



Centro Studi sul Pensiero Contemporaneo

# Lessico di etica pubblica

Anno 9, numero 1, 2018

ISSN 2039-2206

## **Direttore responsabile**

Graziano Lingua

## **Redazione**

Duilio Albarello, Attilio Bruzzone, Sergio Carletto, Roberto Franzini Tibaldeo, Paolo Monti, Giacomo Pezzano, Alberto Pirni, Sergio Racca, Cristina Rebuffo, Davide Sisto, Marta Sghirinzetti, Gabriele Vissio

## **Segretario**

Giacomo Pezzano

Citabile come «Lessico di Etica Pubblica», IX, n. 1, 2018.

La rivista pubblica contributi selezionati tramite *referees* e apposite *call for paper*. Per sottoporre il proprio testo e per ogni altra informazione, contattare la redazione all'indirizzo: [redazione.eticapubblica@gmail.com](mailto:redazione.eticapubblica@gmail.com)

## **Problemi etico-pubblici della cultura digitale. Introduzione**

*Davide Sisto*

L'epoca odierna è profondamente segnata dalle trasformazioni radicali apportate dalla cultura digitale, cioè dall'insieme delle nuove tecnologie informatiche che si sono sviluppate nello spazio pubblico a partire dagli ultimi decenni del Novecento. Nel giro di pochi anni, la Generazione X, quella di coloro che approssimativamente sono nati tra il 1965 e il 1980, sarà l'ultima generazione ad aver vissuto un periodo storico senza la presenza di computer, di telefoni portatili e, in particolare, senza Internet. Tali strumenti, fornendo ai cittadini modalità di comunicazione, di informazione e di espressione personale assolutamente inedite rispetto ai periodi precedenti la loro diffusione, hanno comportato rivoluzioni radicali all'interno delle loro abitudini quotidiane, spalancando orizzonti socio-culturali il cui significato è – oggi – tutt'altro che chiaro e definito.

In particolare, la diffusione dei social network e dei blog, nonché la possibilità di aprire in maniera arbitraria una propria pagina web in cui esprimere liberamente se stessi o fornire informazioni e risorse di qualsivoglia tipologia alla comunità internazionale, ha amplificato le contraddizioni insite da sempre nel rapporto tra reale e virtuale, ha introdotto questioni di natura giuridica – legate soprattutto alla privacy personale – inimmaginabili fino a qualche decennio fa, ha modificato le caratteristiche della partecipazione collettiva alla vita politica, culturale e sociale sia a livello nazionale che a livello internazionale, ha ampliato e – al tempo stesso – ridotto la libertà individuale, ha rivoluzionato il concetto di lavoro, nonché ha fornito nuove potenzialità per creare relazioni all'interno dello spazio pubblico.

La vastità di temi e questioni che provengono dalla diffusione progressiva della cultura digitale necessita di uno sguardo interpretativo interdisciplinare, in grado di coinvolgere tanto le discipline tecnico-scientifiche quanto quelle umanistiche in vista di cogliere le potenzialità e i rischi che tale cultura comporta all'interno dello spazio pubblico in cui viviamo.

Il presente numero si pone, pertanto, l'obiettivo di portare alla luce una serie di problematiche di natura etica collegate alle attuali influenze e ingerenze delle tecnologie digitali sul nostro modo di vivere all'interno dello spazio pubblico. Il numero è composto, da una parte, da contributi che mirano a fornire al lettore un'interpretazione teorica complessiva delle caratteristiche specifiche delle tecnologie digitali e degli aspetti positivi e negativi che derivano dal loro uso, mettendo in luce le criticità e le opportunità inedite rispetto alle epoche passate e privilegiando il punto di vista filosofico (Montani, Biuso, De Cesaris, Dichio e De Stefano, quest'ultimo mettendo in dialogo la cultura digitale odierna con il pensiero avanguardistico di Günther Anders). Dall'altra, invece, da contributi che si soffermano su alcune tematiche particolari, che stanno condizionando in maniera profonda lo spazio pubblico, con un approccio maggiormente interdisciplinare: l'odio online (Ziccardi, a partire da competenze giuridiche), la morte digitale (Sisto, tenendo conto dei *Death Studies* internazionali), il legame tra etica e videogiochi (Triberti, de Pasquale, Riva, a partire da competenze che rientrano nell'ambito della psicologia, e Balistreri, a partire da una formazione di natura filosofica e bioetica), il cyber-stupro (Striano), le fake news (Vissio, in relazione a Marc Bloch). L'amalgama tra le considerazioni di natura più generale e quelle di natura più particolare offrono al lettore un quadro teoricamente sostanzioso delle principali questioni che stiamo attualmente affrontando nel mondo odierno, fornendogli gli strumenti indispensabili per capire le sfide contemporanee dell'etica e della morale.

## Indice

### QUESTIONI

- P. Montani, *Empowerment tecnico e assunzione di responsabilità. Verso un'etica del digitale*  
A.G. Biuso, *Corporeità, sicurezza e potere in Internet*  
A. De Cesaris, *Quale etica per il digitale? Note sulle condizioni formali dell'agire pratico nelle nuove società ipertecnologiche*  
G. Ziccardi, *Il contrasto dell'odio online: possibili rimedi*  
D. Sisto, *Digital Death. Le trasformazioni digitali della morte e del lutto*  
S. Triberti, C. de Pasquale, G. Riva, *I Mondi Virtuali e i Criteri Multipli: Il Problema Morale nei Videogiochi Massivi*  
M. Balistreri, *“Uccidere” e “stuprare bambini” ai videogiochi: considerazioni morali sul dilemma del giocatore*

### RICERCHE

- A. Dichio, *Il principio di verifica morale dell'azione politica pubblica. Dalla post-verità alla trasparenza informativa*  
F. Striano, *Fenomenologia del cyber-stupro. Note ontologico-filosofiche sulla violenza informaticamente mediata*  
G. Vissio, *Marc Bloch e le Fake News. Storia e verità all'epoca dei social network*  
L. de Stefano, *Vergogna, eremitismo digitale e dislivello cognitivo. L'antropologia di Anders nell'epoca del digital turn*

### RECENSIONI

- [C. Rebuffo], R. Mattera, *Grillodrome. Dall'Italia videocratica all'impero del clic*  
[N. Valenzano], E. Bencivenga, *La scomparsa del pensiero. Perché non possiamo rinunciare a ragionare con la nostra testa*  
[F. Del Bianco], E.-W. Böckenförde, *Lo Stato come Stato etico*  
[J.F. Mascoli], A. Badiou, *Trump o del fascismo democratico*  
[F. Pisano], E. Mazzarella, *L'uomo che deve rimanere. La smoralizzazione del mondo*

## Abstracts

**P. Montani, Empowerment tecnico e assunzione di responsabilità. Verso un'etica del digitale**

### Italiano

Il rapporto dell'essere umano con la tecnica può essere osservato sotto tre diversi profili. 1. Come correzione e/o integrazione; 2. Come delega e/o esonero; 3. Come una proiezione del corpo umano fuori di sé, grazie alla quale esso ricava da ciò in cui si prolunga e si esternalizza competenze di cui non è geneticamente provvisto ma che risultano *decisive* da un punto di vista adattativo. Quest'ultima relazione può essere definita come Empowerment tecnico (ET) e chiarita con l'esempio dell'articolazione linguistica. Nella seconda parte dell'articolo mi chiedo se le nuove tecnologie digitali prefigurino un nuovo ET e quali ne possano essere le implicazioni da un punto di vista etico-pratico.

### Inglese

The human relationship with technics can be defined in 3 different ways: 1. as a correction and/or integration; 2. as a proxy and/or exemption; 3. as an externalization of the human body, thanks to which it acquires competences for which it is not genetically equipped but that prove *determining* for human adaptation. This last relation can be defined as Technical Empowerment (TE) and clarified with the example of the linguistic articulation. In the second part of the article I wonder if the new digital technologies prefigure a new TE and what could be its implications from an ethical-practical point of view.

**A.G. Biuso, Corporeità, sicurezza e potere in Internet**

### Italiano

L'intelligenza è sempre del corpo. Uno dei limiti fondamentali di Internet è dunque la pura virtualità, il potere degli algoritmi, la sostituzione dello spessore complesso e carnale delle relazioni con il dato numerico e quantitativo. È dall'illusione che il mondo possa diventare digitale che nascono anche i gravi problemi di sicurezza dei quali il corpo sociale non sembra ancora essere consapevole, sia nei comuni utilizzatori sia nelle aziende. Si tratta di una trasformazione funzionale a una vera e propria metamorfosi del corpomente, una colonizzazione dell'immaginario che nasconde le relazioni di potere e le differenze sociali nell'uguaglianza dei soggetti virtuali. Memorie permanenti, controllo digitale, trasparenza e algocrazia delineano una costellazione di potere tra le più pervasive che le tecnologie abbiano generato.

**Inglese**

Intelligence always belongs to the body. So, one of the fundamental limits of Internet is pure virtuality, algorithms' power, the replacement of the complicated and carnal thickness of relationships with numerical and quantitative data. From the illusion the world can become digital, serious security problems of which the social body isn't beware yet arise both in common users and in companies. It's a transformation aiming at a real metamorphosis of bodymind, a colonization of the Imaginary hiding power relationships and social differences in equality of virtual subjects. Permanent memories, digital control, transparency and algocracy outline one of the most pervasive power constellations technologies have ever created.

**A. De Cesaris, *Quale etica per il digitale? Note sulle condizioni formali dell'agire pratico nelle nuove società ipertecnologiche*****Italiano**

Il saggio offre un'analisi delle diverse modalità con cui, nel dibattito contemporaneo, si affronta il nesso tra tecnologia ed etica. Più che sui problemi etici specifici, dunque, il saggio si concentra sui diversi modi di concepire il ruolo della filosofia, e in particolare della filosofia pratica, di fronte alla cosiddetta svolta digitale. Nel testo vengono individuate tre impostazioni principali: impostazione strumentale, impostazione critica e impostazione trascendentale. L'ultimo approccio viene ritenuto il più adatto, e viene identificato con una più generale impostazione mediologica del discorso filosofico relativo alla tecnologia. La tesi di fondo del saggio è che la filosofia non possa applicare principi etici e metodologie analitico-critiche alla tecnologia, senza tenere conto del modo in cui l'evoluzione tecnologica della società riconfigura le categorie assiologiche e i modelli d'agire, l'apparato valoriale attivo a livello sociale ma anche strutture profonde alla base del discorso morale, come la nozione stessa di "soggetto" o di "decisione".

**Inglese**

The paper offers a detailed analysis of different approaches to the relation between ethics and technology in the contemporary philosophical debate. The paper does not focus on specific ethical problems, but rather deals with different ways to conceive the role of philosophy in our world, and in particular the meaning and the task of practical philosophy after the so-called "digital turn". The paper distinguishes between three different approaches: an instrumental, a critical and a transcendental approach. The latter is considered as the most consistent from a philosophical standpoint, and is described as part of a more general mediological approach to technology. The main research hypothesis in the essay is that philosophy cannot simply apply ethical principles and analytical-critical methodologies, that are given for granted, to technology. On the contrary, it must first and foremost take into account the way technological evolution reshapes values and practical models, changes the modalities of action, thought and evaluation, but

also affects some structural elements at the basis of moral discourse, such as the notions of “subject” and “decision”.

### **G. Ziccardi, *Il contrasto dell'odio online: possibili rimedi***

#### **Italiano**

Ipotizzare una strategia di contrasto per l'odio online non è certo facile. Le uniche tre armi che gli Stati hanno – l'educazione degli utenti/cittadini, un uso efficace dello strumento giuridico e l'utilizzo della tecnologia stessa per mappare e bloccare contenuti d'odio in maniera automatizzata – non sono di facile gestione. Un costante equilibrio di queste tre forze è il metodo più efficace per contrastarlo, ma prima è indispensabile comprenderne il fenomeno.

#### **Inglese**

Drawing a contrast strategy for hate online is not easy. The only three strategies that States could enact – the education of users/citizens, an effective use of the legal force and the use of technology itself to map and block hate content in an automated way – are not easy to manage. A constant balance of these three forces is the most effective method to counter-act hate online. But, first, it is essential to understand the phenomenon.

### **D. Sisto, *Digital Death. Le trasformazioni digitali della morte e del lutto***

#### **Italiano**

Il presente saggio intende riassumere brevemente le principali caratteristiche della cosiddetta *Digital Death*. L'intento del saggio è quello di fare un riassunto delle più importanti trasformazioni digitali in corso che riguardano il fine vita, l'immortalità, l'elaborazione del lutto e la memoria. Pertanto, il saggio descrive le caratteristiche dei cosiddetti “spettri digitali”, evidenzia la natura cimiteriale dei social network, mostra i cambiamenti che le tecnologie digitali determinano nel nostro rapporto con la malattia, analizza le invenzioni hi tech nel campo dei riti funebri. L'obiettivo è fornire al lettore una panoramica generale sull'intromissione delle tecnologie digitali tra la vita e la morte.

#### **Inglese**

This essay wants to summarize the main features of the so-called Digital Death. It aims at highlighting the most important changes now in progress regarding the end of life, immortality, our grieving process and memory. The essay will therefore describe the so-called “digital ghosts”, underline the way in which social networks can be seen as graveyards, show the changes brought about by technology in our relationship with sickness, analyze high-tech inventions related to funeral rites. The aim is providing the reader with a general outline of how digital technologies have gained a role in the relationship between life and death.

**S. Triberti, C. de Pasquale, G. Riva, *I Mondi Virtuali e i Criteri Multipli: Il Problema Morale nei Videogiochi Massivi***

**Italiano**

I mondi virtuali e i videogiochi massivi permettono agli utenti di sviluppare relazioni complesse, per quanto all'interno di ambienti virtuali e mediate da avatar. Tale scenario comporta interessanti sfide per la trattazione scientifica e filosofica della moralità. Il contributo presente esplora la moralità in quanto importante oggetto di studio emerso recentemente nella ricerca psicologica sui videogiochi. La prima sezione affronta la moralità come proprietà narrativa e meccanica di gioco, specialmente nel suo ruolo di mediatore degli effetti dei videogiochi sul comportamento dei giocatori: per esempio, la ricerca mostra che giocare come un personaggio buono o malvagio si lega alla personalità dei giocatori, e può influenzare abilità sociali come l'empatia. La seconda sezione spiega come i mondi virtuali e i videogiochi massivi sono caratterizzati da nuovi tipi di dilemmi morali, in cui le azioni dei giocatori possono essere interpretate diversamente se si considerano criteri per il giudizio morale appartenenti al mondo reale, all'etichetta di gioco o al contesto narrativo: alcuni eventi provenienti dalla storia dei videogiochi massivi (il raid di *Serenity Now*, il *Gnome Tea Party* e i brogli elettorali di TERA) vengono discussi come esempi di interesse. La conclusione offre suggerimenti per la ricerca futura che esplorasce la moralità nei mondi virtuali, con attenzione alle implicazioni per il design e lo sviluppo di tali prodotti.

**Inglese**

Virtual Worlds and Massive Multiplayer Video Games allow users to develop real and complex relationships, albeit taking place in virtual environments and mediated by avatars. Such scenario poses interesting challenges to the scientific and philosophical treatment of morality. The present contribution explores morality as an important phenomenon that recently emerged within psychological research on video games: the first section deals with morality as a narrative property and game mechanic, which acts as a mediating factor of video games' effects on players' behavior: for example, research shows that playing as a good or evil character relates to player's personality, and may influence social abilities such as empathy. The second section highlights how Virtual Worlds and Massive Multiplayer Video Games feature new kinds of moral dilemmas, where players' actions could be interpreted differently if one considers moral judgment criteria coming from the real world, the game netiquette, or the narrative context: some events from the history of massive multiplayer video games (the raid by *Serenity Now*, the *Gnome Tea Party*, and TERA's election fraud) are discussed as notable examples. The conclusion offers suggestions for future research to explore morality in Virtual Worlds, with a focus on implications for design and development.

**M. Balistreri, “Uccidere” e “stuprare bambini” ai videogiochi: considerazioni morali sul dilemma del giocatore**

**Italiano**

Perché “stuprare” bambini la videogioco ci sembra più grave che “uccidere” al videogioco? Uccidere ad un videogioco è qualcosa di molto diverso dall’uccidere nel mondo reale: i videogiochi possono essere molto “violenti” e possono anche prevedere azioni virtuali molto crudeli nei confronti dei personaggi rappresentati: possiamo ucciderli investendoli, sparandogli o dandogli una morte rapida, ma anche dopo averli sottoposti alle più crudeli torture immaginabili. C’è qualcosa di male nel praticare giochi di questo tipo? Nella realtà uccidere una persona in quel modo e senza alcuna reale giustificazione è moralmente inaccettabile, ma in questo caso si tratta solamente di un gioco. Anche nel caso in cui un videogioco prevedesse una violenza sessuale sui bambini, nessuno si farebbe male: il giocatore si diverte a giocare davanti allo schermo e nessuno subisce un danno. Non c’è, però, qualcosa di ripugnante nel fatto che qualcuno si diverta in questo modo?

**Inglese**

Why does “killing” in a videogame seem to be less serious than “raping” children in a videogame? Videogames can be very “violent” and may even involve very cruel virtual actions against the characters represented: we can kill them by running over them, shooting them or after having subjected them to the most cruel tortures. Is there anything bad about playing games like these? Killing a person without any real justification is unacceptable, but in this case it is just a game. Also in videogames involving sexual violence against children, no one get hurt: the player has fun playing in front of the screen and no one suffers damage. However, when the possibility of virtual paedophilia is raised, people become rather easily nauseated. Why is this? Why does killing in video games seem morally acceptable and raping children in video games seems unacceptable?

**A. Dichio, *Il principio di verifica morale dell’azione politica pubblica. Dalla post-verità alla trasparenza informativa***

**Italiano**

Con l’avvento delle nuove tecnologie elettroniche il modo di fare politica è profondamente cambiato, poiché le caratteristiche di questi dispositivi hanno progressivamente invogliato i cittadini ad esercitare il proprio diritto alla partecipazione democratica. Questo ha posto le basi per la costituzione di una sfera pubblica elettronica, in grado di occuparsi di politica in una maniera inedita, accorciando le distanze tra i palazzi del potere e i cittadini. Tuttavia, i problemi che questo cambio di prospettiva implica impongono una riflessione filosofica sulla necessità di trasparenza delle informazioni e delle azioni, che chiamano in causa la

dimensione morale degli utenti online. Osservare ciò che è reso pubblico non basta per valutare come opera la politica. Così diventa prioritario individuare un criterio di valutazione che faccia appello alla ragione e a una maggior conoscenza delle ICT, ponendo fine all'epoca del pathos in Rete.

### **Inglese**

The Information and Communication Technologies (ICT) have deeply changed the way to do politics, because the features of these devices have progressively encouraged the citizens to exercise their right to democratic participation. This laid the groundwork for the foundation of a public electronic sphere that was able to get involved in politics in an unprecedented way, shortening the gap between power politics and citizenship. However the problems caused by this change of perspective impose a philosophical reflection on the need of transparency of information and actions, dealing with the moral dimension of users. Considering what is made public is not enough to value how politics work. Therefore it becomes a priority to find an evaluation criteria that implies rationality and a best awareness of ICT, ending the pathos on Internet.

### **F. Striano, *Fenomenologia del cyber-stupro. Note ontologico-filosofiche sulla violenza informaticamente mediata***

### **Italiano**

In questo saggio mi propongo di indagare il fenomeno del cyber-stupro nelle sue diverse declinazioni e sfaccettature, con una certa attenzione alle implicazioni psicologiche e morali a esso connesse. Nel fare ciò mi avvarrò di alcuni esempi tratti dalla cronaca, nonché dalla letteratura accademica, partendo dalle prime testimonianze documentate, fino ad arrivare a casi più recenti. Dopo aver analizzato alcuni modelli di spiegazione causale, cercherò di fornire un paradigma che dia ragione del manifestarsi di tali comportamenti, tenendo conto tanto della dimensione psico-sociale, quanto della specificità dell'apparato mediatico della comunicazione informatica. In conclusione avanzerò una proposta rivolta ad arginare in futuro tali pratiche e a responsabilizzare gli individui nella fruizione e nell'utilizzo di media informatici e non solo.

### **Inglese**

In this essay I will investigate the phenomenon of cyber-rape in its various forms and facets, with a certain attention to the psychological and moral implications connected to it. In doing so I will make use of some examples taken from news and reports, as well as from the academic literature, starting from the first documented testimonies, up to more recent cases. Once analyzed some models of causal explanation, I will try to provide a paradigm that gives reason for the manifestation of such behaviors, taking into account both the psycho-social dimension and the specificity of the media apparatus of CMC. In conclusion I will propose a

suggestion aim to curb these practices in the future and to empower individuals in the use of media.

**G. Vissio, *Marc Bloch e le Fake News. Storia e verità all'epoca dei social network***

**Italiano**

In questo articolo prenderò in considerazione il concetto di *fausses nouvelles* [false notizie] nella pratica storiografica di Marc Bloch. La sua riflessione sulla funzione del falso nel lavoro dello storico, sviluppata all'epoca della Prima Guerra Mondiale, è tutt'oggi un contributo centrale nel dibattito epistemologico della storiografia e delle scienze storiche. Il saggio desidera illustrare come le osservazioni di Bloch sul significato psicologico e antropologico della produzione nel passato di *fausses nouvelles* possa essere oggi un utile strumento per la comprensione del fenomeno contemporaneo delle “fake news”. In tal senso, la conclusione propone, sulla scorta dell'esempio delle “fake news”, alcune considerazioni generali circa l'utilità della scienza storica e della *humanities* in generale per la comprensione delle trasformazioni digitali.

**Inglese**

In this paper I take in account the concept of *fausses nouvelles* [fake news] in the historiographical practice of Marc Bloch. Developed in the World War I, his reflection on the function of falsehood in the work of historians still is today an essential contribution in the epistemological debate in historiography and historical sciences. The essay aims to illustrate how Bloch's observations on the psychological and anthropological meaning of the production of *fausses nouvelles* in the past can be a useful tool to understand the contemporary phenomenon of “fake news”. In this respect, the conclusion proposes a general consideration, based on the “fake news” case, about the usefulness of the historical science and the humanities in general for the comprehension of digital transformations.

**L. de Stefano, *Vergogna, eremitismo digitale e dislivello cognitivo. L'antropologia di Anders nell'epoca del digital turn***

**Italiano**

Il contributo intende mettere alla prova le categorie dell'ontologia dei media di Günther Anders con le nuove ICT digitali. Il *digital turn* ha introdotto non solo una rivoluzione nel modo di produrre, fruire e diffondere l'informazione, ma ha radicalmente modificato il modo di essere dell'uomo nel cosmo. Le nuove frontiere del mediale che con Floridi chiamiamo *infosfera* e *iperstoria*, assieme a una sempre più diffusa e invasiva intrusione di internet nelle nostre vite, hanno apportato una contaminazione e ibridazione tra reale e virtuale. Partendo dalla constatazione secondo cui “nessun mezzo è soltanto un mezzo” e dalla costoricità dell'uomo

rispetto alla tecnica, l'autore propone una ontologia dei nuovi media digitali. Vengono prese in esame figure quali la vergogna prometeica, il dislivello prometeico, l'eremita di massa, il fantasma e la matrice, messe in relazione con le specifiche novità introdotte da quella che Floridi chiama *Quarta rivoluzione* e dal *digital turn*.

### **Inglese**

The essay tests the category of Günther Anders ontology in relation to the new digital ICT. The digital turn revolutionizes the production, the use and the spreading of information, but, at the same time, it changes the man's place in the cosmos. The last media frontier – Floridi's Infosphere and Hiperhistory - together with a massive invasion of internet technology in our life, contaminate and hybridize the border between real and virtual. Starting from Anders statement that “no means is only a means”, and from co-historical character of men in the age of technology, then confronting them with the contemporary debate, the author develops a phenomenology of new digital media. The aim of the essay intends to contextualize figures like the promethean shame, the promethean gap, the mass-hermit, the phantom and the matrix, with the new perspectives introduced by the so called Fourth revolution and by the digital turn.

## ***Empowerment* tecnico e assunzione di responsabilità. Verso un'etica del digitale**

Pietro Montani<sup>1</sup>

### 1. *Empowerment tecnico*

Alcuni chiarimenti preliminari saranno utili per inquadrare nel modo più appropriato la questione di una *responsabilità digitale*. A cominciare dalla disambiguazione dell'enunciato, molto vago, che ho appena usato. Inizierò osservando che il rapporto dell'essere umano con la tecnica si può definire secondo almeno tre diverse declinazioni. La prima lo intende nel senso della correzione e dell'integrazione. La seconda nel senso della delega e dell'esonero. La terza – che adotterò – nel senso di un vero e proprio *Empowerment*<sup>2</sup>: una proiezione del corpo umano fuori di sé, grazie alla quale esso ricava da ciò in cui si prolunga (per esempio un bastone) competenze di cui non è geneticamente provvisto ma che risultano *decisive* da un punto di vista adattativo. Saranno sufficienti poche osservazioni per chiarire le prime due declinazioni. La terza, invece, richiederà un'esemplificazione più accurata.

Il rapporto con la tecnica inteso come correzione e integrazione parte dal presupposto che l'essere umano abbia la capacità di emendare o perfezionare, in modo costante e sistematico, le carenze del suo corpo e i conseguenti difetti della

---

<sup>1</sup> Professore onorario di Estetica presso il Dipartimento di Filosofia dell'Università degli Studi di Roma "La Sapienza".

<sup>2</sup> Per una discussione più articolata di questo punto mi permetto di rinviare a P. Montani, *Tre forme di creatività. Tecnica, arte, politica*, Cronopio, Napoli 2017. Per la questione specifica di un'etica del digitale, un'impostazione molto utile del problema si può leggere in L. Floridi, *Soft Ethics and the Governance of the Digital*, in «Philosophy & Technology», vol. 31 (2018), n. 1, pp. 1-8, consultabile al seguente link: <https://doi.org/10.1007/s13347-018-0303-9>.

sua azione adattativa ricorrendo ad artefatti tecnici. Questi ultimi, dunque, sono concepiti come sussidi volti a correggere o integrare funzioni già garantite dall'attrezzatura standard di un corpo, che risulterebbero insufficienti ovvero si sarebbero alterate o indebolite. È il caso del nostro bastone usato come randello. Il rapporto con la tecnica inteso nel secondo senso, cioè come delega ed esonero, interpreta le protesi tecniche come strumenti che ricevono dal corpo umano l'incarico di svolgere funzioni che esso non è attrezzato a garantire da sé, ovvero funzioni che il corpo umano sa svolgere ma che vengono giudicate vantaggiosamente alienabili in quanto i dispositivi tecnici dimostrano di saperle eseguire meglio di noi, liberandoci in tal modo da diversi tipi di incombenze. E questo sarebbe il caso del nostro bastone usato come una leva. Si noti che in entrambi questi casi il corpo umano, autosufficiente o perfezionabile che sia, viene comunque concepito come qualcosa di *separabile* dagli artefatti tecnici, mentre questi ultimi vengono concepiti come protesi che intervengono per assisterlo o supportarlo, supplirlo o sgravarlo. La terza declinazione del rapporto, che ho definito col termine *Empowerment*, ci fa cambiare radicalmente scenario. In questo caso infatti il prolungamento del corpo umano (e della sua mente incarnata) in un artefatto viene concepito come la realizzazione di una singolare *unità sincretica*, capace di scoprire se stessa, e le sue potenzialità, solo nel corso di un'effettiva attività. Proviamo, in prima approssimazione, a pensare il nostro artefatto nella forma del lungo bastone bianco con cui un non vedente si orienta nel camminare.

Per esemplificare in modo più completo questo terzo paradigma farò riferimento a una tecnica particolarmente potente e, per quanto è dato sapere, rigorosamente specie-specifica (almeno alle condizioni restrittive che indicherò tra poco). Mi riferisco al *linguaggio articolato* e al processo del tutto caratteristico con cui, in quanto sistema semiotico, esso si installa e si sviluppa nell'essere umano. Per mostrare che proprio di una tecnica si tratta e non di un'improbabile «facoltà naturale» farò convergere su questo oggetto teorico gli apporti di alcuni studiosi i quali, ciascuno per la sua area di pertinenza, hanno contribuito a metterne in luce gli aspetti essenziali ai fini della mia analisi. Essi sono un paleoantropologo (André Leroi-Gourhan), un linguista (Ferdinand de Saussure) e uno psicologo (Lev S. Vygotskij). Li ho nominati in un ordine che non è cronologico ma discorsivo, nel senso che la sequenza troverà la sua giustificazione nella concatenazione degli argomenti che seguono.

Leroi-Gourhan<sup>3</sup> ha mostrato che a meno di certi prodotti casuali dell'evoluzione, quali ad esempio la stazione eretta, lo spostamento del foro occipitale e l'abbassamento della laringe, un fenomeno come l'*articolazione* linguistica non sarebbe comparso. Si noti che qui l'accento cade precisamente sul fattore articolatorio, cioè su un fenomeno di *esternalizzazione tecnica* grazie al quale la fonazione caratteristica di *homo sapiens* gli consentì (e gli consente tuttora) di introdurre una serie di partizioni molto raffinate nella segmentazione della materia

---

<sup>3</sup> Cfr. A. Leroi-Gourhan, *Il gesto e la parola*, 2 voll, Einaudi, Torino 1997.

sonora (cioè nell'articolazione del continuum fonico); nonché di intravedere (grazie a una sintesi inferenziale altamente creativa) la possibilità che tali articolazioni si prestassero a correlarsi con una serie di ritagli altrettanto raffinati e analitici operabili nel mondo dell'esperienza pratica<sup>4</sup>. La prima serie, pertanto – e questa fu una conquista di portata incalcolabile – poteva comportarsi come un sistema *significante* mentre la seconda avrebbe assunto la natura di un sistema di *significati* (o, più precisamente, di *unità denotate*). Il *rapporto* tra questi due ordini di partizioni, in sé eterogenei (tornerò su questo punto), fu chiarito in modo insuperato dalla linguistica strutturale (qui rappresentata da de Saussure)<sup>5</sup> grazie al concetto di «arbitrarietà». Proprio perché non sussiste alcuna motivazione di natura *sostanziale* che ci obbligherebbe ad associare un segmento della sequenza significativa con una certa unità di significato (o con un certo ente reperibile nel mondo-ambiente), questo medesimo rapporto, all'occorrenza, può essere *rimodulato* su basi più convenienti in relazione, poniamo, a finalità di carattere pratico. Saussure amava dire che lo stesso animale chiamato in Francia /*mouton*/ «al di là della frontiera» si sdoppiava, senza danno, in /*sheep*/ e /*mutton*/.

Ma per chiarire in modo più perspicuo questo punto, si potrà osservare, ad esempio, come in un contesto ecologico-economico nel quale la presenza di precipitazioni nevose sia essenziale per l'organizzazione della vita materiale è sempre possibile, per l'idioma praticato in quel contesto, introdurre partizioni molto analitiche per riferirsi linguisticamente a un evento meteorologico per il quale un altro contesto potrebbe limitarsi a un trattamento assai più indeterminato. Accade così che l'unità linguistica che in un lessico quale l'italiano suona come /*neve*/, nella lingua Inuit, parlata in diverse regioni artiche, possa suddividersi in un certo numero di unità a seconda che si tratti di neve fresca o gelata, acquosa o secca, compatta o farinosa e così via<sup>6</sup>.

---

<sup>4</sup> Molti altri fattori, soprattutto di carattere pragmatico (attitudine cooperativa, «attenzione congiunta» ecc.) andrebbero messi nel conto per fornire una rappresentazione meno unilaterale di questo processo di *Empowerment*, di cui qui mi limito a evidenziare il requisito, cognitivamente determinante, della funzione denotativa. Cfr. su questo punto, M. Tomasello, *Le origini culturali della cognizione umana*, tr. it. Il Mulino, Bologna 2005; Id., *Storia naturale della morale umana*, Cortina, Milano 2016.

<sup>5</sup> Cfr. F. de Saussure, *Corso di linguistica generale*, Laterza, Roma-Bari 2009.

<sup>6</sup> Cfr. Hugh Brody, *The Other Side of Eden: Hunter-Gatherers, Farmers and the Shaping of the World*, North Point Press, New York 2002. Ma lo stesso esempio è addotto da Roman Jakobson nel contesto di una notevole discussione sulla traducibilità interlinguistica (cfr. R. Jakobson, *Saggi di linguistica generale*, Feltrinelli, Milano 2008), nella quale viene evidenziato il principio secondo cui la funzione cognitiva di una lingua è sempre connessa con la funzione metalinguistica, cioè con l'attitudine autoriflessiva grazie alla quale il linguaggio è in grado di assumere se stesso come oggetto di discorso. Émile Benveniste (*Essere di parola*, Bruno Mondadori, Milano 2009) esprime lo stesso concetto osservando che, a differenza di tutti gli altri sistemi semiotici conosciuti, il linguaggio verbale è l'unico sistema che oltre a poter interpretare le significazioni di tutti gli altri può, in via di principio, interpretare anche le proprie. E questa è un'altra delle «condizioni restrittive» che ho evocato all'inizio in rapporto alla tesi secondo cui il linguaggio articolato, in quanto esternalizzazione tecnica, è una prerogativa dell'essere umano.

L'immagine che stiamo tratteggiando, dunque, è quella di un essere vivente che, grazie a un *Empowerment* tecnico particolarmente creativo ed efficace – il linguaggio verbale articolato –, si trova nelle condizioni di poter *rimodellare* l'esperienza dell'ambiente in cui vive riconoscendovi e introducendovi pertinenze conformi alle pratiche che egli vi svolge e alle opportunità che vi coglie. Per usare una formulazione che potrebbe rivelarsi di una certa utilità, si potrebbe dire che il mondo-ambiente in cui è immerso il vivente umano è sempre, e in via di principio, una «realtà aumentata» (cioè provvista di un numero elevato e *incrementabile* di tratti pertinenti) e insieme una «realtà virtuale» (cioè provvista di numerose e *indeterminate* potenzialità). Comincia in tal modo a emergere con più evidenza l'irriducibilità del terzo paradigma – l'*Empowerment* tecnico – agli altri due: la tecnica non garantisce all'essere umano una semplice azione di assistenza o di supplenza, essa lo plasma in modo determinante nella stessa misura in cui riorganizza, arricchisce e virtualizza il suo mondo-ambiente.

Nel corso della filogenesi l'*Empowerment* adattativo straordinariamente vantaggioso che ho preso come esempio si è radicato così a fondo nei comportamenti di noi esseri umani da arrivare a farsi percepire come una dotazione «naturale», o un'abilità «innata» che farebbe (misteriosamente)<sup>7</sup> parte della nostra forma di vita. Una riflessione più spregiudicata, tuttavia, non può che portarci a registrare che all'origine di questa presunta «naturalità» c'è stato un processo di *Empowerment* tecnico in senso rigoroso, che deve aver richiesto una lunga e incerta sperimentazione – non diversamente dal fenomeno, assai più recente, della scrittura fonetica, che noi oggi percepiamo come il risultato di una proprietà «naturale» dell'attività di iscrizione, mentre è accertato che per millenni quest'ultima pratica ebbe funzioni rituali e mnemotecniche prive di qualsiasi rapporto immediato con la prestazione fonetica che solo successivamente si impose come il suo principale requisito<sup>8</sup>.

Posso a questo punto introdurre nel modo più appropriato il terzo interlocutore sopra evocato, vale a dire Lev S. Vygotskij, che nel suo testo più importante, *Pensiero e linguaggio*, pose l'accento con estrema chiarezza sul *processo* tutt'altro che automatico e lineare grazie al quale l'*Empowerment* linguistico si installa nell'ambito delle nostre competenze cognitive. Che rapporto ci sarebbe, infatti, tra il pensiero e il linguaggio?<sup>9</sup> È una classica domanda della filosofia, di cui Vygotskij

---

<sup>7</sup> È significativo che su un tale «mistero» si potrebbero mettere d'accordo due pensatori stratosfericamente distanti come Martin Heidegger (il filosofo dell'essere) e Noam Chomsky (l'autore della teoria linguistica più disinteressata agli aspetti esternalizzati del linguaggio).

<sup>8</sup> Su questo punto si vedano, ad esempio, F. Antinucci, *Parola e immagine. Storia di due tecnologie*, Laterza, Roma-Bari 2011; D. Ihde, *Quarantamila anni di iscrizioni*, in P. Montani, D. Cecchi, M. Feyles (a cura di), *Ambienti mediali*, Meltemi, Milano 2018, pp. 57-68.

<sup>9</sup> Il titolo originale del libro – *Мышление и речь*, vale a dire *Pensiero e discorso*, e non «linguaggio» («*Jazyk*», in russo) – ribadisce che l'interesse di Vygotskij non è rivolto a una presunta «facoltà» linguistica, ma alla tecnica discorsiva appresa socialmente dall'essere umano e successivamente rielaborata in proprio nel corso di un processo di interiorizzazione. Un'accurata discussione delle difficoltà che la

fece notare che, pur essendo in sé legittima, è viziata dal fatto che i due termini della relazione vengono concepiti come qualcosa di già dato e di ben definito indipendentemente dalla relazione stessa. O meglio, indipendentemente dal fatto che la relazione non solo coordina due funzioni eterogenee e *geneticamente distinte* (un primate, ad esempio, effettua operazioni cognitive complesse pur senza disporre della parola), ma *si modifica* nel tempo, producendo nel corso dell'ontogenesi forme di integrazione diversificate.

L'intuizione di Vygotskij era dunque tanto semplice quanto innovativa: l'attività cognitiva e quella articolatoria sono *del tutto eterogenee*, e tuttavia tra le due si delineano aree di intersezione in cui si producono decisivi *processi di integrazione*. La più evidente di queste integrazioni è costituita dal fenomeno del *significato* (cioè dalla funzione denotativa del linguaggio), che è al tempo stesso un fenomeno cognitivo e un fenomeno verbale. Ora, la cosa più rilevante da sottolineare è che i significati delle parole *non sono fissi ma si sviluppano* secondo un processo che va dal pensiero alla parola e viceversa, in un gioco di feedback reciproci che procede a una complessiva riorganizzazione sia del pensiero che del linguaggio.

Vygotskij ripropose questa tesi sul piano sperimentale distinguendo un discorso interno e uno esterno. Il discorso esterno è un processo di trasformazione del pensiero nella parola; quello interno un processo di «volatilizzazione del linguaggio nel pensiero». Ora, questo duplice movimento è a tal punto *formativo*, per noi umani, da potersi considerare come un elemento essenziale della nostra *individuazione*. Ecco il ragionamento di Vygotskij: l'apprendimento del linguaggio ha uno statuto in prima battuta pragmatico e comunicativo (da bambini noi parliamo il linguaggio che abbiamo ricevuto *da* altri e lo usiamo *per* gli altri) e solo in una seconda fase esso diventa originalmente cognitivo e autopoietico (è il *nostro* linguaggio e ci caratterizza per quel che siamo e che sappiamo). Questa seconda fase è inaugurata dal cosiddetto *discorso egocentrico*, il monologo che il bambino intrattiene con se stesso. Che cosa avviene in questo curioso uso del linguaggio? Avviene una vasta sperimentazione dei significati linguistici, effettuata in stretto rapporto con un'attività operativa: il bambino infatti discorre con se stesso *soprattutto giocando*, manipolando oggetti e strumenti, esplorando la soluzione di problemi tecnici e operativi. Insomma: il linguaggio qui si salda e si intreccia con l'ambito delle attività che oggi si usa riferire a una «mente estesa» a un'attività cognitiva che non è tutta racchiusa nella scatola cranica.

Si può constatare, però, che intorno ai 7 anni il discorso egocentrico scompare. Che cosa sarebbe successo? La tesi innovativa di Vygotskij, oggetto di un'importante disputa con Jean Piaget<sup>10</sup>, è che in realtà non si tratta di una scomparsa ma di una *introiezione*. A scomparire, cioè, è solo la forma fonica del discorso egocentrico, non la sua funzione di intrecciarsi con l'attività cognitiva (ormai sostanzialmente identificabile con un pensiero linguistico) e con le pratiche

---

piena comprensione del pensiero di Vygotskij ha incontrato almeno fino alla fine del secolo scorso è in L. Mecacci, *Lev Vygotskij. Sviluppo, educazione e patologia della mente*, Giunti, Firenze 2017.

<sup>10</sup> Su questo punto cfr. L. Mecacci, *Lev Vygotskij*, cit.

strumentali: questa funzione anzi *si rafforza* in quanto il discorso egocentrico è ora diventato un «discorso interno» che sarà utilizzato costantemente dal parlante non solo come un laboratorio della sua competenza semantica, ma anche come il fondamento del suo processo di individuazione.

Osservato nella sua interezza, e cioè come un circuito di esternalizzazione e interiorizzazione, il dispositivo messo in luce da Vygotskij ci fa vedere due cose decisive. La prima è che inizialmente il linguaggio si dispiega in un ambito caratterizzato dalla trasmissione sociale e culturale dei significati e dei relativi contesti tecnico-strumentali. La cognizione umana, in altri termini, ha un fondamento storico-sociale: al contrario delle altre specie animali che dispongono di comportamenti cognitivi complessi ma non sono in grado di consegnarne i prodotti alle generazioni successive, grazie al linguaggio gli animali umani si avvalgono in modo sistematico e garantito della trasmissione culturale. La seconda – per noi qui più importante – è che il susseguente processo di interiorizzazione non si limita all'assunzione di contenuti, condotte e protocolli operativi ereditati dalla tradizione ma coincide anche con una *rimodulazione creativa* dei rapporti tra pensiero e parola, nel corso della quale alle significazioni del discorso esterno viene conferita una condizione di *plasticità* che le rende disponibili a valorizzare altre pertinenze semantiche oltre a quelle istituzionalizzate, altri sensi possibili oltre ai significati trasmessi da una cultura. Insomma, un interminabile processo di appropriazione, individualizzazione e responsabilizzazione: un *Empowerment* tecnico di cui scopriamo, e non finiamo di scoprire, di poter *rispondere* in prima persona.

## 2. Temporalità e aspetti etici dell'Empowerment digitale

Mi sono soffermato così a lungo sull'esempio del linguaggio articolato perché lo sto proponendo come un modello esplicativo dell'*Empowerment* tecnico capace di evidenziarne in particolare *i tempi non lineari*. La mia tesi, più precisamente, è che le forme di *Empowerment* tecnico dimostratesi determinanti per l'organizzazione delle comunità storiche – e il digitale dà segno di esserlo – vadano comprese sul modello dell'assunzione individuale del linguaggio messo in evidenza da Vygotskij. Si tratta, in altri termini, di forme di competenza sempre in via di riorganizzazione, che non potremmo mai pretendere di possedere in modo completo. Quale sarebbe, infatti, il gradiente di *padronanza* che potremmo esercitare sul nostro linguaggio? Ecco un'altra domanda che tormenta da secoli la filosofia. Si tratta, in realtà, di una «padronanza» che, proprio in quanto si esercita nel *medium* stesso di ciò che si vorrebbe padroneggiare, non potrebbe mai risolversi in un dominio oggettivante senza residui. Quante volte ci manca la parola? Quante volte avvertiamo, con imbarazzo o con vera e propria sofferenza, la distanza tra i nostri enunciati e ciò che vorremmo dire? Tra la povertà delle nostre espressioni e la densità dei vissuti esperienziali, o dei fatti, sui quali vorremmo esprimere un giudizio? Ciò chiarito, tuttavia, è anche necessario ribadire che la padronanza del nostro *Empowerment* tecnico può elevarsi in

modo significativo se non la intendiamo in termini di *dominio* ma in termini di *responsabilità individuale*.

Come si è visto, è stato Vygotskij a gettare luce su questo punto, ponendo l'accento sul processo – lungo e non rettilineo, ma anche *essenzialmente giocoso* – grazie al quale l'interiorizzazione di una tecnica *innanzitutto* ereditata da una tradizione qual è il linguaggio va a configurare forme di integrazione potenzialmente creative e individuanti: un «*ethos*» nel senso originario della parola, un modo di condursi nel mondo e di rispondere delle proprie azioni. Nulla qui è assicurato da un qualche automatismo, sia chiaro. Ma, allo stesso tempo, nulla può essere escluso. Ciò significa che se proviamo a interpretare gli scenari innovativi introdotti dalla rivoluzione digitale negli ultimi 30 anni adottando il modello dell'*Empowerment* tecnico che ho proposto – e che assume un'evidente cogenza per i cosiddetti «nativi digitali» – sia le profezie progressive e ottimistiche con cui inizialmente essi furono disegnati sia le diagnosi regressive e catastrofiche che oggi prevalentemente li accompagnano andranno sostituite con l'esame critico dei rischi e delle opportunità che si prospettano. In particolare: è possibile che l'acquisizione delle competenze specifiche legate al digitale attraverso la fase di *introiezione individuante* così decisiva, se seguiamo Vygotskij, per il rapporto tra pensiero, prassi e linguaggio? O non sarà vero, come si sente dire sempre più spesso, che questo processo si conformerebbe a procedure così costrittive e automatizzate da non permettere alcuna individuazione?

Restiamo sul tema del gioco, che ho appena evocato, e che ha un rapporto strutturale con l'*Empowerment* tecnico. Ciascuno di noi ha visto bambini piccoli o piccolissimi alle prese con un tablet o un portatile. In genere il loro volto è assorto e insieme svagato. Quando sono un po' più grandi è facile che essi si mostrino divertiti o ilari. In nessun caso, tuttavia, si ha l'impressione che le *regole del gioco* li pressino, come succede agli adulti al lavoro su un touchscreen, o li eccitino, come succede a chi è preso in un videogame. Da alcuni anni si studiano i loro comportamenti<sup>11</sup>, ma sarebbe inappropriato sostenere che ne sappiamo quanto basta per enunciare qualche principio pedagogico minimamente attendibile quanto alla loro *specificità*. Tuttavia alcune indicazioni molto generali sulle condizioni complessive dell'*Empowerment* operativo e simbolico che sta prendendo forma nel corso di queste esperienze ancora sostanzialmente enigmatiche si possono forse avanzare. Che tipo di competenza simbolica e operativa stanno sperimentando quei bambini? E per quale motivo non dovrebbe essere una competenza della quale, in una certa fase del processo di interiorizzazione, essi non sarebbero in grado di potersi assumere la responsabilità? Vediamo.

Va innanzitutto notato che la competenza in questione si articola all'interno di uno *spazio* caratterizzato dalla presenza di un *medium ambientale* il quale si comporta anche, soprattutto per un bambino molto piccolo, come il rappresentante di un *ambiente mediale*. Intendo dire che a differenza di un libro illustrato o di uno schermo

---

<sup>11</sup> Penso, ad esempio, ai lavori di M. Resnick, di cui si veda, da ultimo: *Lifelong Kindergarten: Cultivating Creativity Through Projects, Passion, Peers, and Play*, MIT Press, 2017.

televisivo, un portatile è parte di un ambiente ma è anche, all'occorrenza, un dispositivo per ispezionare quell'ambiente, per esempio in modalità fotografica: uno strumento, cioè, per «aumentarlo» e per «virtualizzarlo». Come ci ha insegnato Vygotskij, la mente incarnata dei piccoli prende forma grazie alle parole almeno quanto grazie agli strumenti e le tecnologie che i piccoli maneggiano. Ebbene, oggi queste tecnologie si costituiscono in un caratteristico *chiasma* di ambienti mediali e media ambientali<sup>12</sup>. Ecco dunque un primo punto che sarebbe necessario acquisire in modo spregiudicato e senza restrizioni. Lo spazio istruito dai media digitali *mette in gioco* (in tutti i sensi dell'espressione) una versione molto specifica di quella *reversibilità* tra percipiente e percepito che un filosofo come Maurice Merleau-Ponty vedeva iscritta nella specifica sensibilità del corpo umano e uno psicologo come Donald Winnicott identificava negli spazi e negli oggetti transizionali che popolano il mondo dei bambini<sup>13</sup>: ambiente percettivi, o oggetti, nei quali un corpo si prolunga in modo tale che in nessun luogo sarebbe davvero possibile introdurre un confine netto per determinare dove finisca il corpo e dove cominci l'oggettualità del mondo – nel nostro caso: dove finisca la mediazione esercitata dalla manipolazione di un Device digitale e dove cominci l'ambiente che quel Device contribuisce a qualificare.

Questa caratteristica somatica e transizionale degli ambienti mediali ne fa emergere un'altra. Ho parlato, più sopra, di elementi esternalizzati e di processi di interiorizzazione. Ebbene, un altro requisito della competenza simbolica e operativa di cui sto cercando di delineare i tratti pertinenti più generali è da vedere nel suo *elevatissimo gradiente di esternalizzazione*. C'è un accenno a questa situazione nelle previsioni di Marshall McLuhan<sup>14</sup>, ma l'evoluzione effettiva delle tecnologie mediali ha superato di molto le sue congetture. I polpastrelli valgono oggi almeno quanto gli occhi; e questo è stato Vilém Flusser<sup>15</sup> ad averlo capito per primo. Per essere più precisi: la costitutiva interrelazione tra la prestazione ottica e quella aptico-motoria nell'esperienza della visione sta diventando, negli ambienti mediali, non solo una prassi direttamente percettibile, ma anche il campo per una *sperimentazione interattiva* molto ampia e differenziata. Ciò evidenzia una difficoltà evidentemente connessa con la crescente complessità e con i tempi più lunghi richiesti dall'elevata esternalizzazione di questo insieme di pratiche affinché esso venga interiorizzato innescando il circuito virtuoso di feedback di cui ho parlato. Ma si tratta, al tempo stesso, di un'opportunità.

Si profila qui, infatti, un terzo elemento di specificità della competenza simbolica e operativa di cui parliamo, vale a dire il suo carattere *inter-mediale* (più che «multi-mediale»), e cioè il fatto che il nostro nativo digitale lavora prevalentemente «tra» diversi media (tutti ri-mediati dal suo portatile)<sup>16</sup>, benché alcuni di essi non gli

<sup>12</sup> Su questo punto cfr. P. Montani, D. Cecchi, M. Feyles (a cura di), *Ambienti mediali*, cit.

<sup>13</sup> Cfr. D. Winnicott, *Gioco e realtà*, Armando Editore, Roma 2005.

<sup>14</sup> Cfr. M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano 2015.

<sup>15</sup> Cfr. V. Flusser, *Immagini. Come la tecnologia ha cambiato la nostra percezione del mondo*, Fazi, Roma 2009.

<sup>16</sup> Per i concetti di «ri-mediazione» e «mediazione radicale» si veda, da ultimo, R. Grusin, *Radical Mediation*, a cura di A. Maiello, Pellegrini, Cosenza 2017.

siano ancora noti (le parole scritte). Egli dunque si sta aprendo una strada in uno spazio ricco di relazioni eterogenee più che in uno spazio in cui molte forme agiscono in sinergia per ottenere un effetto unitario. Questo significa che il gradiente di opzionalità delle azioni di quel piccolo utente si innalza, e che il modo di apprendimento legato a quelle azioni rende probabilmente disponibile *più di una grammatica*. Cosicché quando quel piccolo avrà appreso a leggere e a scrivere, queste funzioni cardinali si dimostreranno più facilmente coordinabili e intrecciabili con l'universo polimorfo dell'immagine. Un universo nel quale ci si può aspettare che la lettura e la scrittura lineare provvederanno a introdurre criteri di ordinamento e di riorganizzazione aperti a *nuove grammaticalità*, oltre a quelle, tutt'altro che abolite, forse solo un po' ridimensionate – e del resto insostituibili – brillantemente discusse da McLuhan nella *Galassia Gutenberg*<sup>17</sup>. Tutto ciò contiene la possibilità di innalzare, piuttosto che deprimere, la capacità di sottoporre a *controllo critico* la congruenza, o le smagliature, nell'ambito della prestazione referenziale delle scritture di cui parliamo e del loro modo di gestire le regole di veridicità e di autenticazione, ovvero di introdurne di nuove<sup>18</sup>.

Da quest'ultimo punto di vista, inoltre, l'*Empowerment* digitale dev'essere esaminato anche sotto un profilo pragmatico. Da un paio di decenni in qua, infatti, le immagini digitalizzate si prestano anche, e forse in primo luogo, a configurare una vera e propria *competenza enunciativa*, cioè a elicitare una potente (e fortemente innovativa) funzione *produttiva* dell'*Empowerment* digitale stesso. Una funzione di cui c'è più di un motivo, come si è visto, per ritenere che possa dimostrarsi equipaggiata per la realizzazione di *scritture intermediali* adatte non solo all'espressione individuale ma anche alla condivisione di discorsi complessi, all'elaborazione di problemi, all'attestazione documentale e testimoniale, all'enunciazione di giudizi.

Un ultimo punto, a questo proposito, va preso in carico. Mi riferisco all'ordinamento *narrativo* che si correla molto strettamente e quasi fisiologicamente con l'esperienza delle immagini. È più difficile, qui, indicare delle tendenze già sufficientemente delineate. Non vorrei tuttavia rinunciare a prospettare almeno *una direttrice* che si inserisce in modo coerente nel quadro che ho tracciato. Mi sembra dunque di poter dire che l'aspetto narrativo dell'*Empowerment* digitale stia ridefinendo, o piuttosto rimodulando, il senso antropologico della narrazione – quello che fu magistralmente riconosciuto da Paul Ricoeur in una multiforme attività di configurazione del *tempo*<sup>19</sup> – orientandosi verso una dimensione più ampiamente «elaborativa», nella quale il rapporto tra il testo e il fuori testo assume un rilievo eccezionale e per alcuni aspetti inedito. Cosicché si può forse prevedere

---

<sup>17</sup> Mi riferisco al primato della linearità di cui M. McLuhan ha mostrato le straordinarie conseguenze culturali in *La galassia Gutenberg*, Armando Editore, Roma 2011.

<sup>18</sup> Per il concetto di «autenticazione» mi permetto di rinviare a P. Montani, *L'immaginazione intermediale*, Laterza, Roma-Bari 2010.

<sup>19</sup> La tesi intorno alla quale ruota la complessa argomentazione svolta da P. Ricoeur in *Tempo e racconto* (3 voll., Jaca Book, Milano 2008-16) è che se l'esperienza umana è un'esperienza intimamente temporale, il tempo diventa tempo umano *solo* quando viene raccontato.

che l'aspetto narrativo delle «scritture intermediali» di cui ho parlato prima possa essere sempre più marcatamente finalizzato a *esplorare questo rapporto tra l'interno e l'esterno*, a costruire ponti e mediazioni tra la rete e il mondo su cui la rete stende le sue maglie. Come se delle immagini che la rete ci somministra in continuazione a ritmi sempre più vertiginosi – e sto pensando anche alle immagini insopportabili, a quelle che sempre di nuovo pongono la domanda circa la loro stessa legittimità – ci si possa davvero appropriare (o si possa tentare di esperirle *responsabilmente* come qualcosa che «ci riguarda») solo *costruendo dei ponti tra* il cyberspazio e lo spazio reale, tra la condizione «on line» dell'esperienza e il più ampio «mondo dell'agire e del patire» (Ricoeur)<sup>20</sup>.

Ci ritroviamo dunque, di nuovo, in un «tra», in uno spazio-tempo transizionale nel quale stanno sorgendo numerosi modelli di costruzione elaborativa (o di elaborazione costruttiva) dell'*esperienza del raccontare*. Benché la loro «poetica» e la loro «retorica» siano ancora piuttosto elementari, si può supporre che questi modelli siano destinati ad assumere sempre più massicciamente su di sé quelle procedure di elaborazione (del senso, della memoria, del dolore, dei traumi, degli eventi oscuri e di quelli sorprendenti, perfino dell'orrore) a cui il racconto, nelle sue forme tradizionali, ha provveduto fin qui in termini prevalentemente configurativi, cioè producendo «opere» o testi più o meno chiusi destinati a un numero di lettori (o di ascoltatori) sensibilmente più alto, e comunque distinto, rispetto ai rispettivi produttori. Questa proporzione sembra ora destinata a rovesciarsi grazie all'addestramento alle nuove competenze intermediali nel quale sarà ineluttabilmente impegnato un numero sempre più ampio di utenti delle nuove tecnologie digitali e in modo particolare quelli che oggi sono piccoli o piccolissimi.

Dei nostri *Empowerments* tecnici davvero importanti, ho detto più sopra, non ci appropriamo mai fino in fondo. E tuttavia, ho aggiunto, possiamo rendercene interminabilmente *responsabili*. Ebbene, se è vero che questa assunzione di responsabilità non si produce di colpo ma può avvenire solo gradualmente e anzi, seguendo Vygotskij, essa *deve* occupare un'intera fase nello sviluppo di una competenza, e se è inoltre vero che essa richiede uno spazio-tempo disteso e una permanenza non costrittiva nella situazione del gioco transizionale (nel «tra») che ho evocato più volte, credo che si possa concludere che i tratti distintivi più generali della nascente cultura digitale abbiano tutte le caratteristiche per assicurare, e forse perfino per rafforzare, i requisiti che i nostri processi di *Empowerment* tecnico richiedono affinché sia possibile che noi cominciamo a percepirci come soggetti che possono – e debbono – imparare ad assumersene la responsabilità.

---

<sup>20</sup> È la condizione che Floridi, cit., definisce opportunamente «*onlife*», e che si costituisce, occorre aggiungere, come un formidabile campo per la creatività tecnica.

## Corporeità, sicurezza e potere in Internet

Alberto Giovanni Biuso<sup>1</sup>

### 1. *Intelligenza e computazione*

Una civilizzazione inedita starebbe nascendo da Internet, dal Web, dalla Rete: strutture di comunicazione, linguaggi, tecnologie, rapporti nuovi con il tempo e con lo spazio. Al di là delle città, delle campagne, dei mari e dei luoghi «si apre la conferenza elettronica, il dialogo infinito degli intellettuali collettivi [...] moltiplicato dagli schermi»<sup>2</sup>. Come facilmente si intuisce, pulsa in queste parole un esplicito entusiasmo verso il cyberspazio senza territorio, senza identità, senza interiorità.

L'intelligenza è certo *sempre* collettiva, se con questo si intende la sua trasmissione fra le varie generazioni che si susseguono; se si intende la ricchezza della stratificazione culturale, per la quale è molto difficile – almeno per la gran parte degli esseri umani – pensare senza in qualche modo citare, ricordare, fare riferimento a quanto si è appreso dalle istituzioni culturali, dai libri, dal passato; se si intende il grande e costante dialogo che è la cultura stessa di un gruppo, di un popolo, di una generazione, di un tempo. Le idee che formuliamo sono sempre *anche* il frutto di questa interazione continua e costante con gli altri.

Mi sembra, però, che l'intelligenza collettiva esaltata da Pierre Lévy e da altri sociologi non abbia a che fare con tutto questo e sia diventata piuttosto l'ennesima proposta – retorica prima che utopistica – di un mondo pacificato perché uniforme, di conflitti sedati mediante l'eliminazione della differenza, di un pensiero davvero *unico*. Una direzione senza territorio, uno spazio privo di riferimenti fisici si riduce a una semplice e rischiosa metafora. Un'antropologia computazionale non può fare a meno, in ogni caso, dello spessore corporeo dell'umano e del riconoscimento delle differenze tra le comunità nelle quali i corpi vivono.

---

<sup>1</sup> Professore ordinario di Filosofia Teoretica presso il Dipartimento di Scienze Umanistiche dell'Università di Catania.

<sup>2</sup> P. Lévy, *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, trad. it. di M. Colò e D. Feroldi, Feltrinelli, Milano 2002, p. 183.

Se siamo ancora qui e siamo i padroni del pianeta, questo è infatti dovuto anche e soprattutto al fatto che in milioni di anni l'*Homo sapiens* ha sviluppato le sue capacità percettive e mnemoniche. Abbiamo utilizzato i nostri sensi per percepire con estrema cura i suoni, gli odori, i movimenti dell'ambiente intorno a noi, in modo da evitare d'essere preda e diventare appena possibile predatori. Abbiamo poi sempre coniugato i nostri sensi con una tendenza immediata e pervasiva alla manipolazione degli oggetti e del mondo. A tutto questo abbiamo unito una formidabile capacità mnemonica, sia dei singoli (ontogenetica) sia della specie (filogenetica).

Rispetto alla densità materica e corporea dell'individuo e delle società umane, la tesi epistemologica che sta alla base di Internet e del Web è invece il comportamentismo digitale di Alan Turing, della sua *Macchina* come del suo *Test*. Il limite di fondo della prospettiva di Turing è il fatto che essa sembra prescindere completamente sia dalla corporeità sia dal contesto di significati nel quale ogni proposizione umana è immersa e da cui acquista il senso che altrimenti non potrebbe avere.

Ogni pensiero, anche il più astratto e formale, scaturisce dal gorgoglio cellulare del cervello e dell'intera corporeità, dall'insieme di relazioni, esperienze, bisogni, obiettivi e attese che plasmano i pensieri come l'artigiano plasma la propria opera. La comprensione del mondo – e dunque il linguaggio che le dà corpo – è un evento ontologico prima che logico, è una immersione in acqua prima che lo studio di un manuale sul nuoto.

Crederci di poter migliorare e riprodurre l'intelligenza umana facendo a meno della corporeità e di ciò che essa ci trasmette del mondo in cui stiamo immersi, si rivela del tutto illusorio. È il corpo, infatti, che garantisce non solo le reazioni immediate e istintive in vista della sopravvivenza (*livello biologico*) ma anche l'acquisizione, la conoscenza e la rielaborazione dei *significati* che diamo agli enti, alle situazioni e al tempo (*livello culturale*). Il corpo è una *macchina semantica* spaziotemporalmente situata e capace quindi di riempire la sintassi formale di quel significato senza il quale non si dà mente ma si elaborano solo algoritmi.

## 2. Sicurezza

È per mezzo delle nostre facoltà fisiche, materiche, percettive che abbiamo costruito anche il mondo digitale e virtuale dentro cui miliardi di umani abitano ogni giorno e senza il quale non saprebbero più neppure immaginarsi. Eppure tale mondo presenta dei rischi letali.

Sembra infatti che siamo biologicamente inadatti a vivere in questo ambiente che pure ci siamo costruiti. «Il problema con un mondo fatto di bit è l'inutilità dei

vostri sensi. Nel contesto tatto, gusto e olfatto potete intuitivamente comprendere quanto siano superflui»<sup>3</sup>.

Gli oggetti che abbiamo progettato e che utilizziamo tutti i giorni – le tecnologie – sono stati durante il processo di ominazione al nostro servizio ma ora sembra che siamo noi al servizio loro. Poiché il significato di ogni controllo è sempre politico ed economico, questo vuol dire che siamo subordinati non alle macchine e ai software ma a chi le possiede, perché nel mondo della Rete ciascun nodo – e quindi ogni persona – costituisce un’informazione, rappresenta un dato, genera un valore monetario.

L’interazione sempre più intima con i dispositivi digitali rende plausibile la previsione secondo la quale entro il 2020 (vale a dire presto) saranno operativi degli efficaci sistemi di connessione uomo macchina, immersi dentro la cosiddetta *Internet delle cose*, oggetti e ambienti *smart* e tuttavia sottoposti, come tutti i computer, a grandi rischi per la sicurezza.

Pericoli che sono tanto più reali quanto più sembra che in questo magnifico incedere delle tecnologie stiamo perdendo l’intimità e la memoria.

La memoria non è soltanto registrazione del passato e dell’accaduto ma è anche condizione del nuovo e dell’inedito. Il declino della memoria attraverso strumenti che la sostituiscono in ogni occasione e circostanza rischia di impoverire l’immaginazione e rendere pallido il futuro.

Per quanto riguarda l’intimità, è sempre più chiaro che le generazioni abituate sin dalla nascita alla ininterrotta connessione digitale non hanno consapevolezza della privacy e dei suoi rischi. Questo pone milioni di persone e di strutture in balia di gruppi consapevoli e competenti di criminali informatici.

Le vittime più facili da raggiungere appartengono alla generazione per la quale lo smartphone e altri analoghi dispositivi hanno la stessa naturalità delle dita con le quali si scorre uno schermo. Il fatto è che questo mondo digitale è molto simile, per non dire identico, al mondo reale. Internet, infatti, «ospita ladri, delinquenti, maniaci e si scatenano improvvise tempeste che minacciano voi e i vostri figli. Entrambi siete vulnerabili, anche se per ragioni diverse»<sup>4</sup>. Telefoni, tablet, computer sono parenti stretti delle armi. Con gli uni e con le altre si può minacciare, colpire ed essere colpiti, fare molto male. E il mondo virtuale è abitato da una folla di gente poco equilibrata che, in più, può nascondersi dietro l’anonimato, le maschere, l’ombra.

Per vivere e sopravvivere in questa giungla bella e rischiosa non è necessario possedere particolari competenze tecniche ma è indispensabile nutrire la consapevolezza che, insieme a enormi possibilità di conoscenza e di divertimento, la Rete nasconde pericoli molto gravi, come la perdita della capacità di dimenticare che è necessaria quanto quella di ricordare. Come ben sappiamo dalle nostre esperienze

---

<sup>3</sup> A. Curioni, *La privacy vi salverà la vita. Internet, social, chat e altre mortali amenità*, Mimesis, Milano 2017, p. 28.

<sup>4</sup> A. Curioni, *Questa casa non è un hashtag! Genitori e figli su Internet senza rete*, Mimesis, Milano 2017, p. 12.

e da gravi casi di cronaca, la Rete non dimentica mai, non dimentica nulla. E dai suoi meandri possono sempre riapparire informazioni pronte a danneggiare singoli individui e comunità.

Più in generale, la Rete cerca di appropriarsi della risorsa fondamentale delle persone, il tempo, distogliendole dall'utilizzarlo per fini di emancipazione e cercando di trasformare una struttura nata con lo scopo di condividere informazioni in un sistema soltanto affaristico. A questo scopo la Rete genera miliardi di segni, innumerevoli parole. La prima e tuttora pervasiva tecnologia del dominio è infatti la parola. Lo sapeva bene Gorgia e lo sanno imprenditori, informatici, pubblicitari, che sulla capacità umana di produrre parole fondano il proprio potere e ricchezza. Smartphone, Chat, Social Network sono i luoghi di produzione di regimi di verità generati a partire dagli schemi che i progettisti e i proprietari di questi luoghi hanno creato. Gli algoritmi che ne stanno alla base non sono mai neutri. Essi rappresentano infatti il frutto di ben precise opzioni sociali e obiettivi economici. Se questo è sempre accaduto nelle società umane, tra le differenze che segnano il presente vi sono l'impercettibilità, il lavoro gratuito che non sa di esserlo, l'adesione volontaria e felice dei dominati.

### *3. Rivoluzione e colonizzazione*

Internet è tante e diverse cose: «Uno sviluppo del capitalismo globale, una tecnologia innovatrice, un nuovo panottico di sorveglianza, una possibilità di controllo a distanza dei lavoratori, una produzione di identità virtuali, un'opportunità per mille operazioni di hackeraggio benefiche e malefiche, una possibilità di velocizzare e ampliare le nostre comunicazioni orizzontali e tante, tantissime altre cose ancora»<sup>5</sup>.

Il primo dato è dunque che il Web rappresenta certamente un'innovazione ma non è una rivoluzione, costituendo invece la più recente forma alienante generata dal modo di produzione capitalistico; una forma che si pone in continuità con la società dei consumi e con la società dello spettacolo.

Dalla rete militare-accademica Arpanet (1969) alle piattaforme più recenti (Facebook 2004, Google 2005, WhatsApp 2009, Twitter 2013), capitalismo e Rete condividono almeno tre elementi: la struttura gerarchico-tecnocratica; l'orizzonte planetario che produce il metacontinente virtuale fatto di connessioni digitali globali; l'intenzione totalizzante di occupare tutto il territorio del *tempo* e dell'*immaginario*, del quale la Rete opera una vera e propria colonizzazione.

Le antiche forme di colonizzazione culturale – le Crociate e in generale l'attività di proselitismo della Chiesa papista- e territoriale – l'imperialismo europeo-conquistavano, depredavano e sfruttavano ma non riuscivano a raggiungere l'obiettivo più ambizioso: entrare nei corpi degli assoggettati e possederne

---

<sup>5</sup> R. Curcio, *L'impero virtuale. Colonizzazione dell'immaginario e controllo sociale*, Sensibili alle foglie, Roma 2015, p. 8.

l'interpretazione del mondo e della vita. È questo, invece, ciò di cui sono capaci le istituzioni e le aziende che hanno dato vita al più invisibile e pervasivo sistema di controllo delle persone, delle loro scelte, delle intenzioni, dei comportamenti. Una colonizzazione che si esprime e articola in cinque fenomeni principali: «L'iperconnessione, la schiavitù mentale, l'app-dipendenza, l'alienazione della memoria, il furto dell'oblio, e il deterioramento della sensibilità relazionale»<sup>6</sup>.

Si tratta di fenomeni tra di loro interrelati. L'iperconnessione è una coazione al contatto virtuale che diminuisce drasticamente – e a volte annulla – i legami in presenza. È esperienza comune e diffusa vedere delle persone stare *insieme* ma rimanere *distanti*. Distanti perché mentre sono in compagnia del soggetto A rimangono in contatto virtuale con il soggetto B – e viceversa – oppure sono immerse nell'utilizzo dei loro reciproci cellulari. Il diffondersi di simili comportamenti conduce l'intero corpo sociale alla distanziamento tra gli individui anche quando essi sono fisicamente vicini, al primato della comunicazione su WhatsApp o su Facebook rispetto a quella in presenza, alla «sterilizzazione anaffettiva, ben rappresentata dai “Mi piace” di Facebook e raccontata dal successo delle *emoticon*, alle quali non può corrispondere, come tutti sappiamo, alcun reale piacere corporeo ed emozionale», smarrito in una «algida indifferenza» data dalla «maledizione degli algoritmi» che chiude le persone in un infinito e compulsivo smantellamento nel quale i gesti corporei perdono ogni calore, non provando più «alcun piacere, come nessun dolore, né per ciò che fanno, né per le implicazioni “esterne” all'ambito operativo del loro agire», esattamente come se si fosse degli algoritmi<sup>7</sup>.

Obiettare che la dimensione simbolica e la distanza hanno sempre caratterizzato i legami sociali non tiene conto del fatto che quello che sta avvenendo è altro, è un profondo mutamento nei rapporti umani, tra le cui conseguenze si staglia una progressiva difficoltà ad affrontare relazioni dirette, a comprendere la potenza materica del mondo naturale, a interagire in maniera intima ed equilibrata con i corpi che siamo. L'avatar, il nome nella Rete, l'alias virtuale, sono infatti tutte forme di disincarnazione, di deterritorializzazione, di annullamento della corporeità, vale a dire dello spaziotempo fisico nel quale ci costituiamo e che siamo.

#### 4. Memorie permanenti e controllo digitale

Nulla di questo spazio finto e di questo tempo statico viene dimenticato dai server nei quali si deposita la scrittura e la vita degli umani in Internet. Se «per ogni agire ci vuole oblio»<sup>8</sup>, l'accumulo incancellabile delle memorie nella Rete rischia di

---

<sup>6</sup> Ivi, p. 10.

<sup>7</sup> R. Curcio, *L'egemonia digitale. L'impatto delle nuove tecnologie nel mondo del lavoro*, Sensibili alle foglie, Roma 2016, p. 127.

<sup>8</sup> F. Nietzsche, *Sull'utilità e il danno della storia per la vita*, trad. it. di S. Giametta, in «Opere» vol. III/1, Adelphi, Milano 1976, p. 264.

paralizzare il nuovo, il suo immaginario, il suo avvento. Ogni fruitore della Rete diventa un'entità virtuale indistruttibile e costantemente *profilata* nei suoi comportamenti, curiosità, desideri, acquisti, concezioni del mondo.

Il *profiling* diventa una raffinata forma di valorizzazione del Capitale, nella quale il lavoro volontario e non retribuito si fa addirittura inconsapevole – efficacemente mascherato con la formula della *gratuità* dei social network – e gli individui che producono valore sono oggetto di offerte commerciali che essi stessi hanno contribuito a creare.

Tutto questo rappresenta anche e soprattutto una radicale esperienza di controllo collettivo, attuato con la fattiva collaborazione del corpo sociale stesso, il quale costruisce da sé la propria schedatura mediante la miriade di fotografie (“libro delle facce”), immagini, riferimenti anagrafici, nomi, *tag*, contrassegni dei quali i singoli riempiono le proprie pagine e con esse la Rete. La carota è il “mi piace” da ottenere e moltiplicare, il bastone è l'inesistenza della quale si viene minacciati se non ci si sottopone a tali riti; di più: è l'inesistenza stessa, che dal piano di un'ontologia materica è passata a quello di un'ontologia virtuale. L'ontologia dello spettacolo, per la quale non apparire nei media e in televisione equivale a non esserci, diventa sempre più l'ontologia digitale per la quale se non rimane traccia *social* di un evento è come se quell'evento non fosse mai accaduto.

Lo squilibrio temporale tra tecnologie di controllo dallo sviluppo velocissimo e la consapevolezza sociale del loro significato e dei loro effetti, che procede invece molto lentamente, genera relazioni e strutture collettive caratterizzate da un dominio della quantità di marca fortemente riduzionistica e ossessionato da parametri numerici. Si tratta di un vero e proprio *Dataismo*, come lo ha chiamato Byung-Chul Han, per il quale ogni soggetto, collettività ed evento deve essere trasformato in informazione, in pacchetti di dati. Una esplicita ideologia della *misurabilità* si esprime in modo emblematico negli istituti di formazione – scuole e università –, dove la dissoluzione del non misurabile, della qualità, delle sfumature, delle relazioni, induce i docenti a diventare voce narrante di supporti audiovisivi, di lavagne interattive, di tablet da consultare invece che di libri da leggere.

L'obesità tecnologica sprofonda in questo modo nella *hybris*, nella convinzione che tutto si *deve* fare se si *può* fare, nella schiavitù trasparente generata in Italia dal cosiddetto Jobs Act che cancellando l'articolo 4 dello Statuto dei lavoratori ha invaso ogni attività professionale di strumenti di controllo che il lavoratore è obbligato a portare con sé e a indossare se non vuole essere licenziato. Strumenti talmente onnipresenti da imporre un dominio sulle persone che raramente è stato così completo e pervasivo.

La colonizzazione dell'immaginario e dei corpi segna un indubbio progresso tecnologico, il quale conferma l'originaria ambiguità del *progressismo*, che sin dal XIX secolo ha accomunato padroni e lavoratori nell'illusione di un avvenire inevitabilmente migliore del passato. La complessità di tali dinamiche rende insufficiente ogni tecnofobia o tecnofilia poiché, ancora una volta, «non sono le

“tecnologie” in quanto tali a costituire la minaccia bensì la loro determinazione proprietaria»<sup>9</sup>.

Come ogni forma di dominio, anche l’algocrazia – il potere degli algoritmi che osservano, controllano, determinano le vite – non è una questione in primo luogo tecnologica ma sempre e profondamente politica.

## 5. *Trasparenza*

Anche il problema della nostra sicurezza nelle transazioni e relazioni che formano la Rete è prima politico che tecnologico. La Rete è infatti anche una grande metafora del divino: «Onnipresenza, onniscienza e onnipotenza sono probabilmente i tre tratti distintivi di qualsiasi divinità. Irraggiungibili nel mondo reale, possono quindi concretizzarsi al di là del monitor, dentro la Grande Rete»<sup>10</sup>. Dio vede tutto. Nulla gli sfugge. Di fronte a una divinità onnisciente siamo tutti diafani. La *trasparenza* teologica e quella roussoviana si coniugano nel potere che oggi pervade di sé le vite di miliardi di umani, per lo più felici di essere oggetto di un tale sguardo. Un potere che titilla le esigenze narcisistiche di ciascuno ma in cambio chiede l’anima, pretende il controllo dello spazio interiore, dei pensieri più intimi, dei desideri, delle azioni che nascondiamo a tutti, delle aspirazioni, degli squilibri, della chiarezza e dell’indicibile. La Grande Rete è anche un luogo tecnologico, è anche una modalità informativa e relazionale ma è soprattutto lo spazio del Sacro, compresa la sua potenza infera.

Spazio sacro così inteso è certamente il più diffuso dei Social Network. La creatura di Mark Zuckerberg è stata sin dall’inizio avvolgente e pervasiva delle vite di chi abita in essa. Gli analisti più attenti vi scorgono ormai da tempo numerosi elementi tipici di una struttura nella quale il controllo politico-poliziesco è attuato con l’attiva complicità dei controllati; di una cultura del vuoto e dell’infantilismo protratti sino alla maturità; di una vera e propria neolingua; della colonizzazione dell’immaginario. Gli utenti di Facebook subiscono quasi quotidianamente l’invito a comunicare a tutti i propri contatti (detti “amici”) fotografie e testi pubblicati esattamente lo stesso giorno degli anni precedenti. In questo modo l’oblio – struttura necessaria alla salute mentale degli umani – viene cancellato con il periodico ritorno non soltanto dei ricordi del soggetto ma anche di quelli dei suoi contatti, che lo inondano di immagini e parole del passato.

A ciò si aggiunge il pressante invito a formulare gli auguri a questo e a quello tra i propri contatti, invito che è sempre stato presente in modo discreto sulla piattaforma ma che da qualche tempo appare subito a tutta pagina in occasione del compleanno di qualcuno dei propri “amici”. Facebook, in altre parole, vuole farci pensare ciò che l’algoritmo ha deciso essere significativo; vuole trasformare la vita dei suoi utenti in base a ciò che per l’algoritmo è più importante; vuole invadere di

---

<sup>9</sup> R. Curcio, *L’egemonia digitale. L’impatto delle nuove tecnologia nel mondo del lavoro*, cit., p. 122.

<sup>10</sup> A. Curioni, *Come pesci nella Rete. Guida per non essere le sardine di Internet*, Mimesis, Milano 2016, p. 25.

se stesso il componente e il tempo degli umani. Sono questi -pensiero eteronomo, imposizione di una gerarchia dei valori, mobilitazione totale- tre degli elementi caratteristici di ogni struttura e forma autoritaria.

## 6. *Algocrazia*

«Impercettibilmente, ci stiamo», dunque «muovendo da un mondo ricco di significati, in virtù di relazioni costruite da noi e per noi, a un mondo i cui significati derivano da correlazioni stabilite dalle macchine gestite da algoritmi. Ripetiamolo: algoritmi privati, non sottoposti in alcun modo a controllo democratico, di proprietà dei nuovi mediatori informazionali»<sup>11</sup>. Questi algoritmi raccolgono una quantità immensa di dati gestiti da pochi e potenti gruppi industriali, militari, mediatici. Le interazioni fra questi Big Data e i loro fornitori – ognuno di noi – creano *community*, che non sono fatte di legami sociali ma rappresentano gruppi di consumatori che offrono il loro tempo, l'intelligenza e le energie alla promozione delle merci che essi stessi acquistano.

L'innato bisogno di comunicare che caratterizza la nostra specie diventa così una preziosa e insieme abbondante materia prima. Siamo diventati non più lavoratori consapevoli della nostra identità e del conflitto sociale ma parte essenziale e primaria del prodotto generale che si vende e che si acquista. La merce principale sono i nostri stessi comportamenti sul web, a partire dai più piccoli spostamenti del mouse sino alla comunicazione dei dati privati necessari per ottenere servizi e – di più – per entrare a far parte della Rete collettiva. Sul web la nostra identità coincide con le nostre azioni ed è anche per questo che «se non si vede il prezzo, se è gratis, la merce sei tu. Tu, interamente, sei materia prima: tutto ciò che compone la tua identità, la tua soggettività. Non solo il tuo tempo d'attenzione, non solo un po' dello spazio nel tuo cervello: tu, corpo e anima, anima-carne, desideri e pulsioni, sogni e relazioni, carattere in evoluzione»<sup>12</sup>. Siamo il prodotto e siamo anche la moneta che serve a farlo circolare. Siamo l'energia del fiume di parole, informazioni, richieste, scambi, immagini, suoni, in cui consiste la Rete.

La necessità di comunicare diventa una sola cosa con il bisogno di essere gratificati, di ricevere rinforzi, di soddisfare desideri, di fare della vita un grande gioco foriero di piacere. Gli *stati di flusso* si basano infatti «sull'assorbimento della coscienza dell'individuo nella procedura, che provoca piacere chimico mediante scariche di dopamina, un neurotrasmettitore attivo nel cervello»<sup>13</sup>. Sino a che siamo nel flusso abitiamo all'interno della cosiddetta *filter bubble*, una personalizzazione dei risultati delle nostre ricerche che arriva al punto da oscurare quanto secondo gli algoritmi non si confà alla nostra persona, ai nostri gusti, alle idee, e lasciar passare soltanto ciò che rafforza il conformismo con noi stessi.

---

<sup>11</sup> Ippolita, *Tecnologie del dominio. Lessico minimo di autodifesa digitale*, Meltemi, Milano 2017, p. 249.

<sup>12</sup> Ivi, p. 85.

<sup>13</sup> Ivi, p. 110.

Il culto per l'individuo senza legami e per il mercato del quale è parte attiva, passiva e intrinseca è il fondamento dell'anarco-capitalismo che fa da base alle attività delle maggiori Corporations del Web. Per l'anarco-capitalismo, infatti, «l'unica libertà che conta è quella del mercato capitalista, in quanto frutto della libera azione di soggetti individuali assolutamente liberi mossi dal proprio interesse privato di accumulo e fruizione»<sup>14</sup>. È il libertarismo come forma estrema del liberalismo, quella nella quale l'individuo si illude di essere signore di se stesso ed è invece continuamente sotto il controllo di un panottico digitale la cui necessità Facebook e il suo fondatore teorizzano esplicitamente, ritenendo la privacy un bisogno superato ed equivoco, da sostituire con forme di trasparenza del corpo sociale così radicali da non poter essere definite in altro modo che come trasparenza totalitaria.

Facebook è infatti anche la realizzazione del sogno roussoviano di una società totalmente trasparente e dalla quale non è più possibile uscire una volta che si è entrati; è un occhio impersonale fatto di miliardi di pupille, che vuole rinunciare a ogni riservatezza; è la realizzazione ludica ma non per questo meno reale del progetto capitalista, avendo trasformato «mezzo miliardo di persone in laboriosi operai dell'amicizia»<sup>15</sup>; è il narciso che si crede al centro del mondo e delle sue relazioni; è una perdita di tempo; è il tramonto del dialogo critico, a favore invece della fuffa disseminata ovunque; è una parodia della partecipazione: «Il presunto consenso dal basso muove sovente dalla creazione dei cosiddetti "gruppi", le cui adesioni di altri utenti vengono coartate o sollecitate o addirittura ottenute in modo inconsapevole (attraverso la modalità di iscrizione di altri utenti allo specifico gruppo, modalità che non passa necessariamente attraverso una richiesta di consenso esplicito)»<sup>16</sup>; è un formidabile strumento di raccolta di informazioni al servizio delle polizie e delle aziende di tutto il mondo; è la vittoria delle potenzialità più discutibili di Internet e della Rete, delle quali per fortuna Facebook è ancora soltanto una provincia, per quanto estesa sia.

## *7. Tecnocrazia e fede*

In questo mondo dove nessuno nasconde nulla, dove ogni cittadino è sottoposto a una profilazione analoga a quella che in passato era riservata ai soli criminali, dove la pornografia emotiva sostituisce l'azione collettiva e ci si indigna a comando, il Web, i Social Network, l'Internet delle Cose, il Social Media Marketing si presentano come forme religiose, espressioni dell'unità della specie e dei suoi interessi, al di là delle differenze caratteriali, economiche, sociali, le quali perdono di colpo la loro importanza. Chi formula delle obiezioni o esprime dei dubbi riceve «attacchi furibondi [i quali] sono probabilmente dovuti al carattere messianico, di buona novella, con cui le tecnologie digitali si presentano spesso in maniera esplicita:

---

<sup>14</sup> Ivi, p. 25.

<sup>15</sup> C. Raimo, *Facebook. Se guardi lo spot guadagni anche tu*, in «il Manifesto», 11 maggio 2011, p. 5.

<sup>16</sup> G. Policastro, *Per non essere un gadget*, in «Alfabeta2», maggio 2011, pp. 30-31.

mettere in discussione la digitalizzazione autoritaria del mondo equivale a un'eresia»<sup>17</sup>.

Il principio, la ragione, il fine della tecnocrazia digitale è il superamento della libertà come differenza, come maturare lento delle decisioni, come fatica delle scelte, come incertezza costitutiva della vita, a favore invece della libertà di essere tutti uguali nel mondo della competizione ultraliberista.

Si conferma in questo modo la tesi da cui siamo partiti: nessuna tecnologia è mai neutra e la tecnica è invece sempre rapporto con il potere. Ogni forma di interazione con il mondo e tra gli umani è una struttura di dominio, la cui forza può essere attenuata o accresciuta. Le relazioni dei singoli e delle collettività con le macchine delineano anch'esse dei rapporti di potere, che nessun automatismo *social* può davvero nascondere, nonostante gli sforzi ideologici e gli investimenti finanziari profusi a questo scopo. Lo scopo di ogni potere: dominare dando l'illusione che essere dominati ci piaccia. I like.

---

<sup>17</sup> Ippolita, *Tecnologie del dominio. Lessico minimo di autodifesa digitale*, cit., p. 238.

## **Quale etica per il digitale? Note sulle condizioni formali dell'agire pratico nelle nuove società ipertecnologiche**

*Alessandro De Cesaris*<sup>1</sup>

Interrogarsi sulla dimensione etico-pubblica della cultura digitale significa innanzitutto porre il problema del nesso tra etica, spazio pubblico e mutamenti tecnologici. La domanda, in buona sostanza, è se e come l'introduzione di nuove tecnologie esiga una riconfigurazione del discorso etico, così come una rielaborazione del nostro modo di intendere lo spazio pubblico o di rapportarci ad esso. In prima battuta, gli studi relativi al problema hanno risposto in modo decisamente positivo a questa domanda<sup>2</sup>. Eppure, se è genericamente chiaro che l'idea di una "cultura digitale" comporti una serie di questioni di tipo etico, politico e sociale, è meno chiaro di che tipo di questioni si tratti, e soprattutto quale sia il contributo che le singole discipline possono dare nella loro formulazione, discussione e risoluzione.

L'obiettivo principale di questo saggio non è quello di discutere una particolare questione etico-pubblica legata all'avvento delle tecnologie digitali. Piuttosto, nelle pagine che seguono intendo interrogarmi sul modo in cui il nesso tra etica e tecnologia – in particolare tecnologia digitale<sup>3</sup> – va inteso se si vuole porre la

---

<sup>1</sup> Assegnista di ricerca in Filosofia presso l'Università degli Studi "Federico II" di Napoli.

<sup>2</sup> Per una panoramica si veda H.T. Tavani, *Ethics and Technology. Controversies, Questions and Strategies for Ethical Computing*, Wiley, Danvers 2013. Si veda anche la nota "Towards a New Digital Ethics" dello European Data Protection Supervisor, disponibile al seguente indirizzo:

< [https://edps.europa.eu/sites/edp/files/publication/15-09-11\\_data\\_ethics\\_en.pdf](https://edps.europa.eu/sites/edp/files/publication/15-09-11_data_ethics_en.pdf) > (ultima visita 12 Marzo 2018).

<sup>3</sup> Per un chiarimento preliminare circa il senso della nozione di "tecnologia digitale" si rimanda a G. Balbi, P. Magaudo, *Storia dei media digitali*, Laterza, Roma-Bari 2014. Particolarmente incisivo e

questione in termini filosofici radicali. Questo significa, innanzitutto, che la tecnologia va presa in considerazione non tanto nei suoi elementi meramente operativi, ma piuttosto in quanto dimensione capace di produrre una determinata cultura. Secondariamente, l'obiettivo è mostrare in che senso, sulla base di un'impostazione radicale del problema, è possibile delineare i tratti autenticamente filosofici della questione rispetto a quelli di competenza di altri ambiti di studio<sup>4</sup>.

Il testo si divide dunque in tre sezioni principali. La prima presenta i modi fondamentali in cui è possibile concepire il nesso tra etica e tecnologia, prendendo in particolare considerazione il dibattito più recente. Si distinguerà tra un'impostazione strumentale, un'impostazione critica e un'impostazione trascendentale, mostrando come la terza riesca entro certa misura a evitare i limiti presenti nelle prime due. La seconda parte metterà a tema il senso della "cultura digitale", domandando quale modo di concepire la tecnologia rende possibile attenersi all'impostazione etica individuata nella prima parte. Nella terza parte, infine, si metteranno a tema alcuni elementi costitutivi del modo in cui la problematica etico-pubblica viene presentata in questa chiave di lettura, enumerando alcune questioni formali circa il modo in cui l'agire pratico e la dimensione assiologica vengono riconfigurate nel mondo contemporaneo.

La domanda circa le condizioni formali dell'agire pratico nell'era digitale, dunque, consiste nell'esigenza di individuare una specifica nozione di "etica" e una modalità filosofica di considerare la dimensione tecnologica, mostrando innanzitutto in che senso questa modalità sfugga alla nozione di una "etica applicata" ma si proponga, piuttosto, come un modo ben preciso di intendere l'etica come disciplina filosofica.

### *1. Tre modelli di etica tecnologica*

L'obiettivo di questa prima sezione non è discutere genericamente le diverse accezioni di "etica" presenti nella tradizione filosofica o nel dibattito contemporaneo. In particolare, per quanto possa sembrare utile prendere posizione rispetto al modello etico da preferire in un discorso circa la tecnologia, l'opzione tra

---

ormai classico è anche lo studio di L. Manovich, *The Language of New Media*, MIT Press, Boston 2002, in particolare pp. 49 e ss.; l'analisi di Manovich è utile proprio perché si pone piuttosto scetticamente nei confronti di ciò che chiama il "mito del digitale" (pp. 68-69), da cui la preferenza nei confronti della dizione "nuovi media" e l'attenzione per una concezione equilibrata del senso del digitale nella discussione delle nuove tecnologie.

<sup>4</sup> Questo, ovviamente, senza voler in alcun modo presupporre una "separazione" netta tra la filosofia e le altre discipline. Tuttavia, occorre precisare che il progetto di una filosofia dei media – e più in generale di una filosofia della tecnologia – ha senso solo se si riesce a individuare la specificità del contributo della filosofia, pur nello scambio e nella discussione costante con le altre scienze sociali, umani e tecniche. Questo punto è particolarmente rilevante proprio perché manca, in realtà, una posizione condivisa rispetto a ciò che una filosofia dei media, o della tecnologia, possa o debba essere.

un'etica delle virtù e un'etica dei doveri non è davvero determinante per discutere il problema, dal momento che entrambe le prospettive offrono strumenti concettuali adatti a inquadrare il problema della tecnologia<sup>5</sup>. Ciò che occorre determinare, piuttosto, è il modo in cui si concepisce la domanda etica rispetto alla questione della tecnologia<sup>6</sup>. Queste modalità risultano trasversali rispetto agli indirizzi etici affermatasi nel dibattito contemporaneo, e si distinguono piuttosto sulla base di criteri specifici della questione.

### 1.1 *Etica dell'uso*

Il primo indirizzo, per certi versi il più immediato e certamente il più diffuso, è quello che pone la questione etica nei termini del corretto uso degli oggetti tecnologici. Di fronte alla svolta digitale, la domanda formulata a partire da questa impostazione è quali siano gli usi moralmente sbagliati, e quali gli usi moralmente virtuosi degli strumenti messi a disposizione dal progresso, che si tratti di social network, del web o di altro.

In prima battuta, questa impostazione del problema sembra individuare negli strumenti tecnici una precisa connotazione assiologica. Facendo implodere la distinzione tra dimensione pratica e dimensione tecnica, l'etica dell'uso ha il merito di esigere un'analisi della natura intimamente morale degli oggetti, ovvero il loro esser già da sempre caricati con valori, potenzialità pratiche, finalità. Ciò si riflette, in prima analisi, nell'idea che esistano oggetti "buoni" e oggetti "cattivi", e che dunque l'elemento etico riguardi primariamente la scelta, da parte del singolo, di usare gli uni piuttosto che gli altri – la penna piuttosto che la spada, il "buon libro" piuttosto che la "cattiva maestra televisione".

In secondo luogo, tuttavia, questo modello non è affatto incompatibile con un'idea "incipiente" dell'oggetto tecnologico, secondo la quale quest'ultimo

---

<sup>5</sup> Per una breve esposizione di questa differenza si veda J. Kawall, *In Defence of the Primacy of Virtues*, in «Journal of Ethics and Social Philosophy», 3 (2), 2009, pp. 1-21.

<sup>6</sup> Nel pensiero kantiano sembra essere operativa, in prima battuta, una netta separazione tra dimensione tecnica e dimensione pratica (I. Kant, *Metafisica dei costumi*, a cura di G. Landolfi Petrone, Bompiani, Milano 2005, p. 35). D'altronde anche in Aristotele sembra essere presente una distinzione tra *praxis* e *poiesis*, e dunque una separazione tra la questione etica e la questione tecnica. La posizione esplicita del problema tecnologico da parte delle teorie etiche appartiene senz'altro alla filosofia del XIX e in particolare del XX secolo, ma nonostante ciò è possibile ravvisare le premesse per una considerazione etica della tecnologia già nel pensiero classico, in particolare nelle teorie che propongono un'antropologia già orientata in termini tecnologici. A questo proposito si veda A. De Cesaris, *Le estensioni dell'individuo. Seconda natura e mondo degli oggetti*, in «Lessico di Etica Pubblica», 2 (2015), pp. 77-87. Come si vedrà, è proprio il nesso tra etica ed antropologia a costituire il punto focale della discussione che segue. Più autori hanno sottolineato il nesso tra dimensione antropologica e dimensione etica in Kant (si veda l'Introduzione dello stesso Landolfi Petrone alla *Metafisica dei costumi* kantiana). Nancy Sherman sottolinea l'affinità tra l'etica kantiana e quella aristotelica, soprattutto in merito a determinate questioni che si riveleranno essenziali per il presente discorso, su tutte quella relativa alla seconda natura. Cfr. N. Sherman, *Making a necessity of virtue. Aristotle and Kant on virtue*, Cambridge University Press, Cambridge (Mass.) 1997, pp. 241-43.

presenterebbe al tempo stesso potenzialità e pericoli. Al contrario, nel dibattito pubblico così come nel panorama degli studi questa tendenza si è rivelata decisamente come la più seguita, dando sempre maggior seguito a un'idea della tecnologia come strumento "neutro", la cui connotazione etica dipenderebbe sostanzialmente dall'uso che se ne fa<sup>7</sup>. A questo proposito, si è assistito alla proliferazione di proposte che, attraverso la metafora del "viaggiare informati", riducono il problema dell'etica della tecnologia, di fatto, a una questione di pedagogia della tecnica<sup>8</sup>.

Su queste basi, il primo modello di relazione tra etica e tecnologia corrisponde all'idea di un'etica applicata<sup>9</sup>. Ciò ha senz'altro il merito di porre la questione nei suoi termini più chiari, permettendo al tempo stesso di declinare in diversi modi il significato della tecnologia per la vita morale dell'umanità. E tuttavia, precisamente l'idea di una "applicazione" dell'etica alla tecnologia presenta diverse difficoltà. La prima e più evidente è che in questo modo si presuppone l'esistenza di un ordine di valori, di pratiche condivise, di virtù umane che in qualche modo preesistono alla dimensione tecnologica, e che non sono modificate sostanzialmente dal mutamento dei paradigmi tecnologici che reggono la società. La sfera dell'etica e quella della tecnologia rimangono separate, e più di un'etica della tecnologia si tratta di una "etica sulla tecnologia", ovvero di una trattazione specifica all'interno di un più generale discorso etico che rimane per lo più invariato nelle sue particolarizzazioni.

Anche nei casi in cui l'emergenza del problema tecnologico richiede una riformulazione di alcuni temi etici classici – ad esempio circa la violenza, la comunicazione, l'impegno politico – l'esigenza non sembra tanto quella di ripensare il nostro ordine di valori, di affetti e di prescrizioni morali alla luce di una nuova casistica, ma piuttosto quello di riformulare le questioni in modo da renderle abbastanza comprensive e generali da includere il nuovo caso. In questo modo l'emergere di nuovi casi non immediatamente riducibili a quelli noti non impone un reale ripensamento dell'etica, ma piuttosto uno sforzo nel confermare il modello preesistente. Questo anche nei casi, piuttosto rari, in cui l'introduzione di una nuova tecnologia comporti effettivamente il mutamento di una prescrizione tradizionalmente accolta dalla società. Si prendano, ad esempio, i casi legislativi relativi agli insulti sui *social*, in cui occorre decidere se essi possano essere

---

<sup>7</sup> Si noti bene, però, che esiste un sottile scarto tra l'idea del medium come costitutivamente ancipite e l'idea di un oggetto "neutro", il cui valore dipende dal suo uso. La prima concezione ha la propria origine in Platone, e arriva fino alla teoria dei media di McLuhan. La seconda concezione è precisamente quella contro cui si scaglia la teoria dei media, e intende questa ambiguità nei termini di una "opzione" tra un uso positivo e un uso negativo.

<sup>8</sup> Cfr. P.C. Rivoltella, *Le virtù del digitale. Per un'etica dei media*, Morcelliana, Brescia 2015.

<sup>9</sup> Si veda ad esempio K.E. Himma, H.T. Tavani (eds.), *The Handbook of Information and Computer Ethics*, Wiley, Hoboken 2008 (con l'eccezione del saggio di Luciano Floridi, di cui si dirà in seguito).

commisurati a un diverbio orale o ad un attacco *ad hominem* a mezzo stampa<sup>10</sup>. In questi casi, indipendentemente dalla scelta del legislatore, si tratta di effettuare una decisione puntuale all'interno di un quadro di riferimento che rimane sostanzialmente immutato.

Un altro limite di questa impostazione è che essa rimanda, in ultima analisi, a una dimensione individuale. Che l'etica dell'uso sia un'etica individuale non significa, certamente, che essa non prenda in considerazione i problemi pedagogici e sociali legati all'uso delle tecnologie digitali – anzi, questa è senz'altro la principale flessione del discorso etico circa il problema della tecnologia<sup>11</sup>. Allo stesso modo, ciò non significa che nel determinare il corretto comportamento del singolo non si tenga in considerazione lo spazio pubblico, tanto dal punto di vista delle conseguenze sociali dei comportamenti, che dal punto di vista delle modalità di scambio intersoggettivo che l'uso delle tecnologie comporta. Tuttavia, tanto questa dimensione intersoggettiva che – più in generale – la conformazione dello spazio pubblico sono ancora una volta presupposte al discorso etico.

In altri termini, il problema non è proporre “soluzioni biografiche a problemi sistemici”, come nella critica classica esercitata da studiosi come Bauman<sup>12</sup>. Infatti l'idea di un'etica dell'uso non esclude la formulazione di *policies* o di pratiche condivise<sup>13</sup>. Piuttosto, il problema consiste ancora una volta nella disorganicità del nesso tra dimensione etico-pratica e dimensione tecnologica. Anche una proposta “globale”, ovvero mirante alla costruzione di pratiche condivise nello spazio pubblico, rimanda in ultima analisi alle azioni individuali di soggetti percepiti come dotati di valori e comportamenti autonomi rispetto agli strumenti che essi utilizzano.

## 1.2 Etica critica

La seconda modalità con cui viene concepito il nesso tra dimensione etica e dimensione tecnologica vede la prima come un'impostazione critica nei confronti della seconda. Ciò significa, in prima analisi, che l'etica diventa un discorso che

---

<sup>10</sup> Per una guida problematica ma chiara sul tema si veda ad esempio M. Pearson, *Blogging and Tweeting Without Getting Sued. A Global Guide to the Law for Everyone Writing Online*, Allen and Unwin, Crow's Nest 2012.

<sup>11</sup> Questo in due sensi: sia dal punto di vista di *policies* pubbliche, sia perché i problemi riguardano spesso soggetti collettivi (a riguardo si veda G.P. Cella, *Personae finte. Paradossi dell'individualismo e soggetti collettivi*, Il Mulino, Bologna 2015).

<sup>12</sup> Z. Bauman, *Liquid Modernity*, Polity Press, Cambridge 2000, p. 34. L'espressione è ripresa da Beck, ma ritorna in diversi scritti di Bauman, spesso nella forma di “soluzioni particolari a problemi globali” (cfr. M. Davis, *Bauman on Globalization*, in M.H. Jacobsen and P. Poder, *The Sociology of Zygmunt Bauman*, Routledge, London-New York 2008, pp. 137-155, in particolare p. 143).

<sup>13</sup> Questo è quanto accade, ad esempio, con la *Carta dei diritti digitali fondamentali dell'Unione Europea*, di cui Byung-Chul Han è iniziatore e firmatario (testo disponibile qui: <https://digitalcharta.eu/>; ultimo accesso 12 Marzo 2018). Qualcosa di leggermente diverso è quanto compiuto dall'etica hacker, ad esempio nel libro di S. Levy, *Hackers: Heroes of the Computer Revolutions*, O'Reilly, Sebastopol 1984, in cui l'autore presenta un'etica integrata con una vera e propria visione del mondo.

mette a tema il problema della tecnica considerato globalmente, individuandone le connotazioni assiologiche di fondo. Questo discorso non deve essere necessariamente critico nel senso di una considerazione negativa della tecnica – per quanto questa sia stata l’opzione primaria nell’ambito degli studi filosofici del XX secolo – ma piuttosto nel senso di un *giudizio di valore* circa la tecnica considerata, in ultima analisi, come *apparato*<sup>14</sup>.

Così come l’etica dell’uso rimandava in ultima analisi a una dimensione individuale, dunque, l’approccio critico rimanda piuttosto a una dimensione strutturale, in cui l’aspetto valoriale della dimensione tecnologica può certamente riflettersi sul singolo, ma trova il proprio nucleo in considerazioni di tipo sistemico. Appartengono a questa distinzione diverse interpretazioni piuttosto celebri del significato della tecnologia, tendenzialmente collocabili nello spettro polarizzato a partire dalla contrapposizione tra tecnofobia e tecnolatria, o tra “apocalittici” e “integrati”<sup>15</sup>. Rispetto alla prima impostazione, l’etica critica ha il merito di riconoscere la dimensione strutturale della tecnologia, la sua funzione determinante rispetto a diversi elementi del contesto sociale in cui agisce. Sullo stesso tenore, questa impostazione presenta una comprensione logicamente più profonda del problema etico, che non riguarda solo la dimensione dell’uso – individuale e collettivo – degli strumenti tecnologici, ma si riferisce primariamente all’effetto che questi strumenti presi nel loro complesso hanno sulla dimensione valoriale, politica e comunicativa attiva nello spazio pubblico.

In questo senso, l’etica critica è a tutti gli effetti una teoria sociale – spesso un’ontologia sociale – con particolare riferimento alla dimensione della filosofia pratica<sup>16</sup>. Un punto di forza innegabile di questo modello è la capacità di coniugare l’esigenza di avere una considerazione globale del fenomeno tecnico, in cui la dimensione etica sia già inclusa in esso e non semplicemente applicata ad esso dall’esterno, con l’esigenza di mantenere una distanza critica, capace di giudicare

---

<sup>14</sup>Qui di seguito i testi classici per questa impostazione: M. Heidegger, *Die Frage nach der Technik*, in Id., *Gesamtausgabe*, Band 7, Vittorio Klostermann, Frankfurt a. M. 2000 (1953), pp. 5-36; trad. di G. Vattimo, *La questione della tecnica*, in *Saggi e discorsi*, Mursia, Milano 2007, pp. 5-27; H. Marcuse, *Some Social Implication of Modern Technology*, in Id., *Collected Papers*, edited by D. Kellner, Routledge, London-New York 1998, pp. 40-66; J. Ellul, *Le système technicien*, Le cherche midi, Paris 1977, trad. di G. Carbonelli, *Il Sistema tecnico*, Jaca Book, Milano 2009; E. Severino, *Techne. Le radici della violenza*, Rizzoli, Milano 1979; A. Feenberg, *Technosystem. The Social Life of Reason*, Harvard University Press 2017. A dire il vero, la posizione di Feenberg non è pienamente riducibile a un’impostazione di questo genere, partendo da un’impostazione marcusiana ma presentando tratti antropologici mutuati dallo studio di Gilbert Simondon. Tuttavia, rimangono nei suoi volumi – in particolare in quelli precedenti – echi di un’impostazione decisamente simile a quella della teoria critica.

<sup>15</sup> Il riferimento è a U. Eco, *Apocalittici e integrati*, Bompiani, Milano 1964. In realtà è il caso di segnalare che nell’opera di Eco è presente una estesa e lungimirante trattazione del significato delle teorie dell’informazione per le scienze della cultura. Si veda ad esempio U. Eco, *Opera aperta*, Bompiani, Milano 1962, pp. 95-153.

<sup>16</sup> Questa è l’impostazione esplicita di G. Lukàcs, *Ontologia dell’essere sociale*, Pigreco, Milano 2012, in particolare il vol. III, pp. 135 e ss.; cfr. A. Feenberg, *Lukàcs Theory of Reification and Contemporary Social Movements*, in «Rethinking Marxism», 27, 4, 2015, pp. 490-507.

positivamente o negativamente l'apparato tecnologico sulla base di una posizione ben determinata.

D'altra parte, tuttavia, il punto di forza di questo modello è anche il suo limite. Pur considerando il nesso tra etica e tecnologia come interno alla dimensione tecnologica considerata, infatti, le teorie critiche finiscono per produrre uno sdoppiamento assiologico: da un lato si analizza la dimensione valoriale determinata come una funzione del sistema tecnologico vigente, e individuata come effettiva struttura dello spazio pubblico e delle interazioni sociali; dall'altro, si effettua una valutazione di questa prima dimensione valoriale sulla base di un secondo, più profondo punto di vista morale, usato come criterio di valutazione del primo e di fatto presupposto come esterno rispetto all'analisi effettuata. Ciò vale certamente nel caso di considerazioni positive, che sono tali sulla base – ad esempio – di ideali di progresso, o di concezioni della felicità non derivate dall'analisi stessa, ma pregresse rispetto ad essa.

Questo atteggiamento è ravvisabile con una certa chiarezza tanto negli autori della Scuola di Francoforte quanto in alcuni esponenti dell'antropologia filosofica novecentesca, ad esempio Günther Anders<sup>17</sup>. Il paradosso in questi autori consiste precisamente nell'anfibolia con cui viene affrontata la declinazione antropologica della questione etica in relazione alla tecnica. Da un lato si riconosce la profonda ricaduta antropologica determinata dall'ingresso delle nuove tecnologie, ma dall'altro si individua comunque un criterio per la valutazione normativa di questa ricaduta all'interno di un paradigma antropologico non sempre del tutto esplicito.

Per quanto riguarda le tecnologie digitali, un buon esempio sono le teorie del filosofo coreano Byung-Chul Han. Secondo Han l'implosione delle distanze determinata dalle nuove forme di comunicazione digitale determinerebbe un mutamento di paradigma emotivo, una riconfigurazione della costituzione emozionale dell'individuo in cui non esistono più le condizioni per l'esistenza del rispetto come dinamica di relazione intersoggettiva<sup>18</sup>. Questa analisi trova la propria collocazione in una più ampia ricognizione delle patologie dell'individuo contemporaneo, in cui l'elemento tecnologico gioca un ruolo fondamentale nel determinare il dominio della "stanchezza" come cifra dell'intera vita sociale<sup>19</sup>.

L'analisi di Han appare piuttosto potente, non solo grazie a una certa concisione stilistica attraente, ma anche per la capacità di ricondurre fenomeni sociali particolari a problemi di tipo logico, in particolare alla decadenza della

---

<sup>17</sup> G. Anders, *Die Antiquiertheit des Menschen*, Beck, München 1956, trad. di L. Dallapiccola, *L'uomo è antiquato*, Bollati Boringhieri, Milano 2007. La posizione di Anders, se da un lato può essere senz'altro commisurata a quella della scuola di Francoforte e di quella che qui viene chiamata "etica critica", dall'altro si presenta già fortemente indirizzata verso un'antropologia della tecnica. Non è questa la sede per approfondire il discorso circa il pensiero andersiano, ma è senz'altro interessante rilevare che il progetto de *L'uomo è antiquato* costituisce una riflessione filosofica sulla terza rivoluzione industriale esattamente come gli studi di Floridi lo sono circa la quarta.

<sup>18</sup> B.C. Han, *Nello sciamano. Visioni del digitale*, trad. di F. Buongiorno, Nottetempo, Roma 2015, cap. 1.

<sup>19</sup> B.C. Han, *La società della stanchezza*, trad. di F. Buongiorno, Nottetempo, Roma 2012.

dimensione dell'alterità e del negativo. Tuttavia, la posizione di Han si rivela a più tratti esplicitamente critica nei confronti del modello analizzato, e in diversi casi indirizza fortemente l'analisi stessa. In altri termini: che l'immersione nel mondo digitale ponga fine alla dimensione del "rispetto" è necessariamente un male? E da quale punto di vista? Se le posizioni del filosofo coreano possono essere condivisibili, il tenore dei suoi giudizi sulla società contemporanea sembrano partire da una dimensione eteronoma, presupposta al discorso stesso.

### 1.3 *Etica mediologica*

Prima di procedere con l'analisi del terzo modello, occorre una precisazione. Indicando i limiti di ciò che è stato chiamato etica dell'uso ed etica critica, non si intende suggerire che questi modelli vadano abbandonati in nome di un modello "alternativo" e strutturato su premesse differenti. È difficile negare che un'educazione all'uso corretto degli strumenti tecnologici sia un aspetto piuttosto rilevante all'interno dei processi di formazione del cittadino contemporaneo, così come è chiaro che l'elaborazione di una prospettiva globale sui nessi tra vita sociale e tecnologia, e una loro valutazione a partire da una certa distanza critica, sia un aspetto importante di ogni considerazione culturale sulla questione della tecnologia.

Piuttosto, si tratta di mostrare che queste due impostazioni, tenute isolate e considerate come il *terminus ad quem* del lavoro di ricerca, sono insufficienti. Il punto di principale interesse consiste nel rendere il nesso tra etica e tecnologia non qualcosa di esteriore, che sopraggiunge ai due termini intesi come qualcosa di indipendente, bensì come un aspetto determinante, integrato all'interno della loro stessa costituzione. Ciò significa, innanzitutto, intendere l'etica non come un'etica applicata, e dunque come un insieme di riflessioni e prescrizioni esteriori rispetto alla dimensione tecnica, ma piuttosto come un'analisi critica dei modi di vivere, dei comportamenti e delle configurazioni assiologiche che emergono da quella dimensione stessa.

Vista in quest'ottica, l'etica si pone immediatamente ed esplicitamente come una antropologia della tecnica, o meglio come una parte determinante di quest'ultima<sup>20</sup>. Rinunciando a una dimensione puramente normativa, essa deve innanzitutto determinare dal punto di vista descrittivo le condizioni dell'uso della facoltà pratica da parte dell'essere umano, intendendo quest'ultimo come membro attivo di una comunità mediata da condizioni materiali di vario genere. In ultima analisi, dunque, si registra qui una preferenza del modello aristotelico-hegeliano

---

<sup>20</sup> Senza citare i classici di riferimento, si considerino testi come P. Lévy, *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, trad. di M. Colò e altri, Feltrinelli, Milano 1996; V. Flusser, *La cultura dei media*, trad. di T. Cavallo, Bruno Mondadori, Milano 2004; D. De Kerckhove, *The Skin of Culture. Investigating the new electronic reality*, Somerville House Books, New York 1995. Una prospettiva molto simile è quella proposta, ma forse non del tutto sviluppata, da Luciano Floridi nei suoi diversi studi.

rispetto a quello kantiano<sup>21</sup>. L'ethos preso in considerazione in questa prospettiva è innanzitutto la dimensione dei costumi, il modo in cui la sfera pratica produce cultura (nel senso profondo e stratificato di *Bildung*) e istituzioni depositarie di un insieme di valori, pratiche e aspettative condivise<sup>22</sup>.

Il nome di “etica mediologica” viene determinato dal carattere primario di questa impostazione, che riconosce tutti gli elementi in gioco – sfera valoriale-prescrittiva, tecnologia, dimensione intersoggettiva – come le funzioni di un sistema di mediazioni in cui nessun elemento può essere considerato esteriormente rispetto agli altri. Il vantaggio di questa prospettiva consiste proprio nel non presupporre alcunché al discorso pratico: la configurazione tecnologica, pratica e sociale della contemporaneità non viene valutata a partire da un criterio esterno adottato come “liquido di contrasto”, ma piuttosto analizzata a partire dalle premesse proprie di quella configurazione stessa.

In termini tradizionali, ciò significa analizzare il risvolto etico della tecnica nei termini di una “seconda natura”, ovvero nei termini di quella forma di “immediatezza mediata” che pone le basi dell'agire. Questo è il punto in cui emerge l'aspetto formale e quasi-trascendentale dell'analisi proposta: rispetto alle metodologie precedenti, un'etica impostata in questo modo si concentra sulle condizioni formali dell'agire, ovvero su quelle premesse per lo più inesprese, implicite e tuttavia onnipresenti nel tessuto sociale che, indipendentemente dall'oggetto dell'azione, ne determinano preliminarmente determinate caratteristiche. Questo vale anche nel caso dell'utilizzo degli oggetti tecnologici: l'oggetto tecnico, in questo contesto, non è infatti considerato come l'oggetto dell'azione, ma al massimo come il suo *medium*; questa mediazione, oltretutto, poiché viene posta su un terreno strutturale dal punto di vista antropologico e sociale, permane anche nel caso in cui quell'oggetto non sia effettivamente presente nell'azione. In altri termini, i modi di vita, di comportamento e di scelta implicitamente determinati dagli oggetti tecnici modellano anche gli atteggiamenti che di quegli stessi oggetti non fanno uso.

Anche questa impostazione, presa isolatamente, presenta alcuni elementi problematici. In prima battuta, infatti, occorre chiedersi in che modo una tale considerazione integrata del nesso tra etica e tecnologia lasci spazio a una considerazione autenticamente critica<sup>23</sup>. Se si intende evitare qualsiasi considerazione esteriore rispetto alla configurazione tecnologico-sociale presa in

---

<sup>21</sup> Per una trattazione più estesa di questo aspetto mi permetto di rimandare ad A. De Cesaris, *L'opera d'arte dell'anima. Corpo, tecnica e medialità nell'Antropologia di Hegel*, in «Tropos», IX, 2, 2016, pp. 139-157.

<sup>22</sup>Cfr. R. Geuss, *Morality, Culture and History. Essays in German Idealism*, Cambridge University Press 1999, pp. 29-50.

<sup>23</sup> Non a caso, d'altra parte, questa critica è stata esercitata fortemente proprio nei confronti di Hegel e McLuhan, autori il cui pensiero spinge fortemente in direzione di una comprensione integrata e “olistica” dei fenomeni sociali, ma che spesso viene accusato di determinismo. Si veda ad esempio D. De Kerckhove, *Psicotecnologie connettive*, Egea, Milano 2014.

considerazione, come sarà possibile criticare quella stessa configurazione, così come i modelli di comportamento che essa suggerisce e impone?

Per rispondere a questa domanda occorre innanzitutto allontanare un'occasione di fraintendimento, ovvero l'idea che la distanza rispetto a un sistema dato possa essere solo esterna, e non interna. La riflessione sulle premesse tecnologiche dei valori attivi nello spazio sociale, e dunque l'autocoscienza rispetto all'origine di alcune prescrizioni, è già di per sé una forma di distanza. Allo stesso modo, una critica di queste prescrizioni e di questi valori non deve necessariamente arrivare dall'esterno, ovvero da un secondo sistema morale che faccia da criterio di valutazione del primo. Al contrario, la forma più radicale di critica è l'autocritica, ovvero una certa modalità di analisi che investiga le contraddizioni inerenti a un sistema di valori partendo dalle premesse di quel sistema, e non accettandone surettamente delle altre<sup>24</sup>. Questa forma di analisi, oltretutto, sfida la netta distinzione tra piano descrittivo e piano normativo, in quanto fa risultare il secondo da una considerazione approfondita del primo<sup>25</sup>.

Il progetto di un'etica mediologica non oblitera la possibilità di un'etica dell'uso o di un'etica critica, ma le integra all'interno di un modello globale, che rifiuta l'incorporazione indebita di premesse morali ingiustificate all'interno di un modello normativo. Questa forma di rigorizzazione è ciò che distingue un'impostazione autenticamente filosofica da un semplice opinare, per quanto arguto e intelligente, circa la condizione contemporanea. Oltretutto, questa modalità di analisi è precisamente ciò che impedisce una frettolosa adesione a modelli catastrofisti o utopisti nella considerazione dei media.

## 2. Tre modelli di tecnologia

Prima di procedere, è il caso di notare brevemente che ai tre modelli di etica della tecnologia corrispondono tre immagini diverse della tecnologia. Questo aspetto è decisamente rilevante nella misura in cui bisogna impostare il discorso circa quella che è stata chiamata "svolta digitale". Come si vedrà, un pieno parallelismo rispetto alla prima parte di questo saggio permetterà di considerare i diversi approcci come aspetti di un unico modello integrato e stratificato.

In prima battuta, un'etica dell'uso presuppone un'idea di tecnologia per la quale questa si riduce agli oggetti tecnologici. Difendendo un approccio in qualche

---

<sup>24</sup> Anche qui è il caso di precisare che si tratta di un modello di chiara ispirazione hegeliana, come si evince dalla presentazione del senso della filosofia esposta nei primi paragrafi della *Differenzschrift*. Si veda a riguardo G.W.F. Hegel, *Primi scritti critici*, trad. di R. Bodei, Mursia, Milano 2016, pp. 40 e ss.

<sup>25</sup> Questa prospettiva, d'altronde, non va confusa con un tentativo di contravvenire alla legge di Hume. In questo caso, infatti, non si dice che il valore normativo di una prescrizione etica – la sua cogenza, la sua necessità – derivi da un qualsivoglia stato di fatto, ma piuttosto che la genesi della presenza di quella prescrizione a livello sociale è la conseguenza di un determinato tipo di dinamiche. Questa analisi non si occupa dell'effettiva validità degli enunciati etici, ma solo della loro genesi.

modo nominalistico, l'etica dell'uso accetta solo in modo marginale l'esistenza di una "tecnica" non coincidente con l'insieme degli strumenti a disposizione dei singoli cittadini. Per questa ragione, ad esempio, l'etica dell'uso è – come è ovvio – fortemente orientata alla dimensione degli utenti, considerando dunque solo l'aspetto più superficiale ed esposto dell'impianto tecnologico che sorregge la struttura sociale. In altre parole, l'etica dell'uso parla di personal computer e non di *server farms*, di *smartphone* e non di satelliti, di interfacce grafiche e non di banche dati.

Specularmente, l'etica critica tende a considerare anche l'aspetto riservato all'utente degli strumenti tecnologici dal punto di vista di un sistema tecnico, ovvero di un apparato generale la cui consistenza ontologica in qualche modo sopravanza, e talvolta risulta logicamente prioritaria, rispetto ai singoli oggetti che lo compongono. A questa impostazione corrispondono teorie di diversa natura, da quelle che individuano nell'apparato tecnico un determinato aspetto del sistema economico<sup>26</sup>, passando per le teorie "metafisiche" della tecnica<sup>27</sup>, fino alle più radicali e visionarie concezioni della tecnologia come forza globalizzante e capace di metabolizzare tutte le altre<sup>28</sup>. Rispetto all'etica dell'uso, dunque, l'etica critica presuppone una concezione più approfondita e ricca del senso della tecnologia. Eppure, questa concezione rimane legata all'idea che la tecnica stessa sia un "oggetto", forse un "metaoggetto" ma pur sempre una dimensione da considerare nella sua almeno parziale distinzione dalla sfera sociale e umana.

Infine, l'etica mediologica trova la propria più naturale collocazione in una concezione della tecnologia radicata in un'impostazione strettamente antropologica. La tecnica, da questo punto di vista, non è concepita come qualcosa di differente rispetto all'essere umano, alla sfera individuale e sociale, ma piuttosto come un aspetto integrante di quest'ultima. Prima di indicare una particolare categoria di oggetti, la tecnica indica una facoltà dell'umano<sup>29</sup>. Gli oggetti tecnici stessi, prima di essere strumenti, sono protesi dell'umano, sue estensioni, la cui natura strumentale è da individuare nel loro statuto di media. Questo modello, i cui esponenti principali sono l'antropologia filosofica tedesca e la teoria dei media di marca McLuhaniana, ha il pregio di estendere la nozione di "tecnica" a dimensioni non sempre considerate sotto questo aspetto (ad esempio il linguaggio).

Dal punto di vista di quest'ultima impostazione, dunque, ogni trasformazione tecnologica è al tempo stesso, e per forza di cose, anche una trasformazione politica, sociale, ma soprattutto antropologica<sup>30</sup>. Non è dunque possibile presupporre un determinato modello di razionalità, di agire comunicativo, di convivenza o di discorso all'effettiva configurazione che la tecnologia consegna a una data società, dal momento che questa configurazione non riguarda solo la dimensione degli

---

<sup>26</sup> Questa è in buona misura la posizione di Herbert Marcuse e di György Lukács.

<sup>27</sup> Qui gli autori di riferimento sono senz'altro Heidegger e Severino.

<sup>28</sup> Il riferimento qui è in particolare a Jacques Ellul e, in certa misura, a Feenberg.

<sup>29</sup> Questa idea, del tutto esplicita in Hegel ma anche in Kant, trova la propria fondazione in Aristotele. Cfr. G. Vattimo, *Il concetto di fare in Aristotele*, Torino, 1961.

<sup>30</sup> Questa è anche la posizione di A. Feenberg, *Technosystem*, cit., p. 153.

strumenti o degli oggetti, ma tocca l'umano nel suo cuore pulsante. Orbene, è piuttosto chiaro che solo questa terza concezione della tecnica consente una comprensione chiara dei fondamenti di ciò che viene genericamente chiamato "cultura digitale"<sup>31</sup>.

Questa cultura non consiste così solo in un insieme di pratiche, ma anche in un modo di pensare, in determinate modalità di rappresentazione e di discorso, nella produzione di un immaginario condiviso e di un sistema di fini, obiettivi e paure attivi a livello sociale. Da questo punto di vista, dunque, interrogarsi circa un'etica del digitale significa prendersi carico di un compito più gravoso del previsto, e identificabile *toto coelo* con un'autentica comprensione filosofica del mondo contemporaneo.

### 3. *Mediazioni immediate. Della seconda natura digitale*

Alla luce di quanto scritto in precedenza, occorre dunque determinare conclusivamente alcuni aspetti centrali di questa "etica mediologica del digitale". Una tale etica non sarà, in prima battuta, un elenco di problemi più o meno pressanti: è chiaro che faccende come il *digital divide* e la *net neutrality* costituiscono problemi di ordine politico, sociale ed etico centrale, così come accade per questioni relative alla violenza digitale e alle nuove forme di comunicazione. Tuttavia, l'interesse primario in questo caso è quello di indicare le condizioni formali dell'agire pratico, ovvero il punto di partenza affinché si dia qualcosa come un discorso morale integrato con la cultura digitale.

Questo discorso, come già menzionato, dovrebbe prendere le mosse da quelle che sono rilevate come contraddizioni interne alla nuova società digitale. Queste contraddizioni non sono in prima battuta "dilemmi etici", ma piuttosto scompensi nell'impianto categoriale utilizzato per analizzare la condizione dell'uomo contemporaneo. Si tratta di elementi evidenti, facilmente estrapolabili dal dibattito pubblico: la contraddizione tra l'estrema disponibilità di informazioni e la crescente difficoltà di ottenere un'informazione pubblica corretta; il contrasto tra l'onnipervasività di criteri emotivi di scelta e di azione, e la crescente disaffezione ravvisabile negli individui; la diffusione generalizzata dei media digitali, e la scarsissima quantità di effettive competenze circa il funzionamento e l'utilizzo degli

---

<sup>31</sup> Mark Deuze nota che l'espressione "cultura digitale" è solo una delle numerose etichette che sono state utilizzate per descrivere il mutamento culturale introdotto dalle *Information and Communication Technologies* (ICT) (Cfr. M. Deuze, *Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture*, in «The Information Society», 22 (2), 2006, pp. 63-75 (in particolare p. 64). I contributi tesi a individuare i tratti fondamentali di questa nuova cultura sono numerosi, ed evidenziano spesso aspetti molto diversi. In questa sede non è particolarmente rilevante offrire un tentativo di analisi di questi tratti (per il quale rimando ad A. De Cesaris, *Ipercomunità. Innovazioni tecnologiche e nuove forme del legame sociale*, in «Lessico di etica pubblica», 1, 2016, pp. 137-149). Piuttosto, è importante segnalare che la nozione di "cultura digitale" rimanda a un modo di considerare l'impatto delle tecnologie che ne riconosce la profonda pregnanza simbolica e sociale.

stessi tra gli utenti; l'imporsi di modelli di comunicazione orizzontali, e il persistere – o addirittura l'accentuarsi – di forme di sfruttamento, gerarchizzazione e disparità sociale; la proliferazione di modelli di socialità e l'accrescersi del senso di solitudine, spaesamento e disancoramento da parte dei singoli<sup>32</sup>.

La radice comune a questi fenomeni consiste nell'implosione di alcune contrapposizioni classiche, ad esempio quella di distanza e vicinanza, verità e opinione, produzione e consumo, lavoro e svago, privato e pubblico. Il superamento di questi modelli è già stato ampiamente documentato e analizzato nella letteratura critica. Questa implosione, tuttavia, è la conseguenza di un'implosione più profonda, rappresentata dalla nozione di *ipermediazione*<sup>33</sup>: una mediazione talmente radicalizzata e diffusa da non essere più visibile, e da presentarsi dunque nei termini di una nuova forma di immediatezza. Questa immediatezza non va confusa con l'immediatezza mediata di cui Hegel scrive quando presenta la nozione di seconda natura. L'ipermediazione non è una "seconda immediatezza", ma un'immediatezza alla seconda potenza, il cui cuore consiste nell'onnipresenza di mediazioni evanescenti<sup>34</sup>.

La trasformazione antropologica prodotta da quella che Luciano Floridi chiama "quarta rivoluzione" ha come conseguenza una completa ritassonomizzazione delle entità viventi e non viventi, una riconfigurazione dei modelli di comunicazione, delle modalità di apprendimento e di scambio simbolico<sup>35</sup>. L'infosfera non è altro che una nuova dimensione, in cui i nessi tra i singoli elementi sono determinati da una connessione totale, pressoché sottratta a vincoli spazio-temporali. Ciò comporta appunto il passaggio da un paradigma ottico – che ha dominato la modernità – a un paradigma tattile, di tipo immersivo<sup>36</sup>. All'interno di questo paradigma vige una comprensione già mediatizzata dell'essente, il quale, unificato sotto la nozione di informazione (nella fattispecie di informazione digitalizzata e dunque numerica), viene già presentato come qualcosa di comunicabile, scambiabile, e dunque mediato. Questa mediazione totale, nel far svanire il carattere sostanziale, discreto degli elementi mediati, fa svanire l'idea stessa di una mediazione, producendo uno spazio omogeneo in cui l'assenza di distanza diventa un elemento caratterizzante.

---

<sup>32</sup> Si tratta di una serie di contraddizioni mostrate a vario titolo nei seguenti lavori: S. Turkle, *Insieme ma soli*, Codice, Torino 2012; Ippolita, *Anime elettriche*, Jaca Book, Milano 2015; B.C. Han, *La società della trasparenza*, Nottetempo, Roma 2016.

<sup>33</sup> Questo concetto trova la propria fondazione in un discorso che ho avviato in un mio precedente saggio. Cfr. A. De Cesaris, *Ipercomunità. Innovazioni tecnologiche e nuove forme del legame sociale*, cit..

<sup>34</sup> La nozione di "mediazione evanescente" rimanda, in particolare attraverso le analisi hegeliane di Slavoj Žižek, alla questione della soggettività. Appare chiaro, infatti, che attraverso il problema della mediazione ci si ritrova a che fare con un nuovo modello di soggettivazione, e dunque con forme di azione e di responsabilità, ma anche con forme di coscienza irriducibili alle teorie tradizionali. Di questo, però, in un futuro saggio dedicato esplicitamente al problema. Cfr. S. Žižek, *Il soggetto scabroso*, trad. di L. Chiesa, Raffaello Cortina, Milano 2005, parte I.

<sup>35</sup> L. Floridi, *The Fourth Revolution*, Oxford University Press 2014, in particolare pp. 59-86.

<sup>36</sup> Ippolita, *Nell'acquario di Facebook*, Eleuthera, Milano 2012.

Le tesi di Han circa la perdita del negativo – già prefigurate in alcune intuizioni della Scuola di Francoforte – e la critica di Sloterdijk contro la fine di un modello atletico hanno la propria radice teorica nel problema dell'ipermediazione. La fine del modello atletico non è una contingenza legata a un generico "impoverimento" della società occidentale, ma la conseguenza di un nuovo modello di mediazione determinato dall'ingresso delle tecnologie digitali, il cui funzionamento pone una distanza sempre minore tra utente e interfaccia, determinando il venir meno di quella frizione necessaria allo sviluppo di competenze consapevoli, e producendo piuttosto un'immediatezza più radicata, di tipo immersivo, in cui la componente mediata risulta sempre meno evidente.

Al tempo stesso, tuttavia, criticare questo modello in nome di una nostalgia per alcune forme di distanza o di negazione tipiche delle società del passato, o in nome di un generico appello alla necessità per l'essere umano di sviluppare athleticamente le proprie capacità, costituisce ancora una critica esteriore. Ha invece ragione Floridi, quando afferma che nella nuova società informazionale sarà necessario trovare nuove narrazioni, sviluppare un'etica di nuovo genere<sup>37</sup>. Questa etica trova nell'esigenza di esplicitare il nesso tra mediazione e immediatezza un punto del tutto centrale. In questa prospettiva, il senso di una "educazione ai media" non consiste nell'insegnare all'utente un uso moralmente corretto degli strumenti tecnologici, ma piuttosto nel produrre una capacità di analisi e una consapevolezza circa la serie di mediazioni implicite nello strumento stesso, così come nello spazio discorsivo e d'azione che lo strumento stesso crea.

In questo senso, un'etica mediologica del digitale è innanzitutto un'etica riflessiva, un'etica dell'autocoscienza. Questa autocoscienza deve essere soprattutto coscienza di una trasformazione tecnologica che ha prodotto una ricomprensione dell'ente in generale, e della vita umana in particolare, nei termini informatici<sup>38</sup>. Ciò significa, da un lato, che i processi culturali dominanti nella nuova società digitale non possono essere identificati semplicemente con quelli attivi nelle società precedenti<sup>39</sup>, e dall'altro che l'etica deve fare i conti con una visione del mondo che

---

<sup>37</sup> L. Floridi, *The Fourth Revolution*, cit., pp. 217-221.

<sup>38</sup> Questa prospettiva è propria della cibernetica di Wiener, ma anche successivamente dell'etica dell'informazione di Luciano Floridi (il cui passaggio da una prospettiva biocentrica a una prospettiva ontocentrica trova la propria fondazione proprio nel concetto di informazione). Riguardo la cibernetica, è il caso di citare T.W. Bynum, *The historical roots of information and computer ethics*, in L. Floridi (ed.), *The Cambridge Handbook of Information and Computer Ethics*, Cambridge University Press 2010, pp. 21-40. Senza qui ripercorrere l'ascesa (e il declino) della cibernetica come disciplina, è il caso di menzionare la posizione di Heinz von Foerster, il quale ha concepito l'etica come spazio "indecidibile" all'interno di un sistema capace di prevedere sempre di più i comportamenti. Cfr. H. von Foerster, *KybernEthik*, Merve Verlag, Berlin 1993, pp. 60-83. Questa impostazione si fonda su un concetto di etica diverso da quello assunto all'interno di questo saggio, ma evidenzia per contrapposizione un aspetto decisivo dell'impostazione cibernetica del problema tecnologico, in cui la dimensione dei comportamenti gioca un ruolo essenziale.

<sup>39</sup> Un esempio lampante è quello del gioco, analizzato in modo brillante da C. Pias, *Computer Spiel Welten*, Diaphanes, München 1993, pp. 7-8.

rimette seriamente in discussione la nozione stessa di comportamento, di azione e di agente morale<sup>40</sup>.

Ciò non significa, d'altronde, che l'etica debba ridursi a una mera presa di coscienza dei meccanismi che regolano i processi culturali e sociali nel nuovo contesto tecnologico. Al contrario, la sfida posta dalla nuova realtà ipermediata consiste proprio nel superare la contrapposizione tra contemplazione e pratica, o tra dimensione individuale e dimensione collettiva. Nel momento in cui le strutture sommerse delle pratiche alla base della vita culturale odierna vengono portate alla trasparenza, si determina al tempo stesso una forma di ri-mediazione dell'immediatezza ipermediata summenzionata, una forma di riflessione e di distanza che non si pone antagonisticamente ed "esternamente" rispetto a quella dinamica stessa, ma che ne costituisce al contrario una forma di sviluppo. Ciò rende possibili forme – individuali e collettive – di azione consapevole, secondo criteri di scelta che non è possibile ridurre all'alternativa tra omologazione passiva e reazione eteronoma.

#### 4. Conclusione

L'obiettivo di questo saggio non era quello di tratteggiare compiutamente una proposta etica per il digitale. Piuttosto, come è stato precisato nell'introduzione, l'obiettivo era interrogarsi circa il senso della questione etica in relazione alle nuove tecnologie. La terza parte non va dunque intesa come un indirizzamento verso una proposta etica particolare, bensì come un ulteriore tentativo di problematizzare la questione alla luce di alcuni elementi specifici della cosiddetta svolta digitale.

Nel tentativo di mostrare che solo un'etica riflessiva e mediologica può porre il problema nella sua specificità filosofica, occorre ribadire che ciò non discredita affatto l'esigenza di pensare un'etica dell'uso e un'etica critica. Allo stesso modo, l'esigenza di interrogarsi sulla dimensione etica a livello antropologico-sociale non esclude affatto il bisogno di un'etica individuale, bisogno che anzi si fonda proprio sull'analisi prodotta a livello strutturale<sup>41</sup>.

---

<sup>40</sup> Cfr. L. Floridi, *Information Ethics*, in L. Floridi (ed.), op. cit., pp. 86-87. L'etica dell'informazione di Floridi si propone come una "macroetica", con alcune premesse simili all'etica della responsabilità di Hans Jonas. Essa presenta diversi tratti di grande interesse, tra cui la già menzionata estensione del dominio degli agenti morali al di là dei soggetti direttamente umani, ma anche un'impostazione fondata su considerazioni antropologiche forti, su tutte la figura dell'*homo poieticus* come soggetto morale peculiare (in accordo con alcuni indirizzi già presenti nella cibernetica). In questo saggio non si intendeva discutere nel dettaglio le proposte etiche individuali, ma a partire dall'analisi appena fornita un limite dell'etica dell'informazione consiste forse nell'eccessiva cesura rispetto a modelli tradizionali di comprensione dell'etica, così come in un modello normativo fondazionale meno giustificabile rispetto alla dimensione della *Sittlichkeit* di marca hegeliana.

<sup>41</sup> A questo proposito si veda A. De Cesaris, *Limit and Creation. Towards an Ethic of Self-Limitation in the Digital Era*, in «Ethics in Progress», 8, 1 (2017), pp. 7-18.

Tuttavia, la condizione contemporanea pone sicuramente in modo inedito l'esigenza di un'impostazione etica di tipo strutturale, fondata su una comprensione radicale delle trasformazioni antropologiche e sociali introdotte dai media digitali. Ciò significa certamente ripensare i problemi classici e proporre di nuovi, ma anche e soprattutto chiarire nuovamente la nozione stessa di *ethos*, a partire da una ricomprensione radicale dei processi di soggettivazione, della natura dell'azione e dunque del senso stesso di una "etica" in relazione a una più generale teorizzazione antropologica, sociologica e ontologica del mondo in cui viviamo.

## **Il contrasto dell'odio online: possibili rimedi**

*Giovanni Ziccardi<sup>1</sup>*

### *1. Alcune considerazioni introduttive*

Disegnare una strategia di contrasto per uno dei fenomeni, l'odio online, che sta caratterizzando larga parte del dibattito attorno alla diffusione di contenuti sulle piattaforme di social network e che si presenta mutevole, liquido e complesso, non è affatto semplice.

Le uniche tre armi che gli Stati hanno – l'educazione degli utenti/cittadini, un uso efficace dello strumento giuridico e l'utilizzo della tecnologia stessa per mappare e bloccare contenuti d'odio in maniera automatizzata – per cercare di contenere un fenomeno così complesso e dilagante, non sono di facile gestione.

La prima, l'educazione alla legalità, alla controparola, alla discussione pacata, sta attraversando un momento di grandissima crisi dovuto all'utilizzo massiccio di odio da due degli ambiti della società più influenti e che dovrebbero dare un buon esempio: i grandi media e il mondo della politica. In entrambi i settori si è scoperto che il far circolare odio porta lettori, consensi, elettori, e in tutti gli ambiti non si disdegna l'utilizzo dell'odio come *valuta* causando anche un aumento sensibile nella tolleranza alle espressioni d'odio in capo ai cittadini, che si sono ormai abituati a determinati toni.

---

<sup>1</sup> Professore di Informatica Giuridica, Università degli Studi di Milano. Coordinatore Scientifico del Centro di Ricerca Coordinato in "Information Society Law" (ISLC) dell'Università degli Studi di Milano.

La seconda, un uso del diritto che aiuti a contenere l'odio, richiede un approccio chirurgico per non toccare il diritto di libertà di manifestazione del pensiero e per non intaccare lo stesso ecosistema tecnologico.

La terza arma, un'automazione, tramite algoritmi e analisi semantica, che aiuterebbe le tecnologie stesse a individuare e bloccare l'odio, si scontra con la difficoltà di analisi del linguaggio umano e la sua complessità e con l'impossibilità di prevedere metodi che censurino espressioni legittime.

Un costante equilibrio di queste tre forze è il metodo più efficace per contrastare l'odio online. Ma, prima, è indispensabile comprendere il fenomeno.

## 2. La natura delle espressioni d'odio online e la loro evoluzione

Se volessimo disegnare il quadro delle espressioni d'odio che ora circolano online, al vertice di un'immaginaria piramide si potrebbero collocare le espressioni e le azioni d'odio così come sono disciplinate a livello internazionale, politico e normativo, spesso con accordi tra Stati.

Di solito, la necessità di regolamentare tali fenomeni si basa sul *ricordo* e sulla *memoria* o, al contrario, è dettata dalla più stringente attualità. Il negazionismo<sup>2</sup>, l'odio politico, l'apologia di regimi, la discriminazione etnica o basata sulle abitudini sessuali, l'odio religioso e razziale, l'attacco al *diverso* in ogni sua accezione, la propaganda terroristica<sup>3</sup> sono i temi che vengono affrontati e che variano a seconda della tradizione del Paese che legifera.

A seguire, vi sono manifestazioni considerate d'odio perché offensive in base al diritto locale. Questo è un aspetto altrettanto interessante: ogni singolo Stato può criminalizzare esternazioni che invece, nella tradizione giurisprudenziale sovranazionale, si sostiene debbano essere protette.

A un terzo livello vi sono le discussioni legittime ma *accese*: ciò che è dialogo infuocato o inappropriato, ma che il diritto ritiene ammissibile. Anche in questo caso, il confine è sempre stato, nel corso della storia, molto labile, spesso

---

<sup>2</sup> Per un'introduzione al tema del negazionismo vedi: F.R. Recchia Luciani, L. Patruno (a cura di), *Opporsi al negazionismo – Un dibattito necessario tra filosofi, giuristi e storici*, Il melangolo, Genova 2013; D. Di Cesare, *Se Auschwitz è nulla – Contro il negazionismo*, Il melangolo, Genova 2012; C. Vercelli, *Il negazionismo – Storia di una menzogna*, Laterza, Roma-Bari 2013; V. Pisanty, *L'irritante questione delle camere a gas – Logica del negazionismo*, Bompiani, Milano 2014. Da un punto di vista giuridico vedi P. Lobba, *Il negazionismo come abuso della libertà di espressione: la giurisprudenza della Corte di Strasburgo*, in «Rivista Italiana di Diritto e Procedura Penale», 4, 2014, pp. 1815-1853.

<sup>3</sup> Con riferimento alla presenza del terrorismo in rete, sia nei discorsi d'odio sia nelle attività di propaganda, radicalizzazione e organizzazione di attentati, si vedano: D. Tosini, *Internet e violenza politica nel XXI secolo*, in «Equilibri», XII (2008), 2, pp. 193-206; Id., *La lunga guerra contro Al-Qaeda*, in «Nuova Informazione Bibliografica», III (2006), 4, pp. 667-682; Id., *Rischio politico e rischio giuridico – Terrorismo e antiterrorismo nelle democrazie contemporanee*, in «Equilibri», IX (2005), 3, pp. 601-622; F. Fabbrini, *Lotta al terrorismo: da Bush a Obama, passando per la Corte Suprema*, «Quaderni costituzionali», XXXI (2011), 1, pp. 89-103.

condizionato da scriminanti o attenuanti concesse da decisioni giurisprudenziali (correlate, ad esempio, ai dibattiti politici o al diritto di cronaca e al giornalismo d'inchiesta).

Infine vi sono tutte le espressioni che sono ammesse perché non sono né d'odio né comunemente considerate, una volta effettuata l'analisi del contesto, offensive.

Non esiste, a oggi, una nozione condivisa di cosa si debba intendere per "hate speech"; molti Stati stabiliscono i confini di loro iniziativa, e non sulla base di principi uniformi<sup>4</sup>. Le differenze possono essere sensibili spostandosi da un ordinamento giuridico all'altro. Si può notare, tuttavia, un'evoluzione circa i contenuti di questa definizione, evoluzione che è bene illustrare per tracciare, sin dall'inizio, un quadro più preciso del contesto che si andrà ad analizzare.

Una nozione che può essere presa a riferimento è contenuta nella Convenzione (o Patto) Internazionale sui Diritti Civili e Politici, un trattato che nasce dall'esperienza della Dichiarazione Universale dei Diritti dell'Uomo, adottato nel 1966 ed entrato in vigore nel 1976. L'articolo 20 del Patto recita: «1. Qualsiasi propaganda a favore della guerra deve essere vietata dalla legge. 2. Qualsiasi appello all'odio nazionale, razziale o religioso che costituisca incitamento alla discriminazione, all'ostilità o alla violenza deve essere vietato dalla legge».

Una prima definizione di *hate speech*, quindi, sembra contenere i seguenti sei elementi centrali, divisibili in due gruppi: tre "ambiti" (i nazionalismi, il razzismo<sup>5</sup> e la religione quali strumenti di discriminazione e di odio) e l'incitamento a tre "comportamenti" (discriminazione, ostilità e violenza). Si noti il termine *incitamento* che solleverà ampi dibattiti, soprattutto con riferimento alla reale idoneità a portare imminente violenza nel caso concreto.

---

<sup>4</sup> Con riferimento al "tipico" approccio nordamericano e alla sua origine su questi temi si vedano: G. Ziccardi, *La Corte Suprema americana e la libertà di espressione in Internet*, in «Quaderni Costituzionali», 1 (1988), pp. 123-134; J. Mailland, *The Blues Brothers and the american constitutional protection of hate speech: teaching the meaning of the First Amendment to foreign audiences*, in «Michigan State International Law Review», 21 (2013), 2, pp. 451-468; R. Kiska, *Hate speech: a comparison between the European Court of Human Rights and the United States Supreme Court jurisprudence*, in «Regent University Law Review», 25 (2012), pp. 107-151; Robert A. Kahn, *Why do Europeans ban hate speech? A debate between Karl Loewenstein and Robert Post*, in «Hofstra Law Review», 41 (2012), pp. 545-585; L. Goisis, *Libertà d'espressione e odio omofobico. La Corte Europea dei Diritti dell'Uomo equipara la discriminazione in base all'orientamento sessuale alla discriminazione razziale*, in «Rivista Italiana di Diritto e Procedura Penale», I (2013), pp. 418-441; C.E. Haupt, *Regulating hate speech – Damned if you do and damned if you don't: lessons learned from comparing the German and U.S. approaches*, in «Boston University International Law Journal», 23 (2005), pp. 299-335.

<sup>5</sup> Con riferimento a un'analisi accurata del rapporto tra odio politico e razzismo, si veda G. Pino, *Discorso razzista e libertà di manifestazione del pensiero*, in «Politica del Diritto», XXXIX (2008), 2, pp. 287-305. Con riferimento, invece, alla natura della parola d'odio e la sua evoluzione sociologica e storica, si veda R. Abel, *La parola e il rispetto*, Giuffrè, Milano 1996.

Una seconda fonte di grande interesse definitorio è la Raccomandazione n. 20 del 1997 del Consiglio d'Europa sull'*hate speech*<sup>6</sup>. Il termine, secondo gli estensori, deve essere interpretato come idoneo a comprendere tutte quelle forme espressive<sup>7</sup> che diffondono, incitano, promuovono o giustificano odio razziale, xenofobia, antisemitismo o altre forme di odio basate sull'intolleranza, compresa quella espressa da nazionalismo aggressivo ed etnocentrismo, la discriminazione e l'ostilità contro le minoranze, i migranti e le persone di origine straniera. La definizione è molto più specifica e, si consenta, più *moderna*: si parla di *giustificazione* dell'odio (per tenere sotto controllo il pericolo di una tolleranza diffusa di tali espressioni) e si cita il problema quanto mai attuale dei migranti, della xenofobia, dell'antisemitismo e delle minoranze.

Anche la risalente Convenzione internazionale sull'eliminazione di ogni forma di discriminazione razziale (ICERD) del 1965 obbliga i Governi a condannare ed eliminare atti di discriminazione razziale, sia nell'ambito delle istituzioni pubbliche, sia in ambito privato.

Le definizioni contenute in questo documento sono molte, e assai interessanti. Si citano le dottrine di superiorità fondate sulla distinzione tra le razze (dichiarandole false scientificamente, condannabili moralmente, ingiuste e pericolose socialmente), la discriminazione tra esseri umani fondata sul colore, sulla razza, sull'origine etnica, le politiche di apartheid e di segregazione o di separazione.

Volendo fare un primo sunto, però, appare abbastanza chiaro come, in quasi tutte le situazioni interpretative, siano necessari almeno *tre requisiti* affinché un'espressione si possa considerare *hate speech*:

- i) una chiara volontà e intenzione di incitare odio (*hate*) con la parola o ogni altro mezzo di comunicazione;
- ii) oltre alla volontà, che vi sia l'incitamento vero e proprio, che sia idoneo a causare atti d'odio e di violenza nei confronti dei soggetti presi di mira;
- iii) che gli atti di violenza o di discriminazione si verifichino, o che il rischio che ciò avvenga sia imminente.

Ciò comporta, in linea di principio, che se le affermazioni, anche le più crude, *non* sono portate con l'intento di incitare terzi all'odio, non rientrano nell'ambito dell'*hate speech*.

Perché ci sia *hate speech* è fondamentale che l'incitamento all'odio o alla violenza sia connesso in maniera molto stretta all'idea di danno, discriminazione o

---

<sup>6</sup> Circa le origini del termine anglosassone "hate speech" e i suoi rapporti con la tradizione di odio politico europea si veda J. Waldron, *The harm in hate speech*, Harvard University Press, Cambridge 2012. Circa il rapporto tra *hate speech* e dignità di tutti i cittadini si veda J. Waldron, *Dignity and defamation: the visibility of hate*, in «Harvard Law Review», 123 (2010), pp. 1597-1657. Con riferimento ai primi tentativi di normare l'*hate speech* si veda J. Mchangama, *The problem with hate speech laws*, in «The Review of Faith & International Affairs», 13 (2015), 1, pp. 75-82.

<sup>7</sup> Con riferimento ai limiti della libertà di manifestazione del pensiero, si veda V. Zeno-Zencovich, *La libertà d'espressione*, Il Mulino, Bologna 2004.

violenza (anche se poi, in concreto, l'atto violento non viene portato a compimento).

Premesso che, come si notava poco sopra, la percezione di cosa sia *hate speech* è, a volte, soggettiva e gli effetti delle espressioni d'odio sono diversi per ogni persona, i medici e gli psicologi hanno cercato, nel corso degli anni, di identificare le *patologie* che conseguono a tali azioni, dal momento che viene sovente sottostimato l'impatto dell'*hate speech* sulla vittima.

Tra queste, le più comuni sono la perdita di autostima, un senso di rabbia, un isolamento forzato, un costante immotivato atteggiamento sulla difensiva, uno stato di shock, di confusione o di disgusto, sino a configurare una vera e propria esperienza traumatica e patologica sul breve e lungo periodo.

Gordon Allport, noto psicologo sociale statunitense, elaborò nel 1954 una scala del pregiudizio e della discriminazione, nel tentativo di "misurare" l'odio nella società (*Allport's Scale of Prejudice and Discrimination*). La scala va da uno a cinque, con aumento della gravità dei comportamenti.

1) *Antilocution*. Si tratta del comportamento più lieve, nel quale i componenti di un gruppo più forte, di maggioranza, dileggiano, burlano, tratteggiano con stereotipi negativi o immagini non veritiere, spesso in maniera colorita o enfaticandone i difetti, un gruppo di minoranza. È già considerato frasario ingiurioso, o discriminatorio, ma non preoccupa per i toni in sé ma per il potenziale di odio che potrebbe, in una escalation successiva, generare.

2) *Avoidance*. In questa fase, e come secondo livello di gravità, le persone del gruppo di maggioranza *evitano* volontariamente i componenti di un gruppo di minoranza. Il danno arrecato, in questo caso, prende la forma dell'*isolamento* delle persone ed è manifestazione chiara, ad esempio, di xenofobia o di odio nei confronti del diverso o dello straniero che si finalizza con l'*esclusione*.

3) *Discrimination*. Nel terzo livello un gruppo (solitamente di maggioranza) discrimina un altro (solitamente di minoranza) negando ai componenti di quel gruppo l'accesso in condizioni di eguaglianza alle opportunità, ai beni e ai servizi della società in cui tutti e due i gruppi vivono. Di solito s'impedisce al gruppo preso di mira di potersi garantire un'istruzione come tutti, o di poter ottenere posizioni lavorative di prestigio o, comunque, senza discriminazioni. Il pregiudizio, in questa fase, è azionato anche con leggi o regolamenti a ciò finalizzati.

4) *Physical attack*. L'aggressione fisica è il quarto stadio. Tali comportamenti sono definiti, in molti ordinamenti, quali *hate crimes*. I componenti dei gruppi di minoranza sono, in questo caso, presi di mira con atti vandalici, distruzione delle loro proprietà o attacchi fisici violenti. Il linciaggio delle persone di colore, i ghetti ebraici, le violenze contro la comunità LGBT sono alcuni esempi.

5) *Extermination*. Infine, il gruppo di maggioranza può voler *sterminare* i componenti del gruppo di minoranza; in pratica, vuole eliminare *l'esistenza stessa* degli avversari. I quattro esempi più noti di genocidio, crimini di guerra e pulizia etnica sono quelli contro i nativi americani, la soluzione finale nazista nei confronti degli ebrei, il

genocidio in Ruanda e gli episodi di pulizia etnica in Bosnia e durante le guerre nella ex-Jugoslavia.

### 3. Le differenze tra l'odio offline e l'odio online e la necessità di nuove modalità di contrasto

In un report di Unesco molto dettagliato<sup>8</sup>, sono individuate quattro differenze sostanziali che connotano l'*online speech* rispetto all'*hate speech* "tradizionale".

La prima è la *permanenza* dell'odio, ossia la possibilità dell'odio online di rimanere attivo per lunghi periodi di tempo e in diversi formati, di spostarsi attraverso varie piattaforme con la possibilità di essere ripetutamente collegato ad altri contenuti. L'architettura della piattaforma influenza direttamente il tempo di vita delle discussioni. In ambienti simili a quello di Twitter<sup>9</sup>, sono i *trending topics* a facilitare la disseminazione di messaggi d'odio o la loro più o meno ampia visibilità.

La seconda prende la forma di un ritorno imprevedibile dell'odio: anche se il contenuto è stato rimosso, può riapparire e vivere di nuovo in un altro luogo, in un altro tempo, o sulla stessa piattaforma con un altro nome o un'altra area del sistema.

La terza differenza è l'importanza che assume nel mondo online l'anonimato<sup>10</sup>, insieme a pseudonimi e nomi falsi. Con la possibilità che la rete offre alle persone di (credere) di essere anonimi, in molti si sentono più a loro agio nell'esprimere odio: pensano di non essere scoperti, o di non subire conseguenze.

La quarta differenza è la transnazionalità: aumenta l'effetto dell'*hate speech*, e pone complicazioni circa l'individuazione dei meccanismi legali per combatterlo.

Per reagire a una situazione simile, che pone tali aspetti innovativi, sono suggerite almeno cinque strategie differenti.

Il primo punto su cui operare sarebbe quello dell'educazione e di un conseguente aumento di consapevolezza, e maggiore attenzione, nelle conversazioni online.

Fondamentale sarebbe poi chiarire la precisa responsabilità degli *opinion makers*, dei politici e dei mass media professionali in questo ambito dato che, molto spesso, sono i primi, in determinati contesti, a veicolare espressioni d'odio a fini

---

<sup>8</sup> I. Gagliardone, D. Gal, T. Alves, G. Martinez, *Countering online hate speech*, consultabile in Internet all'indirizzo <http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002332/233231e.pdf>.

<sup>9</sup> Con riferimento alle (limitate) possibilità di automatizzare un'analisi semantica dell'odio online e di intervenire rimuovendo determinate informazioni su Twitter, e a un'analisi collegata, appunto, ai citati *trending topics*, si vedano: N.D. Gitari, Z. Zuping, H. Damien, J. Long, *A lexicon-based approach for hate speech detection*, in «International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering», 10 (2015), 4, pp. 215-230; P.B. Gerstenfeld, Diana R. Grant, Chau-Pu Hiang, *Hate online: a content analysis of extremist Internet sites*, in «Analyses of Social Issues and Public Policy», 3 (2003), 1, pp. 29-44; K. Al-Hasan Haldar, M. Al-Rubaian, *BiSAL. A bilingual sentiment analysis lexicon to analyse dark web forums for cyber security*, in «Digital Investigation», 14 (2015), pp. 53-62.

<sup>10</sup> Con riferimento al delicato aspetto dell'anonimato si vedano G. Resta, *Anonimato, responsabilità, identificazione: prospettive di diritto comparato*, in «Diritto dell'Informazione e dell'Informatica», 2 (2014), pp. 171-205; G. Finocchiaro (a cura di), *Diritto all'anonimato*, CEDAM, Padova 2008.

elettorali e di audience. Opportuno sarebbe anche ripensare all'intervento della legge e della sanzione penale e di quelle misure giuridiche che si potrebbero coordinare al meglio con le azioni investigative, e valutare l'opportunità di formalizzare il fatto che l'*hate speech* si debba considerare un vero e proprio crimine in tutti gli Stati.

Utile sarebbe, poi, aprire una discussione pubblica sul punto delle responsabilità per i contenuti odiosi e della necessità di una maggiore trasparenza nella gestione delle informazioni da parte delle community online più frequentate e delle piattaforme di social media<sup>11</sup>. In molti dibattiti si sostiene infatti che i provider non stiano affrontando con sufficiente serietà la questione.

Un aspetto interessante potrebbe essere, infine, quello di stimolare lo sviluppo di misure tecniche utili anche nell'ambito del traffico di odio in rete: si pensi a sistemi di filtraggio dei contenuti individuati come estremi (con tutti i pericoli conseguenti di "soffocare" forme di parlato legittime) o, addirittura, alla possibilità di influenzare i discorsi in rete, e la loro visibilità o meno, tramite algoritmi.

Con riferimento agli strumenti di reazione, infine, il rapporto Unesco ne elabora cinque.

Il primo consiste in un processo di *monitoring* e di analisi dell'odio da parte della società civile, e l'idea è quella di disegnare una mappa e di tenere sotto controllo gli episodi d'odio con riferimento a una determinata zona territoriale o a parti della società.

Il secondo punto prevede un'attività di promozione, presso i singoli individui, di contro-parlato che vada a individuare gli specifici episodi e le precise espressioni, e cerchi di mitigarli.

Una terza azione efficace potrebbe essere quella di coordinare, all'interno delle organizzazioni non governative, il processo di denuncia alle autorità dei casi più violenti di odio online.

La quarta reazione utile sarebbe certamente una campagna di sensibilizzazione, congiuntamente a una strategia di intervento, di tutte quelle società informatiche che ospitano, o fanno transitare sulle loro piattaforme, determinati contenuti.

La quinta risposta potrebbe essere strutturale, ossia il dare potere agli utenti tramite un percorso educativo e di training conoscitivo, affinché sviluppino un'etica, un galateo e capacità necessarie per gestire la corretta, libera espressione su Internet. Il termine in lingua inglese per questa azione, molto suggestivo, è *Media and Information Literacy*.

---

<sup>11</sup> Con riferimento agli equilibri politici (con conseguenze giuridiche) che si possono generare (e altrare) su una piattaforma di social network, si vedano: R. Sandoval-Almazan, J. Gil-Garcia, *Towards cyberactivism 2.0? Understanding the use of social media and other information technologies for political activism and social movements*, in «Government Information Quarterly», 31 (2014), pp. 365-378; S. Scalzini, *I servizi di online social network tra privacy, regole di utilizzo e violazione dei diritti di terzi*, in «Giurisprudenza di Merito», 2012, 12, pp. 2569-2591.

Unire tutte le precedenti azioni di risposta e di reazione all'odio online, anche in maniera creativa, può produrre risultati concreti, contribuendo a far rimanere Internet un luogo potenzialmente positivo e aiutando a costruire e mantenere la società della conoscenza sulla base della pace, dei diritti umani<sup>12</sup> e di uno sviluppo sostenibile.

Un ulteriore fattore importante di differenza tra odio online e odio offline è che, nonostante la maggior parte delle espressioni d'odio siano, anche in rete, portate nei confronti di etnia e nazionalità (con una crescita sensibile di offese su religione<sup>13</sup> e classe sociale), l'odio online si distingue per tre fattori molto importanti: i) il mondo online rende inefficaci o inappropriate alcune misure pensate per gestire l'odio sui media tradizionali; ii) si registra una sensibile differenza tra un messaggio online che desta nessuna o poca attenzione e uno che, invece, diventa virale, per cui i messaggi possono essere diversi tra loro anche in un'ottica di impatto sociale; iii) vi è un problema di applicazione della legge su piattaforme che hanno sedi in diversi Paesi del mondo.

Quindi, se l'*hate speech* online, per quanto riguarda i "temi", non è intrinsecamente diverso da simili espressioni trovate offline, ci sono sfide uniche che sono portate dal contenuto online e dalla sua regolamentazione.

A nostro avviso, i due aspetti più problematici che lo studio Unesco individua, e che sono caratteristici dell'odio online, sono la *permanence* e la *itinerancy*.

L'idea di *permanence* l'abbiamo già esposta: più il contenuto rimane online, più il danno potenziale da infliggere alla vittima aumenta, e più questa caratteristica dà un senso di potere a chi porta avanti le espressioni d'odio.

Al contempo, se si riesce a rimuovere il contenuto in una fase avanzata, si può in qualche modo limitare l'esposizione al danno.

L'architettura che caratterizza le differenti piattaforme può, poi, permettere all'argomento dell'espressione d'odio di rimanere vivo per periodi più lunghi o più brevi.

Le conversazioni su Twitter organizzate attorno ai *trending topics*, ad esempio, possono facilitare l'ampia e veloce diffusione di messaggi di odio, ma permettere anche a tali messaggi di essere più evidenti e, quindi, contrastabili o eliminabili.

---

<sup>12</sup> Con riferimento al ruolo dei diritti civili nell'ambiente tecnologico si vedano G. Ziccardi, *Resistance, liberation technology and human rights in the digital age*, Springer, Dordrecht-Heidelberg-New York-London 2012; M.L. Siegel, *Hate speech, civil rights, and the Internet: the jurisdictional and human rights nightmare*, in «Albany Law Journal of Science & Technology», 9 (1999), pp. 375-398.

<sup>13</sup> Anche l'odio politico motivato dalla religione ha, negli ultimi anni, assunto un'importanza sempre maggiore nel dibattito pubblico. Si veda, sul punto, S. Ferrari, *Libertà religiosa e sicurezza nazionale in Europa dopo l'11 settembre*, in «Quaderni di Diritto e Politica Ecclesiastica», 1, pp. 161-184. Sullo stesso punto si veda anche C. Salazar, *I «destini incrociati» della libertà di espressione e della libertà di religione: conflitti e sinergie attraverso il prisma del principio di laicità*, in «Quaderni di Diritto e Politica Ecclesiastica», 1 (2008), pp. 67-118. Su una delle prime regolamentazioni in Europa in questo ambito si veda A. Gianfreda, *Il «Racial and Religious Hatred Act 2006»: il dibattito parlamentare e il testo approvato*, in «Quaderni di Diritto e Politica Ecclesiastica», 2 (2006), pp. 407-424.

Facebook, al contrario, permette delle conversazioni multiple e in parallelo, con catene di commenti, che possono non essere notati (a meno che non siano segnalati), creando in questo caso degli spazi che permettono agli aggressori di offendere, dileggiare o discriminare i soggetti che hanno preso di mira.

Il secondo aspetto fa notare invece come l'*hate speech* online possa essere *itinerante*. Il significato è semplice da comprendere: anche quando il contenuto è stato rimosso, può trovare espressione altrove, anche sulla stessa piattaforma con un nome differente o in diversi spazi online.

Se un sito web è oscurato, può essere riaperto presso un servizio di web hosting che abbia politiche meno stringenti del precedente, o migrando in un paese dove le leggi sull'*hate speech* siano meno rigorose.

La durata dei materiali di *hate speech* online è unica, a causa dei bassi costi di produzione e di diffusione, e al potenziale costante che possano essere ripescati o fatti rivivere immediatamente, tanto che possono riapparire quando il discorso prende una certa direzione.

Si è in presenza, in definitiva, di un fenomeno in evoluzione e che richiede sforzi collettivi.

Il focalizzarsi solo sulle misure *repressive* può far perdere di vista la complessità di un fenomeno che è ancora poco compreso e che domanda interventi personalizzati e risposte coordinate da una serie di differenti attori nella società.

Interessante può essere l'idea di rendere *social* anche il processo di moderazione e di controllo all'interno delle grandi piattaforme, permettendo agli utenti di risolvere le controversie tra loro o di segnalare, anche insieme, certi comportamenti.

Tale idea di *social reporting* può essere anche più ampia dei limiti restrittivi dell'odio online, ossia dare anche la possibilità a un utente di segnalare espressioni che comunque non violano la policy e i termini di servizio ma che sono offensivi.

#### 4. Contrastare in maniera efficace l'*hate speech* e la propaganda

In uno studio recente si è riflettuto su come sia possibile fronteggiare l'odio in rete muovendo da un approccio originale<sup>14</sup>.

L'autore cita, in esordio, una suggestiva frase di Edmund Burke sul pericolo del non agire: «tutto ciò che è necessario per il trionfo del male è che gli uomini buoni non facciano nulla» per proporre una tesi basata sulla centralità della *propaganda*, ossia sul fatto che il motivo di base della diffusione dell'*hate speech*, essendo pensato per minacciare pubblicamente, sia tendenzialmente un'attività di propaganda, soprattutto a beneficio delle organizzazioni già esistenti offline.

---

<sup>14</sup> Vedi R. Cohen-Almagor, *Countering hate on the Internet*, in «Annual Review of Law and Ethics», 22, 2014, pp. 431-443.

Analizzando il panorama online statunitense, l'Autore nota come un gruppo molto odiato in America sul web, e oggetto di questa attività di propaganda negativa, siano innanzitutto gli ebrei, descritti sui siti estremisti quali cospiratori, uniti in un patto segreto per governare il mondo, abili a mentire per tenere nascosto il loro piano e per effettuare il lavaggio del cervello alle menti dei cristiani americani, mentre controllano le università, i mass media e le banche.

L'Autore cita frasi estremiste che, ad esempio, sostengono che i mass media (ovviamente controllati dagli ebrei) stanno convincendo intera generazione che l'omosessualità sia un normale e accettabile modo di vita, o che non vi sia nulla di sbagliato se le donne bianche si sposano maschi di colore o se i bianchi si sposano le asiatiche, ed arrivano persino ad affermare che tutte le razze sono uguali.

Nei siti d'odio lo studioso evidenzia poi, come obiettivo di propaganda negativa, gli afro-americani: anche loro, sul web estremo, sono obiettivi comuni, descritti sui forum come brutali, primitivi e biologicamente inferiori nonché causa della decadenza culturale in America.

Oggetto d'odio sono poi, inevitabilmente, le comunità omosessuali, viste online, nei siti estremisti, come gruppi di peccatori che minacciano i valori religiosi della comunità e la sopravvivenza della razza. Più di recente, si sono diffuse azioni di propaganda d'odio contro gli immigrati e i musulmani.

In un simile quadro di propaganda, diventato così potente grazie al mezzo, l'idea, pur nobile, di combattere lo *speech* con *more speech*, ossia cercando di dialogare e di proporre tesi alternative, può non rivelarsi una risposta sufficiente.

Bisognerebbe, secondo l'Autore, promuovere al contempo la diffusione di standard di responsabilità sociale e morale, un'azione combinata che superi la strategia *speech v. speech* che è la prima, tipica risposta americana.

Una maggiore comunicazione, tramite apertura ed esposizione del problema, può arrivare a mostrare che tutte le razze umane meritano rispetto e attenzione, che hanno la stessa dignità e che una società basata sulle distinzioni razziali nega quei valori liberal-democratici che sono cari a tutti i cittadini quali il pluralismo, la diversità, l'individualità, la libertà, l'eguaglianza, la tolleranza, la giustizia.

Il mondo della scuola è, ovviamente, cruciale e, secondo lo studioso, già nelle scuole elementari occorrerebbe avvertire circa la presenza dell'odio su Internet, spiegare e far capire correttamente cosa è, chi sono le vittime e la sua evoluzione storica.

I percorsi educativi contro l'odio online possono essere anche più articolati (e vincolanti) e prendere la forma di *policy* nelle scuole primarie e secondarie, nelle università e sul posto di lavoro, così come all'interno delle istituzioni. Si tratta di semplici regolamenti, accettati dagli utenti e con sanzioni in caso di violazione, che vietano forme di odio e aggressione online e offline e che annunciano anche controlli affinché i computer non siano utilizzati per tali scopi.

Lo studioso richiama un termine a suo dire interessante che può significativamente illustrare questo comportamento del cittadino contrario all'odio online che potrebbe contrastare la propaganda e mutare il quadro: *netcitizenship*.

È da intendersi come il comportamento del “buon cittadino di Internet”, ossia lo sviluppare delle condotte responsabili quando si naviga, portando sempre contributi utili alla discussione e ai dibattiti e aumentando la cautela quando ci si trova coinvolti in dibattiti ad alto rischio di generare odio.

Una buona “cittadinanza digitale” può anche prevedere esperimenti di contro-parola collettiva: più cittadini che creano una comunità virtuale dedicata a diffondere contro-affermazioni su temi critici. Un esempio è *Wipeout Homophobia*, un progetto di risposta evoluta alle minacce ai gay su Internet, che vanta milioni di visitatori su Facebook.

Circa il delicato tema della responsabilità dei provider, l'autore separa due punti, a suo avviso complementari ma distinti.

Un primo passaggio dovrebbe essere quello di sviluppare standard, all'interno delle società, per far sì che si diffondano prassi accettabili e responsabili da parte degli utenti, e ciò si può ottenere con la redazione di policy chiare e trasparenti sull'*hate speech* e con il fornire meccanismi semplici e amichevoli per la segnalazione dell'occorrenza di episodi d'odio.

Un secondo passaggio consisterebbe nell'influenzare i risultati dei motori di ricerca più importanti. Lo studioso fa l'esempio della ricerca di Martin Luther King su Google: uno dei primi risultati è [www.martinlutherking.org](http://www.martinlutherking.org), un sito d'odio che è mascherato da fonte storica obiettiva con notizie sul leader dei diritti umani americano. Si possono manipolare gli algoritmi di ricerca per evitare una simile confusione che può ingannare persone disattente o poco esperte?

La cooperazione internazionale è, comunque, un elemento essenziale in ogni strategia di contrasto, soprattutto in Europa<sup>15</sup> dove l'attenzione è molto alta grazie anche a network quali l'*International Network against Cyber Hate*, finalizzato alla condivisione di conoscenza, allo scambio di *best practices* ma anche al monitoraggio dell'uso della rete in vari Paesi.

Iniziative simili sono la LICRA in Francia e la CIDI (focalizzata su Israele) in Olanda. Un'azione interessante è la pubblicazione di elenchi di siti web che veicolano odio su basi regolari, evidenziando sia i contenuti, sia quali siano i provider che li ospitano senza verifica.

La cooperazione tra individui contro l'odio online prende la forma, anche, del contatto sociale tra le persone, che mira a ridurre il pregiudizio razziale fornendo opportunità ai membri di razze differenti di interagire, spesso in gruppi (si pensi alle scuole o ai centri sportivi).

Questo approccio, dai nobili intenti, muove dalla teoria che, spesso, il pregiudizio razziale e le frizioni etniche siano frutto di ignoranza. Si assimila l'idea, proveniente da altri ma mai verificata di persona, che soggetti di altre razze non

---

<sup>15</sup> Con riferimento al contrasto tra interpretazione europea e approccio nordamericano sul tema delle espressioni d'odio si veda C. D. Van Blarcum, *Internet hate speech: the European framework and the emerging American haven*, in «Washington & Lee Law Review», 62 (2005), pp. 781-830.

siano, ad esempio, affidabili; se la società, però, offre opportunità per confrontarsi e conoscersi, ci si renderà conto che si è tutti uguali<sup>16</sup>.

Non è semplice, per l'interprete, fondere tutti questi punti, astrattamente corretti, nel caotico "mondo" dell'online e delle piattaforme di social network ed elaborare una strategia di contrasto efficace valida per ogni cultura e ogni "ambiente" digitale.

Il lato dell'educazione digitale, o della cittadinanza elettronica, ha la sua vulnerabilità nell'abbassamento drastico dell'età media di utilizzo degli smartphone da parte dei bambini e adolescenti (in Italia, secondo i dati ISTAT, attorno agli 8 anni). Non è quindi facile spiegare con cura a menti così giovani i principi cardine della legalità, dell'empatia, dell'uso corretto del linguaggio e dell'affettività.

Il diritto può essere, dal canto suo, uno strumento pericoloso quando si opera al confine con l'opinione e l'espressione dell'essere umano: può diventare strumento di censura, di repressione, di governo autoritario e, a sua volta, di odio. Al contempo, il diritto si trova come sempre a "rincorrere" la tecnologia e fatica sensibilmente a trovare rimedi che siano applicabili a un quadro così fluido.

Il lasciare, infine, la scelta (e l'azione) alle piattaforme (aumentando il controllo automatizzato da parte dei provider o potenziando le possibilità di segnalazione dall'interno, da parte degli utenti stessi) rischia di vanificare l'azione a causa dell'enorme mole, per di più in aumento esponenziale, dei contenuti d'odio che circolano (soprattutto in occasione di eventi di crisi della politica o elettorali).

Sarà quindi compito dell'interprete, in ogni, singolo momento storico, cercare di trovare un equilibrio tra diritti di manifestazione del pensiero e rispetto (e protezione) della dignità della vittima cercando, da un lato, di individuare principi solidi su cui costruire valide fondamenta teoriche ma, dall'altro, mantenendo quella flessibilità che è indispensabile quando si tratta di questi temi e che consente di adattarsi, ed adeguarsi, a cambiamenti che sono, solitamente, repentini.

---

<sup>16</sup> Vedi R. Delgado, J. Stefancic, *Hate speech in cyberspace*, in «Wake Forest Law Review», 49, 2, 2014, pp. 319-343.

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

Davide Sisto<sup>1</sup>

### 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.)<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> 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.

<sup>2</sup> 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»<sup>3</sup> – 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 sconosciuti<sup>4</sup>.

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 esplorare<sup>5</sup>.

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

---

<sup>3</sup> K. Goldsmith, *Perdere tempo su internet*, Einaudi, Torino 2017, p. 48.

<sup>4</sup> 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.

<sup>5</sup> 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 mese<sup>6</sup>. 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»<sup>7</sup>.

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

---

<sup>6</sup> 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](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).

<sup>7</sup> V. Mayer-Schönberger, *Delete*, cit., p. 90.

«la morte libresca, che resta loquace, e la morte reale, taciturna e vergognosa»<sup>8</sup>, 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»<sup>9</sup>.

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»<sup>10</sup>. 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”<sup>11</sup>.

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

---

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

<sup>9</sup> 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.

<sup>10</sup> 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.

<sup>11</sup> 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 vita<sup>12</sup>.

## 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 felici<sup>13</sup>.

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»<sup>14</sup>. 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

---

<sup>12</sup> 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.

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

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

nuovi media audiovisivi»<sup>15</sup>. 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»<sup>16</sup>.

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»<sup>17</sup>. 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»<sup>18</sup>. 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 stesso<sup>19</sup>.

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»<sup>20</sup>. Tali dati, strutture e interazioni, che stanno man mano delineando la «futura traiettoria» di una

---

<sup>15</sup> Ivi, p. 223.

<sup>16</sup> Ivi, p. 224.

<sup>17</sup> Ivi, p. 251.

<sup>18</sup> Ivi, p. 255.

<sup>19</sup> Ivi, p. 238.

<sup>20</sup> 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 autorealizzazione<sup>21</sup>, 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

---

<sup>21</sup> *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 palco<sup>22</sup>.

*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

---

<sup>22</sup> 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 passato<sup>23</sup>.

### 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

---

<sup>23</sup> *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 vissuto<sup>24</sup>. 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?<sup>25</sup>

Le questioni indicate, le quali sollevano discussioni e interpretazioni piuttosto complesse, ancora da delineare con raziocinio e che ho affrontato altrove<sup>26</sup>, 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

---

<sup>24</sup> 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>.

<sup>25</sup> 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/>.

<sup>26</sup> 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»<sup>27</sup>. 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 vita<sup>28</sup>.

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

---

<sup>27</sup> S. Iaconesi, O. Persico, *La Cura*, Codice, Torino 2016, p. 127.

<sup>28</sup> 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*<sup>29</sup>.

---

<sup>29</sup> Cfr. D. Sisto, *La morte si fa social*, cit.

## **I Mondi Virtuali e i Criteri Multipli: Il Problema Morale nei Videogiochi Massivi**

*Stefano Triberti<sup>1</sup>, Carolina de Pasquale<sup>2</sup>, Giuseppe Riva<sup>3</sup>*

L'avvento delle nuove tecnologie digitali ha visto emergere curiose espressioni come mondi virtuali, social media, cyberspazio. Pur avendo significati molto diversi, tutti questi termini mettono in luce il fatto che gli utenti non hanno più a che fare soltanto con strumenti, ma anche con spazi e contesti del tutto nuovi. Si può discutere a lungo sull'effettiva "realtà" di questi spazi, ma è abbastanza evidente che in essi si possono creare relazioni, gruppi e persino comunità che non hanno nulla di illusorio o fittizio.

Nei mondi virtuali le persone fanno amicizia, si innamorano, lavorano, collaborano e competono. Non stupisce quindi che in tali contesti, specialmente quelli a cui può essere attribuito un contesto culturale vero e proprio (fatto di pratiche, regole e linguaggi), emergano anche dei sistemi morali sui generis. Ciò è vero in particolare per i *Virtual Worlds* e i videogiochi online massivi. I prossimi paragrafi del contributo presente cercheranno di spiegare meglio questo fenomeno:

---

<sup>1</sup> Assegnista di ricerca presso il Dipartimento di Psicologia dell'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano e docente del Dipartimento di Oncologia ed Emato-Oncologia dell'Università degli Studi di Milano.

<sup>2</sup> Dottorando presso il Dublin Institute of Technology di Dublino (Irlanda).

<sup>3</sup> Professore ordinario presso il Dipartimento di Psicologia dell'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano e presso l'Applied Technology for NeuroPsychology Laboratory, Istituto Auxologico Italiano di Milano.

il primo paragrafo affronterà lo studio della moralità nel contesto dei videogiochi; il “posizionamento morale” o la preferenza sistematica dei giocatori nei confronti di personaggi buoni o malvagi costituisce un tema di grande interesse per la ricerca psicologica recente, sia per il ruolo che gioca nella negoziazione degli effetti dei media sul comportamento che per le sue potenzialità a livello applicativo e di intervento. Il secondo paragrafo esplorerà invece più direttamente il tema dell'emergenza di sistemi morali specifici dei mondi virtuali, e mostrerà tramite esempi cosa può accadere quando tali sistemi collidono con le norme morali condivise del mondo reale. Infatti, tali collisioni presentano una forma del tutto nuova di dilemma morale, in cui gli agenti devono agire (o interpretare le azioni degli altri) sulla base del corretto *frame* di riferimento per poter giungere a un giudizio morale munito di senso, e guidare le proprie azioni al di fuori dell'ambiguità. Il paragrafo includerà una selezione di esempi concreti provenienti dall'ambito dei mondi virtuali condivisi e fornirà alcune linee guida per la trattazione dei dilemmi morali emergenti.

In conclusione, il terzo paragrafo tirerà le somme dell'intero contributo, approfondendo le modalità in cui i mondi virtuali e i loro sistemi morali emergenti forniscono importanti elementi per comprendere il ruolo delle tecnologie integrati nella società contemporanea.

### 1. Videogiochi e Posizionamento Morale

Da tempo un annoso dibattito attraversa gli studi delle scienze sociali sui videogiochi: si discute dell'idea che i videogiochi possano influenzare il comportamento dei fruitori e, più precisamente, che i videogiochi violenti possano rendere violenti i giocatori. Non è questa la sede per approfondire nel dettaglio tale dibattito; tuttavia, di esso si può dire che è emerso intorno agli anni Settanta, fortemente influenzato dagli studi di Albert Bandura<sup>4</sup> e dalle prime dimostrazioni dell'apprendimento imitativo. Già nel noto esperimento del pupazzo Bobo<sup>5</sup>, i partecipanti bambini mettevano in atto un comportamento violento dopo averlo osservato negli adulti e aver appreso che tale comportamento era positivo, piacevole, premiato dalle circostanze. La *Social Learning Theory* di Bandura fu applicata quasi immediatamente allo studio degli effetti dei media, i quali presentano una grande varietà di comportamenti (tra cui quelli violenti) potenzialmente in una luce positiva. Su questa linea si instaurano le preoccupazioni della società nei confronti dei contenuti dei media, i quali non sono visti più soltanto come caratteristiche delle narrazioni che possono incontrare o meno il gusto personale o essere più o meno coerenti con valori astratti, ma anche come immagini e stimoli direttamente detentori della capacità di influenzare il comportamento delle persone.

---

<sup>4</sup> A. Bandura, *Aggression: A Social Learning Analysis*, Prentice Hall, New York 1973.

<sup>5</sup> A. Bandura, D. Ross, S.A. Ross, *Vicarious reinforcement and imitative learning*, in «Journal Of Abnormal and Social Psychology», 67, n. 6, 1963, pp. 601-607.

Mentre la *Social Learning Theory* e le preoccupazioni a essa associate si instauravano nell'atteggiamento delle persone, i videogiochi iniziavano a imporsi come una forma di intrattenimento diffusa. Il timore verso gli effetti "imitativi" dei media si fa ora più aspro per quanto riguarda i videogiochi i quali, soprattutto a causa dell'interattività, dei sistemi automatici di ricompensa/punizione (intrinsecamente condizionanti) e delle possibilità per l'identificazione diretta con i personaggi giocanti, vengono considerati particolarmente pericolosi<sup>6</sup>. Il dibattito inizia a smuovere interessi imponenti (politici ed economici), specialmente in seguito ad atti di estrema violenza (come i *mass shootings* nelle scuole americane) che vengono ricondotti esplicitamente all'influenza dei media. Anche nel dibattito scientifico si stabiliscono posizioni estreme e la discussione tra i più radicali sostenitori di visioni antitetiche continua ancora oggi<sup>7,8</sup>.

D'altra parte, la ricerca sugli effetti dei media violenti (e dei videogiochi in particolare) ha iniziato a farsi più complessa nel corso dell'ultima decade: ad attirare molta attenzione sono i possibili *fattori di mediazione*, elementi trascurati dalla ricerca tradizionale che potrebbero influenzare in modo anche determinante la capacità dei media di modificare il comportamento.

Per esempio, la ricerca dimostra che la "sensibilità" ai videogiochi come fonte influenzante il comportamento potrebbe essere un aspetto legato a differenze individuali; sono le persone con specifiche configurazioni di tratti di personalità a essere più facilmente influenzate dai media<sup>9</sup>. D'altra parte, anche ai fattori contestuali viene riconosciuta grande importanza: il fatto che una persona cresca in un certo ambiente, e abbia a disposizione o meno le risorse sociali ed educative per elaborare nel modo corretto ciò che vede o a cui è esposta, ha un ruolo determinante nell'emergenza finale di comportamenti violenti.

In ogni caso, probabilmente gran parte degli studiosi del comportamento umano e della sua possibile relazione con i media si identificano oggi in una posizione non radicale e aperta alla complessità. Un elemento comune alla ricerca recente è la crescente consapevolezza del fatto che l'essere umano non è (come poteva apparire da teorie precedenti) una "macchina" che riceve in modo passivo stimoli dai media e tende altrettanto passivamente a riprodurli; al contrario, si instaura sempre una *negoziiazione* di significati e interpretazioni tra il giocatore e il

---

<sup>6</sup> C.A. Anderson, K.E. Dill, *Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life*, in «Journal of Personality and Social Psychology», 78, 2000, pp. 772-790.

<sup>7</sup> C.J. Ferguson, J. Kilburn, *Much ado about nothing: the misestimation and overinterpretation of violent video game effects in eastern and western nations: comment on Anderson et al. (2010)*, in «Psychological Bulletin», 136, 2010, pp. 178-187.

<sup>8</sup> B.J. Bushman, H.R. Rothstein, C.A. Anderson, *Much ado about something: Violent video game effects and a school of red herring: Reply to Ferguson and Kilburn (2010)*, in «Psychological Bulletin», 136, 2010, pp. 182-187.

<sup>9</sup> P.M. Markey, C.N. Markey, *Vulnerability to violent video games: A review and integration of personality research* in «Review of General Psychology», 14, n.2, 2010, pp. 82-91.

medium stesso<sup>10</sup>. Quando leggiamo un libro, vediamo un film o giochiamo a un videogioco, non percepiamo “semplicemente” un atto violento; normalmente fruiamo una storia, ci mettiamo nei panni di personaggi che perseguono obiettivi ed esprimono emozioni. Le azioni dei personaggi possono essere diversamente interpretate e comprese dai giocatori. All’interno di questa visione, un elemento di recente studio e approfondimento è il *posizionamento morale*.

Indubbiamente, la moralità è un elemento di *gameplay* (non solo una caratteristica del contesto narrativo) sempre più frequente all’interno dei videogiochi, specialmente di alcuni generi, per esempio l’avventura grafica, il film interattivo, il gioco di ruolo *single-player* o massivo, e alcuni soprattutto caratterizzati da ricchi elementi di *fiction*. Ciò significa che sempre più spesso i giocatori sono invitati più o meno esplicitamente a “scegliere da che parte stare” all’interno del videogioco. Il posizionamento morale nei videogiochi si può trovare espresso almeno in quattro modalità:

1. modalità “manichea”: nel mondo virtuale del gioco è presente un numero limitato di fazioni più o meno chiaramente connotate come buone o malvagie (es.: *Jedi e Sith*); il giocatore sceglie all’inizio del gioco di quale fazione far parte;
2. modalità Scelta Personaggio: il gioco richiede di scegliere il personaggio o i personaggi da utilizzare all’interno di una rosa di avatar; tali personaggi “preimpostati” possono essere presentati esplicitamente come buoni o malvagi (es.: la serie *Tekken* o altri giochi di genere Picchiaduro);
3. modalità Customizzazione: il gioco fornisce un personaggio iniziale del tutto neutrale; tale personaggio viene “customizzato” (personalizzato) dall’utente all’inizio dell’avventura, o durante la stessa attraverso le scelte e le azioni all’interno della storia. In questa modalità, la moralità del personaggio può essere rappresentata in modo continuo sul profilo non diversamente da ogni altra caratteristica come elementi dell’aspetto fisico, del carattere e delle abilità personali (es.: *Fables*, *Mass Effect* e numerosi altri giochi di ruolo);
4. modalità dilemmi morali: pur non connotando in modo specifico il personaggio, il gioco presenta numerosi dilemmi morali nel contesto dell’evoluzione della narrativa, il più delle volte contrapponendo valori utilitaristici e altruistici (per esempio, fare del male diventando più potenti *versus* fare del bene perdendo risorse) (es.: *The Walking Dead*, *The Wolf Among Us*, altre recenti avventure grafiche o storie interattive).

Ovviamente vi sono molti altri modi in cui i videogiochi possono presentare contenuti morali; per esempio, possono spiegare/rappresentare ideologie o valori, oppure includere narrative ciniche o moralmente edificanti. In questi casi, però, non sono diversi dai media tradizionali, in quanto si fanno semplicemente veicoli di

---

<sup>10</sup> S. Triberti, L. Argenton, *Eros, Thanatos e Pixel: lo scandalo nei videogiochi e i suoi effetti psicologici*, In L. Papale, F. Alinovi (a cura di), *Virtual Erotico*, Unicopli, Milano 2015.

contenuti. Quando si parla di posizionamento morale si fa riferimento all'esperienza del giocatore e, ove possibile, alla sua scelta attiva (la quale può essere più o meno consapevole, più o meno chiara fin dall'inizio) di *essere e agire* all'interno del videogioco come una figura morale, immorale oppure ambigua.

La ricerca legata al tema del posizionamento morale ha approfondito innanzitutto gli *effetti* dell'utilizzo di personaggi buoni o cattivi. Per esempio, Happ e colleghi<sup>11</sup> hanno coinvolto un campione di partecipanti in una sessione di gioco con *Mortal Kombat vs. DC Universe*, un videogioco picchiaduro che fa combattere i personaggi della nota serie *Mortal Kombat* con quelli provenienti dai fumetti DC. I giocatori utilizzavano alternativamente i personaggi di Superman o Joker, quindi due ben note incarnazioni, rispettivamente, di valori positivi e intenti malvagi. In seguito all'esperienza di gioco, diversamente dai giocatori di Joker, i giocatori di Superman non solo non mostravano un aumento significativo dell'aggressività, al contrario mostravano un aumento del comportamento pro-sociale. Un risultato analogo è quello riportato da Gitter e colleghi<sup>12</sup>, i cui due gruppi di giocatori attuavano la medesima azione (uccidere zombie), ma con due diversi obiettivi/*frame* narrativi: "devi uccidere quanti più zombie possibile" o "devi proteggere un amico". Mettersi nei panni di Superman ("violento" quanto il Joker in un videogioco picchiaduro) o ammazzare gli zombie per un motivo moralmente giustificabile fa sì che non sia il puro e semplice atto violento a venire elaborato dalla coscienza, potenzialmente influenzando comportamenti e atteggiamenti; al contrario, può essere il *sensu* delle azioni a influenzare il risultato finale.

D'altra parte, concentrandosi sugli effetti delle caratteristiche dei giochi, queste ricerche attribuiscono ancora un'importanza relativa al contributo attivo del fruitore nella negoziazione dei significati. Altri studi hanno evidenziato come i giocatori entrino in relazione con il videogioco (e con le sue proprietà morali) a partire da specifici atteggiamenti. Per esempio, è stata individuata una relazione tra gli atteggiamenti pro-sociali e l'attaccamento al personaggio<sup>13</sup>: i giocatori più affezionati al proprio personaggio e più immedesimati in esso sono quelli maggiormente pro-sociali, mentre i giocatori anti-sociali sono più portati alla scarsa immedesimazione e al non prendersi responsabilità riguardo alle azioni virtuali. Similmente, è stato dimostrato che mettere in atto azioni immorali nei videogiochi genera senso di colpa; tuttavia, tale emozione è ridotta da elementi come la

---

<sup>11</sup> C. Happ, A. Melzer, G. Steffgen, G., *Superman vs. BAD man? The effects of empathy and game character in violent video games*, in «Cyberpsychology, Behavior and Social Networking», 16, n. 10, 2013, pp. 774-778.

<sup>12</sup> S.A. Gitter, P.J. Ewell, R.E. Guadagno, T.F. Stillman, R.F. Baumeister, *Virtually justifiable homicide: The effects of prosocial contexts on the link between violent video games, aggression, and prosocial and hostile cognition*, in «Aggressive Behavior», 39, 2013, pp. 346-354.

<sup>13</sup> N.D. Bowman, D. Schultheiss, C. Schumann, *"I'm Attached, and I'm a Good Guy/Gal!": How Character Attachment Influences Pro- and Anti-Social Motivations to Play Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*, in «Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking», 15, n. 3, 2012, pp. 169-174.

familiarità con il videogioco e il fatto che la connotazione morale delle azioni venga resa saliente o meno da altre stimolazioni nel contesto della ricerca<sup>14,15</sup>.

Ulteriori studi hanno indagato più specificamente il posizionamento morale dei giocatori ovvero la scelta o persino la *preferenza sistematica* per i personaggi buoni o malvagi. Ricerche correlazionali hanno evidenziato che la scelta del personaggio malvagio si associava maggiormente agli utenti maschi e a tratti di personalità come bassa amicalità e bassa coscienziosità<sup>16</sup>; ciò è in accordo con quanto trovato in altri studi<sup>17</sup>, i quali hanno anche evidenziato una relazione predittiva tra posizionamento morale sistematico “malvagio” e la riduzione delle capacità empatiche. Tale dato riporta l’attenzione sul tema degli effetti dei giochi e mostra come la moralità non è soltanto una caratteristica narrativa di questi prodotti: se ci abituiamo a interpretare personaggi malvagi e lo facciamo a lungo, siamo portati a mettere in atto meccanismi di disimpegno morale (es.: “è solo un gioco”, “non lo farei mai”...) per evitare il senso di colpa<sup>18</sup>; così facendo, possiamo però “dis-allenare” realmente la nostra capacità di metterci nei panni degli altri e di comprendere le loro emozioni, una delle abilità fondamentali per lo sviluppo di un discernimento morale maturo.

È però vero anche il contrario: i videogiochi possono essere utilizzati per addestrare il ragionamento morale poiché, differentemente dai libri e dai film che presentano solo dei contenuti, essi pongono i giocatori all’interno di sistemi sociali di relazioni veri e propri, dove le scelte morali (e le loro conseguenze) possono essere fruiti e interpretati in prima persona. Tale possibilità permetterebbe ai videogiochi di configurarsi come uno strumento formativo e riabilitativo delle capacità morali<sup>19,20</sup> in quanto unico strumento capace di sostenere uno sviluppo morale naturale, il quale secondo recenti teorie è da ricondurre al concetto di “*Ethics of Care*”<sup>21</sup>; questa prospettiva filosofica, apparentemente supportata dagli studi neuroscientifici, rifiuta sia la proposta utilitarista che quella kantiana nella spiegazione del comportamento morale. Specificamente, l’essere umano non

<sup>14</sup> C. Klimmt, H. Schmid, A. Nosper, T. Hartmann, P. Vorderer, *How players manage moral concerns to make video game violence enjoyable*, in «Communications», 31, n. 3, 2006, pp. 309-328.

<sup>15</sup> S. Joeckel, N.D. Bowman, L. Dogruel, *Gut or Game? The Influence of Moral Intuitions on Decisions in Video Games*, in «Media Psychology», 15, n. 4, 2012, pp. 460-485.

<sup>16</sup> P.J Ewell, R.E. Guadagno, M. Jones, R.A. Dunn, *Good Person or Bad Character? Personality Predictors of Morality and Ethics in Avatar Selection for Video Game Play*, «Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking», 19, n.7, 2016, pp. 435-440.

<sup>17</sup> S. Triberti, D. Villani, & G. Riva, *Moral positioning in video games and its relation with dispositional traits: The emergence of a social dimension*, in «Computers in Human Behavior», 50, 2015, pp. 1-8.

<sup>18</sup> T. Hartmann, P. Vorderer, *It's Okay to Shoot a Character: Moral Disengagement in Violent Video Games*, in «Journal of Communication», 60, 2010, pp. 94-119.

<sup>19</sup> J. Murphy, J. Zagal, *Videogames and the Ethics of Care*, in «International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations», 3, n. 3, 2001, pp. 69-81.

<sup>20</sup> S. Triberti, D. Villani, & G. Riva, *No man is a monkey Island: Individual characteristics associated with gamers' preferences for single or multiplayer games*, in «Lecture Notes in Computer Science», 9599, 2016, pp. 342-347.

<sup>21</sup> N. Noddings, *An ethic of caring*, in F. Kaufman (a cura di), *Life's hardest questions - Big and small: An introduction to moral philosophy*, McGraw-Hill, New York 2008.

agirebbe moralmente alla ricerca di ricompense personali (es.: soddisfazione), e neanche sulla base dell'adesione a ideali trascendenti (es.: il Bene, il Giusto, la Parola di Dio). Al contrario, ciò che muoverebbe le azioni umane è l'intenzione di instaurare, mantenere e proteggere le relazioni sociali importanti: per esempio, non facciamo qualcosa di male *innanzitutto* perché non vogliamo essere giudicati negativamente (e abbandonati, rifiutati, contrastati) dai nostri genitori, dalla persona che amiamo, dagli amici ecc. Al di là della posizione probabilmente relativista che conseguirebbe all'accettazione *in toto* di questa visione, è senz'altro vero che le scelte morali *reali* sono molto diverse dai dilemmi astratti che vengono proposti da parte della ricerca (filosofica e sperimentale) sulla morale, specialmente perché esse sono calate in sistemi di relazioni: una cosa è decidere in astratto se e quante persone vogliamo investire con il treno o buttare dalla torre; un'altra è prendere decisioni di vita e di morte tenendo conto delle conseguenze che queste potrebbero avere sulla vita sociale reale. Diversamente dai media non-interattivi, i videogiochi possono effettivamente costituire un "laboratorio morale" perché, oltre a presentare dilemmi morali con cui gli utenti interagiscono direttamente, possono includere sistemi relazionali simulati più o meno complessi: possono calare gli utenti in narrazioni coinvolgenti in cui, seppure nella finzione, vi sono personaggi per cui si può provare affetto e sui quali le azioni hanno delle conseguenze che vanno considerate con attenzione come nella vita reale. I primi tentativi di creare videogiochi esplicitamente deputati all'educazione morale sono già stati fatti<sup>22</sup>: la ricerca futura esplorerà tali potenzialità, nell'ottica di sviluppare prodotti narrativi e interattivi in grado di intervenire in quelle situazioni patologiche (come le sociopatie) dove il ragionamento morale e le abilità empatiche risultano effettivamente compromesse.

## 2. MMORPGs e i Nuovi Dilemmi Morali

Nel paragrafo precedente è stato affrontato il tema della moralità come effetti o correlati individuali del fatto di utilizzare un personaggio con caratteristiche ("allineamento" o "posizionamento") specifiche dal punto di vista morale; in altre parole, utilizzare un personaggio buono o malvagio può avere effetti sui nostri comportamenti o atteggiamenti, e avere una *preferenza sistematica* per personaggi buoni o malvagi si lega a tratti di personalità e abilità sociali. Tuttavia, va precisato anche che molti giocatori non prestano grande attenzione alle proprietà di *fiction* dei giochi; per esempio, possono senz'altro "distaccarsi" dalle caratteristiche morali del personaggio e focalizzarsi principalmente sugli aspetti interattivi del *gameplay*<sup>23</sup>. Ciò non significa che tali giocatori non possano essere influenzati dagli effetti del

---

<sup>22</sup> J. Krebs, *Moral dilemmas in serious games*, in «Proceedings of the International Conference on Advanced ICT», Atlantis Press, Paris 2013, pp. 232-236.

<sup>23</sup> T. Mancini, F. Sibilla, *Offline personality and avatar customisation. Discrepancy profiles and avatar identification in a sample of MMORPG players*, in «Computers in Human Behavior», 69, 2017, pp. 275-283.

posizionamento morale, il che avviene in parte a livello non consapevole; e soprattutto, e questo è il tema del presente paragrafo, non significa che non saranno coinvolti in specifici dilemmi morali di difficile soluzione.

Come accennato in precedenza, i videogiochi *online*, e specialmente quelli massivi o meglio quei videogiochi in cui si può interagire online con un alto numero di giocatori sconosciuti attraverso l'impiego di personaggi digitali o *avatar*, costituiscono complessi sistemi sociali caratterizzati da proprie culture, regole e usanze. Per questo motivo gli MMORPGs (*Massive Multiplayer Online RolePlaying Games*) contengono effettivamente sistemi morali, o meglio insiemi di norme più o meno esplicite utili a regolare la convivenza civile anche all'interno del mondo virtuale.

Tuttavia, i mondi virtuali condivisi possono essere particolarmente complessi dal punto di vista della regolazione; ciò avviene in particolare a motivo della sussistenza di riferimenti morali multipli. In parole povere, io posso scegliere e valutare le mie azioni in quanto *persona*, in quanto *giocatore/utente* o in quanto *personaggio*. Nel primo caso, i valori che decido di rispettare (o di non rispettare) provengono dal mondo reale e includono il rispetto degli altri applicato al contesto di gioco: per esempio, se utilizzo un personaggio di livello 40 non dovrei attaccare un personaggio di livello 1, perché non ha speranze contro di me e potrei fargli perdere punti/risorse solo per divertimento. Nel secondo caso, i valori che decido di rispettare o di non rispettare provengono dall'EULA (*End User License Agreement*) ovvero dalle norme di comportamento stabilite dagli sviluppatori/*publisher* del gioco: per esempio, non dovrei usare "trucchi" o software aggiuntivi al gioco per essere più forte degli altri. Nel terzo caso, i valori che decido di rispettare o di non rispettare riguardano gli elementi di *fiction* che potrebbero connotare le azioni del mio personaggio: per esempio, se sono il paladino difensore di un luogo sacro e vedo avvicinarsi un demone malvagio, dovrei combatterlo.

L'importanza che viene data all'uno o all'altro criterio è sicuramente variabile tra i contesti di gioco e tra i giocatori stessi. Tuttavia, in ogni caso possono manifestarsi delle situazioni in cui è relativamente difficile per il giocatore decidere per la giusta azione e in seguito giustificarla, oppure risulta moralmente ambigua l'interpretazione dell'azione stessa da parte di spettatori esterni.

Un caso piuttosto noto di dilemma morale di questo tipo è quello conosciuto come *Serenity Non*<sup>24</sup>, in realtà il nome di una gilda (ovvero una associazione di giocatori all'interno del gioco *World of Warcraft*)<sup>25</sup>: nel 2006 una giocatrice del gioco

---

<sup>24</sup> J.L. Zittrain, *Reflections on Internet Culture*, in «Journal of Visual Culture», 13, 3, 2014, pp. 388-394.

<sup>25</sup> Mentre col termine *party* si fa riferimento al piccolo gruppo di giocatori messo insieme per affrontare una o più specifiche *quest* (avventure/missioni), le gilde o clan sono vere e proprie associazioni che possono contare centinaia di membri, hanno carattere permanente, nascono da iniziativa autonoma dei giocatori e tuttavia possono ottenere forme di riconoscimento ufficiale da parte degli sviluppatori del gioco: I. Kongmee, R. Strachan, A. Pickard, C. Montgomery, *A Case Study of Using Online Communities and Virtual Environment in Massively Multiplayer Role Playing Games*

morì in seguito a una grave malattia. I suoi “amici virtuali” e la sua gilda di appartenenza decisero di organizzare un evento (una sorta di veglia) all’interno del gioco per commemorarla; il giorno scelto per l’evento numerosi avatar si ritrovarono sulla riva di un lago all’interno del mondo virtuale. Era stato lasciato un messaggio sui forum ufficiali del *server* per rendere noto l’evento, invitare a partecipare chi fosse interessato e chiedere di non essere disturbati dagli altri giocatori. Incurante della richiesta, la gilda rivale *Serenity Now* decise di cogliere l’occasione strategica: dopo pochi minuti dall’inizio della veglia alcuni giocatori di *Serenity Now* attaccarono i partecipanti all’evento e uccisero numerosi avatar, impreparati a difendersi, in quello che fu considerato come un vero e proprio raid. L’evento diventò subito famoso (o meglio famigerato) e generò un forte dibattito intorno al gioco. Si vede bene come la problematica emergente da questo caso emblematico sia di natura eminentemente morale: come valutare le azioni di *Serenity Now*? Il raid alla veglia commemorativa può essere considerato giusto o sbagliato a seconda del sistema morale che si decide di prendere come riferimento, e in questo caso i giudizi che possono emergere dai diversi sistemi tendono a essere in disaccordo. Nello specifico, le azioni di *Serenity Now* sono almeno comprensibili nel contesto della morale limitata al contesto narrativo del gioco: le fazioni Orda e Alleanza del mondo di *World of Warcraft* sono eternamente in conflitto ed è quindi plausibile che la seconda approfitti strategicamente della vulnerabilità di alcuni membri della prima per mettere in atto un’azione di guerra. Anche dal punto di vista dell’EULA e delle regole di gioco, la commemorazione fu realizzata su un *server PvP*<sup>26</sup>; pertanto, attaccare gli altri giocatori rientrava nelle azioni permesse dal gioco, mentre al contrario si possono sollevare dubbi sulla liceità di organizzare eventi esterni alla finzione di gioco come una veglia funebre per una persona venuta a mancare nel mondo reale. Ovviamente, il raid di *Serenity Now* è invece considerabile immorale se viene valutato dal punto di vista della morale condivisa del mondo reale: questo gruppo di giocatori ha violato un ritrovo sociale il quale, almeno per coloro che vi prendevano parte, aveva una funzione vicina al sacro.

Tali sistemi morali multipli possono essere in disaccordo in molti modi diversi. Un altro caso di interesse, ancora proveniente dal MMORPG *World of Warcraft*, è quello conosciuto come il *Gnome Tea Party*<sup>27</sup>. Nel 2005 la casa produttrice *Blizzard* stava per lanciare la nuova espansione del gioco, e si diffuse la voce che questa avrebbe apportato modifiche alla classe Guerriero, indebolendone alcune abilità. Infastiditi, alcuni giocatori con personaggi guerrieri organizzarono una protesta: nel giorno fissato, una piccola folla di gnomi guerrieri in mutande

---

(MMORPGs) as a Learning and Teaching Tool for Second Language Learners, in «International Journal of Virtual and Personal Learning Environments», 3, 4, 2012, pp. 1-15.

<sup>26</sup> *Player versus Player*: una versione del gioco in cui è concesso (se non incoraggiato) il combattimento tra giocatori, quindi non solo tra giocatori e personaggi non giocanti controllati dal computer.

<sup>27</sup> C. De Pasquale, *Citizens of Azeroth: Digital Dualisms applied to MMORPGs*, Tesi di Laurea, Dublin Institute of Technology, Dublino 2014.

(personaggi aggiuntivi creati per l'occasione) marciavano sulla città di *Stormwind*. In questo caso, l'organizzazione di una protesta pacifica per difendere i propri interessi è un atto che può essere considerato moralmente accettabile dal punto di vista dei valori condivisi del mondo reale: è interessante notare come i giocatori si sentissero "cittadini" del mondo virtuale, e in qualche modo autorizzati da tale appartenenza a mettere in atto una forma di protesta *in game* quando forme di comunicazione tradizionale (mail, petizioni) non avevano avuto successo. L'azione non è però ammissibile dall'etichetta di gioco, e infatti i *Game Masters* di Blizzard reagirono duramente, minacciando e attuando il *ban* (chiusura) degli *account* di alcuni giocatori che partecipavano alla protesta; il motivo di ciò era che l'azione, per quanto comica, "rovinava" la finzione e il gioco a quei giocatori non coinvolti in essa che desideravano immedesimarsi nella narrativa e/o concentrarsi sulle attività ludiche. In effetti, dal punto di vista della moralità appartenente alla finzione narrativa il gesto non è probabilmente né morale né immorale, bensì assurdo: non c'è alcuna ragione all'interno della narrativa per cui gnomi in mutande marcano in protesta. In aggiunta a questo, a lungo andare l'azione "di massa" della protesta aveva sovraccaricato il server interrompendo il servizio.

Un ulteriore caso di interesse è quello dei brogli elettorali di TERA. Un'espansione di questo MMORPG (il cui nome è l'acronimo di "*The Exiled Realm of Arborea*") incluse un elemento politico nello scenario di gioco. In seguito all'espansione, i giocatori di livello alto possono diventare *vanarch*, sostanzialmente signori di piccole province simili ai vassalli del medioevo. Oltre al riconoscimento sociale nel mondo virtuale, il *vanarch* detiene alcuni poteri sul gioco, come ad esempio attivare o disattivare singoli mostri o missioni nella sua area di influenza, e persino esigere tasse agli abitanti per aumentare la ricchezza della provincia. È possibile diventare *vanarch* grazie al voto popolare di altri giocatori di medio o alto livello; oppure, grazie al numero di uccisioni di avversari politici nel contesto di vere e proprie guerre di potere. Per questa ragione i primi *vanarch*, provenienti dalle gilde più potenti, sono stati eletti grazie a un utilizzo strategico della seconda modalità: le gilde si sono divise in sotto-gilde e i membri delle stesse si sono lasciati uccidere più volte per aumentare il punteggio del loro leader<sup>28</sup>. Anche questa azione è difficile da interpretare dal punto di vista morale: si può sostenere che i "brogli" fossero ammissibili dal punto di vista delle regole di gioco, perché in effetti in nessun modo l'EULA vietava di lasciar uccidere il proprio personaggio; pertanto, seppur sfruttando astutamente un cavillo, i brogli rispettavano le regole. D'altra parte, per quanto riguarda i valori del mondo reale, la strategia è sleale dal punto di vista della correttezza che dovrebbe avere un'elezione politica che effettivamente ri-distribuisce il potere tra gli agenti; e infine, per quanto riguarda la moralità interna alla narrazione del gioco, sarebbero necessarie ulteriori specificazioni coerenti con gli

---

<sup>28</sup> E. Haynes, *Game Balance: Designed structure and consumer agency in an online game*, Tesi di Laurea, Victoria University of Wellington, Wellington 2013.

avvenimenti della storia per valutare se la creazione di gruppi “suicidi” di personaggi può essere giustificata.

Gli esempi qui riportati, non certo gli unici nella ormai vasta storia degli MMORPGs, costituiscono esempi interessanti del disaccordo che può esistere tra criteri multipli utilizzabili per valutare la moralità delle azioni. Sebbene la ricerca sistematizzata su questo tema sia ancora rara, è probabile che gli aspetti morali degli MMORPGs verranno indagati in futuro in modo specifico, con attenzione ai loro risvolti applicativi. La proposta inclusa in questo contributo è basata sull’idea che i dilemmi e problemi morali emergenti nei mondi virtuali non possano essere trattati con il solo riferimento a un sistema di valori condiviso ma che, sia per impostare un’azione che per valutare la condotta altrui, in tali contesti sia necessario prendere in considerazione i differenti criteri che possono munirla di senso. A scopo di riepilogo, la tabella 1 nella pagina seguente include i casi presentati in questo contributo, riassumendone le valutazioni etiche provenienti dai diversi sistemi di norme ed evidenziando il conflitto tra criteri multipli.

	Serenity Now	Gnome Tea Party	Brogli di TERA
<i>Morale del Mondo Reale</i>	I: violazione di un ritrovo sacro	A: protesta pacifica	I: strategia scorretta
<i>End-User Licence Agreement</i>	A: server PVP	I: ostacolo a normale attività di gioco	A: funzionamento elezione
<i>Morale della Narrativa</i>	A: azione di guerra	/	/

Tabella 1: in riga i casi emblematici di dilemma morale discussi nel testo; in colonna i sistemi da cui provengono criteri multipli per la valutazione (A=Ammissibile, I=Inammissibile; /=privo di senso/non valutabile secondo il criterio).

Approcci simili alla tabella presente potrebbero essere utilizzati per affrontare e categorizzare i problemi morali emergenti da mondi virtuali e cyberspazi definiti (non solo videoludici, per quanto questi costituiscano probabilmente i contesti più ricchi e complessi in termini di culture, pratiche e sistemi morali emergenti).

### 3. Conclusione

Come detto all’inizio del contributo presente, le tecnologie digitali hanno creato nuovi spazi per gli utenti. Tali spazi non solo aumentano l’estensione delle azioni

possibili per l'individuo<sup>29</sup>, trasportandole all'interno di mondi virtuali, ma in questo caso le espongono anche a una proliferazione di criteri per la decisione e la valutazione. Come utente, non devo più solo capire se la mia azione o quelle altrui sono giuste o sbagliate, ma anche selezionare il miglior criterio per la valutazione; oppure, devo mettere in atto un meta-giudizio che attribuisca un valore più o meno alto a quei criteri di valutazione che possono entrare in gioco.

La realtà di criteri morali multipli all'interno dei mondi virtuali è sicuramente un tema di interesse per l'indagine filosofica, psicologica, e socio-antropologica; in aggiunta a questo, la loro comprensione ha alcune valenze applicative. Da una parte, il giocatore consapevole può fare uso di maggiori informazioni per valutare le proprie scelte senza in seguito doversene pentire; dall'altra, il *game designer* può ragionare in anticipo sulle possibili connotazioni morali degli scenari di gioco (o, in senso più ampio, di interazione) che intende creare, allo scopo di evitare situazioni di contrasto con e tra gli utenti e più in generale una esperienza spiacevole che contribuisca ad allontanare i giocatori dal prodotto. Indubbiamente, il monitoraggio e il miglioramento del comportamento dei giocatori all'interno dei giochi online (anche e soprattutto dell'etichetta) è un tema di estrema attualità, se si considera che importanti compagnie (come ad esempio la Riot, produttrice di *League of Legends*) hanno iniziato a fornire i propri dati di gioco a ricercatori universitari allo scopo di identificare e ridurre il "comportamento tossico" di alcuni giocatori<sup>30</sup>, responsabile dell'atteggiamento restio delle generazioni più giovani e dei giocatori meno esperti a usufruire del prodotto. Infine, anche i videogiochi massivi e i *Virtual Worlds* potrebbero essere impiegati nel contesto di interventi deputati a far esercitare il ragionamento morale degli individui. A questo scopo, dilemmi morali come quelli descritti o scenari simili potrebbero essere fatti oggetto di approfondimento tramite metodologie di ricerca tipiche della *User Experience*<sup>31</sup>, come ad esempio la *contextual inquiry* e il focus group per il design, allo scopo di individuare linee guida per lo sviluppo di mondi virtuali in grado di sfruttare e tuttavia contenere le opportunità presentate dalle complessità etiche della tecnologia.

Il contributo presente vuole costituire un primo passo per la riflessione filosofica e scientifica sulle caratteristiche morali dei *Virtual Worlds* e degli MMORPGs, nella speranza di fornire indicazioni e spunti per la ricerca futura sul tema.

---

<sup>29</sup> P.A. Hancock, *Mind, Machine and Morality: Toward a Philosophy of Human-technology Symbiosis*, CRC Press, Boca Raton 2009.

<sup>30</sup> A.V. Kokkinakis, J. Lin, D. Pavlas, A. Wade, *What's in a name? Ages and names predict the valence of social interactions in a massive online game*, in «Computers in Human Behavior», 55, 2016, pp. 605-613.

<sup>31</sup> S. Triberti, E. Brivio, *User Experience: psicologia degli oggetti, degli utenti e dei contesti d'uso*, Maggioli, Milano 2017.

## **“Uccidere” e “stuprare bambini” ai videogiochi: considerazioni morali sul dilemma del giocatore**

*Maurizio Balistreri*<sup>1</sup>

### *1. Il dilemma del giocatore*

Ci sono situazioni che possono giustificare moralmente l'uccisione di un'altra persona, ad esempio in guerra o quando si è aggrediti da altre persone che vogliono ucciderci o farci del male, ma togliere la vita ad un'altra persona soltanto per il gusto di farlo è moralmente inaccettabile. La violenza sessuale invece è sempre inaccettabile: molestare sessualmente un'altra persona o costringerla ad avere un rapporto sessuale è sempre qualcosa di contrario alla moralità, in quanto l'altra persona è trattata da colui o coloro che esercitano violenza solamente come mezzo per ottenere il proprio piacere. Uccidere a un videogioco è qualcosa di diverso dall'uccidere nel mondo reale: i videogiochi possono essere molto “violenti” e possono anche prevedere azioni virtuali molto crudeli nei confronti dei personaggi rappresentati: possiamo ucciderli investendoli, sparandogli, dandogli una morte rapida o dopo averli sottoposti alle torture più efferate. Ad esempio, possiamo accoltellarli, colpirli più e più volte con un bastone, lasciarli sbranare dai cani ed alla fine dargli fuoco. C'è qualcosa di male nel praticare giochi di questo tipo? A guardare le conseguenze delle azioni non sembra che il giocatore stia facendo qualcosa di male: nella realtà uccidere una persona in quel modo e senza alcuna reale giustificazione è immorale, ma in questo caso è solamente un gioco, perché non c'è nessuna persona che venga uccisa veramente. Incominciare a sparare dalla finestra di un edificio sulla folle inerme sarebbe un'azione inumana, il cecchino avrebbe la

---

<sup>1</sup> Ricercatore di Filosofia Morale presso il Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'Educazione dell'Università di Torino.

possibilità di togliere la vita a molte persone in brevissimo tempo: sarebbe una carneficina. Possiamo simulare la stessa azione quando giochiamo al videogioco, ma come conseguenza della nostra abilità di colpire le persone, tra la folla che scappa spaventata, non ci sarà nessuna strage. Pensiamo ora a un videogioco che prevede non l'uccisione, ma lo stupro di un'altra persona: in questo caso, per vincere la partita non dobbiamo togliere la vita a un'altra persona, ma dobbiamo stuprarla. Immaginiamo, poi, che la violenza sessuale debba essere compiuta non su una persona adulta, ma su un bambino. Qual è in questo caso il nostro giudizio morale? Cosa pensiamo di questo gioco? E qual è il nostro giudizio morale sulla persona che si appassiona davanti allo schermo? Anche in questo caso, nessuno si fa male: il giocatore si diverte, passa un po' di tempo davanti allo schermo a giocare e non c'è nessuno nel mondo reale che subisca un danno. Non c'è, però, qualcosa di moralmente ripugnante nel fatto che qualcuno si diverta in questo modo? Molti di noi, probabilmente, giocherebbero a un videogioco che prevede l'uccisione di altre persone, ma quante persone parteciperebbero a un gioco che prevede lo stupro virtuale di un bambino? Perché, però, stuprare al videogioco ci sembra più grave che uccidere al videogioco? In realtà, secondo Morgan Luck, non c'è alcuna possibilità di distinguere moralmente l'uccisione virtuale dalla pedofilia virtuale. Per questa ragione, siamo di fronte a una scelta: o consideriamo entrambi i giochi immorali e, di conseguenza, sosteniamo che ci sia qualcosa di sbagliato sia nell'uccidere che nello stuprare al videogioco o dobbiamo considerare accettabile sia l'uccisione virtuale che lo stupro di un bambino. Questo è quello che Luck chiama il dilemma del giocatore (*the gamer's dilemma*). Noi partiremo dagli argomenti avanzati da Luck e mostreremo che il dilemma sembra veramente insuperabile.

## *2. Perché stuprare bambini al videogioco è più grave che uccidere al videogioco?*

Secondo Luck qualsiasi tentativo di mostrare che la violenza sessuale sui bambini al videogioco sia moralmente più grave dell'uccisione virtuale è destinata al fallimento. Ad esempio, si potrebbe sostenere che lo stupro virtuale è più grave dell'uccisione virtuale perché a livello sociale la pedofilia è un tabù mentre l'uccisione delle persone non lo è. Ovviamente, anche l'uccisione delle persone può essere immorale, ma ci sono situazioni che possono giustificarla o renderla anche obbligatoria: non è immaginabile, invece, una situazione che possa rendere moralmente accettabile una violenza sessuale sui bambini. Molestare sessualmente un bambino o costringerlo a un rapporto sessuale è sempre immorale. Il riferimento alle convenzioni sociali, tuttavia, può forse servire a spiegare perché molti di noi possono credere che la violenza sessuale virtuale sui minori sia intrinsecamente più grave dell'uccisione delle persone, ma, come sottolinea giustamente Luck, «a meno che uno non sia disposto a ridurre la morale alle convenzioni, il riferimento alle convenzioni sociali non può

fornire una giustificazione morale per questo tipo di posizione»<sup>2</sup>. Il perché le convenzioni sociali non possono essere una base soddisfacente per i nostri giudizi morali è la seguente: innanzitutto, le convenzioni sociali non rappresentano necessariamente una forma di saggezza morale in quanto possono giustificare pratiche immorali. Ad esempio, la convinzione che le donne fossero inadeguate per certe posizioni o cariche istituzionali era profondamente radicata nella nostra società e non meno radicata socialmente era anche l'idea che i rapporti sessuali tra persone dello stesso sesso fosse una violazione gravissima dell'ordine e delle leggi naturali (e, per questo motivo, anche delitti molto più gravi, da un punto di vista morale, della violenza sessuale perpetrata sulle donne o sui minori). Nell'antica Roma, poi, la schiavitù era socialmente accettata, ma vorremo forse sostenere che all'epoca romana fosse corretto ridurre un'altra persona a oggetto di proprietà? Il fatto che una pratica sia socialmente accettata non la rende, solo per questo, giusta. A questo si aggiunga che collegare la morale alle convenzioni sociali rende difficile, se non impossibile, attribuire una validità o un valore universale alle nostre distinzioni morali, in quanto società diverse possono ritenere giuste cose profondamente diverse. Questo accade anche per le questioni che stiamo esaminando: noi, cioè, possiamo anche avere la percezione che commettere uno stupro virtuale su un bambino sia qualcosa di ripugnante, ma altre società potrebbero anche non trovare niente di disdicevole in questi atti. Il Giappone, ad esempio, offre un esempio di un paese che potrebbe avere un atteggiamento molto meno critico nei confronti delle immagini a sfondo sessuale che coinvolgono bambini (i *manga* contengono materiale pornografico esplicito ed anche osceno con personaggi che appaiono minorenni rappresentati in varie situazioni sessuali, qualche volta anche molto violente):

non è difficile immaginare come una cultura differente, se il Giappone o una qualche società ipotetica, con tradizioni differenti riguardo alla sessualità e alla finzione, non aderirebbe necessariamente (o intuitivamente) all'opinione che la pedofilia virtuale dovrebbe essere moralmente proibita e che perciò dovrebbe essere distinta dall'omicidio virtuale in un modo moralmente rilevante. O forse sarebbe più accurato dire che questa società non accetterebbe di considerare pedofilia virtuale ciò che in Occidente consideriamo tale<sup>3</sup>.

Infine, prendere le convenzioni sociali come bussola per i nostri giudizi morali minaccia la libertà di chi nella società ha un punto di vista diverso da quello della maggioranza. Forse è vero che la condanna morale o addirittura il divieto della pedofilia virtuale non costituisca una grave perdita per il mercato delle idee, in quanto il valore del materiale che rappresenta bambini che compiono atti sessuali

---

<sup>2</sup> M. Luck, *The gamer's dilemma: An analysis of the arguments for the moral distinction between virtual murder and virtual paedophilia*, in «Ethics and Information Technology», 11, 2009, pp. 31-36, 32.

<sup>3</sup> G. Young, *Resolving the gamer's dilemma. Examining the moral and psychological differences between virtual murder and virtual paedophilia*, Palgrave, Cham (Switzerland) 2016, p. 22.

espliciti è «insignificante o minimo»<sup>4</sup>. Si potrebbe aggiungere, poi, che c'è qualcosa di disgustoso al pensiero che alcune persone si divertano con videogiochi che raffigurano una violenza sessuale sui bambini. Il punto, tuttavia, è che se assumiamo quest'atteggiamento e non siamo disposti a difendere interessi che troviamo ripugnanti ma che non arrecano alcun danno alle altre persone, corriamo il rischio di giustificare la tirannia della maggioranza perché «lo stesso argomento, basato sul consenso sociale, che viene usato contro la pedofilia virtuale, è stato e continua ad essere usato in alcune parti del mondo contro l'omosessualità o le coppie interrazziali e verosimilmente sarà usato in futuro contro qualche altro gruppo minoritario»<sup>5</sup>. Si potrebbe sostenere, poi, che la violenza sessuale virtuale è più immorale dell'omicidio virtuale perché è più dannosa, in quanto chi gioca a videogames che prevedono la violenza sui bambini avrà poi più probabilità di praticare lo stesso tipo di azioni nel mondo della realtà. Tuttavia, non c'è alcuna evidenza che praticare videogiochi che comportano la violenza sui bambini debba avere come conseguenza una maggiore probabilità di stuprare i bambini<sup>6</sup>. Anche se si può credere che questo pericolo sia evidente la cosa non è provata. Secondo alcune ricerche, la produzione, il possesso e il consumo di materiale pedopornografico è indicativo di un orientamento sessuale deviante e con il consumo di pedopornografia aumenterebbe la probabilità che, poi, vengano commessi crimini sessuali sui bambini. Da questo punto di vista, pertanto, «(S)e qualcuno – scrivono Edwards e Waelde – crea o possiede pseudo-fotografie indecenti di bambini, egli è un potenziale abusante di bambini e abuserà dei bambini in futuro»<sup>7</sup>. Altri studi invece non riscontrano una connessione tra consumo di pedopornografia e violenze sessuali sui bambini o sostengono che il consumo di materiale pedopornografico riduca il rischio di crimini sessuali. Il consumo di materiale pedopornografico infatti permetterebbe di esprimere emozioni violente che altrimenti spingerebbero all'abuso. È forse per questa ragione che in quei paesi dove il materiale pedopornografico è stato accessibile senza alcuna restrizione giuridica, l'incidenza delle violenze sessuali è risultata, in quel periodo, più bassa rispetto a quando la sua distribuzione ed il suo consumo sono stati vietati per legge<sup>8</sup>. Molti autori di crimini sessuali, inoltre, affermano che il consumo di videopedopornografia prodotta da computer avrebbe su di loro un effetto positivo, simile a quello prodotto sui tossicodipendenti dal metadone, in quanto ridurrebbe il desiderio di commettere nuove violenze<sup>9</sup>.

---

<sup>4</sup> P. Bird, *Virtual child pornography and the constraints imposed by the first amendment*, in «Barry Law Review», 16, 1, 2011, pp. 161-176; G. Russell, *Pedophilias in Wonderland: Censoring the sinful in cyberspace*, in «Journal of Criminal Law and Criminology», 98, 4, 2008 pp. 1467-1500, 1494.

<sup>5</sup> G. Young, *Resolving the gamer's dilemma*, cit., p. 24.

<sup>6</sup> G. Graham, *The internet: A philosophical inquiry*, Routledge, London 1999, p. 105.

<sup>7</sup> L. Edwards, C. Waelde, *Law and internet: Regulating cyberspace*, Hart Publishing, Oxford 1997, p. 228.

<sup>8</sup> M. Diamond, A. Uchiyama, *Pornography, rape and sex crimes in Japan*, in «International Journal of Law and Psychiatry», 22, 1, 1999, pp. 1-22.

<sup>9</sup> L. Strikwerda, *Legal and moral implications of child sex robots*, in J. Danaher, N. McArthur (a cura di), *Robot sex. Social and ethical implications*, MIT Press, Cambridge 2017, p. 138.

Per altro, se per i videogiochi che comportano la violenza sui bambini valgono le stesse conclusioni che valgono nei riguardi dei videogiochi che richiedono l'uccisione delle persone, la violenza sessuale virtuale sui bambini non dovrebbe suscitare alcuna preoccupazione, in quanto la violenza praticata al videogioco non sembra aumentare la violenza. Contrariamente alla convinzione diffusa che i videogames violenti alimentino aggressioni e omicidi, non c'è alcuna evidenza che questi strumenti contribuiscano alla violenza<sup>10</sup>. Inaspettatamente le vendite mensili di videogames sono correlate ad una diminuzione simultanea delle aggressioni più gravi e non hanno una connessione con gli omicidi<sup>11</sup>. È vero che anche in questo caso si può fare riferimento ad altre ricerche che invece sostengono una correlazione tra consumo di videogames violenti e violenza nel mondo reale: ma se i videogiochi fossero tra le cause della violenza, allora, sarebbero pericolosi non soltanto i videogames che permettono di stuprare, ma anche quelli che incoraggiano ad uccidere.

Si potrebbe affermare, poi, che quello che rende i videogames che prevedono lo stupro sui bambini moralmente più indecenti dei videogames che prevedono soltanto l'uccisione delle persone è il fatto che verosimilmente le persone che giocano allo stupro virtuale provano piacere all'idea di fare violenza sessuale sui bambini. Queste persone, cioè, non soltanto praticano giochi ripugnanti ma sono anche persone indecenti, a prescindere da se hanno commesso o commetteranno violenze sessuali. Secondo Luck, però, anche questo tentativo di spiegare la nostra naturale ripugnanza nei confronti dei videogiochi che prevedono uno stupro virtuale è condannato all'insuccesso. Non è vero, infatti, che per giocare ai videogames che prevedono una violenza e uno stupro sui bambini si debba per forza avere il desiderio di abusare dei bambini. Le ragioni per giocare ai videogames – anche a quelli più “violenti” – possono essere diverse e non riducibili al desiderio di trarre piacere dalla violenza sui bambini: si può semplicemente essere coinvolti dalla struttura del videogioco e avere come motivazione principale il desiderio di vincere la partita oppure il videogioco è graficamente interessante e permette di mettere alla prova le proprie capacità e la propria prontezza di riflessi. Quando, ad esempio, – scrive Morgan Luck – si gioca a scacchi, il mangiare il pedone dell'avversario rappresenta una sconfitta per l'esercito nemico: verosimilmente, però, il giocatore di scacchi non trae piacere dalla rappresentazione dell'uccisione, il suo piacere deriva da altro, ad esempio, dal fatto di mettere alla prova le sue qualità e di vincere la partita: «lo stesso si può dire dell'uccisione virtuale, quando – cioè – si gioca ai videogiochi. Un giocatore può divertirsi con un videogioco perché, ad esempio, soddisfa la sua natura competitiva e non perché gli consente di commettere atti di

---

<sup>10</sup> P.M. Markey, C.N. Markey, J.E. French, *Violent video games and real-world violence: Rhetoric versus data*, in «Psychology of Popular media Culture», 4, 4, 2015, pp. 277-295, 290.

<sup>11</sup> Ivi, p. 291.

omicidio virtuale»<sup>12</sup>. Quanto vale per l'omicidio, poi, potrebbe valere anche per la pedofilia virtuale:

Per illustrare questo punto, – spiega ancora Morgan Luck – immagina di giocare ad un videogioco, il cui scopo è rubare i gioielli della corona dalla Torre di Londra. Un modo per raggiungere questo obiettivo è quello di sedurre e avere rapporti sessuali con la figlia di Beefeater, che si dà il caso abbia 15 anni. Un giocatore che commette questo atto di pedofilia virtuale può farlo (nel senso di essere motivato a farlo), non perché gode nell'immaginare di fare sesso con una bambina, ma perché desidera completare il gioco<sup>13</sup>.

È vero che ci sono videogiochi che permettono a chi gioca di compiere azioni che nel mondo reale sarebbero considerate delitti gravissimi e di inumana ferocia (come, ad esempio, investire pedoni che passeggiano tranquillamente lungo la strada) e che non aumentano minimamente le probabilità di vincere, non danno più punti o riserve di carburante. A questo si aggiunga che «i creatori di giochi hanno reso alcuni di questi giochi sempre più grafici nei loro ritratti di torture, aggressioni, omicidi e altri atti di violenza. Mentre sparare a un avversario da una certa distanza avrebbe avuto come risultato solo il collasso del suo corpo, ora – sottolinea McCormick – lo sparo è accompagnato da urla di dolore, contorsioni realistiche, sangue, ferite localizzate, parti del corpo che volano e morte»<sup>14</sup>. Ma anche se coloro che giocano davanti ad un computer possono avere un qualche piacere ad “uccidere” e fare altre cose tremende, come torturare, stuprare o infliggere sofferenze, questo non significa che essi vorrebbero compiere le stesse azioni nel mondo reale. (Considerata la diffusione dei videogiochi “violenti” la cosa sarebbe davvero preoccupante). Come ricorda Klimmt,

ovviamente, nei videogiochi violenti non ci sono creature viventi a cui si fa del male e nemmeno ci sono oggetti reali che vengono danneggiati. I corpi morti, il sangue, e le lesioni non sono niente altro che pixel. Lo status di non realtà dei videogames può servire a spiegare perché nel caso dei videogames le considerazioni morali non sono “necessarie”, “applicabili” o razionali; nel gioco non sembra esserci niente di reale e pertanto ciò che facciamo non può suscitare alcuna preoccupazione morale<sup>15</sup>.

Se questo è vero per l'omicidio virtuale, vale anche per qualsiasi altro crimine virtuale che vogliamo immaginare: contrariamente a quanto in genere si pensa, afferma Young, «il fatto che una persona trovi qualcosa di piacevole nell'abusare virtualmente dei bambini non richiede che essa abbia mai commesso qualche atto pedofilo, né (*a priori*) questo rende necessario, né (*a posteriori*) rende

---

<sup>12</sup> M. Luck, *The gamer's dilemma: An analysis of the arguments for the moral distinction between virtual murder and virtual paedophilia*, cit., p. 34.

<sup>13</sup> *Ibid.*

<sup>14</sup> M. McCormick, *It is wrong to play violent video games?*, in «Ethics and Information Technology», 3, 4, 2001, pp. 277-287, 277.

<sup>15</sup> C. Klimmt *et al.*, *How players manage moral concerns to make video game violence enjoyable*, in «Communications», 31, 2006, pp. 309-328, 313.

significativamente probabile che poi lo commetterà»<sup>16</sup>. Infine, anche se l'unica ragione possibile per scegliere di giocare ad un videogame che permette di compiere atti di violenza sessuale virtuale fosse soltanto il piacere derivante dall'idea di praticare gli stessi crimini su persone reali, sarebbe ancora da spiegare perché uno stupro virtuale sarebbe più grave di un omicidio virtuale e perché una persona che gioca con videogiochi che consentono lo stupro virtuale sarebbe una persona peggiore di una persona che invece gioca nell'uccidere al computer.

### 3. Altri tentativi di superare il dilemma del giocatore

Secondo Bartel<sup>17</sup>, il dilemma del giocatore può essere risolto facendo riferimento alle possibili conseguenze negative che lo stupro virtuale avrebbe non sui bambini, ma sulle donne. La pedopornografia, infatti, prevede la violenza e lo stupro sui bambini: essa, perciò, erotizzerebbe un modello di relazione dove una parte domina e l'altra, invece, è sottomessa. Per questo, essa contribuirebbe a rafforzare le relazioni disuguali tra uomini e donne, in quanto alimenterebbe la fantasia che il piacere sessuale passa necessariamente attraverso la violenza:

le femministe hanno criticato la pornografia [...] perché essa sarebbe una erotizzazione della disuguaglianza. Essa incoraggia sia gli uomini che le donne a pensare alle donne come soggetti inferiori. [...] Dal momento che la pedopornografia è necessariamente un erotizzazione della disuguaglianza, permetterla minaccerebbe gli sforzi di forgiare questa nuova sessualità (l'erotizzazione dell'uguaglianza tra uomini e donne). Forse, allora, è per questo danno alle donne, e non ai bambini, che la pedopornografia è criticabile<sup>18</sup>.

Qualsiasi rappresentazione o immaginario, cioè, che sessualizza la disuguaglianza darebbe ancora più forza ad una cultura che considera la disuguaglianza sexy ed è per questo che la pedopornografia (inclusa quella virtuale) arrecherebbe un danno alle donne<sup>19</sup>: «È un danno indiretto – Young riassume così la critica di Bartel alla pedofilia virtuale – perché le rappresentazioni di abuso non riguardano le donne, ma i bambini; tuttavia, queste rappresentazioni contribuiscono a rafforzare la storica sottomissione delle donne»<sup>20</sup>. Non è possibile, invece, parlare di danno diretto per i bambini, in quanto i bambini non sono generalmente soggetti a rappresentazioni

---

<sup>16</sup> G. Young, *Resolving the gamer's dilemma*, cit., p. 42.

<sup>17</sup> C. Bartel, *Resolving the gamer's dilemma*, in «Ethics and Information Technology», 14, 1, 2012, pp. 11-16.

<sup>18</sup> D. Levy, *Virtual child pornography: The eroticization of inequality*, in «Ethics and Information Technology», 4, 4, 2002, pp. 319-323, 322.

<sup>19</sup> S.L. Patridge, *Pornography, ethics and video games*, in «Ethics and Information Technology», 15, 1, 2013, pp. 25-34, 29.

<sup>20</sup> G. Young, *Resolving the gamer's dilemma*, cit., p. 76.

che giustificano abusi o violenze e inoltre nella nostra società non c'è nessuna tolleranza nei confronti della pedofilia<sup>21</sup>.

La soluzione di Bartel è originale, ma non sembra in grado di superare il dilemma del giocatore: quello che infatti sembra rendere moralmente ripugnante i giochi di violenza sessuali sui bambini è soprattutto il fatto che queste azioni virtuali vengano commesse sui bambini<sup>22</sup>. Per questa ragione, si può affermare che «(d)al momento che l'analisi di Bartel non considera essenziale fare riferimento al ruolo che i bambini giocano nelle nostre valutazioni morali, la sua soluzione sembra poggiare sul genere sbagliato di ragioni morali»<sup>23</sup>. Inoltre, si può anche concedere che le violenze virtuali arrechino un danno alle donne, incoraggiando un modello di relazione sessuale basato sulla violenza e la loro sottomissione. Con questo, però, non è stato ancora spiegato perché le violenze virtuali sarebbero meno accettabili degli omicidi virtuali: gli omicidi virtuali, infatti, non prevedono una rappresentazione della donna come soggetto debole o che trae piacere dalla violenza sessuale e nemmeno incoraggiano un particolare modello di relazione sessuale tra uomo e donna. Tuttavia, essi potrebbero essere più criticabili della pedofilia virtuale per altre ragioni. Insomma, Bartel spiega per quale ragione, secondo lui, la pedofilia virtuale è inaccettabile, ma non mostra che l'omicidio virtuale sia meno grave della pedofilia virtuale<sup>24</sup>.

Non funziona, poi, nemmeno il tentativo di Patridge di sostenere che la pedofilia virtuale sarebbe moralmente più grave dell'omicidio virtuale perché essa comporterebbe necessariamente una rappresentazione dei bambini discriminatoria, offensiva e quindi pericolosa. Secondo Patridge, del resto, non è sempre vero che il videogioco sia semplicemente un gioco: anche i videogiochi, infatti, per quello che rappresentano, possono mandare un messaggio sbagliato e rafforzare pregiudizi sociali radicati nei confronti di certi gruppi. In questo modo, tuttavia, Patridge può spiegare il significato offensivo e pericoloso di certe rappresentazioni che riguardano le donne o alcune minoranze storicamente discriminate, ma non può far valere le stesse considerazioni nei confronti della pedofilia virtuale, in quanto non c'è mai stata una storia di oppressione nei confronti dei bambini che può essere eventualmente rafforzata e promossa dalla rappresentazione degli abusi nei loro confronti<sup>25</sup>. Gli abusi sessuali nei confronti dei bambini sono un tabù e per questo è difficile che qualcuno giocando ad un videogioco che prevede azioni di pedofilia virtuale possa leggere un incoraggiamento a considerare i bambini come un semplice oggetto di piacere sessuale<sup>26</sup>. Secondo Patridge, inoltre, quello che rende la pedofilia virtuale più grave dell'uccisione virtuale sarebbe il fatto che la pedofilia

---

<sup>21</sup> S.L. Patridge, *Pornography, ethics and video games*, in «Ethics and Information Technology», cit., pp. 29-30.

<sup>22</sup> Ivi, p. 30.

<sup>23</sup> *Ibid.*

<sup>24</sup> G. Young, *Resolving the gamer's dilemma*, cit., p. 79.

<sup>25</sup> Ivi, p. 58.

<sup>26</sup> Ivi, p. 86.

virtuale è diretta ad un gruppo circoscritto di persone mentre l'uccisione virtuale avverrebbe a caso senza un bersaglio specifico. Patridge, tuttavia, non spiega perché colpire con un attacco mirato un membro di un particolare gruppo sarebbe moralmente più grave che colpire una persona con un attacco generico. A parte il fatto, poi, che anche gli omicidi virtuali possono avere un bersaglio particolare, il danno di un attacco generico può essere più grave di un attacco selettivo: secondo Patridge, invece, «i genitori dovrebbero preferire che il loro bambino sia molestato piuttosto che sia la vittima di un omicidio mirato, ma dovrebbero preferire che il proprio bambino sia la vittima di un assassinio non mirato piuttosto che sia molestato intenzionalmente»<sup>27</sup>.

#### *4. Conclusione*

Stuprare bambini ai videogiochi sembra moralmente più grave che uccidere virtualmente: non soltanto è “naturale” provare un sentimento di ripugnanza all'immaginare azioni di pedofilia virtuale, ma proviamo anche disgusto al pensiero che qualcuno possa divertirsi con questi giochi. In realtà, non abbiamo ricerche che permettano di stabilire con esattezza qual è la percezione del pubblico nei confronti, rispettivamente della pedofilia e dell'omicidio virtuali: tanto meno sappiamo, pertanto, se la maggior parte delle persone pensi veramente che commettere atti di pedofilia al computer sia più grave che compiere azioni di omicidio virtuale. A prescindere, comunque, da quello che le persone pensano riguardo a questi scenari, dalle considerazioni precedenti possiamo trarre la conclusione che non abbiamo alcuna ragione plausibile per distinguere moralmente la pedofilia virtuale dall'omicidio virtuale. Dietro il sentimento di ripugnanza che possiamo provare al pensiero della pedofilia virtuale ci possono essere credenze diverse riguardo alle ragioni per disapprovarla moralmente e per considerarla moralmente inaccettabile rispetto all'omicidio virtuale. Nessuna di queste credenze, però, sembra – a ben guardare – razionalmente giustificabile: giocare alla pedofilia virtuale non corrompe necessariamente il carattere del giocatore e non aumenta la probabilità che poi egli commetta lo stesso tipo di azioni nella realtà. Inoltre, una persona che si appassiona a un videogioco che prevede azioni di pedofilia virtuali non deve avere necessariamente il desiderio di violentare sessualmente bambini: possono essere altre le motivazioni che lo spingono a giocare a questo tipo di gioco. Ad esempio, il gioco può essere divertente o gli permette di mettere alla prova le sue capacità: chi gioca, poi, può essere interessato a vincere e non invece a fare male ad altre persone. Questo significa che i confini tra la realtà e il mondo virtuale possono essere impermeabili: anche se il mondo virtuale rappresenta aspetti del mondo reale, le caratteristiche di questi mondi e quello che accade in ciascuno di essi sono incommensurabili.

---

<sup>27</sup> Ivi, p. 53.

# Il principio di verifica morale dell'azione politica pubblica. Dalla post-verità alla trasparenza informativa

*Annamaria Dichio*<sup>1</sup>

## 1. *La sfera pubblica elettronica nella società dell'informazione*

Nell'era dell'inclusione di cittadini sempre connessi e informati tramite *app* di testate giornalistiche e *social media sites*, il concetto di cittadinanza attiva ha assunto nuove forme che hanno costretto la politica a ripensare i suoi paradigmi, ai fini della ricerca del consenso. Oggi possiamo assistere a un'evoluzione della sfera pubblica in senso elettronico, con riferimento a *Internet* e alle *Information and Communication Technologies* (ICT), in grado di abbattere le distanze e amplificare la voce del singolo all'interno di una comunità globalizzata, in tempo reale.

Già cinquant'anni fa McLuhan aveva intuito la svolta a cui avrebbero condotto le nuove tecnologie, postulando l'inversa proporzionalità tra la velocità dell'informazione e la democrazia rappresentativa<sup>2</sup>. Oggi possiamo affermare che la cultura digitale ha ridisegnato i confini dell'informazione e della comunicazione e, con essi, quelli della politica, abbattendo le barriere tra i seggi parlamentari e le città ed estendendo tali confini al mondo intero. Gli *arcana imperii* della politica si sono così ridotti, grazie alle potenzialità di una Rete maestra di interazione e

---

<sup>1</sup> Dottoressa magistrale in Scienze Filosofiche (curriculum: "Etica e politica") presso l'Università degli Studi di Bari "Aldo Moro".

<sup>2</sup> «Man mano che la velocità elettrica aumenta, la politica tende ad allontanarsi dalla rappresentanza e dalla delegazione degli elettori per un coinvolgimento immediato dell'intera comunità nelle decisioni fondamentali. Una minore velocità dell'informazione rende indispensabili la delegazione e la rappresentanza». M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare* (1967), trad. it. di E. Capriolo, Il Saggiatore, Milano 2008, p. 190.

interconnessione, ipertestuale e aperta ad ogni istanza di partecipazione, ma non per questo esente da effetti negativi.

A tal proposito, la filosofia morale<sup>3</sup> ha interpellato gli addetti ai lavori sull'opportunità di compiere un'attenta riflessione circa le caratteristiche inedite che tali effetti hanno evidenziato. Questo è accaduto non solo in seguito al riscontro di situazioni mai esperite prima, ma anche perché il diverso *medium* utilizzato ha introdotto una diversa fenomenologia dei comportamenti umani già noti. È ciò che è successo con le *fake news*, accreditabili come le classiche menzogne della razionalità strategica politica<sup>4</sup> utilizzate per manipolare il voto dell'elettorato<sup>5</sup>, ma che hanno assunto ampie proporzioni e caratteristiche peculiari, in virtù della velocità di diffusione delle informazioni su un bacino d'utenza molto più allargato che in passato, tramite le ICT.

Questo ha dato avvio a un acceso dibattito<sup>6</sup> sul tema della *post-verità*<sup>7</sup>, che assume rilevanza nella trattazione della sfera pubblica elettronica in quanto lascia presupporre che i rapporti comunicativi che intercorrono tra i soggetti argomentanti vengano invalidati dalla mancata trasparenza, necessaria affinché la sfera pubblica elettronica possa coadiuvare i suoi rappresentanti politici nell'esercizio della democrazia. Si può riconoscere nelle *fake news* il tentativo di obnubilare qualcosa che si decide di patinare con le sembianze della pubblicità, per renderla veritiera e accettabile, quando in realtà si è di fronte a qualcosa di mistificato. Si diffondono notizie accolte come vere sulla base delle emozioni, non del controllo razionale effettivo di ciò che è stato pubblicizzato, per cui rendere pubblica una notizia non basta più per legittimare la moralità dell'atto compiuto e annunciato.

In questi casi la trasparenza informativa non riesce a esplicitare la sua efficacia semplicemente incrociando la strada della pubblicità delle informazioni. Serve individuare un diverso principio in base al quale riconoscere i giochi strategici dei

---

<sup>3</sup> Dall'etica tradizionale all'etica informatica (EI), così come postulata da Luciano Floridi, che si preoccupa di analizzare tutte le nuove questioni morali generate dall'impatto delle ICT sulla società, avendo come suo nucleo filosofico fondativo l'etica dell'informazione (IE), macroetica ontocentrica, ecologica e orientata all'oggetto: l'informazione. Cfr. L. Floridi, *Infosfera. Etica e filosofia nell'età dell'informazione*, Giappichelli, Torino 2009, pp. 25 e ss.

<sup>4</sup> Il riferimento è alla filosofia di K.O. Apel per la terminologia. Cfr. K.O. Apel, *Limiti dell'etica del discorso? Tentativo di un bilancio intermedio*, in T. Bartolomei Vasconcelos e M. Calloni (a cura di), *Etiche in dialogo: tesi sulla razionalità pratica*, Marietti, Genova 1990, p. 48.

<sup>5</sup> In occasione del voto sulla Brexit in Gran Bretagna e delle elezioni presidenziali statunitensi, che hanno visto vincitore Trump.

<sup>6</sup> Sarebbe necessario un approfondimento a parte, vista la complessità dell'argomento. A titolo esemplificativo, si possono annoverare nel dibattito mondiale in corso le considerazioni del filosofo italiano Maurizio Ferraris, il quale attribuisce al concetto di post-verità un carattere filosoficamente rilevante, che si lega fortemente a quello di "documedialità". Cfr. M. Ferraris, *Postverità e altri enigmi*, Il Mulino, Bologna 2017.

<sup>7</sup> Dichiarata dall'Oxford Dictionaries "Parola dell'anno 2016" e definita come «relating to or denoting circumstances in which objective facts are less influential in shaping public opinion than appeals to emotion and personal belief». Cfr. <https://en.oxforddictionaries.com/word-of-the-year/word-of-the-year-2016>.

politici che utilizzano la Rete per diffondere messaggi agli elettori, in campagna elettorale ma anche durante il periodo di governo. Serve una diversa riflessione sulle modalità di controllo delle azioni di governo, per capire se ciò che viene pubblicizzato e reso virale dalla Rete è in realtà riconoscibile come effettivamente morale.

Per far questo, risulta imprescindibile tornare ad analizzare il kantiano principio di pubblicità, sia per capire perché esso ha perso la sua efficacia sia per individuare il punto in cui fallisce nel suo intento e richiede ulteriori approfondimenti e sviluppi.

## 2. Dal principio di pubblicità al principio di verifica morale dell'azione politica pubblica

Il principio di pubblicità proposto da Kant nel testo *Per la pace perpetua* riveste importanza per poter avere un criterio utile di riconoscimento di ciò che è giusto o ingiusto a livello normativo e anche etico. È il caso però di analizzare le implicazioni di tale principio, per constatare se effettivamente esso può essere ritenuto valido in tal senso.

Secondo Kant, ogni pretesa giuridica in materia di diritto pubblico deve avere la forma della pubblicità, per poter essere valutata come giusta e legale:

se io astraggo da tutta la materia del diritto pubblico, così come i giuristi abitualmente se lo immaginano (secondo i diversi rapporti empiricamente dati degli uomini in uno Stato o degli Stati tra loro), allora quello che mi resta è la forma della pubblicità, di cui ogni pretesa giuridica contiene in sé la possibilità, poiché senza di quella non ci sarebbe alcuna giustizia (la quale può essere pensata solo come conoscibile pubblicamente), e nemmeno quindi alcun diritto, il quale viene concesso solo dalla giustizia<sup>8</sup>.

La pubblicità costituisce in tal modo il criterio rintracciabile a priori nella ragione per riconoscere subito cosa può esser giudicato conforme o non conforme alla giustizia da un punto di vista etico. Questo criterio, astratto da ogni elemento empirico, viene formalizzato nella *formula trascendentale del diritto pubblico*, per cui «Tutte le azioni relative al diritto degli altri uomini, la cui massima è incompatibile con la pubblicità, sono ingiuste»<sup>9</sup>. La formula si lega direttamente alla considerazione secondo cui

una massima che io non posso portare a pubblicità, senza che con questo sia contemporaneamente vanificata la mia intenzione, che deve invece esser tenuta assolutamente segreta per riuscire, e che io non posso confessare pubblicamente senza provocare con questo l'opposizione di tutti al mio proposito, una simile massima non può

---

<sup>8</sup> I. Kant, *Per la pace perpetua. Un progetto filosofico* (1795), trad. it. di R. Bordiga, Feltrinelli, Milano 2006, pp. 95-96.

<sup>9</sup> *Ibid.*

produrre questa generale e necessaria resistenza se non per l'ingiustizia di cui essa minaccia ognuno<sup>10</sup>.

L'idea è quella per cui una massima che, se resa pubblica, viene resa vana in quanto destinata a provocare inevitabilmente l'opposizione di tutti al proposito insito in essa, è da considerarsi ingiusta, in quanto ciò che invece è giusto può esser sempre portato a pubblicità senza alcuna opposizione altrui. Essendo però questo un principio negativo, cioè in grado di individuare solo ciò che non è giusto, non è valido dedurre all'inverso che tutto ciò che può esser reso pubblico è anche giusto. In effetti, ciò che viene portato a pubblicità può incorrere nella non concordanza della politica (intesa come *dottrina pratica del diritto*, fondata sui principi empirici della natura umana) con la morale (in quanto *dottrina teorica del diritto*), ad esempio nella *reservatio mentalis*, cioè nell'eventualità che tale massima possa essere espressa in maniera tale da essere interpretata a seconda del vantaggio che si può conseguire dall'interpretazione scelta<sup>11</sup>. Secondo tali considerazioni, la compatibilità con la pubblicità sembra essere una condizione necessaria (per individuare ciò che è ingiusto), ma non sufficiente, della giustizia<sup>12</sup>.

Chi detiene il potere può avere una capacità di persuasione e una posizione così preminente da potersi permettere di rendere pubblici i suoi interessi strategici senza compromettere la riuscita dei suoi intenti per via dell'opposizione e del disconoscimento pubblico. Questo rimanda alla figura del *moralista politico*, definito da Kant nell'Appendice I del testo citato come colui «che si foggia una morale in funzione delle convenienze dell'uomo di Stato»<sup>13</sup> e quindi è solito subordinare la morale alla ragion di Stato. A costui Kant contrappone il *politico morale*, «che prende i principi della prudenza politica in modo che possano convivere con la morale»<sup>14</sup>, intendendo per principi della prudenza politica le massime utilizzate «per scegliere i mezzi più validi per realizzare le proprie intenzioni calcolate sul vantaggio»<sup>15</sup>.

Se il nesso tra pubblicità e conseguimento dello scopo è da considerarsi, come principio negativo, di tipo tecnico-funzionale, avendo a che fare semplicemente con l'eseguibilità della massima<sup>16</sup>, non avendo invece condizioni sufficienti per poter qualificare ciò che è giusto, si può ipotizzare a questo punto che ad esso sia opportuno affiancare un principio positivo di natura morale come punto di riferimento per i cittadini attivi per il controllo dell'operato dei rappresentanti politici. Esso servirebbe a regolamentare i principi di prudenza politica che, pur rispettando la formula trascendentale del diritto pubblico, se posti in assenza di un forte riferimento morale condiviso, possono divenire prioritari nell'azione politica,

<sup>10</sup> Ivi, pp. 96-97.

<sup>11</sup> Cfr. ivi, p. 101.

<sup>12</sup> Cfr. M. Manfredi, *L'io fallibile. Identità e disconoscimento*, UTET, Torino 2011, pp. 116-117.

<sup>13</sup> I. Kant, *Per la pace perpetua*, cit., p. 84.

<sup>14</sup> *Ibid.*

<sup>15</sup> Ivi, p. 81.

<sup>16</sup> Cfr. M. Manfredi, *L'io fallibile*, cit., pp. 115-123.

sottomettendo completamente la morale alla convenienza politica del momento, riproducendo i casi di *reservatio mentalis* e la condotta del moralista politico. È il caso di capire, però, cosa possa costituire un riferimento morale forte, in grado di rendere la politica compatibile con la morale, secondo la condotta invece del politico morale.

Per Kant, la possibile o mancata convivenza di politica e morale viene fatta dipendere soprattutto dalla doppiezza della politica nei riguardi della morale, a seconda di quale ramo di essa viene utilizzato strategicamente dalla politica per perseguire i propri scopi. Infatti, con la morale intesa come *etica*, la politica si trova in sostanziale accordo, in quanto tramite essa consegna il diritto degli uomini ai loro capi, nel momento in cui essi si foggiano una morale secondo i propri interessi di uomini di Stato, lasciandosi guidare dal principio materiale dello scopo. Invece, con la morale intesa come *dottrina del diritto*, la politica non riesce a raggiungere nessun accordo, dovendo solo inchinarsi davanti ad essa, e preferisce quindi «negarle ogni realtà e interpretare tutti i doveri come pura magnanimità»<sup>17</sup>. Per accordo, fin qui, non si intende però la possibile conciliazione di morale e politica, secondo il punto di vista del politico morale, piuttosto la possibile sottomissione della morale alle esigenze della ragion di Stato: implicitamente si parla della politica del moralista politico. È proprio la mancanza di questo accordo che consente a questo punto alla morale di rappresentare il ruolo di controllore delle azioni politiche, a condizione che la morale sia intesa nell'accezione di dottrina del diritto. Il forte riferimento morale sembra consistere quindi nella coercizione della dottrina del diritto che, nel momento in cui entra in contrasto con la prudenza politica, proprio allora manifesta di trovarsi dinnanzi alla condotta del moralista politico, in grado di dissimulare l'ingiustizia della sua azione nonostante la pubblicità di essa. Infatti, abbiamo visto in Kant che è proprio con tale accezione di morale che può essere smascherato il rischio di *reservatio mentalis*, con il mancato accordo fra politica e morale, cioè la mancata sottomissione della morale alla politica, dal momento che la morale intesa come etica non prevede invece tale disaccordo con la politica. Questo è stato sostenuto prendendo in considerazione sempre il punto di vista del moralista politico e non del politico morale, per il quale invece si può perseguire in ogni caso l'accordo tra politica e morale (anche se questa è intesa come dottrina del diritto), proprio perché intende per accordo la conciliazione di entrambe, non la sottomissione della morale alla politica.

È possibile a questo punto delineare il criterio secondo cui, una volta verificato il principio negativo della possibilità della pubblicità della norma dal punto di vista tecnico-funzionale, si può poi procedere all'analisi di ciò che viene reso pubblico, nel tentativo di individuare quelle azioni o quelle norme che sono state dissimulate dall'operato del moralista politico nel proprio carattere ingiusto, nonostante rispettino il principio di pubblicità. Pertanto, secondo tale criterio, se una massima o un'azione che rispetta il principio di pubblicità presenta un contrasto tra morale (come dottrina del diritto) e politica, cioè una mancata sottomissione

---

<sup>17</sup> I. Kant, *Per la pace perpetua*, cit., p. 102.

dell'una all'altra, allora si è davanti alla condotta del moralista politico, per cui l'azione è ingiusta e proprio allora devono attivarsi le istanze di controllo e di disconoscimento dell'operato politico. In definitiva, è stato individuato un ulteriore principio che verifica l'ingiustizia di un'azione politica, una volta superato il principio negativo di pubblicità, sulla base della conformità di tale azione alla morale, intesa come dottrina del diritto: può essere chiamato *principio di verifica morale dell'azione politica pubblica*. Resta da vedere però se si tratta di un principio realmente positivo o meno, in grado di costituire un supporto valido per il controllo tecnopolitico<sup>18</sup> odierno. In effetti, i cittadini attivi che vogliano testare oggi la giustizia di un'azione politica pubblica seguendo il criterio coercitivo della morale delineata sembra possano ancora una volta individuare l'ingiustizia sulla base della discordanza tra politica e morale, mentre è da verificare se possa sempre valere l'inverso, per cui tutto ciò che si conforma alla morale intesa come diritto è sempre giusto. Bisognerebbe chiarire infatti quale sia il fondamento di tale diritto per capire se possano esserci azioni giuste escluse dai suoi codici o meno.

Nella filosofia kantiana, l'identificazione di dottrina del diritto e morale fa sì che l'idea di dovere derivata dalla legge si identifichi allo stesso tempo col movente dell'azione stessa, in modo che il dovere esterno imposto dalla legge sia allo stesso tempo dovere interno del movente dell'azione. In questo caso, però, si parla di *legislazione morale*, distinta dalla semplice *legislazione giuridica*, che guarda solo alla conformità di un'azione alla legge, senza riguardo per il movente, e quindi solo al carattere legale dell'azione, e non morale<sup>19</sup>. Si profila dunque la distinzione tra un diritto naturale, razionale, morale e il diritto positivo che, mirando alla semplice coercizione esterna delle sue norme, ha un carattere imperfetto rispetto all'azione morale e alla norma morale.

Ai fini del nostro discorso possiamo affermare che, se per diritto si intende il diritto positivo, frutto della volontà del legislatore, allora il suo carattere imperfetto, rispetto alla legislazione morale, potrà di certo fallire nel comprendere in sé tutte le azioni giuste e quindi, in questo caso, il principio di verifica morale dell'azione politica pubblica potrà essere falso sia a livello positivo sia a livello negativo, bastandogli semplicemente la conformità al principio di pubblicità per valutare come corretta l'azione politica, legittimando quindi l'azione del moralista politico. Se invece prendiamo in considerazione quella legislazione morale kantiana che, oltre al carattere legale esterno dell'azione, include anche il movente che l'ha prodotta, allora i suoi principi avranno carattere razionale, universale e necessario, rifacendosi alle norme del diritto naturale, e non potrà esistere alcuna azione giusta esclusa dalla sua normativa. In tal caso, il principio di verifica della moralità delle azioni politiche non

---

<sup>18</sup> Il riferimento è alla *tecnopolitica* di cui parla Stefano Rodotà, che intende con tale termine l'inclusione progressiva dei cittadini in un sistema democratico, potenziato grazie alla tecnologia elettronica, nel quale questi assumono il ruolo di protagonisti. Cfr. S. Rodotà, *Tecnopolitica: la democrazia e le nuove tecnologie della comunicazione*, Laterza, Roma-Bari 1997.

<sup>19</sup> Cfr. I. Kant, *La metafisica dei costumi* (1797), trad. it. di G. Vidari, Laterza, Roma-Bari 1973, pp. 19-23.

sarà solamente negativo, ma anche positivo, per cui se le azioni politiche saranno conformi alla morale come dottrina del diritto allora saranno azioni giuste. Tale principio potrà quindi conferire ai cittadini uno strumento ideale per il controllo dell'operato governativo.

### 3. La ragione al di là del pathos

Attraverso la filosofia kantiana siamo giunti alla definizione del *principio di verifica morale dell'azione politica pubblica*, ma non solo: si sono poste le premesse per analizzare la Rete nella sua duplice identità, legata proprio alla duplicità del rapporto tra politica e morale.

Se prendiamo in considerazione il tema della post-verità per applicare il principio delineato possiamo affermare che, ad oggi, pubblicare una notizia sul web sembra implicare il rispetto del solo principio di pubblicità di tipo tecnico-funzionale. Ciò che viene reso fruibile dagli utenti deve rispettare una *netiquette*<sup>20</sup> (qui identificabile con la morale intesa come *etica*, in quanto guidata dal principio materiale dello scopo) e non entrare in contrasto con la *legislazione giuridica* su menzionata: ma il meccanismo di controllo si ferma qui. Nel momento in cui una notizia non manifesta il suo carattere ingiusto secondo il principio di pubblicità, essa può essere pubblicata, pur trattandosi di una *fake news*, proprio perché non si attua ancora il controllo del principio di verifica morale dell'azione politica pubblica, che smaschererebbe invece la *reservatio mentalis* del *moralista politico*, il quale utilizza le ICT per perpetuare con modalità innovative la condotta secolare di sottomissione della morale alla Ragion di Stato.

È proprio a questo punto però che può scorgersi l'altra identità della Rete: quella che segue la condotta del *politico morale*. Grazie all'architettura aperta di Internet<sup>21</sup> e all'impossibilità di controllo totale dell'informazione da parte dei governi, è ammissibile affermare che nessuno possa effettivamente avere sotto controllo la diffusione sia di *fake news* proprie, rielaborate in maniere inedite e imprevedute, sia di quelle prodotte da altri soggetti. Questo crea il paradosso per cui il *moralista politico* arrivi a subire la potenza della Rete (che si illudeva di controllare) e a un certo punto diventi vittima di un sistema che lui stesso ha contribuito a costruire. È lecito sostenere dinnanzi a questa prospettiva la presenza di un mancato accordo tra politica e morale, intesa come *dottrina del diritto*, e di una forma di attuazione del principio di verifica morale dell'azione politica pubblica, tramite il disconoscimento pubblico di una pratica diffusa, che prima o poi viene riconosciuta come

<sup>20</sup> «Termine, questo, che riguarda i principi di comportamento per la comunicazione in Rete, vale a dire: “evitare i flame”, “leggere il file delle domande più frequenti prima di inviare il messaggio” ecc». P. Himanen, *L'etica hacker e lo spirito dell'età dell'informazione*, trad. it. di F. Zucchella, Feltrinelli, Milano 2001, p. 71.

<sup>21</sup> Con la sua «capacità di svilupparsi ed evolvere autonomamente, con gli utenti che diventano produttori della tecnologia e modellano l'intera rete». Cfr. M. Castells, *Galassia Internet* (2001), trad. it. di S. Viviani, Feltrinelli, Milano 2002, pp. 37-38.

inaccettabile persino da chi ne è stato inizialmente l'artefice. Si manifesta allora la necessità di ricorrere ad una *legislazione morale* che prediliga la sottomissione della politica alla morale, intesa come dottrina del diritto, per depurare la Rete dalle opacità. L'esito atteso è che il moralista politico finisca per diventare *politico morale*, cercando protezione in una norma giusta che non solo rispetti il principio di pubblicità, ma si appelli ad un'etica della responsabilità<sup>22</sup> che tutti sono chiamati a seguire.

Per definire la legislazione morale e individuare i principi del diritto naturale di riferimento che risolvano questa e altre questioni si può pensare di far ricorso al confronto dialogico intersoggettivo, nel quale ognuno è in grado di relazionarsi all'altro attraverso l'argomentazione e di verificare se la norma morale attinta razionalmente dalla propria coscienza renda possibile un accordo universale. Una volta definita tale norma come avente carattere morale, si potrebbe valutare se il diritto positivo sia conforme o meno alla norma ottenuta, modificandolo se necessario e, una volta adeguato alla morale, prendendolo come punto di riferimento per valutare la condotta politica. In questo processo, Internet fungerebbe da strumento per:

- il confronto democratico sull'individuazione delle norme morali, sulla base dell'accordo universale;
- la definizione di proposte di legge atte a modificare l'ordinamento giuridico in conformità alle norme morali individuate;
- il successivo controllo delle azioni politiche sulla base sia del principio di pubblicità sia del principio di verifica morale dell'azione politica pubblica.

L'importanza delle nuove tecnologie risiede nell'avere caratteristiche tali da agevolare le connessioni e le interazioni, a patto che si converga su un criterio di regolamentazione della comunicazione tale da non puntare sull'emotività, come già fatto dai mass-media tradizionali, ma sull'esercizio della ragione. Con la post-verità, il tentativo che si registra è proprio quello di inglobare il Web nella cultura di massa, come la razionalità strategica politica ha già fatto in passato con altri mezzi di comunicazione<sup>23</sup>. Questo rende i cittadini protagonisti solo di scelte già predisposte

---

<sup>22</sup> Si può trarre una proposta in tale direzione dall'etica del discorso di K.O. Apel, il quale ha definito una macroetica della responsabilità inclusiva dell'appello dell'altro e fondata sull'idea di consenso universale non solo a livello linguistico e gnoseologico, ma anche etico, per la costruzione di una democrazia inclusiva. Sulle sue concrete possibilità di realizzazione e sul ruolo che riveste il Web in tale contesto ne ho già parlato altrove. Cfr. A. Dichio, *Le possibilità di realizzazione dell'etica del discorso di K. O. Apel*, in «Annali della Facoltà di Lettere e Filosofia. Università degli Studi di Bari», vol. 54-55, Cacucci Editore, Bari 2014.

<sup>23</sup> «La cultura di massa deriva infatti il suo nome equivoco proprio dal fatto che l'allargamento della diffusione viene raggiunto con l'adattamento alle esigenze di distensione e di distrazione di gruppi di consumatori di livello culturale relativamente basso e senza invece preoccuparsi di educare il vasto pubblico a una cultura sostanzialmente integra». J. Habermas, *Storia e critica dell'opinione pubblica* (1990), trad. it. di A. Illuminati, F. Masini, W. Perretta, Laterza, Roma-Bari 2008, pp. 190 ss. Nella sua analisi storica e critica dell'opinione pubblica, Habermas parla di depolitizzazione della sfera pubblica, proprio in seguito alla predilezione dei mass media per le sensazioni che avvengono il

dai rappresentanti politici e veicolate al pubblico di utenti/elettori attraverso tecniche di marketing sempre più creative, estromettendo di fatto i soggetti dalla discussione circa le opzioni da valutare e scegliere. Internet e le ICT invece hanno tutte le potenzialità per rendere il dialogo tra utenti orizzontale e simmetrico e per favorire il passaggio dalla dimensione manipolativa alla dimensione critica.

Per esercitare il proprio diritto alla partecipazione democratica risulta indispensabile la trasparenza informativa. Questa però assume significato se al principio di pubblicità viene affiancato il principio di verifica morale dell'azione politica pubblica, in quanto l'operato dei cittadini attivi presuppone che si riescano a individuare chiaramente gli aspetti manchevoli di qualsiasi provvedimento politico per apportare miglioramenti. Inoltre, l'individuazione di un criterio razionale sfumerebbe le ombre del *pathos* insito nelle situazioni di post-verità, riportando l'attenzione sulla qualità del dialogo tra utenti argomentanti, perduto nel tentativo di allargare la sfera pubblica cambiando il principio qualitativo di inclusione<sup>24</sup>.

È ammissibile l'obiezione secondo cui il ricorso ai criteri della ragione potrebbe elevare il dialogo a un livello di razionalità tale da escludere i soggetti, invece di includerli<sup>25</sup>. È pur vero però che il rischio di ridurre la cerchia degli argomentanti a un'élite di esperti sembra più che altro legato alla questione del *digital divide* metacognitivo<sup>26</sup>, che produce vittime inconsapevoli all'interno di un ambiente virtuale che non si è in grado di gestire e comprendere pienamente, senza una formazione adeguata. Questi limiti formativi esistono<sup>27</sup> e bastano da soli a spiegare il

---

pubblico, a discapito della ragione che permette la distanza e la riflessione. Ciò consente l'affermarsi dell'ideologia della cultura di massa e del marketing politico, che si serve di esperti assunti per vendere politica in modo impolitico ad un pubblico consumatore di cultura piuttosto che culturalmente critico.

<sup>24</sup> Interessante l'analisi di Antonio Tursi, che prende le mosse dalle teorie di Neil Postman circa l'*Era dell'Esposizione*, basata sul regime dell'occhio, e l'*Era dello Spettacolo*, che si appella al coinvolgimento plurisensoriale e immersivo promosso da udito e tatto. Sebbene l'auspicio di Tursi è che all'Impero della Ragione non si sostituisca il Dominio dei Sensi, tuttavia l'importanza data alle emozioni sembra oggi portare proprio a quella «deriva verso una democrazia di emozioni», che nelle sue premesse doveva essere evitata. Cfr. A. Tursi, *Politica 2.0. Blog, Facebook, Wikileaks: ripensare la sfera pubblica*, Mimesis, Milano 2011.

<sup>25</sup> È la critica mossa alla sfera pubblica borghese settecentesca, costituitasi sulla base di due criteri: cultura e proprietà. J. Habermas, *Storia e critica dell'opinione pubblica*, cit., pp. 99-102.

<sup>26</sup> Per avere il pieno accesso alle informazioni digitali, viene richiesto agli individui di avere educazione, istruzione e abilità tali da essere in grado di elaborare le informazioni ottenute attraverso le tecnologie elettroniche, spostando la questione educativa dall'apprendimento all'apprendimento-ad-apprendere. Cfr. M. Castells, *Galassia Internet* (2001), cit., pp. 241-242.

<sup>27</sup> «Sono necessarie politiche pubbliche attive di alfabetizzazione, volte proprio ad eliminare i fattori che producono diseguaglianze diffuse e crescenti, se si vogliono evitare fenomeni di esclusione di massa che incidono direttamente sulla natura democratica di un sistema: una esclusione che può essere determinata anche da politiche tariffarie e di localizzazione dei servizi. Se non si eviteranno questi rischi, la democrazia stessa sarà in discussione, visto che essa non può essere disgiunta da un *continuo*, ininterrotto processo di inclusione dei cittadini. Le politiche di alfabetizzazione, tuttavia, non possono essere ridotte alle minime nozioni necessarie per l'uso delle macchine [...] Alfabetizzazione deve significare anche possibilità di comprendere il senso e la portata sociale delle

dilagare in Rete dell'emotività, anche eccessiva, in ogni occasione di confronto tra utenti. La politica e l'economia, d'altra parte, hanno sempre puntato sul *pathos* del popolo/consumatore per conservare il proprio potere, offrendo suggestioni e mai argomentazioni da sottoporre al pensiero critico. Avendo però anche la Rete amplificato quel *pathos*, trasformatosi intanto in ostilità per effetto di una mancata educazione a un tipo di confronto democratico allargato mai vissuto prima, fino al punto di demolire l'umanità delle persone in episodi di cyberbullismo, si è giunti alla conclusione che oggi serve un diverso tipo di sensibilità su questi temi.

Sono sempre di più i progetti intrapresi nelle scuole per favorire l'educazione al dialogo in Rete, oltre che una conoscenza più approfondita sull'uso delle ICT, ma questo è solo un punto di partenza. L'auspicio è che si torni a usare gli strumenti che il progresso tecnologico ci offre per valorizzare il concetto di *persona*, che con l'allargamento della sfera pubblica a tutti si voleva valorizzare, e non per decomporlo.

Con una progressiva diffusione della cultura del dialogo e dell'interazione online, rispettosa dell'altro e delle sue opinioni, sempre più abile nell'utilizzare gli strumenti tecnologici oggi a disposizione, il rischio di limitazione alla partecipazione democratica secondo ragione ha la possibilità di esser fugato. In definitiva, seguendo la strada così tracciata, si potrebbe finalmente consentire a tutti i soggetti di esercitare il proprio diritto alla cittadinanza attiva.

---

nuove tecnologie, per avere nei loro confronti capacità critiche e non cadere nella facile identificazione tra innovazione tecnologica e progresso sociale». S. Rodotà, *Tecnopolitica: la democrazia e le nuove tecnologie della comunicazione*, cit., p. 92.

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

Francesco Striano<sup>1</sup>

## 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 morale<sup>2</sup> e giurisprudenziale<sup>3</sup>.

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

---

<sup>1</sup> Dottorando di ricerca presso il Consorzio di Filosofia del Nord Ovest (FINO).

<sup>2</sup> 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.

<sup>3</sup> 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 Dibbell<sup>4</sup>, poi confluito nel suo libro *My Tiny Life*<sup>5</sup>, 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)<sup>6</sup>. 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,

---

<sup>4</sup> 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](http://www.juliandibbell.com/texts/bungle_vv.html)).

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

<sup>6</sup> 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"<sup>7</sup> 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-traumatico<sup>8</sup>. 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)<sup>9</sup>, arrivano a individuare nell'anonimato il propellente dei comportamenti violenti in rete<sup>10</sup>.

---

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

<sup>8</sup> Cfr. J. Dibbell, *A Rape in Cyberspace*, cit.

<sup>9</sup> 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.

<sup>10</sup> 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 modo<sup>11</sup>.

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 ingiustamente<sup>12</sup> 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.fm<sup>13</sup>, il più tristemente noto dei quali conclusosi con il suicidio della vittima<sup>14</sup>.

---

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.

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

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

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

<sup>14</sup> 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 riguardo<sup>15</sup>, 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 condivise<sup>16</sup>).

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

<sup>15</sup> 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>).

<sup>16</sup> 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 fisica<sup>17</sup>.

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 cinema<sup>18</sup>. Il filosofo statunitense, ben prima dell'era

---

<sup>17</sup> 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](http://www.tgcom24.mediaset.it/cronaca/violenza-sulle-donne-su-facebook-i-gruppi-che-istigano-allo-stupro_3052901-201702a.shtml)).

<sup>18</sup> 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 moderno<sup>19</sup>. 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 masochistica<sup>20</sup>. 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 Gige<sup>21</sup>. Se dunque la fruizione cinematografica ha a che fare con il voyeurismo e il masochismo, l'essere "informaticamente presenti al mondo" è caratterizzato dal sadismo<sup>22</sup>.

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*<sup>23</sup>.

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*<sup>24</sup>. Il computer va quindi compreso come pratica e come soglia<sup>25</sup>. 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

<sup>19</sup> Cfr. *ivi*, pp. 40-41.

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

<sup>21</sup> Cfr. *ivi*, pp. 12-13.

<sup>22</sup> Cfr. *ivi*, p. 13.

<sup>23</sup> 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).

<sup>24</sup> Cfr. *ivi*, p. 22.

<sup>25</sup> 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 utente<sup>26</sup>.

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

---

<sup>26</sup> 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/](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 contrario<sup>27</sup>.

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)<sup>28</sup>.

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*<sup>29</sup>, 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*»<sup>30</sup>. Powers asserisce esplicitamente che il cyber-stupro sarebbe un «*real moral wrong*», ma aggiunge: «*not [...] on the level of rapes*»<sup>31</sup>.

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

---

<sup>27</sup> 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.

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

<sup>29</sup> 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.

<sup>30</sup> Cfr. *ivi*, p. 212.

<sup>31</sup> 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 desiderate<sup>32</sup> e, cosa più importante, gli abusi online hanno spesso conseguenze psicologiche sulle vittime paragonabili a quelle dello stupro<sup>33</sup>.

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 comunicazione<sup>34</sup> 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

---

<sup>32</sup> 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.

<sup>33</sup> 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.

<sup>34</sup> 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*<sup>35</sup>. 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*<sup>36</sup>, 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*<sup>37</sup>.

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 femminile<sup>38</sup>. Secondo altre stime<sup>39</sup> la percentuale sarebbe addirittura del 93%.

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

<sup>36</sup> 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](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.

<sup>37</sup> 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.

<sup>38</sup> 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.

<sup>39</sup> 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.

Addentrandonci 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*<sup>40</sup>.

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 tali<sup>41</sup>; 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

---

<sup>40</sup> 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.

<sup>41</sup> 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'operabilità<sup>42</sup> 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

---

<sup>42</sup> 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 potere<sup>43</sup>. 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*<sup>44</sup>. Il principale diritto che soprattutto le donne dovrebbero pretendere, in città così come online, è il «*Right to Loiter*»<sup>45</sup>, 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 personaggio<sup>46</sup>.

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

---

<sup>43</sup> 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.

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

<sup>45</sup> *Ibid.*

<sup>46</sup> 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 trasparenti<sup>47</sup> 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.

---

<sup>47</sup> 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.

## **Marc Bloch e le Fake News**

### **Storia e verità all'epoca dei social network**

*Gabriele Vissio*<sup>1</sup>

#### *1. La verità in un evento?*

Il 28 giugno 1914, nel giorno di San Vito, un diciannovenne rivoluzionario bosniaco di origini serbe, Gavrilo Princip (1894-1918), esplose un paio di colpi di pistola in direzione dell'auto sui cui viaggiavano Francesco Ferdinando di Asburgo-Este (1863-1914), erede al trono dell'Impero austro-ungarico, e la sua consorte, Sophie Chotek von Chotkowa (1868-1914), duchessa di Hohenberg. Pare che Princip agì in pochi minuti, in una situazione concitata, in parte causata da un incidente dinamitardo provocato da alcuni suoi compagni. Non è chiaro quale fu la dinamica di quell'evento, ma l'unica cosa certa è che, sin da subito, esso entrò nell'immaginario collettivo come il fatto epocale che aveva posto fine a un'era, scatenando il primo conflitto mondiale. Nel 1994 la potenza di quell'immaginario era ancora all'opera nella mente dello storico Eric J. Hobsbawm (1917-2012), che apriva il suo famoso libro sul Novecento proprio rievocando l'attentato di Sarajevo, facendone collassare il significato, con uno straordinario cortocircuito storiografico, con il rocambolesco volo che François Mitterand (1916-1996) fece a Sarajevo nel 1992, proprio allo scopo, secondo lo storico, di evitare che una nuova guerra, scoppiata nel cuore dei Balcani, portasse via le ultime vestigia di quell'ordine europeo istituito con il Trattato di Versailles (28 giugno 1919)<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Dottorando di ricerca presso il Consorzio di Filosofia del Nord Ovest (FINO).

<sup>2</sup> E.J. Hobsbawm, *Il secolo breve 1914-1991* (1994), trad. it. di B. Lotti, Rizzoli, Milano 2014, pp. 14-15.

Per quanto sia banale dirlo, la prima Guerra Mondiale segnò uno spartiacque irreversibile nella mente delle donne e degli uomini, ma ancor di più segnò una trasformazione nella coscienza degli intellettuali. All'indomani del conflitto sia la generazione di chi imbracciò le armi sia quella di coloro che, troppo giovani per combattere, raggiunsero la maturità morale e intellettuale nel decennio successivo al Trattato di Versailles dovettero fare i conti con le pensanti eredità di quell'evento, prima fra tutte la questione, per sua stessa natura divisiva, delle responsabilità della guerra. Tale questione toccò profondamente tutti coloro che vedevano nell'intellettuale la figura di chi, più di chiunque altro, doveva contribuire a rendere conto del significato di quell'assurda carneficina che doveva contare, alla fine del conflitto, milioni di morti. Si trattava di provare a dire la verità di un evento, per assurdo che fosse. Si trattava, soprattutto, di provare a mettere nuovamente il lavoro intellettuale al servizio della verità, dopo che gli anni del conflitto avevano visto illustri personaggi cedere alla tentazione di mettersi al servizio della retorica bellica. In un articolo del 1921, a pochi anni dalla fine del conflitto, fu un giovane storico, uno tra i più grandi del secolo scorso, che aveva partecipato alla guerra, a porre la questione del rapporto tra la guerra e la sua verità.

## 2. *Lo storico al fronte: ricordi e notizie*

Marc Bloch (1886-1944) viene chiamato alle armi all'età di 28 anni nell'agosto del 1914. Quando parte per il fronte Bloch è un prodotto esemplare dell'élite intellettuale della Troisième République: figlio di Gustave Bloch (1848-1923), noto professore di storia romana e fervente *dreyfusard*, è allievo al prestigioso Lycée Louis-le-Grand di Parigi fino al 1903, supera con ottimi risultati l'esame di ammissione all'École Normale Supérieure de la rue d'Ulm nel 1904, dove conclude, quattro anni dopo, un brillante percorso di studi in storia medievale. Supera il prestigiosissimo rito di passaggio dell'*agrégation* nel 1908 e, dopo un periodo di studi all'estero, in particolare in Germania, è borsista presso la Fondation Thiers a Parigi e consegue il dottorato nel 1912<sup>3</sup>. Bloch partecipa ai primi cinque mesi della campagna del 1914-1915 e lascia il fronte il 5 gennaio del 1915 per ritornare a Parigi, dopo aver contratto il tifo addominale<sup>4</sup>. Sarebbe poi tornato al fronte nel giugno di

<sup>3</sup> Sulla vita di Marc Bloch è un documento imprescindibile É. Bloch (in collaborazione con A. Cruz-Ramirez), *Marc Bloch (1886-1944). Une biographie impossible*, Culture et Patrimoine en Limousin, Limoges 1997. Si veda anche Id., *Marc Bloch, mio padre*, in «La Cultura, Rivista di filosofia e filologia», 2/1999, pp. 315-330. Si veda anche C. Fink, *Marc Bloch: A Life in History*, Cambridge University Press, Cambridge (Mass.) 1989. Per una più sintetica presentazione di Marc Bloch e della sua storiografia rimando invece a F. Michaud, *Marc Bloch (1886-1944)*, in Ph. Daileader e Ph. Whalen (a cura di), *French Historians 1900-2000. New Historical Writing in Twentieth-Century France*, Wiley-Blackwell, Chichester 2010, pp. 38-61.

<sup>4</sup> Marc Bloch ha redatto, in due diversi momenti, un manoscritto di ricordi concernenti la guerra. Il manoscritto è stato scritto durante il periodo del conflitto, durante periodi di relativa tranquillità, sulla base, in parte, di appunti che Bloch annotò su di un taccuino durante i primi mesi del conflitto. Il periodo complessivo abbraccia quasi completamente il primo anno di guerra e comincia il 31 luglio – 1° agosto 1914, per terminare verso la fine di giugno del 1915 (l'ultima data riportata nei *Ricordi di guerra* è il 26 giugno). In mezzo intercorre un'interruzione, tra il 5 gennaio e il 7 giugno

quell'anno. Durante quei primi «cinque mesi straordinari» di guerra, lo storico fa un'esperienza che percepisce immediatamente come fondamentale e sulla quale inizia a riflettere sin dal periodo della sua convalescenza parigina.

Già nell'appunto iniziale che egli premette ai propri *Souvenirs* è chiaro che il gesto che Bloch sta compiendo è quello della consapevole produzione di una testimonianza: «Non riporterò tutto. Bisogna concedere all'oblio ciò che gli spetta. Ma non voglio abbandonare ai capricci della mia memoria i cinque mesi straordinari che ho appena vissuto. Essa è solita fare del mio passato una cernita poco giudiziosa. Si ingombra di minuzie senza interesse e lascia che svaniscano immagini di cui anche i minimi particolari mi sarebbero stati cari»<sup>5</sup>.

Il manoscritto di Bloch prende in considerazione un primo lungo periodo che va dal 31 luglio 1914 – quando, in viaggio con il fratello verso Parigi, apprende dell'assassinio di Jean Jaurès (1859-1914) – al 5 gennaio 1915, giorno in cui abbandona il fronte per via della febbre tifoide. Un secondo documento, più breve e di quasi due anni più tardi, cerca di riprendere il filo del discorso, partendo dal 7 giugno 1915, con la fine della licenza per convalescenza e il ritorno al fronte. Il documento titola «Ritorno al fronte il 13 luglio», ma in effetti la narrazione di Bloch si arresta, dopo poche pagine, al 26 giugno. Nei ricordi di Bloch la questione della notizia e dell'informazione emerge già come un problema non irrilevante per la vita del fronte. Già il 10 di agosto, quando il reggimento è in viaggio verso il fronte, «alla stazione di Sedan ci venne comunicato il bollettino ufficiale che annunciava la presa di Mulhouse. Sul treno lo lessi ai miei uomini. Ero felice di parlare di vittoria davanti al grande campo di battaglia della sconfitta»<sup>6</sup>. Un'altra notizia giunge qualche giorno dopo, intorno al 22 agosto: «ci era stato detto che stavamo per andare in Belgio. Non dimenticherò mai la gioia degli uomini a questa notizia», purtroppo smentita ben presto dall'evolvere del conflitto in quell'area: «per strada arrivò un contrordine, e un viaggio lunghissimo e assai duro portò la mia compagnia a Velosnes, un villaggio molto vicino alla frontiera belga»<sup>7</sup>. A Velosnes il reggimento di Bloch ha finalmente l'esperienza di trovarsi, se non nel pieno del conflitto, quantomeno sufficientemente vicino da poterne osservare gli effetti reali: gli uomini vivono le prime notti di bivacco, scavano le prime trincee, hanno occasione di incontrare alcuni feriti. Ne emerge però, come riconosce lo stesso Bloch, tutta la difficoltà di questi uomini nel leggere la realtà che li circonda. Scrive Bloch, citando direttamente le note del proprio taccuino dell'epoca:

Primo giorno in cui l'impressione è davvero seria... Molti feriti sulle strade. Sulla strada (perpendicolare alle trincee da noi occupate) si vedono i resti di due battaglioni dell'87°...

---

1915, in cui Bloch fu lontano dal fronte a causa di una malattia. Il testo dei *Ricordi* è stato pubblicato in Italia, in un'edizione che raccoglie anche l'articolo del 1921 sulle false notizie, di cui si dirà più in là. M. Bloch, *La guerra e le false notizie. Ricordi (1914-1915) e riflessioni (1921)*, tr. it. di G. De Paola, Fazi Editore, Roma 2014.

<sup>5</sup> M. Bloch, *La guerra e le false notizie*, op. cit., p. 45.

<sup>6</sup> Ivi, p. 17.

<sup>7</sup> Ivi, p. 18.

Tutto sommato, l'altra faccia di una grande battaglia, credo di una grande vittoria. Ma dal 21 so che i tedeschi sono a Bruxelles<sup>8</sup>.

In realtà, le tracce della battaglia che Bloch descrive non sono affatto i segni di una vittoria francese, come comprenderà bene egli stesso solo due giorni dopo: «la mattina del 25 battemmo in ritirata e capii che la speranza testimoniata dalle poche righe appena citate era delusa»<sup>9</sup>. Inizia una ritirata lunga e faticosa, incerta tanto nel suo esito, quanto nei suoi reali obiettivi. Il soldato al fronte non sa e, di conseguenza, non capisce: «Che cosa accadeva? Non ne sapevamo nulla. Soffrivo atrocemente di questa ignoranza. All'incertezza preferisco le cattive notizie e niente mi irrita quanto la sensazione che mi si nasconda la verità»<sup>10</sup>.

A questa mancanza di informazioni e alla difficoltà nell'interpretare la situazione in maniera obiettiva si aggiungono poi i falsi allarmi, che provocano ulteriore irritazione e frustrazione<sup>11</sup>. Bloch sta in realtà partecipando, senza ancora esserne consapevole, a quella che passerà alla storia come la prima battaglia della Marna, che comporterà un primo arresto dell'avanzata tedesca e la fine dello *Schlieffen Plan*, con l'inizio della guerra di trincea e l'apertura di due fronti di conflitto per la Germania. Ancora una volta, però, Bloch e i suoi compagni sono all'oscuro di ciò che sta avvenendo realmente, pur trovandosi questa volta pienamente coinvolti nel campo di battaglia, al punto di fraintendere del tutto l'andamento della battaglia:

Credetti che tutto fosse perduto. Se avessi saputo! Mentre, nella notte, percorrevo tristemente una strada estremamente tortuosa ai cui lati piccoli gruppi di alberi assumevano l'aspetto di fantasmi sullo sfondo del cielo, mentre con la rabbia nel cuore sentendo gravare sulla spalla il peso del fucile che non aveva mai sparato, ascoltavo risuonare sul suolo i passi incerti dei nostri uomini mezzo addormentati e pensavo che ero solo un vinto tra i vinti – vinti senza gloria, senza aver mai versato il proprio sangue in battaglia –, laggiù, tra gli stati maggiori a Parigi stessa, si sapeva della vittoria, o almeno la si presentava. A Larzicourt invece ignoravamo tutto<sup>12</sup>.

Finalmente, il 10 settembre Bloch e i suoi combattono, vivendo la prima vera esperienza del conflitto e della sua brutalità. È una notizia, comunicata da un colonnello a cavallo, a decretare per gli uomini la fine della battaglia: i tedeschi indietreggiano<sup>13</sup>. Tuttavia, anche su questa notizia, una notizia in sé “vera”, il Bloch di pochi mesi dopo appare dubbioso: «La vittoria, laconicamente annunciata dal colonnello che passava cavalcando al trotto, mi esaltava. Se avessi riflettuto, forse avrei provato qualche inquietudine. I tedeschi indietreggiavano davanti a noi. Sapevo però se non avanzavano altrove?»<sup>14</sup>.

Dopo la Marna, inizia per i francesi e per il fronte occidentale l'esperienza della trincea. In questo contesto le notizie e persino gli ordini arrivano quasi

---

<sup>8</sup> *Ibid.*

<sup>9</sup> *Ivi*, p. 19.

<sup>10</sup> *Ivi*, pp. 20-21.

<sup>11</sup> *Ivi*, p. 21.

<sup>12</sup> *Ivi*, p. 22.

<sup>13</sup> *Ivi*, p. 30.

<sup>14</sup> *Ivi*, p. 31.

incomprensibili: «Non sapevamo mai il giorno prima quello che avremmo fatto il giorno dopo. Il più delle volte gli ordini arrivavano nel cuore della notte. Il pomeriggio non sapevamo mai quale sarebbe stato l'alloggio della sera»<sup>15</sup>. L'effetto più snervante di questa situazione è per Bloch l'impossibilità di avere un quadro del conflitto: «Non avevo né libri né giornali. [...] Non sapevo pressoché nulla degli avvenimenti che accadevano sui diversi fronti di battaglia, se non attraverso qualche lettera. Questa ignoranza mi dava fastidio e mi preoccupava»<sup>16</sup>. In trincea, inoltre, vi è un luogo particolare di cui si vorrebbe sapere qualcosa, di cui si vorrebbero intuire le dinamiche, la trincea nemica:

Passavo lunghe ore a spiare i rumori della foresta. Nella trincea avevo sempre un uomo di guardia incaricato di avvertirmi al più piccolo allarme. Quando non stava accanto a me, l'informazione che intendeva darmi veniva trasmessa a bassa voce, di bocca in bocca. Se il soldato di guardia era un po' nervoso, qualche volta ricevevo strane comunicazioni. Ce n'erano alcune straordinariamente precise, come questa: «Sergente, *quelli* sono a dodici metri!». (In realtà, «quelli» non si erano mossi dalle loro tane). Altre, invece, erano fin troppo vaghe: «Sergente, si sente rumore». Feci chiedere: «Che rumore? e dove?». Non ottenni risposta<sup>17</sup>.

Il soldato in trincea è dunque un uomo che non ha informazioni, che cerca di reperire notizie e che prova a ricostruire, nella sua mente, un quadro complessivo, la verità di una situazione su cui non riesce ad avere alcuna prospettiva. Solo con la promozione, quando Bloch assume il grado di maresciallo, vi è qualche speranza in più di sapere<sup>18</sup>. Nel concludere però i suoi ricordi nel gennaio del 1915, Bloch giunge alla conclusione che, forse, nemmeno quella posizione poteva in definitiva garantire la possibilità di comprendere o anche solo di sapere. Non solo, ammette amaramente, «ho constatato l'estrema insufficienza della nostra preparazione materiale e del nostro insegnamento militare»<sup>19</sup>, tra cui spiccano, in particolare, le carenze nelle comunicazioni<sup>20</sup>, ma «riflettendo in seguito su quello che avevamo fatto durante i primi mesi di guerra» relativamente alle fortificazioni, «ho capito che su questo punto il genio non ne sapeva più di noi»<sup>21</sup>. Emerge la frustrazione, in particolare, verso gli ufficiali e la loro responsabilità in riferimento allo stato di continua ignoranza, da parte delle truppe, circa gli eventi della guerra: «i riservisti non sono più ragazzi; mi sono sembrati sempre avidi di notizie, non averne li scoraggia; ma sarebbe compito dei loro ufficiali informarli degli avvenimenti e commentarglieli»<sup>22</sup>.

I *Souvenirs* di Bloch ci permettono di avere uno spaccato di quella che, nelle riflessioni del 1921, egli chiamerà la «società della trincea» e di come, in quel

---

<sup>15</sup> Ivi, pp. 40-41.

<sup>16</sup> Ivi, p. 41.

<sup>17</sup> Ivi, pp. 53-54.

<sup>18</sup> Ivi, p. 64.

<sup>19</sup> Ivi, p. 81.

<sup>20</sup> «Ho visto – ahimé!, fino alla fine – l'inadeguatezza della nostra linea telefonica ostacolare il collegamento con l'artiglieria» (*Ibid.*).

<sup>21</sup> *Ibid.*

<sup>22</sup> Ivi, p. 83.

contesto avido di informazioni e di notizie, in cui mancano i quadri di interpretazione necessari alla lettura della realtà e in cui si avvicendano annunci clamorosi, falsi allarmi, mezze verità e comunicazioni frammentarie, la verità perda i propri contorni, e anche lo storico, abituato per mestiere alla critica delle fonti, rischi costantemente di abbassare la guardia. Nella trincea, insomma, si è disposti a credere a ciò che fa comodo credere.

## 2. Lo storico e le false notizie

Il manoscritto di Bloch si interrompe pressappoco con queste riflessioni, per riprendere, quasi due anni dopo, con qualche pagina che cerca di riprendere il filo del discorso, lasciato interrotto, a partire da giugno 1915. In questo secondo documento, così breve, non troviamo alcuna informazione che ci pare possa aggiungere o togliere qualcosa in merito alla questione che stiamo cercando di affrontare. Qualcosa di più lo ritroviamo, a guerra conclusa, nelle *Riflessioni di uno storico sulle false notizie della guerra*, articolo originariamente apparso sulla *Revue de synthèse historique* nel 1921. Alcune di queste riflessioni sono già presenti in lavori e interventi del periodo immediatamente precedente la guerra, ma continueranno ad occupare la mente di Bloch a lungo e a rappresentare per lui acquisizioni più che rilevanti, se è vero che le ritroviamo ancora, sostanzialmente intatte, nel manoscritto di *Apologia della storia o Mestiere di storico* del 1942-1943<sup>23</sup>.

Nello scritto del 1921, Bloch affronta una questione di rilevanza centrale per il metodo storico, quella del contributo della psicologia alla critica delle testimonianze. La psicologia, secondo Bloch, offre alla scienza storica un contributo epistemico di primo piano, in quanto ha in qualche modo mostrato sino a che punto, in qualsiasi testimonianza, il vero e il falso si mescolino a insaputa del testimone stesso e malgrado la sua buona fede. Questa «lezione di scetticismo»<sup>24</sup>, come la chiama Bloch, ha il vantaggio di mostrare quanto vi è di irrilevante nella testimonianza e quanto vi è di essenziale: se da un lato, infatti, appare a questo punto impossibile prendere sul serio, «nei cronisti, i brani descrittivi, il ritratto dei costumi, dei gesti, delle cerimonie, degli episodi di guerra, in una parola, tutta quella cianfrusaglia che tanto seduceva i romantici», d'altro canto «non viene toccata la storia giuridica, o economica, o religiosa» e, in definitiva, gli elementi collettivi, strutturali, portanti, se così possiamo dire, della storia considerata come quel «corteo

---

<sup>23</sup> M. Bloch, *Apologia della storia o Mestiere di storico* (1993), trad. it. di G. Gouthier, Einaudi, Torino 2009. L'edizione citata dell'opera blochiana non riporta solo la cosiddetta «redazione definitiva», ma anche gli appunti preparatori a tale versione (Ivi, pp. 145-172) e un secondo manoscritto conosciuto come «prima redazione» (Ivi, pp. 173-235), con relativi appunti preparatori. La questione del falso ricordo e quella della falsa notizia compaiono in diversi luoghi di questi materiali, a riprova dell'interesse costante e del ruolo centrale che questi temi per lo sviluppo del testamento storiografico di Bloch (Cfr. su questo, a titolo d'esempio, in particolare: Ivi, p. 152 e ss.; p. 235).

<sup>24</sup> Ivi, p. 103.

in cammino», di cui parla Edward H. Carr, in cui «lo storico è semplicemente una figura oscura tra le tante che arranca in un altro settore del corteo»<sup>25</sup>.

L'acquisizione più rilevante che la psicologia offre alla storia, però, non è quella di eliminare semplicemente «la cianfrusaglia», ma quella di poterla finalmente trattare storicamente. Per lo storico, infatti, «l'errore non è soltanto un corpo estraneo che si sforza di eliminare con tutta la precisione dei suoi strumenti; lo considera anche come un oggetto di studio su cui si china quando cerca di comprendere la concatenazione delle azioni umane»<sup>26</sup>. Nel luglio 1914, poco prima di partire per quella guerra che avrebbe originato i ricordi e le riflessioni di Bloch, lo storico aveva tenuto una conferenza al liceo di Amiens<sup>27</sup>, dove aveva ripreso la questione riguardante lo sparo che, il 23 febbraio 1848, avrebbe dato inizio alla rivoluzione quarantottina a Parigi. Si tratta di un evento che doveva essere caro a Bloch, se è vero, come suggerisce Carlo Ginzburg, che i suoi *Souvenirs de guerre* sembrano riprendere, almeno in un punto, la stessa immagine della memoria come «bobina che si srotola» che introduce i *Souvenirs de l'année 1848* di Maxime du Camp<sup>28</sup>, e se lo stesso Bloch riprenderà ancora quello stesso fatto nell'*Apologia della storia o mestiere di storico*, l'opera incompiuta redatta proprio negli anni concitati della seconda Guerra Mondiale<sup>29</sup>. Ciò che è importante notare è che questo evento, che secondo molti avrebbe innescato la rivoluzione del Quarantotto, viene evocato da Bloch, per ben tre volte, in prossimità o durante un evento – nel senso dell'*événement* storiografico che la Scuola delle Annales ha giustamente criticato – come quello della guerra, che rischia di rappresentare, per i più, la totalità della storia. Che cos'è, in fondo, nella lunga e complessa concatenazione delle azioni umane la scarica di fucileria di Boulevard des Capucines del 23 febbraio se non l'«ultima piccola scintilla»<sup>30</sup> che occasiona la deflagrazione di un insieme di processi certo molto più lunghi? Nulla di rilevante, in fondo: gli avvenimenti, come scrive Fernand Braudel, «per quanto avvincenti, [essi] non rappresentano l'intera storia del tempo che passa, ma ne rispecchiano soltanto la superficie»<sup>31</sup>. Eppure, nonostante ciò, questo genere di «cause prossime» assume una rilevanza proprio nella misura in cui è precisamente su questi eventi che più spesso le testimonianze sembrano cadere nell'errore, ed è proprio questo fatto a rendere il tutto estremamente interessante per lo storico: «se gli errori della testimonianza non fossero determinati, in ultima analisi, da null'altro che dalle debolezze dei sensi o dell'attenzione, lo storico non avrebbe altro da fare che, alla fin fine, lasciarne lo studio allo psicologo»<sup>32</sup>, scrive infatti Bloch. Ma la

<sup>25</sup> E.H. Carr, *Sei lezioni sulla storia* (1961), tr. it. di C. Ginzburg, Einaudi, Torino 2000, p. 41. E certo Bloch doveva ben sentirsi parte del corteo durante quelle riflessioni, che si basano innanzitutto sull'esperienza narrata nei *Souvenirs*.

<sup>26</sup> M. Bloch, *La guerra e le false notizie*, cit., p. 104.

<sup>27</sup> Si tratta di M. Bloch, *Critique historique et critique du témoignage*, in «Annales. Économies-Sociétés-Civilisations», n. 5/1950, pp. 1-8.

<sup>28</sup> C. Ginzburg, *Rapporti di forza. Storia, retorica, prova*, Feltrinelli, Milano 2000, p. 124.

<sup>29</sup> M. Bloch, *Apologia della storia o Mestiere di storico*, op. cit., p. 80.

<sup>30</sup> Ibid.

<sup>31</sup> F. Braudel, *Storia misura del mondo* (1997), tr. it. di G. Zattoni Nesi, il Mulino, Bologna 1998, p. 34.

<sup>32</sup> Ivi, p. 81.

verità è, invece, che la falsa notizia quasi mai è il frutto di una carenza dell'udito o di un deficit dell'attenzione del testimone; al contrario:

nasce sempre da rappresentazioni collettive che preesistono alla sua nascita; essa solo apparentemente è fortuita o, più precisamente, tutto ciò che in essa vi è di fortuito è l'incidente iniziale, assolutamente insignificante, che fa scattare il lavoro dell'immaginazione; ma questa messa in moto ha luogo soltanto perché le immaginazioni sono già preparate e in silenzioso fermento<sup>33</sup>.

In questo senso, la guerra è stata, secondo Bloch un enorme, indesiderato, esperimento di psicologia sociale, in cui si è potuto assistere a una immensa produzione di false notizie, spesso registrate, annotate, tramandate. Vi sono le false notizie che si generano al fronte e quelle che si originano lontano da esso. Si racconta, in Francia come in Inghilterra, di torme di soldati russi che sbarcano in Scozia o a Marsiglia<sup>34</sup>, mentre in Germania corre la voce di preti belgi al comando di spietati eserciti di *Franc-Tireurs* che massacrano la meglio gioventù tedesca<sup>35</sup>. Certo, vi è sempre un evento scatenante, un errore originario, un incidente, come lo chiama Bloch, che dà avvio al prodursi della falsa notizia. Ma questa trae le proprie risorse da un repertorio di immagini, di credenze, di rappresentazioni collettive attraverso cui gli individui leggono il mondo. «Si crede facilmente a ciò che si ha bisogno di credere»<sup>36</sup> e, come abbiamo visto dai *Souvenirs* di Bloch, il soldato in trincea è bramoso di notizie, di narrazioni, di «fatti» e verità; desidera a tal punto sapere che è disposto a credere a ciò che egli stesso immagina, alla verità che egli stesso produce. E come contraddirlo? «Chi – si domanda Bloch –, in quei primi giorni di guerra, avrebbe osato contraddire un soldato ferito sul campo di battaglia?»<sup>37</sup>.

È la società che la guerra produce a favorire l'emergere delle false notizie. La guerra ha prodotto quella che Bloch chiama la «società della trincea», una società che appare estremamente frammentata, disgregata e in cui gli uomini, che vengono a volte da molto lontano, si incontrano, ma solo fugacemente, senza perciò costituire gruppi e realtà sociali<sup>38</sup>. È una società, inoltre, che si rapporta in maniera paranoica e incoerente rispetto alla questione della verità: da un lato, come abbiamo visto, nei *Souvenirs* Bloch lamenta la mancanza di informazione, la carenza di notizie e l'ignoranza generale circa gli accadimenti dello scenario complessivo in cui sono costretti a muoversi i soldati al fronte; d'altro canto, è pur anche vero che, come egli stesso riconosce, l'azione della censura e della propaganda portano i soldati a dubitare delle informazioni che ricevono e a elaborare quelle che oggi chiameremmo «teorie del complotto». Anche Braudel, prigioniero in un Offlag tedesco durante la seconda Guerra Mondiale, si troverà a riflettere sull'ambiguo valore dell'informazione mediatica: «la stampa ci propina ogni giorno un nuovo spezzatino, sminuzzato in brevi istanti. [...] Persino le operazioni militari», si lamentava lo

---

<sup>33</sup> M. Bloch, *La guerra e le false notizie*, cit., p. 124.

<sup>34</sup> Ivi, p. 113 e ss.

<sup>35</sup> Ivi, p. 115 e ss.

<sup>36</sup> Ivi, p. 120.

<sup>37</sup> *Ibid.*

<sup>38</sup> M. Bloch, *La guerra e le false notizie*, cit., pp. 126-127.

storico, «obbediscono molto spesso, malgrado la continuità che le caratterizza, alla legge inflessibile dell'articolo quotidiano; infatti vengono frammentate in episodi, suddivise in battaglie locali, ammansite con le frasi fatte dei comunicati del giorno»<sup>39</sup>. Insomma, anche lontano dalla trincea, dove le notizie arrivano, e anche copiosamente, il lettore, che «prende la sua razione giornaliera»<sup>40</sup> di articoli di stampa, non ha certo la sensazione di essere più informato e meglio istruito di chi combatte al fronte.

### 3. False notizie e informazione all'epoca dei social network

Che cosa ricaviamo, dunque, dalla lettura dei *Ricordi* del Bloch testimone della guerra e dalle sue riflessioni in veste di storico contenute nell'articolo del 1921 e nel manoscritto dell'*Apologia della storia*? In primo luogo, riteniamo, dal punto di vista della storiografia e, più in generale, dell'epistemologia delle scienze umane, l'importanza di riconoscere quello che potremmo chiamare il «valore del falso», ovvero la capacità del falso di non costituirsi solo come una mera assenza di verità o, semplicemente, come una corrispondenza mancata tra una proposizione e uno stato di cose, ma come qualcosa che si offre come una positività che lo storico e lo psicologo, ma anche, aggiungiamo noi, l'antropologo, lo scienziato sociale e persino il filosofo possono e devono costituire come oggetto della loro indagine. Anzi, Bloch sembra andare oltre: «financo nelle testimonianze più decisamente volontarie, quel che i testi ci dicono espressamente ha smesso oggi di essere l'oggetto preferito della nostra attenzione»<sup>41</sup>. Il falso, dunque, non come errore da emendare o da ignorare, ma al centro della ricerca e dello studio dello storico.

In secondo luogo, appare una differenza tra le false notizie intese come fenomeno emergente sullo sfondo di una rappresentazione collettiva, una mentalità, e il falso come mero incidente o menzogna intenzionale. «Ad esempio, un avvenimento, una percezione inesatta che non andasse nella direzione verso cui già tendono le menti di tutti, potrebbe al massimo costituire l'origine di un errore individuale, ma non di una falsa notizia popolare e largamente diffusa»<sup>42</sup>; e d'altro canto, se è vero che, in alcuni casi, come la falsa notizia di stampa, questa è il più delle volte «abilmente forgiata per uno scopo preciso – per agire sull'opinione pubblica, per obbedire a una parola d'ordine – o semplicemente per abbellire il racconto»<sup>43</sup>, è anche vero che molte tra le più seducenti e potenti leggende della guerra nacquero in maniera spontanea e che quando la propaganda e la censura ebbero una funzione, questa si rivelò essere «esattamente contraria a quella che i creatori di quelle istituzioni si ripromettevano da esse»<sup>44</sup>. L'idea di una censura onnipresente e onnipotente, l'idea che ogni informazione comunicata dagli organi

---

<sup>39</sup> F. Braudel, *Storia misura del mondo*, cit., p. 31.

<sup>40</sup> *Ibid.*

<sup>41</sup> M. Bloch, *Apologia della storia*, cit., p. 50.

<sup>42</sup> M. Bloch, *La guerra e le false notizie*, cit., p. 124.

<sup>43</sup> *Ivi*, p. 110.

<sup>44</sup> M. Bloch, *Apologia della storia*, cit., p. 82.

ufficiali di stampa e di informazione venisse vagliata, indirizzata, prodotta al solo scopo di condurre sul piano mediatico una guerra non meno violenta di quella che si combatté sul fronte militare condusse molti a diffidare dei giornali e persino delle lettere, a favore di una rifiorita tradizione orale<sup>45</sup>.

In ultimo, Bloch suggerisce in qualche modo una connessione tra il diffondersi delle false notizie e la struttura di una società frammentata, «a maglie larghe», come quella del fronte e della trincea, ma anche, più in generale, della società di guerra<sup>46</sup>. Lo storico del Medioevo sembra istituire un parallelo tra questa società e altri momenti del passato, quando afferma che «la storia ha dovuto conoscere società ugualmente frammentate, in cui il contatto fra le differenti cellule sociali avveniva solo raramente e con difficoltà – in diverse epoche, attraverso i girovaghi, i frati questuanti, i venditori ambulanti –, più regolarmente alle fiere o alle feste religiose»<sup>47</sup>. Non stupisce certo molto che l'uomo che scriveva queste frasi nel 1921 avrebbe poi pubblicato, nel 1924, uno studio che, a partire da una «gigantesca notizia falsa»<sup>48</sup>, offre un vero e proprio studio di storia politica medievale<sup>49</sup>. Le false notizie, il modo con cui si formano e si diffondono, ci dice molto, moltissimo, di quale psicosi vissero la società che le produsse e gli uomini che vi credettero. Per questa ragione esse hanno un valore preziosissimo, perché rivelano i tratti profondi della storia e della società umana e rappresentano un capitolo fondamentale di quell'impresa di conoscenza che l'uomo intraprende nei confronti di se stesso.

Queste tre acquisizioni possono divenire strumenti decisamente utili per comprendere il fenomeno delle *fake news* che oggi occupa non poco spazio all'interno del dibattito pubblico e politico. Innanzitutto, le riflessioni di Bloch hanno l'impareggiabile pregio di collocare un fenomeno che si vorrebbe come assolutamente nuovo e inedito all'interno di una storia lunga, lunghissima, del rapporto dell'uomo con il falso. Non solo la Grande Guerra e la società della trincea anticipano il fenomeno delle *fake news*, ma la leggenda della *Grande peur* durante la Rivoluzione del 1789 e, prim'ancora, la credenza medioevale nel potere terapeutico del tocco del sovrano ci ricordano che gli «errori collettivi» hanno segnato e accompagnato tutta la storia dell'umanità e che costituiscono un fenomeno antropologico di grandissima portata<sup>50</sup>.

<sup>45</sup> Ivi, p. 83.

<sup>46</sup> M. Bloch, *La guerra e le false notizie*, cit., pp. 126-127.

<sup>47</sup> Ivi, p. 126.

<sup>48</sup> Bloch utilizzò questa espressione in una recensione fatta allo studio di Georges Lefebvre sulla *Grande peur*: cfr. M. Bloch, *L'erreur collective de la «grande peur» comme symptôme d'un état social*, in «Annales d'histoire économique et sociale», V (1933), pp. 301-304. Il riferimento al libro di Lefebvre è G. Lefebvre, *La grande paura del 1789*, a cura di A. Garosci, Einaudi, Torino 1973. In merito a questo rimando a J. Le Goff, *Prefazione* a M. Bloch, *I re taumaturghi* (1924), tr. it. di S. Lega, Einaudi, Torino 1989, pp. XIII-XLVI: XVIII.

<sup>49</sup> A mia conoscenza il primo a riconoscere nella Grande Guerra il momento di elaborazione dell'opera sul tocco taumaturgico dei sovrani e a individuare il nesso tra questa e l'articolo del '21 è stato Carlo Ginzburg nella prefazione all'edizione Einaudi del 1973 del libro di Bloch: cfr. C. Ginzburg, *Prefazione* a M. Bloch, *I re taumaturghi* cit., pp. XI-XIX.

<sup>50</sup> Questa acquisizione andrebbe messa in relazione con la scoperta, di poco successiva, che l'epistemologia francese avrebbe fatto a proposito della rilevanza dell'immaginario e della dimensione della *rêverie* nella produzione degli ostacoli epistemologici e degli errori che la scienza

Inoltre, l'approccio di Bloch alle false notizie – o, per meglio dire, l'approccio dello storico *tout court* – ci permette di assumere una posizione che non si riduca a contemplare la falsa notizia come una sciocchezza o una maldicenza o, peggio ancora, come una falsità deliberatamente introdotta nel dibattito pubblico. Se è vero, certo, che alcune *fake news* potrebbero essere il frutto di un deliberato e intenzionale tentativo di orientare l'opinione pubblica, come fu il caso della censura e della propaganda di guerra, è pur vero che questo fatto toccherebbe solo superficialmente il cuore della questione: quale che sia l'origine della falsa notizia, per quanto interessante sarebbe poterlo di volta in volta appurare, ciò che è rilevante è il fatto che questa attecchisca oppure no all'interno di una società storicamente determinata. Non è un caso che, come ha notato Jacques Le Goff, sebbene sia vero che «la parte dei *Rois thaumaturges* che deve essere rivista è quella che riguarda le *origini* del tocco regio»<sup>51</sup>, questa revisione lasci del tutto intatto il significato profondo del libro. Quello che dobbiamo domandarci, dinanzi al dilagare di fantasiose teorie circa la reale funzione dei vaccini o a proposito di un complotto planetario volto a occultare il fatto che la Terra sia in effetti un disco piatto, non è tanto chi abbia interesse nel produrre queste notizie, ma che cosa il loro relativo successo ci dica dei rapporti che molte persone hanno oggi con la medicina e il sistema delle scienze. Sul piano normativo e pratico, ci rendiamo presto conto che provvedimenti come l'obbligatorietà del vaccino o fenomeni come quelli di chi stigmatizza, a mezzo Facebook, i sostenitori dell'antivaccinismo al grido di battaglia «la scienza non è democratica», rischiano in realtà di produrre il medesimo effetto che Bloch riconosceva già nella propaganda e nella censura di guerra del 1914-1918. Credere che le *fake news* rappresentino il prodotto dell'ignoranza, della mera stupidità o della deliberata e interessata azione menzognera a scapito dei “sempliciotti” rischia di farci cadere nella stessa fallacia che commettevano gli storici razionalisti dinanzi alla credenza nel miracolo reale: «essi commisero l'errore di porre male il problema. Avevano una conoscenza troppo insufficiente della storia delle società umane per misurare la forza delle illusioni collettive»<sup>52</sup>. Recenti studi condotti su alcuni tra i più popolari social network hanno cercato di individuare precisi trend e correlazioni tra la diffusione delle cosiddette *fake news* e la formazione di comunità polarizzate [*polarized communities*], entrambe convinte di trovarsi a combattere una battaglia in difesa della verità<sup>53</sup>. Sebbene la società indagata da Bloch, quella della guerra, ovvero

---

deve superare nella sua formazione. In questo senso si vedano, in particolare, G. Bachelard, *La formazione dello spirito scientifico* (1938), tr. it. di E. Castelli Gattinara, Cortina, Milano 1995 e G. Canguilhem, *La formation du concept de réflexe aux XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles* (1955), Vrin, Paris 2015. Ciò che Bachelard e Canguilhem mettono in luce è il modo in cui, da un lato, la razionalità scientifica emerge, di volta in volta, nel superamento di un “inconscio” che essa deve scoprire e superare attraverso uno specifico procedimento dialettico (Bachelard) e il fatto che, in alcuni casi, teorie considerate metafisiche e fantasiose, come il vitalismo, hanno costituito, molto più delle rappresentazioni positiviste e riduzioniste, la rappresentazione di fondo dello sviluppo delle scienze e della formazione dei concetti scientifici (Canguilhem).

<sup>51</sup> J. Le Goff, *Prefazione*, cit., p. XXIII.

<sup>52</sup> M. Bloch, *I re taumaturghi*, cit., p. 328.

<sup>53</sup> A. Bessi, M. Coletto *et al.*, *Science vs Conspiracy: Collective Narratives in the Age of Misinformation*, PLOS ONE 10 (2), 2015: e0118093. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0118093>.

una società a maglie larghe, dove «si crede senza esitazioni al narratore che viene a lunghi intervalli da paesi lontani, o considerati tali, attraverso vie difficili»<sup>54</sup>, non sia certo la società della comunicazione globale e dei social network, non è un caso che nelle narrazioni intorno a cui si producono le comunità analizzate su Facebook rivesta un ruolo quasi paranoico la questione della censura e della genuinità dell'informazione. Se da un lato troviamo una comunità, quella dei cosiddetti "complottoisti", ossessionata dall'idea che l'informazione sia, in buona sostanza, nelle mani di un orwelliano Ministero della Verità, d'altro canto i cacciatori di bufale e di false notizie tendono ad attribuire un significato epocale e mitico alla propria battaglia in favore della verità scientifica<sup>55</sup>. Il proliferare delle *fake news* e il loro assumere, a livello pubblico, una posizione così centrale all'interno del dibattito, sono entrambi fenomeni che esprimono un rapporto difficoltoso della nostra società digitale con la questione dell'informazione, in maniera forse non troppo dissimile, senza voler istituire analogie troppo rigide, con le società della censura e della propaganda. In questo senso, l'analisi della formazione delle false notizie di Bloch, se da un lato dev'essere rettificata, perché, in effetti, non pare affatto evidente che, come voleva lo storico, «relazioni frequenti tra gli uomini facilitano il confronto fra differenti versioni e, per ciò stesso, eccitano il senso critico»<sup>56</sup>, d'altro canto mantiene una certa utilità nell'indicare come, al di là dei dispositivi mediatici coinvolti, si trovi un enorme potere di produzione di false notizie ogni qual volta emerga quella che potremmo chiamare la "mentalità della censura".

Più in generale, i ricordi di Bloch relativi alla Grande Guerra e le riflessioni del 1921 ci mostrano bene come la produzione, la diffusione e il fiorire delle false notizie dipenda in maniera relativamente ridotta dalla presenza o meno di media considerati più o meno "nuovi". La presenza del giornale e delle prime forme di comunicazione a distanza non ha impedito alla società frammentata della prima Guerra Mondiale di veder nascere e prosperare leggende, miti e narrazioni più o meno fantasiose al punto di apparire, agli occhi dello storico, come una società per certi versi non troppo dissimile da quella che doveva aver avuto luogo, secoli prima, durante il Medioevo. In altre parole: le false notizie non furono all'epoca un problema legato al mezzo della stampa, così come le moderne *fake news* non sono un problema che derivi necessariamente dalle tecnologie digitali. Non si tratta, ovviamente, di sostenere che lo sviluppo delle tecnologie dell'informazione, la cosiddetta rivoluzione digitale e l'intreccio di trasformazioni tecniche e sociali degli ultimi trent'anni siano irrilevanti rispetto alla produzione e alla circolazione delle false notizie, bensì di riconoscere che queste trasformazioni e rivoluzioni della tecnica sono in realtà comprensibili solo a partire da una storia lunga, che riguarda il rapporto dell'uomo con il vero e, soprattutto, con la necessaria produzione del falso. Non sono gli strumenti digitali, i social network o i cosiddetti "nuovi media" a produrre le *fake news*, ma sono le forme di produzione del vero e del falso che trovano negli ambienti digitali una nuova espressione.

<sup>54</sup> M. Bloch, *La guerra e le false notizie*, cit., p. 126.

<sup>55</sup> A. Bessi, M. Coletto et al., *Science vs Conspiracy: Collective Narratives in the Age of Misinformation*, cit.

<sup>56</sup> M. Bloch, *La guerra e le false notizie*, cit., p. 127.

#### 4. Conclusioni. La storia come paradigma delle Digital Humanities

L'esempio delle *fake news* e del contributo che la storiografia del Novecento può dare alla comprensione dei fenomeni di produzione del falso<sup>57</sup> può dunque offrire un interessante contributo alla comprensione antropologica dell'età digitale, sia mediante l'apporto di specifiche analisi e concetti, sia in termini di costruzione di un quadro teorico di riferimento. Da un lato, la storia diviene, come già aveva prefigurato Michel de Certeau, «sperimentazione critica dei modelli sociologici, economici, psicologici o culturali» e «luogo di “controllo”, dove viene esercitata una “funzione di falsificazione”»<sup>58</sup> nei confronti di teorie e modelli euristici elaborati da altre scienze umane, anche e soprattutto quando questi modelli vengano elaborati con il fine di comprendere il nostro presente digitalizzato. D'altro canto, ci permette di pensare in modo non banale il rapporto tra le cosiddette *humanities* e il digitale: non si tratta solo di ammettere l'efficacia tecnica e metodologica dell'implementazione di strumenti informatici nella pratica della ricerca storiografica, che certo è innegabile, ma di riconoscere l'utilità di una disciplina “umanistica”, come la scienza storica, nella comprensione dell'età digitale. Si tratta, in altre parole, di ripensare il concetto di *Digital Humanities*, in un senso che contribuisca a conservare il senso della complessità dei fenomeni sociali che avvengono nel mondo digitale. La storia delle scienze è una storia fatta di prestiti concettuali, di *transfer* ideologici, di traduzione di immaginari e rappresentazioni: riflessioni e concetti che la storiografia del Novecento ha elaborato a partire da altre scienze umane, come quello di «falsa notizia», ma anche «mentalità» o «tradizione», possono oggi costituire un'utile eredità che lo storico può investire nella comprensione del mondo digitale e delle trasformazioni che esso comporta per la nostra società. E questo investimento, dev'essere chiaro, va a vantaggio tanto della comprensione della società del mondo digitale, quanto della storia stessa che non è, è bene ricordarlo, la scienza del passato, ma quella del presente: è, come ha colto con grande profondità Raymond Aron, «una forma della coscienza che una comunità assume di se stessa»<sup>59</sup>.

<sup>57</sup> Non mi riferisco, ovviamente, solo a Bloch, ma al grande impegno che diversi storici hanno profuso, a partire dal XX secolo, per offrire una comprensione dei complessi fenomeni del falso all'interno delle società umane del passato: dagli studi raccolti da Hobsbawm e Ranger ne *L'invenzione della tradizione* (E. J. Hobsbawm e Th. Ranger (a cura di), *L'invenzione della tradizione*, tr. it. E. Basaglia, Einaudi, Torino 2002) al lavoro di Benedict Anderson sulla costruzione delle comunità immaginate (B. Anderson, *Comunità immaginate* (1991), tr. it. di M. Vignale, Manifestolibri, Roma 1996) decine sono i lavori che vedono gli storici impegnati in prima linea insieme agli antropologi, agli psicologi e agli scienziati sociali nella comprensione di come gli uomini “inventino” narrazioni, rappresentazioni, scenari e immaginari più o meno “falsi”, nel loro tentativo di interpretare la realtà che li circonda.

<sup>58</sup> M. de Certeau, *La scrittura della storia* (1975), tr. it. di A. Jeronimidis, Jaca Book, Milano 2006, p. 93.

<sup>59</sup> R. Aron, *Introduction à la philosophie de l'histoire. Essai sur les limites de l'objectivité historique* (1938), Gallimard, Paris 1962, p. 88.

# Vergogna, eremitismo digitale e dislivello cognitivo. L'antropologia di Anders nell'epoca del *digital turn*

Lorenzo De Stefano<sup>1</sup>

Men at some time are masters of their fates.  
The fault, dear Brutus, is not in our stars.  
But in ourselves, that we are underlings

W. Shakespeare, *Julius Caesar*, I.2

## 1. Una premessa

Internet è la trama delle nostre vite. Se la tecnologia dell'informazione è l'equivalente odierno dell'elettricità nell'era industriale, internet potrebbe essere paragonata sia alla rete elettrica, sia al motore elettrico, per la sua capacità di distribuire l'informazione in tutti i campi dell'attività umana<sup>2</sup>.

La giunzione tra *Information and Communication Technologies* (ICT) e network ha segnato l'oltrepassamento della soglia storica caratterizzata dalla società dell'informazione verso la società iperstorica in cui le stesse ICT divengono condizione necessaria del benessere sociale e dello sviluppo generale<sup>3</sup>.

---

<sup>1</sup> Dottore di ricerca in Filosofia presso l'Università degli Studi "Federico II" di Napoli.

<sup>2</sup> M. Castells, *Galassia Internet*, trad. it. S. Viviani, Feltrinelli, Milano 2006, p. 13.

<sup>3</sup> Cfr. L. Floridi, *La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2017, pp. 4 ss. Floridi sottolinea che il superamento della soglia iperstorica non è una condizione generalizzata, ma riguarda principalmente i membri del G7, in quanto almeno il

Le nuove tecnologie digitali dell'informazione e della comunicazione, di cui gli *Online Social Network* (OSN) sono l'ultima frontiera globale, stanno apportando dalla fine del XX secolo trasformazioni radicali e continue. Ciò porta, se è vero che l'uomo è per antonomasia animale tecnico "formatore di mondo", consequenzialmente a una riconfigurazione del paradigma antropologico. Come sostiene Luciano Floridi: «tali forze sono divenute forze ambientali, antropologiche, sociali ed interpretative»<sup>4</sup>; esse forgiavano la realtà, modificano il paradigma umano, cambiano la modalità di relazione tra l'uomo e il mondo, ma soprattutto inaugurano una nuova età dello sviluppo della civiltà – la *iperstoria* – che segna il passaggio dall'epoca della codifica e archiviazione dell'informazione – la storia – a quella del *computing*. La modernità iperstorica è l'ora in cui il mantenimento stesso della struttura sociale è direttamente dipendente dalle strutture informazionali che lo sostengono e lo governano<sup>5</sup>, è il compimento di un processo di controllo e di informazione in cui già Heidegger ravvisava l'essenza della cibernetica<sup>6</sup>. A questa nuova frontiera temporale del mediale corrisponde una riterritorializzazione dello spazio che Floridi denomina "infosfera", dove sostanzialmente l'essente è convertito in informazione, quindi ipostatizzato mediante una traduzione quantitativa. Ciò è da ascrivere a un processo per nulla nuovo al pensiero filosofico: la tecnicizzazione globale, con cui l'ontologia e l'antropologia filosofica del secolo scorso si sono ampiamente confrontate. L'infosfera costituisce oggi un vero e proprio secondo mondo artificiale, uno spazio/non-luogo avente un proprio tempo – l'iperstoria – con una propria classe di oggetti – i dati – e di agenti – i sistemi – in grado di interagire con i dati stessi, siano essi persone, software o macchine.

---

70% del P.I.L. di tali paesi dipende da beni intangibili fondati sull'uso dell'informazione. La cosiddetta *new economy* e lo *e-buisness*, in cui impresa e network concorrono nel ridisegnare i rapporti e le forze produttive, sono fenomeni tipici delle società occidentali più sviluppate, ma ancora sconosciuti a una vasta parte della popolazione mondiale (a tal proposito cfr. M. Castells, *Galassia internet*, cit., pp. 70-116). Il *digital divide*, ossia il divario esistente tra chi ha accesso alle ICT e chi ne è escluso, è un fenomeno che è collegato tanto al divario tra Nord e Sud del mondo, quanto a quello tra gruppi etnici o frange sociali all'interno della stessa società occidentale, per ragioni di natura socio-economica, culturale e cognitiva. Tale divario è ascrivibile anche alla maturazione delle competenze necessarie all'utilizzo adeguato di tali tecnologie, costituendo, di fatto, un'espressione contemporanea del "dislivello prometeico" tematizzato da Anders. Sul *digital divide* vedi anche M. Castells, *Galassia Internet*, cit., pp. 231 ss.

<sup>4</sup> L. Floridi, *La quarta rivoluzione*, cit., p. IX.

<sup>5</sup> In tal senso, l'epoca iperstorica è l'ultima declinazione del postmoderno, in cui si assiste a una radicale esteriorizzazione del sapere rispetto al sapiente, a una produzione "industriale" del sapere che perde ogni valore d'uso. Nell'epoca dell'informazione postmoderna il controllo dei processi informazionali è direttamente commutato in dominio politico ed economico. A tal proposito cfr. J.-F. Lyotard, *La condizione postmoderna*, trad. it. C. Formenti, Feltrinelli, Milano 2014.

<sup>6</sup> «La cibernetica è predisposta (*eingestellt*) ad approntare e procurare (*bereit- und herzustellen*) la visuale sui processi comunemente confrontabili». M. Heidegger, *Filosofia e cibernetica*, a cura di A. Fabris, ETS, Pisa 1989, p. 33. Del resto la stessa etimologia del termine "cibernetica" ci rimanda al greco *κυβερνάω*, letteralmente il timoneggiare, il governare con il timone, termine ricorrente ad esempio nel frammento DK 22 B41 di Eraclito.

I dati, regolati da algoritmi ben precisi, sono le unità di funzionamento fondamentali della megamacchina planetaria<sup>7</sup> la cui reiterazione è sempre più dipendente dalle ICT. Da questo punto di vista, una fenomenologia dei media, dei supporti tecnici che mediano e traghettano il passaggio di soglia, appare compito impellente per una filosofia *che voglia apprendere il proprio tempo in pensiero*.

Nella filosofia critica del '900 alcuni pensatori, come finissimi sismografi<sup>8</sup>, hanno saputo intuire i presupposti di tali rivolgimenti. A tal proposito, la filosofia di Günther Anders, uno dei più severi critici della società di massa del secolo scorso, può costituire un valido criterio ermeneutico per un tentativo di decodifica e demistificazione dell'attuale società ipermediale, a prescindere se intendiamo condividere con l'autore un punto di vista "apocalittico" o prediligerne uno "integrato"<sup>9</sup>; la questione che si intende sollevare non è inerente a una presa di posizione aprioristicamente apologetica o eccessivamente critico-reazionaria nei confronti della quarta rivoluzione industriale, bensì evidenziare in che misura essa modifichi la posizione dell'uomo nel cosmo.

In questo senso, partiremo da due punti focali della filosofia andersiana: la graduale espulsione dell'uomo dal mondo e dalla storia ad opera della tecnica e il carattere fondamentale della medialità tecnologica secondo cui «nessun mezzo è semplicemente un mezzo»<sup>10</sup>, ma dispone di una natura ontologica più profonda. In generale il nichilismo tecno-scientifico consiste proprio nel fatto che la tecnica non ammette alcuna finalità esterna, l'uomo è peraltro il prodotto di pratiche di soggettivazione ad essa immanenti.

Tuttavia, occorre preliminarmente inquadrare per somme linee i presupposti teorici della filosofia della tecnica andersiana e, in seconda battuta, mettere alla prova la validità di concetti quali "vergogna prometeica", "dislivello prometeico" ed "eremita di massa" per una critica dell'attuale società dell'informazione.

## 2. *Tecnica e Natura*

Per Anders, l'uomo è animale povero di mondo<sup>11</sup> che media, traduce e plasma l'alterità in una seconda natura artificiale; è l'animale indefinito e in quanto tale

<sup>7</sup> Il termine è, come noto, stato introdotto da Latouche. Cfr. S. Latouche *La megamacchina. Ragione tecnoscientifica, ragione economica e mito del progresso*, trad. it. A. Salsano, Bollati Boringhieri, Torino 1995.

<sup>8</sup> L'accostamento tra filosofo e sismografo è stato coniato, come è noto, da Nietzsche in diversi luoghi della sua opera (cfr. *La Gaia scienza* e *La Genealogia della morale*).

<sup>9</sup> L'espressione è notoriamente coniata da Umberto Eco nel suo *Apocalittici e integrati* (Bompiani, Milano 1964). A tal proposito, occorre ricordare come una delle prime ricezioni italiane, assai critiche, de *L'uomo è antiquato* di Anders, segnatamente del saggio *Il mondo come fantasma e matrice*, sia presente proprio nel sopramenzionato testo (ivi, pp. 15 ss).

<sup>10</sup> Cfr. G. Anders, *L'uomo è antiquato I. Considerazioni sull'anima nell'epoca della seconda rivoluzione industriale*, trad. it L. Dallapiccola, Bollati Boringhieri, Torino 2005, pp. 123 ss.

<sup>11</sup> Tale prospettiva riguarda principalmente la prima filosofia dell'autore in opere quali *Pathologie de la liberté* (trad. it a cura di R. Russo, *Patologia della libertà*, Palomar, Bari 2003) e dell'inedito *Die*

libero<sup>12</sup>, che ha nella tecnica la sua dotazione specifica. Fenomeno fondamentale dell'esistenza umana, la tecnica agisce e determina i processi di ominazione sostituendosi, nel *sapiens*, all'evoluzione biologica<sup>13</sup> al punto che da un lato è impossibile inquadrare l'umano prescindendo dalla tecnica, dall'altro quest'ultima è comprensibile solo come prerogativa umana e solamente umana.

La questione del mediale è solo in parte ascrivibile alla questione della tecnica, e diciamo in parte nella misura in cui la tecnica è il luogo ontogenetico, assieme al linguaggio, della mediazione e del commercio tra uomo e mondo, ma un medium non è necessariamente un ente tecnico<sup>14</sup>. La tecnica non è indicizzabile come l'unico luogo della mediazione (*Vermittlung*), ma acquista un'importanza cruciale dal momento in cui le rivoluzioni tecnologiche divengono le istanze motrici della storia.

Esse non sono dettate dall'evoluzione delle differenti forme e fonti di approvvigionamento energetico o da mutamenti strutturali del sistema economico, bensì da specifici rapporti di potenza tra tecnica e uomo, o, che è lo stesso, da differenti stadi di sviluppo della tecnica stessa. L'essenza autotelica della tecnica è pertanto da un lato radicata nell'intima natura dell'umano, nella sua "patologica" libertà che media il rapporto con il mondo, dall'altro essa assume i crismi di una

*Weltfremdheit des Menschen*. Come confessa lo stesso autore: «Allora, l'uomo mi sembrava essere "senza mondo" da una prospettiva puramente ontologica: durante un intermezzo della mia vita – tra il 1920 e il 1927 circa – caratterizzato da un totale disinteresse politico, e oggi non più ripercorribile, intendevo con il termine "uomo senza mondo" un fatto esclusivamente antropologico-filosofico, ovvero che noi uomini, non siamo predisposti a nessun mondo e stile di vita specifici, ma piuttosto siamo costretti [...] a procurarci e a crearci un mondo e uno stile di vita nuovi» (G. Anders, *Eccesso di mondo. Processi di globalizzazione e crisi del sociale*, Mimesis, Milano 2000, p. 9). Da notare, a tal proposito, una vicinanza di Anders con lo Heidegger del corso dell'anno accademico '29-'30, *Concetti fondamentali della metafisica* (trad. it. C. Angelino, Il Melangolo, Genova 1999), e con A. Gehlen. In questa sede non possiamo soffermarci sul complesso rapporto tra i pensatori, rimandiamo al corposo volume G. Anders, *Über Heidegger*, hrsg. von G. Oberschick, Beck, München 2001. Per quanto riguarda l'opinione non proprio positiva di Anders su Gehlen si rimanda a G. Anders, *Il mondo dopo l'uomo. Tecnica e violenza*, trad. it. L. Pizzighella, Mimesis, Milano-Udine 2001, pp. 78 ss.

<sup>12</sup> Nell'antropologia negativa di Anders la libertà ha la sua origine nell'essere contingente dell'umano (cfr. *Patologia della libertà*, cit). Si può dire così che tecnica e libertà hanno l'origine comune nel non-essere-definito dell'uomo. A tal proposito cfr. M. Latini, *Antropologia negativa e dialettica negativa. Su Adorno e Anders*, in M. Failla (a cura di), *La "Dialettica negativa" di Adorno*, Manifesto libri, Roma 2008.

<sup>13</sup> Lo stesso Anders è esplicito a riguardo: «L'artificialità è la natura dell'uomo. [...] L'uomo deve fabbricarsi da solo il mondo che placa i suoi bisogni» (*Saggi dall'esilio americano*, trad. it. S. Cavenaghi e A. Salluzzi, Palomar, Bari 2003, p. 29). Per una prospettiva antropologica a tal riguardo si rimanda a A. Leroi-Gourhan: «La comparsa dell'utensile tra i caratteri specifici segna appunto la particolare frontiera dell'umanità, con una lunga transizione nel corso della quale a poco a poco la sociologia prende il posto alla zoologia» (A. Leroi-Gourhan, *Il gesto e la parola*, trad. it. F. Zannino, Einaudi, Torino 1977). Per un confronto tra i due pensatori si rimanda al mio *La libertà fragile. Una prospettiva antropologica tra Günther Anders e André Leroi-Gourhan*, in «Scienza&Filosofia», n. 9, 2013, pp. 115-139.

<sup>14</sup> Per la differenza tra ente fisico ed ente tecnico ci rifacciamo alla definizione aristotelica in *Fisica* 192b 28 ss. secondo cui il primo si distingue per avere in sé il principio della sua genesi, e il secondo per averla fuori di sé nello *architecton*.

destinalità, in cui l'uomo è sempre gettato. Tale paradosso rimane di fatto insoluto nel pensiero di Anders<sup>15</sup>. Ci soffermeremo in seguito su questo punto.

La prima rivoluzione consisteva nella produzione di macchine, il che ha comportato una prima autonomizzazione della tecnica. In questa fase, l'uomo inizia ad essere estromesso dal ciclo produttivo. La seconda coincideva con la produzione industriale del bisogno in cui il desiderio stesso è merce e l'uomo materia prima e ingranaggio necessario per il ri-prodursi ateleologico del sistema tecnico; in questa fase sono i media dell'industria culturale quali stampa, radio e televisione a mediare il processo in cui l'uomo smette di essere creatore e diviene materia prima. Infine, la terza rivoluzione segnata dall'invenzione dell'ordigno atomico e conseguentemente dell'inveramento della possibilità materiale dell'annichilimento totale, «che per la prima volta ha messo l'umanità nella condizione di produrre la propria distruzione»<sup>16</sup>.

L'avvicendamento delle epoche storiche è irreversibile e cumulativo, poiché ogni fase e ogni acquisizione tecnica sono imperativi da cui non è possibile sottrarsi per tornare a uno stato precedente. La *finis historie* inverata dalla bomba atomica<sup>17</sup>, con la possibilità di annichilimento totale del cosmo, è una *Kebre*, una cesura destinata a condizionare le epoche a venire<sup>18</sup>. Similmente il *digital turn* non è una fase reversibile, ma solo superabile in un “toglimento” (*Aufhebung*) che ne conservi e affermi il momento mediante la sua negazione<sup>19</sup>. L'uomo non ha, pertanto, un controllo sullo sviluppo del progresso tecnologico, perché le varie rivoluzioni industriali continuano a costituire delle specifiche determinanti antropologiche autoteliche. Ciò poggia su una tendenza tipica dell'uomo all'esteriorizzazione dei suoi processi, della sua memoria e dei ritmi nell'ente tecnico<sup>20</sup>.

Gli effetti delle precedenti rivoluzioni sono ancora pienamente vigenti, e costituiscono i presupposti dell'alienazione del moderno *homo digitalis* senza esaurirne

<sup>15</sup> Tale aporia del pensiero andersiano è stata colta puntualmente da M. Costa, *Günther Anders e la non estetica dei media*, in M. Latini, A. Meccariello (a cura di), *L'uomo e la (sua) fine. Saggi su Günther Anders*, Asterios, Trieste 2014.

<sup>16</sup> G. Anders, *L'uomo è antiquato II. Sulla distruzione della vita nell'epoca della terza rivoluzione industriale*, trad. it. di M.A. Mori, Bollati Boringhieri, Torino 2007.

<sup>17</sup> Su tale tema vedi anche C. Dries, *Günther Anders*, Fink Verlag, Paderborn 2009.

<sup>18</sup> Pier Paolo Portinaro, nel suo *Il principio disperazione*, sottolinea bene tale passaggio: «la ricostruzione e l'autointerpretazione che Anders ha proposto della sua opera sono suggestivamente incentrate su un'idea di una *Kebre*, di una svolta profonda che in termini esistenziali cade nei giorni dell'estate 1945 che coincidono con il bombardamento di Hiroshima e Nagasaki, e in termini letterari con l'anno 1953, quando dopo reiterati sforzi gli sarebbe riuscito di vincere quella condizione di paralisi che gli aveva impedito di pensare ciò che sembrava impensabile. La cesura tra il non-ancora di un mondo da costruire e il non più di un mondo esposto alla distruzione e tra la condizione nichilistica di un uomo senza mondo e quella apocalittica di un mondo senza uomo è il tema alla cui esposizione ha lavorato nella seconda metà della sua esistenza» (P.P. Portinaro, *Il principio disperazione*, Bollati Boringhieri, Torino 2003, p. 81).

<sup>19</sup> Il superamento, in quanto non ancora realizzato, è *u-topico* nel senso etimologico del termine, è un non luogo collocato in un *ad-venire*, una virtualità.

<sup>20</sup> Su tale argomento si rimanda a A. Leroi-Gourhan, *Il gesto e la parola*, cit.

però la specificità. Rispetto alla tecnica, pertanto, l'uomo si trova in una situazione di costoricità<sup>21</sup>; essa è soggetto della storia che soggiace ad ogni mutamento epocale e di conseguenza all'alternarsi dei paradigmi antropologici. È chiaro a questo punto il circolo vizioso: da un lato l'uomo è l'animale tipicamente tecnico che progetta il mondo ed esteriorizza il gesto nello strumento, dall'altro questa prerogativa finisce di fatto per esautorarlo dalla storia. Ritorneremo in seguito su questo punto.

Rispetto al progresso tecnico fuori controllo e all'ente tecnico dotato di una perfezione operativa che l'organico non ha mai sperimentato, l'uomo si trova in una situazione di disparità e di antiquatezza, rilevata da una particolare *Stimmung*, la vergogna prometeica (*die prometheische Scham*), «vergogna che si prova di fronte all'umiliante" altezza di qualità degli oggetti fatti da noi stessi»<sup>22</sup>. Essa è un epifenomeno pensabile solo sulla scorta di una condizione ontologica strutturale: il dislivello prometeico (*das prometheische Gefälle*) caratterizzante la disparità tra capacità di produrre (*herstellen*) e di rappresentare (*vorstellen*) gli esiti delle nostre azioni. La vergogna è la manifestazione ontica del dislivello, la condizione ontologica fondamentale dell'uomo post-istorico.

Ebbene, se le cose stanno così, possiamo legittimamente domandare quali mutamenti del paradigma antropologico introduca il *digital turn*. A tal scopo inizieremo, così come Anders, la nostra analisi dalla figura della vergogna.

### 3. Sulla vergogna

La vergogna prometeica è uno dei concetti fondamentali della filosofia andersiana e indica precisamente il sentimento suscitato dalla subalternità dell'uomo rispetto ai suoi prodotti, uno «scambio tra fattore e cosa fatta» che sostituisce, nell'epoca della tecnica, il sentimento di subalternità e sottomissione dell'uomo nei confronti del trascendente divino<sup>23</sup>. Origine di tale situazione emotiva, contrariamente alla reificazione di tipo marxista, non è la riduzione a cosa, ma proprio il non esserlo stato. La vergogna è tensione verso l'artificiale, uno *Streben* verso l'artificializzazione

<sup>21</sup> «Il mondo in cui noi oggi viviamo, e in cui tutto si decide sopra le nostre teste, è un mondo tecnico, al punto che non possiamo più dire che, nella nostra situazione storica, esiste tra l'altro anche la tecnica, bensì dobbiamo dire: la storia ora si svolge nella condizione del mondo chiamata "tecnica"; o meglio la tecnica è ormai diventata il soggetto della storia con la quale siamo soltanto "costorici"» (G. Anders, *L'uomo è antiquato II*, cit., p. 3).

<sup>22</sup> G. Anders, *L'uomo è antiquato I*, cit. p. 57.

<sup>23</sup> L'espressione in virgolettato citata da Anders (cfr. *L'uomo è antiquato I*, cit., p. 59) è ripresa da Sant'Agostino e indica l'adorazione dell'*ens creatum* rispetto al *creator*. Il parallelismo, in questo caso, è chiaro: in un cosmo de-divinizzato il *creator* è essenzialmente l'uomo, *homo faber* e animale poietico, creatore dell'ente tecnico, laddove nel cristianesimo l'uomo è esso stesso un essere creato. Sulla portata teologico destinale della tecnica nel pensiero di Anders si rimanda a P.P. Portinaro, *Il principio disperazione*, cit., pp. 116 ss. Riguardo alla natura trascendente di capitalismo e tecnica, in particolare nella sua versione neoliberista, è importante segnalare B.-C. Han, *Psicopolitica*, trad. it. F. Buongiorno, Nottetempo, Roma 2017, pp. 13-17.

del corpo, come nel caso della chirurgia estetica e dello *human enhancement*, descritte da Anders, o verso le facoltà cognitive e operazionali della macchina, come nel caso dell'intelligenza artificiale e del *computing*. Rispetto al secolo scorso, essa si è rovesciata nel suo opposto dialettico, l'orgoglio per le capacità della macchina stessa<sup>24</sup> che tuttavia non ne elide la portata, semmai la drammatizza mediante un processo di rimozione in una sindrome di Stoccolma generalizzata e planetaria.

In questa sede ci occuperemo solo di quel tipo di vergogna suscitato dalle ICT e dalla reificazione del sé negli OSN.

Uno dei caratteri fondamentali del *digital turn* è la conversione dell'essente in *data*, in unità quantificabili<sup>25</sup>; pertanto, se c'è un oggetto che ci aiuta a comprendere bene la portata della rivoluzione dell'informazione sono i *big data*. Con questo termine identifichiamo agglomerati di dati la cui processazione è impossibile mediante metodi tradizionali; ciò costituisce un'eccedenza<sup>26</sup> di informazione rispetto a qualsiasi capacità computazionale umana<sup>27</sup>. Ciò denota nell'immediato una disparità tra la capacità della macchina e quella dell'uomo di gestire l'informazione, ossia di manipolare la componente prima dell'infosfera, e a lungo termine la progressiva esautorazione dell'umano dal processo di creazione, gestione e diffusione dell'informazione stessa. Non è un caso, infatti che Google, Apple, Facebook, Amazon, ecc. abbiano investito ingenti somme di denaro proprio nella ricerca sui *big data* di modo da avere il monopolio del flusso di informazione nel network<sup>28</sup>. L'incapacità di processare il dato si traduce, *de facto*, in un'abdicazione a favore della macchina per quel che riguarda la gestione dello sviluppo sociale. Anche la scienza e il suo impianto teorico, vessillo della razionalità occidentale uscita

<sup>24</sup> Emblematico è a tal riguardo il fenomeno delle varie Expo tecnologiche in cui vengono presentate, e spesso "venerate", le ultime avanguardistiche conquiste della tecnica. Ancora una volta Anders ha demistificato questo punto, cfr. G. Anders, *L'uomo è antiquato I*, cit., pp. 60 ss.

<sup>25</sup> Da questo punto di vista, i *data* rappresentano l'ultima faccia di quello *Stellen* (richiedere, provocare) della tecnica che Heidegger individuava nella tendenza a ridurre e impiegare (*Bestellen*) l'ente come fondo (*Bestand*) e materia prima, oggi non più per la lavorazione industriale, bensì per la processazione e computazione. Cfr. M. Heidegger, *La questione della tecnica*, in Id., *Saggi e discorsi*, a cura di G. Vattimo, Mursia, Milano 1991.

<sup>26</sup> A proposito della caratterizzazione dell'eccedenza come categoria della ipermodernità, cfr. A. De Cesaris, *Ipercomunità. Innovazioni tecnologiche e nuove forme del legame sociale*, in «Lessico di etica pubblica», 7, n. 1 (2016), pp. 137-149.

<sup>27</sup> Come sottolinea tuttavia Floridi, non esiste una definizione univoca di *big data*, ma l'espressione indica ampi e complessi set di dati scaturenti da strumenti, software, sensori, transazioni su internet e in generale ogni tipo di oggettivazione dell'utente nel network. Esistono dati direttamente generati dagli utenti mediante le loro interazioni e dati generati unicamente da macchine. Cfr. L. Floridi, *La quarta rivoluzione*, cit., pp. 13 ss.

<sup>28</sup> È facilmente comprensibile come il controllo e l'incameramento di questi dati, sia il futuro della biopolitica, non a caso Anne Wojcicki, la moglie del fondatore di Google Sergey Brin, è il *chief executive* della 23 And Me, azienda che si occupa del programma *Personal Genomics*, il quale ha come obiettivi l'analisi, la sequenzializzazione e l'interpretazione del DNA dei cittadini americani per la modica cifra di 99 USD. In poche parole, i progetti di schedatura dell'identità digitale e dell'identità genetica vanno di pari passo ed entrambe sono forme di "servitù" completamente volontarie da parte degli utenti; è questa la nuova frontiera del totalitarismo morbido contemporaneo.

claudicante dal relativismo postmoderno<sup>29</sup>, appare “antiquata” rispetto alla matematica applicata degli algoritmi<sup>30</sup>.

È precisamente quanto sostiene il direttore di *Wired* Chris Anderson in *The end of theory: the data deluges makes the scientific method obsolete*<sup>31</sup>. Nel contributo l'autore afferma che nell'epoca del *petabyte* il metodo scientifico basato sulla verifica empirica e sulla teoria sia stato superato dalla possibilità di processare dati migliori e più completi con strumenti più precisi. Ciò avviene proprio per una contraddizione interna al metodo scientifico, o meglio nella connessione tra dati, modello e verificabilità. La crisi delle scienze europee ha sancito la fine del dominio indiscusso dei modelli a favore della mera correlazione e della statistica. La superiorità che almeno dal '600 la scienza occidentale vantava nei confronti delle cosiddette discipline dello spirito – l'esser basata su un modello – si è rovesciata dialetticamente nel suo scacco; ad oggi, nell'epoca dei dati la teoria è superflua, obsoleta, antiquata come l'uomo. Il *computing* prende il posto del modello al punto che è ora la scienza a dover imparare da Google. La logica sottesa a questo ragionamento implica una superiorità dell'analitico sul sintetico, la ragione discorsiva risulta così antiquata rispetto a quella computazionale, e, in ultima analisi, l'intelligenza organica diviene obsoleta rispetto a quella artificiale. È lecito, tuttavia, porsi il problema se questa antiquatezza del metodo e dell'intelligenza umana sia giustificabile a partire da un criterio meramente operativo o se esso non rifletta semplicemente una pre-comprensione schiacciata sullo spirito del tempo, risultante da un orizzonte valoriale che vede nella performatività l'unico imperativo. Il fatto che la macchina sia in grado di processare più dati di un essere umano, non implica che tale macchina sia intelligente<sup>32</sup>. «L'uomo può essere considerato costruzione, e per lo più difettosa, soltanto *sub specie* delle macchine»<sup>33</sup>.

L'intelligenza artificiale opera, di fatto, solo sintatticamente ma non ha una semantica, la mera computazione non dice nulla riguardo la fondazione simbolica del pensiero<sup>34</sup>, che è ciò che distingue l'umano a un tempo da macchina e animale. La tendenza all'esonero<sup>35</sup> e all'esteriorizzazione di memoria, dei ritmi e finanche

<sup>29</sup> Cfr., J.-F. Lyotard, *La condizione postmoderna*, cit., pp. 98 ss.

<sup>30</sup> Su tale argomento cfr. anche P. Zellini, *La dittatura del calcolo*, Adelphi, Milano 2018.

<sup>31</sup> C. Anderson, *The end of theory: the data deluges makes the scientific method obsolete*, in «Wired», 23 giugno 2008, <https://www.wired.com/2008/06/pb-theory/>.

<sup>32</sup> Per un approfondimento della questione si rimanda a L. Floridi, *La quarta rivoluzione*, cit., pp. 149-164.

<sup>33</sup> G. Anders, *L'uomo è antiquato I*, cit., p. 65.

<sup>34</sup> Ancora una volta Luciano Floridi esprime assai lucidamente questa caratteristica della macchina. Cfr. L. Floridi, *La quarta rivoluzione*, cit., pp. 147-164.

<sup>35</sup> L'esonero (*Entlastung*) è una categoria dell'antropologia di Arnold Gehlen che indica una certa autonomia dell'umano dal rapporto immediato con il mondo presiedente all'edificazione dei grandi campi simbolici del vedere, del parlare, del rappresentare, e, in ultima analisi, della traduzione dell'esperienza in informazione. Cfr. A. Gehlen, *L'uomo, la sua natura e il suo posto nel mondo*, a cura di V. Rasini, Mimesis, Milano-Udine 2008, pp. 100 ss.

dell'intelligenza nella tecnologia<sup>36</sup> sta portando alla auto-esclusione dell'uomo dalla gestione della complessità con la contemporanea delega di tale processo a macchine che, come tali, sono “stupide” perché sprovviste di intelligenza simbolica ed emotiva. Autoesclusione e vergogna vanno infatti di pari passo; la fiducia nella macchina è inversamente proporzionale a quella riposta nell'umano, nell'organico, e quindi nell'intelligenza propriamente detta<sup>37</sup>. Il fenomeno riguarda ovviamente anche il mercato del lavoro, nel quale non solo le attività di stampo agricolo e manifatturiero, ma anche il comparto dei servizi, stanno subendo una repentina epurazione della componente fisica umana<sup>38</sup> a causa dell'introduzione di sistemi tecnologici intelligenti in grado di prescindere integralmente dalla “supervisione” del tecnico.

Un ulteriore elemento di subalternità insiste sulla capacità di gestione e controllo della memoria. Nell'epoca del *Cloud Computing*, in cui i sistemi di archiviazione della memoria stanno migrando dagli hardware ai software remoti, la capacità di archiviazione e memorizzazione dei dati supera di gran lunga ogni possibile capacità umana e qualsiasi dispositivo sin qui inventato<sup>39</sup>. Il sentimento è duplice: da un lato c'è l'orgoglio e la speranza per le nuove frontiere aperte dai *big data*, dall'altro il timore, del tutto legittimo, dell'incapacità di controllare i flussi e della possibilità, sempre più effettiva, che essi possano diventare uno strumento di

---

<sup>36</sup> Leroi-Gourhan, ne *Il gesto e la parola*, ha interpretato l'omizzazione come progressivo processo di esteriorizzazione dell'organico nel gesto tecnico, nell'informazione e nella memoria nella macchina sociale (cfr. pp. 302 ss). Michel Serres, nel pamphlet *Non è un paese per vecchi* (trad. it. di G. Polizzi, Bollati Boringhieri, Torino 2013, pp 23 ss.), interpreta il computer come oggettivazione tecnologica di sinapsi e neuroni, memoria, immaginazione e ragione deduttiva. Come novello san Dionigi, il martire decapitato che tiene in mano la sua testa, l'*homo digitalis* tiene tra le sue mani la sua facoltà cognitiva, un tempo interna.

<sup>37</sup> Non possiamo affrontare in questa sede la questione dell'intelligenza artificiale e dei suoi rischi, per cui si rimanda a N. Bostrom, *Superintelligenza. Tendenze, pericoli, strategie*, Bollati Boringhieri, Torino 2018 e a L. Floridi, *La quarta rivoluzione*, cit. p. 147 ss.

<sup>38</sup> Il fenomeno, prefigurato già da Anders in un saggio nel 1977 (cfr. *L'uomo è antiquato II*, cit., pp. 82-98), è descritto molto bene dai celebri lavori di Jeremy Rifkin, *La fine del lavoro: il declino della forza lavoro globale e l'avvento dell'era del post mercato* (Baldini&Castoldi, Milano 1997), e Id., *La terza rivoluzione industriale* (Mondadori, Milano 2011) di cui citiamo un passaggio: «Oggi, però, i quattro comparti dell'economia — agricoltura, industria, servizi e terziario avanzato — stanno rimpiazzando l'impiego di massa con una forza lavoro ristretta e altamente professionalizzata, assistita da sistemi tecnologici intelligenti sempre più sofisticati e flessibili. Questo solleva la questione di cosa accadrà ai milioni di salariati dell'era industriale nel momento in cui il mondo si sta avviando a superare lo stadio della costruzione dell'infrastruttura TRI e tende verso un'era collaborativa e completamente distribuita. In un certo senso, questa volta ripensare il lavoro sarà qualcosa di molto più simile ai grandi sconvolgimenti che si sono avuti quando milioni di servi della gleba sono stati liberati dai loro vincoli con il sistema feudale e costretti a diventare liberi agenti e percettori di salario nell'economia di mercato» (Ivi, p. 581 della versione Ebook).

<sup>39</sup> Ancora secondo Floridi la produzione quotidiana di dati potrebbe riempire per otto volte le biblioteche americane. Sui rischi inerenti la volatilità dei dati archiviati e sulla possibilità futura di una civiltà senza memoria si rimanda a L. Floridi, *La quarta rivoluzione*, cit. pp. 18-23.

controllo e di assoggettamento al biopotere<sup>40</sup>. Il minimo comune denominatore tra i due processi è l'obsolescenza dell'umano; *big data* e tecnologie di gestione ad essi connesse inverano una seconda cacciata dall'Eden, ovvero l'espulsione del fattore umano dai processi dell'infosfera a favore dell'algoritmo. La *megamacchina* planetaria si configura come istanza atopica tendente al costante inglobamento e controllo della vita stessa al suo interno. Da questo punto di vista, ci troviamo dinanzi a una declinazione del mondo senza uomo del tutto diversa rispetto a quella teorizzata da Anders: non è più l'annichilimento della specie umana per mano della bomba a tenere banco, bensì la sua graduale esautorazione dal processo gestionale – politico ed economico – nell'infosfera, del tutto diversa anche dalla condizione di subalternità alla macchina nella catena di montaggio; qui si tratta di concepire un mondo in cui l'organico non è più l'istanza fondamentale<sup>41</sup>.

Ciò poggia su una ben precisa caratteristica ontologica di queste “nuove” tecnologie: l'autonomizzazione delle interfacce. Come già sostenuto precedentemente, ad ogni stadio dell'ominazione corrisponde un determinato stadio tecnologico. Il tipo di tecnologia che ha per milioni di anni accompagnato la specie *homo*, anche prima della comparsa del *sapiens*<sup>42</sup>, che con Floridi<sup>43</sup> definiamo “di primo ordine”, si contraddistingue per una relazione triangolare uomo-tecnologia-natura<sup>44</sup>. Questa fu integrata dalla tecnologia di second'ordine instaurante una relazione tra utente, utensile e altri sistemi tecnici secondo lo schema uomo-tecnologia-tecnologia come ad esempio un cacciavite, un floppy disc, il denaro; è questa la tecnologia che ha contraddistinto la modernità a partire dalla fabbricazione industriale di mezzi. Il *digital turn* ha introdotto un tipo di tecnologie di terzo ordine

---

<sup>40</sup> Su tale argomento Cfr. B.-C. Han, *Psicopolitica*, cit. pp. 66 ss. Il filosofo sudcoreano propone un'interessante lettura della società contemporanea come epoca del controllo e della trasparenza digitale, un nuovo panottico benthamiano dove le pratiche di controllo sono delegate ai controllati stessi a loro insaputa.

<sup>41</sup> Tale processo interessa il neoliberalismo *tout court*. Anche il finanzia-capitalismo, con il prevalere della economia finanziaria su quella reale, è parte di un processo ontologico-metafisico più generale inerente la tecnicizzazione e conversione dell'essente in quantità e valore. Da questo punto di vista intendiamo ribaltare la visione classica marxista, che vede nella struttura economica il volano e la causa dell'avvicendamento delle epoche storiche e dei modelli di società. Essi sono piuttosto epifenomeni di una tendenza di fondo più complessa che non abbiamo remore a definire “metafisica” o “spirituale”, in cui è la cultura e con essa la tecnica, a determinare storicamente la relazione uomo-mondo. In questa sede non possiamo soffermarci a discutere diffusamente riguardo tale affermazione che può suonare eccessivamente ellittica. Ci limitiamo soltanto a esprimere la convinzione di come sia in realtà il piano immediatamente genealogico-antropologico a costituire il piano trascendentale, la condizione di possibilità per interpretare i fenomeni economici e non viceversa.

<sup>42</sup> Cfr. A. Leroi-Gourhan, *Il gesto e la parola*, cit. pp. 156 ss.

<sup>43</sup> L. Floridi, *La quarta rivoluzione*, cit., pp. 27 ss.

<sup>44</sup> A questo tipo di tecnologie afferisce un vastissimo numero di oggetti ancora diffusissimi nella nostra quotidianità per quanto “rudimentali” quali ad esempio martelli, asce, vettovaglie ecc. che mediano il rapporto tra uomo e mondo circostante.

del tutto nuove in cui l'utente è totalmente esautorato<sup>45</sup> nella relazione tecnologia-tecnologia; la funzione mediale della tecnica è ricondotta all'interno del sistema tecnico stesso. In questo modo l'utente non conserva più alcun controllo sulla catena operativa, mantiene un potere semmai *sul* processo, ma non *nel* processo<sup>46</sup>. La tendenza di tali apparati è la connessione via network del tutto a tutto (a2a: *anything to anything*); il network è il collante contemporaneo delle unità della *Megamacchina* o, in una terminologia andersiana, della *Apparatenwelt*. I *vincoli* che permeavano la natura bruniana divengono effettivi e normativi nell'infosfera. L'*internet of things* è proprio esemplificativo di questa tendenza dell'ente tecnico a operare autonomamente rispetto a qualsiasi interferenza umana, al punto che sarebbe perfettamente pensabile un sistema computazionale che non necessiti dell'uomo per svilupparsi, conformemente a ciò che sosteneva Anders nella sua nozione di costoricità e subalternità dell'uomo rispetto alla tecnica. Occorre andare ora a illustrare brevemente cosa ciò significhi all'interno del nuovo paradigma antropologico e quale sia la posizione dell'uomo nella infosfera.

#### 4. L'eremita

Anche i processi di soggettivazione tendono ad essere sempre più condizionati dall'invasione del digitale. Numerosi studi negli ultimi vent'anni con toni più o meno apocalittici o apologetici hanno affrontato la questione mettendone in risalto i tratti di discontinuità con le epoche precedenti<sup>47</sup>. Il carattere *onlife*<sup>48</sup> dell'esperienza implica un sempre maggiore coinvolgimento di ICT e OSN nella costituzione dei processi di soggettivazione<sup>49</sup>. Di conseguenza il movimento appare duplice: un autonomizzarsi sempre maggiore del "sistema tecnico" e dall'altra una sempre

---

<sup>45</sup> Dalla nostra prospettiva intendiamo il termine nella sua valenza latina: *ex-autorare* intendeva, infatti, il porre fuori (*ex*) dall'autorità, e in maniera traslata, il congedare con disonore dagli obblighi militari. La tecnica pone fuori, esautora l'uomo dal suo campo di attività, lo congeda con disonore dalla sua zona di autorità.

<sup>46</sup> L. Floridi, *La quarta rivoluzione*, cit. p. 32.

<sup>47</sup> Tra questi è doveroso citare, oltre ai già menzionati contributi di Han, i lavori di: M. Spitzer, *Demenza digitale. Come la nuova tecnologia ci rende stupidi*, Corbaccio, Milano 2013; Id., *Solitudine digitale. Disadattati, isolati, capaci solo di una vita virtuale?*, Corbaccio, Milano 2016; N. Carr, *Internet ci rende stupidi? Come la rete sta cambiando il nostro cervello*, Cortina, Milano 2011; M. Castells, *Galassia Internet*, cit.; D. De Kerkchove, *La rete ci renderà stupidi?*, Castelvecchi, Roma 2016; F. Schirrmacher, *La libertà ritrovata. Come (continuare a) pensare nell'era digitale*, Codice, Torino 2010; C. Formenti, *Incantati dalla rete. Immaginari, utopie e conflitti nell'epoca di internet*, Cortina, Milano 2000; M. Serres, *Non è un paese per vecchi*, Bollati Boringhieri, Torino 2013.

<sup>48</sup> Con questo termine Floridi identifica l'ibridazione tra vita ed esperienza online. Cfr. L. Floridi, *La quarta rivoluzione*, cit., pp. 67 ss.

<sup>49</sup> Su tali temi vedi anche W. Westera, *The Digital Turn. How the Internet Transforms our Existence*, Authorhouse, London 2012, e soprattutto Ippolita, *Anime elettriche*, Jaca Book, Milano 2016, pp. 47-61.

maggiore intrusione di esso, una volta autonomizzato nella nostra dimensione esistenziale.

In questo quadro, Anders aveva già prefigurato nella sua critica ai mass media di seconda generazione, la radio e la televisione, dei tratti specifici dell'invasione tecnologica che, per certi versi, rimangono immutati, se non accentuati, nella situazione odierna: la riduzione del soggetto in eremita di massa e la trasformazione dell'evento in fantasma. I mezzi di comunicazione di seconda ondata<sup>50</sup>, oggetto della critica andersiana, segnano il passaggio dall'uomo di massa delle grandi adunate novecentesche all'eremita di massa, il consumatore a domicilio, colui a cui il mondo è aprioristicamente interpretato e recapitato a domicilio attraverso la trasmissione radio-televisiva per il consumo individuale<sup>51</sup>.

L'individuo di massa di inizio secolo è figura antiquata, così come l'uomo di fine secolo scorso; il *digital turn* inaugura un eremita di massa nuovo, polarizzato, accentuando di fatto la situazione descritta ne *L'uomo è antiquato: il prosumer*<sup>52</sup>. L'interattività degli OSN soppianta l'unidirezionalità della trasmissione televisiva generando l'ipertrofia narcisistica dell'oggettivazione. L'utente odierno è sì un consumatore solitario, ma ha l'impressione, grazie all'elevato livello di interattività delle nuove interfacce, di edificare un mondo a sua immagine, di accedere liberamente a una serie di contenuti, di esprimersi e di oggettivarsi nella più libera delle maniere, è un produttore di contenuti e, a un tempo, consumatore degli stessi. La possibilità quasi illimitata di produrre contenuti rende il network un mondo disintermediato, ma non per questo più autentico. Il livello di alienazione rispetto al secolo precedente è semmai aumentato. Il *mondo fornito a domicilio* non è aprioristicamente forgiato dal *Reichministerium für Volksaufklärung und Propaganda* o dalla BBC, ma è permeato da altre istanze non meno plasmanti. Si è passati da uno schema di diffusione uno-molti al multi-molti. Internet è uno spazio apparentemente più democratico e "caldo", per dirla con McLuhan rispetto alla televisione di stato o a un quotidiano, tuttavia, insegna Anders, la democratizzazione è una delle fonti fondamentali della familiarizzazione del mondo. La massa, non più irreggimentata dalle ideologie, diventa quella che Han chiama *sciame*<sup>53</sup>, non un *nessuno* atomizzato, ma un *qualcuno* con un suo profilo che lavora senza sosta all'ottimizzazione e progettazione di sé. *L'homo digitalis* è un "qualcuno anonimo", un eremita di massa con un nome e un cognome, in piena continuità con lo stereotipo del *selfmade man* capitalistico, il cui modello filosofico era individuato da Anders nel *Dasein* heideggeriano<sup>54</sup>. Questo nuovo individuo di massa ha nella solitudine la

<sup>50</sup> Il termine è utilizzato da Alvin Toffler e identifica le tecnologie radiotelevisive. Cfr. A. Toffler, *The Third Wave*, Bantam Books, New York 2008.

<sup>51</sup> Scrive Anders: «Non c'è modo migliore di togliere all'uomo la sua personalità, la sua forza di uomo se non quello che preserva apparentemente la libertà alla personalità ed il diritto all'individualità». Cfr. Id., *L'uomo è antiquato I*, cit. p. 127.

<sup>52</sup> Il termine è stato coniato da A. Toffler, nel citato lavoro *The Third Wave*, per denotare la fusione delle figure del produttore e del consumatore, cosa effettivamente realizzata nella new economy.

<sup>53</sup> Cfr. B.-C. Han, *Nello sciame. Visioni del digitale*, trad. it. F. Buongiorno, Nottetempo, Roma 2015.

<sup>54</sup> Su questi temi cfr. anche B.-C. Han, *Psicopolitica*, cit., pp. 13 ss.

*Stimmung* autentica, per cui ogni comunità e collettività viene sopraffatta dalla privatizzazione dell'anima e dall'atomizzazione dell'ego: è l'ideale dell'eremita spinto al parossismo. Lo *sciame* non è altro che l'unione di eremiti di massa interconnessi<sup>55</sup>; il paradosso tra eremitismo e connessione non è casuale, ma rappresenta la condizione dello *homo digitalis*.

## 5. Il mondo

Il World Wide Web apre nuovi orizzonti per la familiarizzazione dell'esperienza. Il mondo intero, è raggiungibile a colpo di click, le possibilità di fruizione sono pressoché illimitate così come le narrazioni offerte. Ogni bisogno può esser soddisfatto in maniera immediata. Gli eventi, siano essi appositamente prodotti o riportati in diretta, irrompono nella nostra quotidianità senza alcun filtro. Ciò porta, come insegna Anders, a una sostanziale neutralizzazione e distorsione del mondo e della posizione dell'uomo in esso. Il neutralizzare avviene essenzialmente rimuovendo la distanza e distorcendo la dimensione degli avvenimenti<sup>56</sup>. L'evento neutralizzato costituisce il fantasma. Internet, similmente a radio e televisione, non ci fornisce la presenza della cosa fisica, ma l'immagine<sup>57</sup>. Il trasferimento e l'esteriorizzazione nel web 2.0 della nostra esistenza in immagini e il consumo stesso di immagini del mondo, cui siamo costantemente esposti sugli OSN, risolvono il mondo concreto e il nostro io incarnato nell'immagine e nell'avatar. L'avatar, il profilo social, finisce, in tal modo, per costituire non solo l'immagine di sé nella

---

<sup>55</sup> Da questo punto di vista lo sciame è una forma particolare di “massa aperta”, per usare una terminologia di Elias Canetti. Secondo Canetti, essa è il modello naturale di massa che tende ad inglobare in sé qualsiasi tipo di individuo, «essa vuole afferrare chiunque sia raggiungibile», chiunque si configuri come essere umano (Cfr. E. Canetti, *Massa e potere*, trad. it. F. Jesi, Adelphi, Milano 1981). A differenza delle masse chiuse novecentesche, individuate da confini e principi di individuazione ben precisi (razza, ideologia, ecc.), l'individuo di massa nell'epoca del *digital turn* è potenzialmente chiunque, qualsiasi individuo che entri all'interno dello spazio a-topico del network, ciascun utente che decide di effettuare un'iscrizione a un social network. Essa tende indefinitamente alla crescita, ma in questa struttura spontanea è vulnerabile, dato che la disgregazione subentra nel momento in cui cessa di crescere. Occorre comunque fare le dovute differenze: ad esempio, la massa – secondo Canetti – si basa proprio sull'aggregazione, sulla rimozione della distanza fisica, su un tipo di esperienza “analogica” che naturalmente si perde nella virtualità del network.

<sup>56</sup> Sull'argomento vedi anche J. Derrida, B. Stiegler, *Ecografie della televisione*, trad. it. L. Chiesa, Cortina, Milano 1997.

<sup>57</sup> Lo scetticismo di Anders rispetto alla *mimesis* e all'immagine è ereditato dalla sua appartenenza alla tradizione ebraica. «Qualcosa mi ha sempre unito sin dall'inizio all'ebraismo e precisamente un Comandamento del Decalogo: il divieto della riproduzione e adorazione degli idoli. Nonostante il fatto che da bambino dall'inizio alla fine abbia sempre dipinto e nei vent'anni persino sia stato temporaneamente guida al Louvre, il divieto dell'immagine (*Bildverbot*), è rimasto per me sempre valido». Cfr. G. Anders, *Mein Judentum*, in B. Lassahn (hrsg.), *Das Günther Anders Lesebuch*, Diogenes, Zürich 1984, p. 246. Su tale questione vedi anche K.P. Liessman, *Günther Anders*, cit., pp. 79 ss.

dimensione pubblica, ma anche il *modello induttore*<sup>58</sup>, il sé ideale. L'immagine diviene qui matrice e modello: cosa sono i nostri profili social se non fantasma di noi stessi?<sup>59</sup>

Inoltre, il web 2.0 è composto da *pseudo events*<sup>60</sup>, il cui realismo è accresciuto grazie anche all'introduzione di dispositivi di elaborazione/alterazione delle fotografie e dei video come Photoshop. La produzione di fantasmi comporta una distorsione spazio-temporale: gli OSN miniaturizzano l'evento e lo traspongono in un tempo senza passato né futuro essendo medium di presenza e quindi di presente. È proprio questo che connota l'epoca post-fattica, non pensabile senza il *digital turn*: se i fatti sono letteralmente prodotti e disancorati dal loro modello originario, come distinguere il reale dall'irreale, come controllare la diffusione di *fake news*, quindi come distinguere il vero dal falso? La situazione oggi appare ancora più confusa proprio per il carattere precedentemente delineato della disintermediazione, che è anche fine della unilateralità. La "nuova credulità"<sup>61</sup>, derivata dall'incapacità di distinguere l'autenticità di un messaggio e il mondo dal loro fantasma, è l'epifenomeno fondamentale della cosiddetta "postverità"<sup>62</sup>. Mai come ora, crollato il mondo vero, è crollato pure quello apparente<sup>63</sup>. Rispetto alla diffusione della menzogna il *debunking* avviene sempre troppo tardi. I blog e i social network sono infinitamente più veloci e ancora più individualizzati rispetto ai precedenti mezzi di comunicazione. Essi creano un'interazione tra fantasmi coinvolgendo direttamente i profili degli utenti. Queste immagini del mondo, forgiate virtualmente, straripano nella realtà (*Wirklichkeit*) del mondo "di fuori" influenzando pratiche sociali. Il

<sup>58</sup> Cfr. G. Anders, *L'uomo è antiquato I*, cit., pp. 182 ss.

<sup>59</sup> Occorre fare una digressione sul concetto di copia e sulla sua produzione (*poiesis*) perché è fondamentale per comprendere il discorso andersiano. Nel *Sofista* (236ss), in un passo inerente la sofistica in quanto tecnica produttiva di immagini, Platone distingue tra la copia (*eikona*) e l'apparenza (*phantasma*). Diversamente dalla copia (*eikona*), l'apparenza è una forma di imitazione (*mimesis*) che, nel riprodurre un oggetto reale, non ne rispetta le proporzioni e le dimensioni, ma le distorce a partire dal punto di vista dell'osservatore/artefice; mentre la copia è riproduzione oggettiva, l'imitazione è soggettiva, dipende dalla prospettiva. L'introduzione del criterio di giudizio soggettivo, in questo caso la preparazione dell'evento, è il principio di individuazione del fantasma assieme alla distorsione spazio temporale della cosa trasposta.

<sup>60</sup> Il termine è coniato da Geert Lovink per caratterizzare il carattere artefattuale dell'evento nel web. Cfr. G. Lovink, *Business insider (IT) Interview on social media in the Trump era*, in «Institute of network cultures», 25 gennaio 2017, <http://networkcultures.org/geert/2017/01/25/interview-on-social-media-in-the-trump-era>.

<sup>61</sup> Cfr. W. Quattrociochi, A. Vicini, *Misinformation. Guida alla società dell'informazione e della credulità*, Franco Angeli, Milano 2016.

<sup>62</sup> Sul tema vedi anche M. Ferraris, *Postverità ed altri enigmi*, Il Mulino, Bologna 2017.

<sup>63</sup> Dal punto di vista ontologico la campagna elettorale che ha portato all'elezione di Trump, basata essenzialmente su tesi complottistiche e *fake news* malamente architettate, non è un fenomeno troppo differente dalla notizia di un'imminente invasione aliena nel radiodramma di O. Welles, *War of the Words*, citato anche da Anders ne *L'uomo è antiquato*: entrambi si basavano su fantasmi e lavoravano con il sensazionale, sul magico potere del linguaggio di dire essente il non essente; ciò che cambia è la velocità della diffusione e l'impossibilità di constatare in tempi brevi la non veridicità della notizia, ma non la capacità.

fantasma travalica e diviene il modello della realtà come peraltro già delineato da Anders: «Non viviamo nell'età del surrealismo, ma in quella dello pseudorealismo; nell'età de camuffamenti, che si camuffa nell'età delle rivelazioni»<sup>64</sup>. I fabbricanti di *moduli fissi* ricorrono al sensazionale pseudorealismo soltanto allo scopo di nascondere il fatto che vogliono fabbricare un mondo stereotipato, ossia per impedire che nell'utente nasca il sospetto di venire forgiato da moduli fissi. A questo punto il gioco è fatto e l'inganno è servito, «la menzogna non ha mai posseduto uno strumento migliore: non mente più contro la realtà con l'aiuto di immagini false, ma con l'aiuto della realtà stessa»<sup>65</sup>.

Così il nostro eremita aspetta, anzi esige, tipi ben determinati di surrealtà, di realtà clamorosa, di iperrealità. Cosa che non fa alcuna meraviglia perché il tipo di immagini che viene fornito ogni giorno ha già plasmato anche la domanda del *prosumer*. La capacità di forgiare l'opinione dei mass media<sup>66</sup> influenza anche il modo della nostra attenzione, della nostra intenzionalità, quali eventi vengono recepiti, quali no, quale narrazione seguire, quale prodotto consumare. Il pubblico di eremiti di massa, debitamente indottrinati, fruisce selettivamente del mondo a seconda dell'indottrinamento ricevuto, che diventa il criterio, la scala di valori e la misura del rapporto con l'esistente. Si tende quindi a privilegiare quei contenuti che meglio si confanno ai nostri atteggiamenti e interessi. È il meccanismo che in psicologia cognitiva R.S. Nickerson ha denominato *confirmation bias*<sup>67</sup>, e che Anders identifica nell'intenzionalità negativa<sup>68</sup> o dotazione ontica, già prefigurato da Bacone<sup>69</sup>, che connota un residuo cognitivo ancestrale che spinge istintivamente l'uomo a costruire un sistema di credenze intorno a un nucleo di verità ritenute aprioristicamente valide. Il *confirmation bias* ci spinge a dare l'assenso a una determinata asserzione su base più emotiva che logica. A tale tendenza di fondo né la filosofia né le scienze sono immuni. La situazione odierna post-fattica ha in tale inclinazione psicologica uno dei suoi motori. Il *confirmation bias* non è certo un fenomeno nuovo, ma prolifera in un contesto post-metafisico in cui le narrazioni, pur rimanendo polarizzate non sono più guidate da un'unica élite. L'epoca degli OSN è caratterizzata dal proliferare di narrazioni e immagini del mondo, ciascuna a sé stante e polarizzata. In questo ambiente disintermediato il *confirmation bias* trova il suo naturale habitat di coltura fino a creare delle *echo chamber* in cui le idee simili trovano vicendevolmente conferma, forgiando potentissime matrici di

<sup>64</sup> G. Anders, *L'uomo è antiquato I*, cit., p. 182.

<sup>65</sup> Ivi. p. 186.

<sup>66</sup> A proposito, cfr. E. Shaw, *Agenda-Setting and Mass Communication Theory*, in «*Gazette (International Journal for Mass Communication Studies)*», vol. XXV, n. 2, 1979.

<sup>67</sup> Cfr. R.S. Nickerson, *Confirmation bias: A ubiquitous phenomenon in many guises*, in «*Review of General Psychology*», vol. 2 n. 2, 1998, pp. 175-220.

<sup>68</sup> Con tale termine Anders identifica tutti quei processi in cui l'io è l'oggetto di istanze esterne, non più intenzionante, ma intenzionato (cfr. G. Anders, *L'uomo è antiquato I*, cit., p. 95). Nel caso del *bias* di conferma, l'intenzionalità del soggetto è già da sempre pregiudicata dalla gettatezza, da quel sistema di condizionamenti psicologici e sociali che connotano il nostro essere nel mondo.

<sup>69</sup> Cfr., S. Nickerson, *Confirmation bias*, cit., p. 176.

conformismo. Qui il paradigma di diffusione dell'informazione passa dall'*uno-molti* a *molti-molti*; figure come il giornalista, l'esperto, l'intellettuale o l'opinion leader sono ormai antiquate.

Manca il criterio di distinzione tra verità e menzogna. In una maniera ancora più estrema di quanto preventivato da Nietzsche, non *manca lo scopo*, ma vi è un proliferare di scopi diversi, non manca *la risposta al perché*, bensì vi sono sin troppe risposte e questo proprio perché i modelli hanno perso il nesso diretto con le loro riproduzioni. In questa situazione disintermediata, in cui le nostre azioni e interazioni rientrano appieno nella discrepanza prometeica tra il produrre e il rappresentare, in cui non siamo più padroni della sorte delle tracce che lasciamo sul web, sui social, si instaura un tentativo di controllo e di schedatura dei cosiddetti *four*<sup>70</sup> o *GAF*A (Google, Apple, Facebook, Amazon). Tali dati, come testimonia la recente vicenda di Cambridge Analytica, vengono raccolti, analizzati e strutturati, fino alla creazione a nostra insaputa del nostro profilo di consumatore, a cui viene recapitata, in funzione di stimolare i meccanismi di conferma, una determinata porzione di mondo aderente alle nostre preferenze, con tutte le conseguenze politiche del caso. Il mondo non è nemmeno più familiarizzato come credeva Anders, ma soggettivizzato. L'idealismo assoluto si realizza nell'atteggiamento naturale: in ogni nostra ricerca e attività online noi non facciamo altro, come dei narcisi postmoderni, che *porre* e ritrovare sempre e solo il nostro io. Questi processi sono stati accuratamente descritti dal testo di Eli Pariser, *Filter Bubble What internet is hiding you*: la bolla è quel personale sistema di informazioni che viene soddisfatto di alcuni algoritmi, originato dal sistema di personalizzazione dei risultati delle nostre ricerche. Ciò isola l'utente da informazioni che sono contrarie al suo punto di vista, imprigionandolo in un habitat digitale, culturale e ideologico. In questo processo non c'è spazio per l'alterità, per il punto di vista dell'altro<sup>71</sup>: «*By definition a word constructed from the familiar is a word in which there is nothing to learn*»<sup>72</sup>. Il processo di soggettivazione resta interrotto, non c'è alcuna dialettica servo-padrone, ma un'ipertrofia del soggetto. Le campagne pubblicitarie di Amazon, Ebay, e di tutti i principali santuari digitali della merce funzionano così; i nostri gusti costituiscono il nostro profilo di consumatore, e quindi il nostro mondo digitale. Per dirla con Feuerbach, noi siamo ciò che clicchiamo. Le nostre preferenze divengono merci e alimentano il mercato dei data: se non stai pagando per qualcosa, allora sei tu la merce. L'eremita di massa diviene esso stesso merce, come sottolineava già Anders; i suoi bisogni divengono prodotti, alienazioni del sé prodotte dal se stesso nella propria pratica quotidiana. Naturalmente, l'idea di Pariser, secondo cui ci nutriamo esclusivamente di noi stessi, è una esagerazione. Il network è anche un luogo di incontro e di democratizzazione nella diffusione dell'informazione, ma come

<sup>70</sup> Cfr. S. Galloway, *The Four. I padroni. Il DNA segreto di Amazon, Apple, Facebook e Google*, Hoepli, Milano 2018.

<sup>71</sup> A tal proposito si rimanda a B.-C. Han, *L'espulsione dell'Altro*, trad. it. V. Tamaro, Nottetempo, Roma 2017.

<sup>72</sup> E. Pariser, *The filter bubble. What internet is hiding from you*, The Penguin Press, New York, 2011.

Anders insegna, “deformare aiuta a constatare” e a mettere in discussione la retorica dell’atteggiamento naturale.

## 6. Conclusioni

Come sostiene Costanzo Preve nella nota introduttiva all’edizione italiana de *L’uomo è antiquato*, Anders «pensa sempre una cosa sola, e cioè il problema dell’inadeguatezza antropologica (nel suo linguaggio, l’antiquatezza) dell’uomo rispetto agli oggetti e alle strutture autonomizzate della sua produzione tecnica»<sup>73</sup>. Abbiamo visto nel corso della trattazione in cosa consiste, a più livelli, questa autonomizzazione nell’epoca della quarta rivoluzione. Eppure, oltre Anders, occorre ribadire come l’infosfera sia anche un luogo di potenziale diffusione del sapere e dell’informazione. Se da un lato vi sono le grandi corporazioni che perpetrano il loro disegno biopolitico di schedatura dell’umanità, dall’altro c’è anche la possibilità, per l’utente consapevole, di accedere ad uno sterminato numero di fonti e informazioni, a patto che si comprenda come leggerle ed utilizzarle, di mettersi in contatto con altri utenti, rafforzare legami e imparare a fruire di quella che Piere-Levy chiamava intelligenza collettiva<sup>74</sup>. La circolazione dei contenuti, la liberalizzazione e democratizzazione della cultura, sono una possibilità eminente del *digital turn*, ma all’aumento delle opportunità consegue un aumento del rischio. Stando così le cose, allora qual è il criterio che può spingerci ad un utilizzo consapevole degli OSN? Di sicuro non possiamo aspettarci un soluzione dal sistema tecnico<sup>75</sup>.

La soluzione di Anders, vale a dire il potenziamento immaginifico al fine di prefigurare il risultato delle nostre azioni, non ci appare peregrina, sebbene la prima missione del razionalismo sia quella di non farsi illusioni circa le sue pretese; l’autoteleologia della tecnica, rafforzata nel suo binomio con il capitalismo globale, rende difficile prefigurare una rottura del cerchio che sia attuabile su larga scala. Il mondo degli apparati (*Apparatenwelt*), giunta all’acme della sua maturazione finisce per realizzare la più completa coincidenza tra se stesso e il mondo, ed è evidente come su più livelli tale pericolo sia quanto mai reale<sup>76</sup>.

Il tentativo di adeguare alla nostra capacità di produzione e fruizione la nostra immaginazione, in quanto capacità di prefigurare e rappresentare i fini delle nostre azioni, è la premessa per una strategia adattiva nel mondo post-fattico

<sup>73</sup> C. Preve, *Un filosofo contro voglia*, in G. Anders, *L’uomo è antiquato*. I., cit., p. 11.

<sup>74</sup> Cfr. P. Levy, *Intelligenza collettiva. Per un’antropologia del cyberspazio*, trad. it. D. Feroldi e M. Colò, Feltrinelli, Milano 2002.

<sup>75</sup> E. Morzov, uno dei principali critici contemporanei del cyberottimismo di studiosi quali Clay Shirky, ha puntualmente dimostrato come non possiamo aspettarci una via d’uscita dal *net solutionism* (Cfr., Id. *Internet non salverà il mondo*, tr. it. G. Pannofino, Mondadori, Milano 2014), in quanto – come del resto sosteneva pionieristicamente lo stesso Anders – trovare soluzioni tecniche a problemi tecnici è una mera chimera.

<sup>76</sup> Su tale tema vedi anche A. Martone, *Ecity*, Rubbettino, Soveria Mannelli 2018, pp. 163 ss.

necessaria, ma non sufficiente. Questa dev'essere l'idea di ragione, la massima e il *telos* che guidano l'azione della filosofia verso un ideale di una società massimamente consapevole e istruita. Nel concreto, una filosofia che non rinunci alla sua funzione "organica" nella società deve porre il problema della tecnica, non rinunciare a "sporcarsi le mani" con l'attuale, pensare la tecnica e confrontarsi direttamente con le nuove tecnologie, in particolare con quelle dell'informazione, poiché sono queste che forgianno e determinano i nuovi "tipi" antropologici assieme alla fruizione del sapere. Il filosofo deve tornare ad essere "sismografo" e demistificatore. In seconda battuta, formatore. Deve comprendere i rapporti di potere e gli imperativi impliciti negli strumenti, piuttosto che ritirarsi nel bosco come il ribelle jüngeriano. Per far ciò, e in questo ci collochiamo "oltre" Anders, bisogna forse agire nelle pieghe interstiziali del sistema proprio sfruttando quei canali dell'infosfera planetaria che hanno determinato la deriva post-fattica. A tal proposito un esempio può essere il lavoro del collettivo Ippolita o del *net criticism* americano. Ciò si traduce in un "corpo a corpo" con la tecnologia che non implichi di per sé un abbandono della prospettiva critica, un confronto con il modo di interagire, con i linguaggi e le pratiche delle nuove generazioni, mettendo in evidenza i rischi celati dietro la digitalizzazione dell'esperienza<sup>77</sup>. Si tratta qui di assumere il peso dell'aporia insoluta della filosofia andersiana tra la naturale tecnicità dell'uomo e la subordinazione alla sua logica autoteleologica e renderla premessa di una nuova teoria critica: posto che non è fisiologicamente possibile evitare una mediazione tecnologica con il mondo ed essere al riparo dal rischio, l'uomo deve farsi carico della sua costitutiva indeterminazione, nel suo progetto esistenziale, che corrisponde alla sua essenza e porsi il problema di cosa dell'umano debba rimanere. A tal scopo, qualsiasi istanza omologatrice volta a fare del soggetto, del lavoratore, della persona, mero ingranaggio del mondo degli apparati deve essere contrastata. La soluzione potrebbe risiedere, a nostro parere, potenzialmente in tutte quelle forme della tecnica non direttamente strumentali, quali appunto la cultura, l'istituzione, la formazione intesa come *paideia* e *Bildung*.

Nella forma tale azione deve concretizzarsi, in primo luogo, per quel che riguarda la ricerca, in una filosofia della tecnica che non si riduca a mera tassonomia dell'oggetto, ma ambisca ad essere, come per Anders, "ontologia fondamentale", non rinunciando all'ibridazione con altre discipline come l'antropologia, la psicologia, la pedagogia e soprattutto l'informatica.

In secondo luogo, con l'istituzione di momenti di confronto, soprattutto nelle scuole e nelle università, nei luoghi in cui si fa e si eroga sapere che tematizzino il problema del nesso uomo-tecnica-mondo e che soprattutto educino al corretto utilizzo delle tecnologie. Un'ontologia e un'etica per la società digitale, che sappiano rimettere in discussione la portata della libertà umana e delle sue *patologie*, appaiono, oggi più che mai, una determinazione fondamentale del pensiero.

---

<sup>77</sup> Un buon esempio a tal proposito è il lavoro di M. Spitzer, *Demenza digitale*, cit.

Naturalmente il filosofo sa benissimo che tale determinazione è destinata a rimanere una U-topia; ma è dalla portata utopistica, e quindi ex-centrica, eminente espressione di quell'ente che è il suo proprio libero progetto esistenziale, che ogni filosofia trae la sua forza e il suo principio.

Qui si tratta di rendere produttiva l'espulsione dell'uomo dal mondo delle macchine; è proprio perché sussiste una irriducibile differenza ontologica tra macchina e uomo, una imperfezione e incompiutezza costitutiva dell'umano rispetto alla performatività dell'artificiale, che rimane all'uomo una sua irriducibile specificità; si tratta, insomma, di ripartire dalla nostra finitudine e fragilità, della nostra *faulty construction*<sup>78</sup>, per comprendere la cifra del nostro essere nel mondo ovvero ciò che deve, in qualche modo, permanere.

---

<sup>78</sup> G. Anders, *L'uomo è antiquato I*, cit., p. 65.

## Recensione

**Rinaldo Mattera, *Grillodrome. Dall'Italia videocratica all'impero del clic*, Mimesis, Milano-Udine 2017, 212 pp.**

Cristina Rebuffo

Corredato da una prefazione di Alessandro De Cesaris – *Per una critica della ragione social* – e da una postfazione di Gianfranco Marelli – *Dalla società dello spettacolo alla società della rete* – e da due appendici dedicate alla cultura cyberpunk e all'importanza del mito, il volume scritto dall'informatico sociale Rinaldo Mattera ed edito da Mimesis restituisce al lettore un quadro assolutamente esauriente riguardante la nascita e le fasi di ascesa del Movimento Cinque Stelle (M5S) in Italia, contestualizzando tale processo nell'orizzonte della rivoluzione digitale avvenuta all'inizio del nuovo millennio con la creazione del cosiddetto web 2.0, e mostrandone caratteristiche, condizioni di possibilità e limiti.

Il Movimento creato dal comico Beppe Grillo e l'imprenditore Gianroberto Casaleggio si delinea, a detta dell'autore, come un particolare dispositivo di potere che lo stesso nomina, ispirandosi alla celebre pellicola di David Cronenberg del 1983, *Grillodrome*, ossia un «dispositivo che unisce corpi e menti in una grande narrazione iper-mediatizzata, attraverso uno spettacolo di carnevale della democrazia, nel mascheramento dell'uno vale uno, come una mutazione degenerante della democrazia, o patologia virale che si annida nel flusso informativo del villaggio globale» (29 ss). Come il *Videodrome* di Cronenberg, un programma televisivo pirata gestito da una corporazione con l'obiettivo di controllare le menti dei telespettatori per instaurare una dittatura mediatica, programma in grado di produrre disturbi mentali, alterazione della percezione psico-sensoriale ma addirittura tumori cerebrali, il *Grillodrome* descritto da Mattera ha saputo trasformare il corpo politico e sociale tramite l'ideologia della comunicazione online, e ridurre l'agire democratico alle possibilità interattive tipiche del mondo del web 2.0, dove i cittadini prendono parte alla cosa pubblica – o alla sua messa in discussione – tramite *clic* e *like*.

Tra cyberdemocrazia e gamificazione della politica emerge un modello partecipativo mediatizzato dalla telematica, che include il cittadino e lo indirizza attraverso piattaforme e ambienti digitali di comunicazione, con nuove forme interattive. Una sorta di *alternate reality game* – un gioco di realtà alternata – che mette in relazione l'ambiente fisico con quello virtuale, dando la possibilità, o quantomeno l'impressione, di poter operare scelte pratiche e di essere soggetti attivi nell'invenzione del quotidiano, attraverso lo strumento cyber democratico (p. 28).

Al fine di meglio permettere al lettore di comprendere il funzionamento del dispositivo *Grillodrome*, la Prima Parte del volume è dedicata alla contestualizzazione della nascita dello stesso – quello che nel sottotitolo del libro medesimo è definito come “impero del clic” –, avvenuta in continuità con la conclusione del ventennio berlusconiano, o verosimilmente di quel periodo che l'Autore definisce dell’“Italia videocratica”. Ciò significa, in breve, che in questa prima sezione del testo, Mattera tenta di analizzare il passaggio dall'utilizzo del medium televisivo a quello digitale in qualità di dispositivi di intermediazione e partecipazione politica; nell'uno come nell'altro caso, la presenza di un leader carismatico, sia nella sua forma di capo di partito (Silvio Berlusconi) che in quella di mero garante di un movimento (Beppe Grillo) il risultato, da un punto di vista politico, è esempio tipico di populismo in cui fondamentale è il rapporto mediatizzato tra un leader e la massa, per la creazione di un consenso il più ampio possibile, ottenibile unicamente tramite la semplificazione estrema dei contenuti e la loro riconduzione al piano emotivo più che a quello razionale o ideologico. In quest'ottica, fondamentale è stata la diffusione di un efficace *storytelling*, di narrazioni in grado di consolidare un rapporto emotivo di fiducia nei confronti del capo carismatico e del corpo sociale-politico da esso rappresentato; nel caso del M5S tale narrazione ha, com'è noto, incluso temi quali l'antipolitica, il cospirazionismo o complottismo, ed è stata diffusa anche facendo leva su saperi antiscientifici veicolati tramite uno studiato sistema di *fake-news*, sfruttanti una predisposizione mentale quasi-religiosa di coloro che a poco a poco sono entrati a far parte del movimento stesso.

Va da sé che la diffusione di narrazioni e notizie false volte all'incremento di fidelizzazione “di pancia” di movimenti di questo tipo ha avuto la possibilità di allargarsi a macchia d'olio anche e soprattutto grazie alla rivoluzione digitale di inizio anni Duemila, quando i semplici messaggi di posta elettronica a base testuale che l'avevano fatta da padrone dalla fine degli anni Novanta si sono evoluti nelle chat sincroniche prima e nelle realtà di blog e microblog corredati da streaming audio e video poi. Tramite tale evoluzione sono mutate le dinamiche, i modi di utilizzo, i codici, ma soprattutto gli utenti che agiscono dietro i dispositivi elettronici:

Nelle sue applicazioni sociali l'informatica ha inseguito per decenni criteri come usabilità e interfacciamento *user friendly* – grafica accattivante, interazioni con menu, pulsanti, icone, ecc. – contribuendo a una semplificazione dell'accesso ai dispositivi, che oggi si governano direttamente col tatto e la voce. Eppure il presente e il futuro dei sistemi informativi e mass-mediali presentano molti problemi: libertà di informazione, di accesso, di privacy e controllo sociale, manipolazione tecnocratica (p. 63).

Colossi dell'informatica quali Microsoft, Apple, IBM e SUN, ma pure istituzioni governative, agenzie militari e di intelligence hanno almeno in parte tradito lo spirito libertario e anarchico dei pionieri di Internet che era servito da base per contrastare l'uso esclusivo e istituzionalizzato della rete: lo scenario che questi pionieri anelavano è stato, insomma, tradito e tramutato in una realtà panottica e ultra-liberista, il cui reale obiettivo è quello di produrre capitale e di creare un modello di sapere tutto fuorché *open source*, bensì autoreferenziale e gerarchico. Come ci fa osservare Mattera,

le big corporations di Silicon Valley hanno creato mondi digitali proprietari, di cui hanno tracciato confini sempre più ampi nel cyberspazio, un po' come i *landlords* con le *enclosures* che sono alla base della nascita del capitalismo inglese. Una dinamica simile è evidenziabile anche nella storia di Beppe Grillo e del suo M5S. In entrambi i casi vi sono dei momenti di rottura epistemologica, che spingono alla creazione di strumenti anti-sistemiche e libertari, i quali vengono poi sussunti e indirizzati in opportuni dispositivi proprietari (p. 68).

Insomma, le idee fondanti e i principi propri dell'etica hacker che hanno ispirato la rivoluzione digitale, ossia libertà di informazione e di espressione, meritocrazia e produzione collettiva, rifiuto della proprietà intellettuale e delle strutture gerarchico-aziendali e desiderio di allargare il ventaglio di utenza dell'innovazione tecnologica, sono andate in fumo già dai primi anni Duemila. Ciò ha ovviamente interessato anche i tentativi politici o sociali di partecipazione democratica tramite strumenti telematici: di fatto, tali esperimenti sono infatti relazionati strettamente alla complessità dei sistemi tecnologici, economici e produttivi, alla proprietà delle infrastrutture telematiche e ai sistemi di controllo soggiacenti, i quali di fatto dettano le regole del gioco. La teorizzazione dei nuovi modelli di partecipazione democratica, dovendosi confrontare con il terrore globale post 11 settembre, con la New Economy e con la capacità della politica tradizionale di assoggettare il potenziale libertario di internet, è dunque andata incontro a un totale fallimento nella propria messa in pratica.

Inoltre, come più sopra sottolineato, la trasformazione dell'uso di internet ha generato un processo di cambiamento anche degli stessi utenti: i cittadini, investiti permanentemente da contenuti emozionali e iper-semplificati, si sono via via deresponsabilizzati, al punto da divenire ormai quasi completamente incapaci di comprendere la complessità politica e sociale ma al contempo emotivamente e saltuariamente partecipi alla cosa pubblica, laddove questa partecipazione è però di fatto guidata dagli erogatori dei servizi informativi telematici e dai cosiddetti *influencer* di cui le *corporations* hanno iniziato ad avvalersi. Il dispositivo panottico della rete, ben colto, tra gli altri, anche dallo scrittore Tommaso Pincio nel suo romanzo del 2015 *Panorama*, ha così inghiottito informazioni, foto, conversazioni private, profili di utenti in tutto il mondo con il loro beneplacito, in cambio di una soltanto apparente libertà di informazione e partecipazione:

gli utenti, in cambio di servizi *gratuiti* o presunti tali – posta elettronica, cloud computing, transazioni finanziarie, chat e videomessaggi – rinunciano a una parte di loro stessi, ovvero la sfera privata, rilasciando le informazioni personali, gratuitamente come da contratto di utilizzo. Il processo di accumulazione di dati e proliferazione dei singoli utenti si chiama data mining e lede profondamente la privacy, oltre a esporre gli utenti a una sorta di *sorveglianza partecipativa*. Questa prospettiva è un po' il contraltare dell'autocomunicazione di massa, che da un lato permette ai cittadini di interfacciarsi in rete in maniera orizzontale, dall'altro dispone queste narrazioni del sé in un processo di auto-schedatura enorme, irreversibile (p. 82).

In seguito a tale contestualizzazione storico-culturale, Mattera procede poi, nella Seconda Sezione del volume, con una focalizzazione sul *Grillodrome*. Ciò che forse ne ha determinato il successo è infatti probabilmente la diffusione capillare via internet delle informazioni, che avrebbe dovuto, almeno nella sua prospettiva utopica iniziale, fungere da disintermediazione tra cittadini e istituzioni e, per conseguenza, eliminare burocrazia, informazione corrotta e qualunque altro ostacolo al giudizio diretto degli attori sociali e politici. La conoscenza della materia del manager-guru di internet Gianroberto Casaleggio ha ovviamente avuto un ruolo di prim'ordine in tale processo, a partire dall'individuazione di un *influencer* come Beppe Grillo che avesse la capacità di aggregare utenti e instradare gli interessi degli stessi, «generando traffico verso i propri siti, quindi condivisione di saperi ma anche valore economico» (p. 90), grazie ai banner pubblicitari mirati. La replicabilità e diffusione di video, immagini e vignette nella rete internet va necessariamente di pari passo con l'impatto emotivo che essi sono in grado di generare e favoriscono, a loro volta, la costruzione di narrazioni e credenze collettive, in cui risiede la chiave della conquista del potere nell'era postmoderna, non essendo più la competenza o la pertinenza a conferire efficacia al discorso pubblico quanto la capacità di attirare consensi attraverso la seduzione emotiva: «la forma procedurale del processo politico, implosa attraverso la funzione ludicizzata dell'intrattenimento, tende a essere così modellata secondo le regole della società dello spettacolo» (p. 106). Ed ecco quindi l'importanza del ruolo dell'*influencer*: tanto Silvio Berlusconi quanto Beppe Grillo hanno saputo costruire durante l'era videocratica un capitale fiduciario ed emozionale che, con la loro discesa nel campo della politica, li ha resi in grado di guidare i flussi informativi e fidelizzare non più pubblico o telespettatori ma cittadini votanti, i quali sono così diventati partecipi di un progetto politico personalizzato e fortemente mediatizzato. In questo frangente, sebbene ci sia una linea di continuità tra era videocratica ed era del clic, un ruolo fondamentale è stato giocato dal fenomeno dei blog: «il blog è diretta espressione dell'autore che lo cura e lo detiene. Egli stesso può censurare i commenti sgraditi, cacciare i visitatori molesti, pubblicare ciò che ritiene giusto e veritiero, senza obbligo di rettifica o rivelamento delle fonti» (p. 121). La comunicazione tramite blog e microblog (di cui sono espressione i vari social network più utilizzati, come Facebook e Twitter) non è bidirezionale né dialettica: il peso mediatico e la veridicità dell'enunciante va di pari passo unicamente con il successo dei suoi enunciati, ossia con il numero di *like* e

condivisioni che esso è in grado di ottenere; si tratta di un modello di comunicazione in cui non esistono sfumature, in cui le uniche sfaccettature ammesse sono il “mi piace” e il “non mi piace” e da cui viene del tutto a mancare l’aspetto dinamico, creativo, condiviso tipico della costruzione razionale di un orizzonte di senso.

Ora, il web del M5S, fatto di post-pensiero e disinformazione digitale, genera diverse criticità. Intanto, spiega l’Autore, l’idea di eliminare la cosiddetta “casta” dei giornalisti, l’informazione a mezzo stampa e tutti i mass-media tradizionali, legando per contro i processi culturali e informativi a un ristretto insieme di dispositivi regolati gerarchicamente da un certo ente aziendale e produttivo, genera *lock-in*, un incatenamento in questo caso alle relazioni instaurate tramite social-media, da cui sarà in futuro impossibile divincolarsi; inoltre, procede Mattera, individui senza competenze specifiche, per quanto guidati da streaming online e altri dispositivi telematici, raramente possono sostituirsi a professionisti con un bagaglio logico, linguistico e cognitivo specifici, in qualsivoglia materia, ivi compresa la scienza politica, come dimostrato dalle proposte di legge talvolta grottesche raccolte dalla piattaforma Rousseau; ancora, se da un lato il M5S mira allo smantellamento di ogni intermediazione tra la politica e i cittadini, dall’altro lato non si sottrae a un controllo verticistico che con gli anni non ha fatto che aumentare o a una nuova forma di intermediazione, quella digitale, che considera il numero di *like* come unico indice di verità condivisibile, mettendo così fine a ogni spazio di confronto, dibattito o argomentazione articolata in maniera razionale sui temi di interesse, laddove questi temi sono di fatto studiati “a tavolino” sulla base delle informazioni circa stili di vita e abitudini degli utenti di internet che questi ultimi mettono allo scoperto tramite i propri profili social. A proposito dei temi di interesse, spiega l’Autore in uno dei capitoli di questa sezione, un ruolo di prim’ordine è giocato dalle teorie cospirazioniste, capaci più di altre idee di attirare condivisione emotiva virale collettiva e di alimentare quello che Mattera definisce “il circolo vizioso del clic”: «la rete si rivela essere un ambiente di comunicazione molto emozionale e poco razionale, dove gli utenti tendono a sfogare frustrazioni e pulsioni irrazionali, attraverso il discorso cospirazionista. Segnando così il tramonto definitivo dell’utopia di un’intelligenza collettiva di internet» (p. 139). Ed ecco quindi il pericolo della diffusione delle cosiddette *fake news* che disorientano l’opinione pubblica rivolgendola altrove rispetto ai reali problemi della comunità ma che riescono a raccogliere un numero maggiore di condivisioni e quindi di includere l’enunciante in un regime inviolabile di veridicità, tant’è che spesso la pratica di *debunking*, ossia di confutazione delle teorie complottiste e antiscientifiche, produce il risultato opposto a quello sperato, in quanto gli utenti stretti nella morsa della fede nei confronti dell’*influencer*-pastore tendono, di fronte a ciò, a chiudere la propria rete ulteriormente e inesorabilmente.

La Terza Parte del volume si apre con un excursus storico del movimentismo e antagonismo a partire dall’inizio degli anni Duemila ad oggi, in cui l’Autore mette in luce come siano a poco a poco stati abbandonati i luoghi di aggregazione

tradizionali come la piazza, la fabbrica e la scuola in favore di ambienti interattivi in cui indignazione e dissenso hanno subito un processo di gamificazione che di fatto ha eliminato le dinamiche partecipative autentiche per inglobarle in dispositivi di entertainment politico. Tale evoluzione ha avuto luogo parallelamente alla stabilizzazione dell'era cosiddetta post-ideologica, come sottolineato da Mattera, la quale ha contribuito a definire l'odierno scenario tecno-utopico, che «tende a subordinare, in maniera dogmatica e deterministica, l'insieme della sfera umana – società, politica ed economia – all'utopia tecnocratica, che sopisce il conflitto sociale, abolendo ogni distinzione di classe e di ruolo» (p. 161) facendo leva sul principio dell'uno vale uno, che rende i cittadini/utenti potenziali amministratori della cosa pubblica, forti dell'intelligenza collettiva del gruppo. Chiunque in qualunque momento ha la facoltà di rimuovere o correggere i vizi del mondo politico e sociale reale, additando di volta in volta bersagli sempre diversi, rendendo il Movimento stesso adattabile a ogni tipo di elettorato.

Cercando di delineare le varie fasi evolutive del Movimento, a partire dai primi V-Day e meetup, passando per il loro abbandono in favore di dinamiche di aggregazione gestite unicamente su piattaforme totalmente controllate dalla Casaleggio Associati, e procedendo con un accentuarsi sempre più marcato della struttura verticistica a partire dai primi successi elettorali e la creazione del Direttorio, l'Autore si chiede, nel capitolo conclusivo del libro, quale futuro o finale si possa immaginare per questo fenomeno, rendendosi conto tuttavia dell'impossibilità di prevedere ciò con certezza. Mattera si abbandona dunque, nelle ultime pagine, ad alcune considerazioni radicalmente critiche nei confronti della politica digital-pop proposta dal M5S – nella quale intravede non solo il pericolo di sviamento dell'attenzione dalle reali problematiche del nostro Paese ma pure di indifferenza storica nei confronti di alcuni capisaldi ideologici della scienza politica o di indifferenza cognitiva nei confronti del pensiero scientifico-, ma pure contro i partiti italiani tradizionali, in primis la sinistra, responsabili di aver facilitato l'ascesa del Movimento di Grillo e Casaleggio creando per esso enormi spazi di manovra:

crogiolandosi tra girotondi intellettuali e borghesi e aprendo al partito mediatizzato e personale, slegato dal territorio e dalla massa critica di individui sempre più ai margini della società, tra precarizzazione forzata e disgregazione dei legami di solidarietà, questa politica ha contribuito in maniera determinante all'ascesa del M5S. Il quale ha potuto semplicemente incunarsi in quegli spazi vuoti, prosciugati dall'azione spolticizzante del bipolarismo (p. 181).

## Recensione

**Bencivenga E., *La scomparsa del pensiero. Perché non possiamo rinunciare a ragionare con la nostra testa*, Feltrinelli, Milano 2017, 144 pp.**

Nicolò Valenzano

Tra le molte conseguenze che si possono mettere in luce a proposito della cultura digitale, sono indubbiamente rilevanti quelle attinenti alla dimensione cognitiva, in particolare relative al pensiero critico e riflessivo. L'analisi critica delle fonti e dei nessi logici del ragionamento, se era importante in epoca pre-digitale, oggi assume maggiore rilevanza, proprio a causa del proliferare delle informazioni e delle fonti più o meno attendibili. Allora l'esame dell'erosione del pensiero critico e della possibilità di interventi educativi che mirino a svilupparlo diviene un'urgenza a cui i ricercatori non possono sottrarsi.

Il libro di Ermanno Bencivenga, *La scomparsa del pensiero. Perché non possiamo rinunciare a ragionare con la nostra testa*, si propone di analizzare la scomparsa della capacità di ragionare, considerata la risorsa umana più importante. La minaccia che insidia la nostra epoca è definita “una catastrofe gentile” (p. 10) che non si manifesta nei suoi effetti devastanti in modo immediatamente evidente e pertanto risulta essere più facile da ignorare. La prima parte del libro cerca di argomentare questa diagnosi, la scomparsa della capacità di ragionare, individuando alcune cause connesse con un certo utilizzo massiccio delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione. Secondo Bencivenga, il *logos* per esplicitarsi e per essere coltivato ha bisogno di silenzio, di pace e di pazienza: in questa prospettiva la noia è una condizione necessaria per lo sviluppo del pensiero critico. L'utilizzo imponente delle tecnologie digitali fa venir meno questa circostanza e «nella fretta e nel fracasso il *logos* viene irrimediabilmente sommerso da arnesi più brutali, più semplici» (p. 25). La velocità stessa dei mezzi di informazione e di comunicazione mette a rischio la sopravvivenza delle condizioni in cui si sviluppa la capacità di ragionare. La mutazione antropologica descritta dall'autore avrebbe anche importanti ripercussioni politiche: venendo meno il ragionamento critico, verrebbe meno anche la possibilità della democrazia. In questa prospettiva, «la logica è veicolo di democrazia» (p. 43) perché permette ai cittadini, ragionando con la propria testa, di decidere, accettare o

rifiutare modelli e argomenti che vengono proposti. La diagnosi di Bencivenga è ancor più grave se si prende in considerazione il secondo argomento, secondo cui «la spaventosa efficienza degli strumenti digitali» ha reso il *logos* «meno immediatamente necessario» (p. 45). In un'epoca in cui ci sarebbe una maggiore necessità di ragionamento critico, anche a causa delle possibilità concesse dalla diffusione delle tecnologie digitali dell'informazione e della comunicazione, che rendono sempre più importante e difficile «distinguere le informazioni attendibili dalle bufale, le fonti degne di fiducia da quelle sospette» (p. 57), si assiste all'erosione del bisogno psicologico delle capacità di ragionamento critico. Il *logos*, infatti, è nato e prospera grazie alla carenza informativa che gli strumenti digitali annullano. In altri termini, nella diagnosi pessimistica del libro, «i dispositivi elettronici hanno eliminato la necessità di svolgere semplici, quotidiani esercizi deduttivi» (p. 51) riducendo così lo sviluppo delle virtù logiche.

Questi argomenti presentati nei primi due capitoli del libro, che andrebbero approfonditi e discussi ulteriormente, supportano la tesi secondo cui gli strumenti digitali sarebbero nemici del *logos* e sfociano nella seconda parte in una proposta educativa. Nel terzo capitolo, alla luce della distinzione tra pratica e grammatica e sconvolgendo la tradizionale priorità della seconda sulla prima, si sancisce il bisogno di una nuova forma di educazione basata sulla pratica della logica e del ragionamento critico più che sullo studio della teoria sottesa. La proposta descritta del quarto capitolo si sviluppa in «un'indicazione precisa di un percorso concreto» (p. 137), che pare però un po' riduttiva rispetto alla complessità dei temi affrontati. Facendo riferimento ad un'esperienza attivata presso la Libera Università degli Studi Sociali (Luiss) di Roma, Bencivenga propone di utilizzare gli item del test di valutazione delle abilità di pensiero, il *Thinking Skills Assessment (TSA)*, utilizzato da varie università inglesi come test di accesso ad alcuni corsi universitari, come strumento didattico per educare le capacità logiche e di ragionamento critico.

Sebbene questo libro non intende rappresentare «una battaglia retriva contro il progresso tecnologico» (p. 61), ma semplicemente uno sforzo per portare alla luce alcune sue conseguenze, si pone in quella tradizione critica nei confronti del digitale che, pur con grandi differenze, propone opinioni pessimiste sui cambiamenti antropologici, cognitivi e comportamentali, introdotti dalla diffusione di queste tecnologie. Gli spunti interessanti e stimolanti presenti nella prima parte avrebbe potuto essere però approfonditi e analizzati alla luce delle categorie della Media Education, sia per fondare più solidamente la diagnosi critica sia per avanzare proposte costruttive pedagogicamente più salde.

## Recensione

**Ernst-Wolfgang Böckenförde, *Lo Stato come Stato etico*, cura, traduzione e presentazione di Elisa Bertò, ETS, Pisa 2017, 78 pp.**

Francesco Del Bianco

Pensare il proprio *mondo*, e quindi il proprio *tempo*, significa per Böckenförde problematizzare le categorie entro cui si dà il fenomeno del con-esserci umano, una su tutte quella della *statualità*.

Nel suo scritto più celebre del '67 (*La formazione dello Stato come processo di secolarizzazione*, Morcelliana, Brescia 2006), questa idea veniva elaborata tramite una dissezione della realtà politica e sociale alla luce della sua storicità, nel disvelamento a ritroso del processo che ha portato, con il sorgere dello Stato Moderno, le istituzioni politiche ad affrancarsi dal loro presupposto metafisico. Tale processo di secolarizzazione, per l'appunto, si articola come un *corpo a corpo* con l'elemento religioso che viene così espunto dalla sua funzione pubblica di "essenza della comunità" e ricondotto al gruppo di qualità che caratterizzano il *bourgeois* (l'individuo vivente colto nella sua *differenza*) in contrasto con il *citoyen*, che è invece l'uomo inserito nel suo universale.

In questo modo, l'ethos del nuovo ordine politico della modernità va, per Böckenförde, a radicarsi nella vita degli individui non nella misura in cui dà ad essa contenuto positivo, ma piuttosto in quanto ne tutela la libertà, fornendo lo *spazio* vuoto per la fluorescenza di plurimi e differenti contenuti identitari che ciascuno assume su di sé privatamente. L'eticità dello stato moderno si misura, così, non in base alla sua connotazione ideologica, ma sull'universalità con cui è attuata un'azione di arretramento dinanzi alle coscienze che, in quanto tale, crea *ex nihilo* (cioè lasciandole sospese su un *nulla*, un fondamento negativo) la loro stessa libertà.

Nel saggio qui preso in esame, scritto dieci anni dopo quello del '67 e fino ad oggi inedito in italiano, Böckenförde prende invece la strada inversa. L'autore lascia, infatti, che la sua articolazione astratta circa la struttura della *statualità* vada a prender figura entro la realtà a lui contemporanea, facendo sì che le sfide di *questo mondo* e di *questo tempo* le diano un "pathos incarnato". A tali sfide, a cui già è dedicata la prefazione, l'autore si riferisce in chiusura del saggio, quando chiama in causa i fatti

che, all'alba degli anni '80, costituirono il culmine della crisi della "vita politica e sociale" in cui versava la Repubblica Federale.

Ciò da cui nasceva la nuova riflessione dell'autore era infatti l'"Autunno Tedesco" del 1977: in questa stagione politica, i terroristi di estrema sinistra della RAF cinsero d'assedio le istituzioni democratiche, tentando di far pressione su esse affinché alcuni esponenti di spicco dell'organizzazione venissero rilasciati. La crisi culminò nel dirottamento di un volo Lufthansa e nel rapimento di Hanns-Martyn Schleyer, presidente della Confindustria e membro della CDU (nonché già ufficiale delle SS durante la Guerra). Lo Stato, anziché piegarsi a una trattativa, reagì con estrema durezza: gli ostaggi dell'aereo furono liberati con un'azione di forza, e la politica si prese, dinnanzi alla società, la responsabilità di lasciar morire Schleyer.

Di fronte a questi eventi, Böckenförde vede incarnata in tutta la sua gravità l'idea con cui, dieci anni prima, aveva inquadrato la precarietà su cui poggia lo Stato liberale: esso vive, ed è quindi perennemente implicato, in una *lotta* per dei presupposti che non può al fine garantire. Di fronte alla *crisi* che minaccia il suo proposito (*Um-willen*) ultimo e costitutivo, ossia la pace come condizione di possibilità per la felicità di tutta la sua comunità di individui, lo Stato si rivela necessariamente come un qualcosa di più che una semplice "comunità pluralista funzionale" (Max Imbonden, *Die Staatsformen*, 1974). Esso deve, semmai, esser entità autorevole e responsabile, in grado di orientare gli individui verso l'impresa della sua perpetuazione, e rendersi quindi capace di una *decisione* che imponga il suo principio di unità *contro* ogni possibile focolaio di resistenza particolare al suo dominio.

L'autore riconosce, così, come la Repubblica Federale non potesse, in quell'"Autunno tedesco" come in nessun'altra stagione politica, scendere a patti con i terroristi, né con altre compagini che ne turbassero la pace, proprio perché quest'ultima si fonda sul principio che fa sì che l'ordinamento di libertà (*Freiheitsordnung*) dello Stato sia al contempo un ordinamento di dominio (*Herrschaftsordnung*). Quell'universalità che si articola solo nel suo arrestarsi innanzi a ciascun particolare, deve così trovare un modo perché al contempo ogni particolare cooperi e accetti il primato di questa stessa *statualità aperta*.

Ciò in cui si radica, dunque, il saggio di Böckenförde, è quel vitale paradosso di cui l'equivoca espressione "Stato etico" (*sittlicher Staat*) è infine testimone. Essa significa, per l'appunto, che lo Stato *deve* esser più che un'unità funzionale, ossia una forza capace di difendere l'*ethos* libertario che garantisce spazio ai singoli egoismi anche *contro* essi. Ma non di meno, l'espressione indica come, nell'esercitare tale autorità e responsabilità circa se stesso, lo Stato sia sempre esposto al rischio di diventare il carnefice di quella stessa libertà che intende proteggere, violando la sfera della coscienza e quindi il suo proprio limite definitorio.

Il caso Schleyer è emblematico: per garantirsi in quanto *unità di pace*, lo Stato deve ribadirsi in quanto *unità di decisione* e rigettare le istanze particolari, tanto quelle dei terroristi come degli ostaggi, in nome di un'universalità che, in quanto condizione di possibilità di tali istanze, ha priorità nella sua difesa sulla loro realizzazione effettiva. Ma lo Stato liberale può, per l'appunto, imporsi in un qualche

modo senza vanificare lo stesso presupposto che cerca di proteggere? Come può, cioè, far sì che gli individui accettino e prendano consapevolezza del paradosso che le istituzioni si trovano ad affrontare, così da collaborare nel sostegno di tale peso politico e morale, anziché sentirsi schiacciate come da una forza esterna? Come far sì, cioè, che un fatto come quello di Schleyer, nella sua gravità, non costituisca uno sconvolgimento emotivo per la cittadinanza, ma piuttosto un evento di consapevolezza e quindi un rafforzamento del rapporto fra istituzioni politiche e corpo sociale?

Per Böckenförde, infine, la questione ricade al di là del terreno giuridico: non può esser la Costituzione, così come nessun'altro strumento giurisdizionale, a rendere effettiva la lealtà dei cittadini rispetto a questa cornice entro cui è promessa la tutela degli interessi individuali. Piuttosto, occorre che la comunità “creda” alle istituzioni democratiche e alla bontà della paradossale missione di cui esse sono portatrici, permettendo così all'agente politico di esercitare quell'(onni)potenza che può venirgli solo da un consenso informato e dalla partecipazione democratica del popolo.

Questa sinergia “sovrafunzionale” fra leadership politica e cittadinanza attiva è l'unica via per la costruzione di uno Stato Etico virtuoso *entro*, e non già *contro*, quel paradosso che si è ora rivelato come sua origine. Il saggio di Böckenförde culmina, dunque, nella messa al centro non di un apparato di indottrinamento e propaganda (che difenderebbe la libertà al prezzo di essa), ma di un sistema di “formazione culturale alla cittadinanza” che, senza poterne determinare in alcun modo la riuscita finale, coltiva il terreno entro cui il *Kulturkampf* di cui è costituita la vita dello Stato Moderno può esser vinto giorno per giorno.

Anziché la forma del Moloch divoratore delle coscienze dei suoi protetti (così Sokurov immortalava il Terzo Reich nel suo film), lo “Stato etico” di Böckenförde si trova a vestire i panni del Signore degli Eserciti, la cui onnipotenza è un tutt'uno sinergico con la fiducia che il suo popolo è in grado d'accordargli: «I miei testimoni siete voi, dice l'Eterno, insieme al servo che ho scelto, affinché voi mi conosciate e crediate in me, e comprendiate che sono io. Prima di me nessun Dio fu formato, e dopo di me non ve ne sarà alcuno. Io, io sono l'Eterno, e all'infuori di me non c'è Salvatore, io ho annunciato, salvato e proclamato, e non c'era alcun dio straniero tra di voi; perciò voi siete miei testimoni, [...] e io sono Dio» (Isaia, 43: 10-13, Nuova Deodati).

Ora, se guardiamo all'attualità e alle sfide che si presentano a quarant'anni da quell'“Autunno tedesco” e dalla stesura del saggio, risulta evidente come quest'ultimo sia prezioso, proprio in virtù del suo *provenire* da problemi reali dell'epoca, all'*avvenire* effettivo di una discussione su quelli odierni. I problemi dell'oggi circa le forme di coesistenza umana in Europa, concernenti ad esempio l'opportunità del proseguo dell'avventura comunitaria sovranazionale (si veda l'esito della Brexit), quella opposta di un ritorno al vecchio spazio nazione (con l'ascesa di movimenti sovranisti in Francia e Italia), e addirittura l'emergere di nuove e vecchie istanze regionaliste entro le compagini nazionali (ne è esempio il conflitto fra

Catalogna e governo di Madrid), sono infatti con ogni evidenza l'articolarsi di quella crisi dell'idea di *statualità* nel senso predetto da Böckenförde.

La presente traduzione di questo piccolo ma intenso scritto risulta quindi molto importante per il pubblico italiano, in quanto fornisce delle coordinate di pensiero fondamentali per resuscitare l'interesse attorno a una categoria filosofica che, lungi dall'esser morta o incapace di spiegare la realtà attuale, necessita semmai di venir articolata e nuovamente significata nel mutato stato di cose che appartiene al nostro tempo, per evitare sia che lo Stato liberale si snaturi per il sommovimento degli egoismi al suo interno, sia che esso si tramuti in un Moloch liberticida.

Meritorio è infine il riferimento allo splendido lavoro della curatrice del volume che, oltre a fornire una presentazione iniziale che è anche un'eccellente introduzione al pensiero di Böckenförde, firma anche l'attento lavoro di traduzione, che risulta leale tanto al testo originale quanto al lettore chiamato ad approcciarlo, in quanto gli permette di seguire quasi "in trasparenza" il processo di mediazione linguistica e culturale grazie a un'interessante nota iniziale.

## Recensione

**Alain Badiou, *Trump o del fascismo democratico*,  
traduzione dal tedesco e note di Liza Candidi T.C.,  
Meltemi, Milano 2018, 72 pp.**

*Jacopo Francesco Mascoli*

*“Quindi non dobbiamo farci distrarre da Trump, quanto piuttosto prestare attenzione alla situazione che lo ha prodotto”*

Il testo di Alain Badiou, trascrizione di due conferenze tenute negli Stati Uniti nel novembre del 2016, si presenta come una lucida e tagliente analisi dello scenario politico immediatamente successivo all’elezione di Trump. Pur nella forma inevitabilmente ridotta e nei caratteri esplicitamente polemici di un *pamphlet*, Badiou riesce a organizzare la sua argomentazione districandosi tra un’analisi disincantata dei fenomeni storico-politici odierni e la presentazione di alternative percorribili, di inedite forme di resistenza politica.

La prima conferenza è stata pronunciata due giorni dopo le elezioni americane – il 9 novembre 2016 – ed è una testimonianza di come il lavoro filosofico non possa mai cedere il passo alla legge degli affetti, all’aspetto pulsionale del commento e della critica. Di fronte a una tale catastrofe politica, a un vero e proprio contro-evento (p. 8), la filosofia deve continuare a leggere, studiare, interpretare la realtà in cui viviamo. Badiou, in questa sua analisi, delinea un mondo che è quello del capitalismo globale trionfante. La caduta degli stati socialisti, la scomparsa di una economia collettivista e di una legislazione sociale, il tramonto del marxismo come ideologia sono elementi evidenti di ciò che è avvenuto a partire dagli anni ’80. Non solo, il capitalismo è così radicato che si è diffusa l’idea, accettata tanto dalle forze politiche di destra quanto da quelle di sinistra, di una impossibile alternativa. La vera forza del capitalismo globale risiede nel sostenere che esso sia l’unica via,

L'unica strada concretamente percorribile dalla società mondiale<sup>1</sup>. Dal punto di vista più strettamente concettuale, Badiou introduce la nozione di *fascismo democratico* che rappresenta l'elemento più originale di questa conferenza. In opposizione alla tradizionale classe politica, se ne afferma un'altra – a cui appartiene lo stesso Trump – che fa un uso razzista, sciovinista, brutale del linguaggio e della propaganda simile a quella dei dittatori degli anni Trenta dello scorso secolo. Tuttavia, la più grande differenza, secondo Badiou, risiede nel fatto che questa nuova classe politica opera all'interno di un contesto pienamente democratico basato su dibattiti pubblici e su elezioni libere. Questa categoria è pienamente collocata in un contesto, quello contemporaneo, dominato dal trionfo della *post-verità*: l'obiettivo del linguaggio politico di Trump così come di altre figure quali Sarkozy, Berlusconi, Le Pen non è la coerenza argomentativa, la difesa di un punto di vista. Lo scopo di questi personaggi politici è quello di suscitare reazioni emotive attraverso un linguaggio frammentato, spesso violento e decostruito in una serie di *tweet* che permettono di asserire tutto e il contrario di tutto. Inoltre, non va assolutamente dimenticato che queste figure portano con sé apparentemente un vento di novità politiche: un *fascista democratico* è un'*interiorità esterna* (p. 20) che si colloca sempre sull'unica via comunemente accettata da tutti – quella del trionfo del “mostro”, del capitalismo globale –, pur utilizzando strumenti di divulgazione e di propaganda diversi rispetto alla vecchia classe politica. Si tratta di una falsa novità, di una ciarla che ci viene spacciata come autentico cambiamento di rotta per la storia dei nostri regimi democratici.

La seconda conferenza risale a due settimane dopo le elezioni – il 17 novembre 2016 – e rappresenta, oltre che per una maggiore sistematicità argomentativa, un'analisi più mirata e puntuale della vicenda americana. Il punto di partenza, l'obiettivo che si prefigge Badiou, è la trasposizione di alcune conseguenze strettamente filosofiche dell'elezione di Trump. Da questo punto di vista, la differenza tra le due parti del testo è netta: la prima conferenza appare povera di contenuti filosofici poiché lascia il passo a una analisi immediata degli aspetti politici della vicenda; la seconda è un chiaro esempio di come, usando una espressione foucaultiana, le *cassette degli attrezzi* di un filosofo possano essere messe al servizio di eventi politici strettamente contingenti. Il punto di partenza di Badiou è, riprendendo quanto detto già nella precedente conferenza, la considerazione estremamente negativa della figura di Trump. Di per sé il nuovo presidente degli Stati Uniti non rappresenta una vera novità, non ha nulla di interessante se non l'essere il sintomo più evidente della crisi che affligge l'intero mondo. L'itinerario argomentativo che ci viene presentato si sviluppa a partire dall'elezione di Trump, intesa come punto prospettico da cui osservare il mondo odierno, per poi arrivare a ricostruire la figura del nuovo presidente come categoria filosofica. Badiou quindi ci

---

<sup>1</sup> Badiou riporta il celebre slogan di Margaret Thatcher “There is no alternative” (p. 12).

presenta tre livelli su cui sviluppa l'argomentazione: la situazione globale del mondo attuale, la crisi politica della democrazia, la scelta che ci spetta fare.

Per quanto concerne il primo punto, la trattazione si sofferma in particolare sull'analisi della soggettività contemporanea prodotta dal capitalismo. Sicuramente questa parte del testo è quella che più risente delle categorie marxiste che caratterizzano il pensiero politico del filosofo francese. Il soggetto contemporaneo, secondo l'autore, ha quattro possibilità tra cui scegliere: l'essere proprietario; l'essere esposto contemporaneamente alle leggi del lavoro e delle merci; l'essere un contadino povero e il non essere assolutamente nulla. Queste quattro possibili soggettività sono trattate dall'autore in maniera veloce con una argomentazione serrata che, più che analizzare a fondo le questioni, offre spunti di riflessione all'uditorio e, nel nostro caso, al lettore. Un esempio è la questione dei migranti: Badiou nota come l'enorme massa di persone che emigra per trovare un posto migliore in cui vivere non possa essere costretta all'egemonia del capitalismo globalizzato. Esiste dunque sempre una parte eccedente, senza scopo e considerata dalla prospettiva capitalista priva anche del diritto di esistere<sup>2</sup>. Lo spostamento del fulcro dell'analisi da una visuale politica a una più smaccatamente esistenziale non deve però trarre in inganno il lettore. Anche in questo caso ci troviamo di fronte a un brevissimo spunto, circoscritto a un elemento estemporaneo della trattazione, poiché l'autore ritorna subito alla critica serrata del capitalismo. Oggi quest'ultimo, come già detto, viene considerato come l'unica autentica possibilità nell'organizzazione della società e dell'economia. Il grande lascito del secolo scorso, invece, è una prospettiva duale: accanto al capitalismo vi era quella che Badiou chiama *l'ipotesi comunista*<sup>3</sup> (p. 37). Al di là della messa in discussione di questa via – considerata dall'autore stesso un'*ipotesi* –, vi era pur sempre una occasione di dibattito, di confronto e di scontro fra due diverse visioni del mondo. Dunque, la vittoria del capitalismo non ha coinvolto solo grandi eventi storici legati alla dissoluzione dell'URSS ma soprattutto è stata una vittoria ideologica, legata alla «convinzione che il capitalismo forse non sarà buono [...] ma che non c'è altra possibilità» (p. 38).

La seconda parte della trattazione, quella legata alla crisi attuale della democrazia, rappresenta il punto di arrivo dell'analisi degli eventi politici che hanno caratterizzato l'ultima campagna elettorale statunitense e le seguenti elezioni. L'aspetto più interessante di questa parte del testo è l'utilizzo di uno schema grafico per esemplificare l'argomentazione. Cerchiamo di descriverlo in breve. Badiou ritiene che il cuore pulsante della democrazia moderna sia la compresenza di due visioni del mondo agli antipodi: da un lato vi è un orientamento teso verso l'uguaglianza e l'universalità, dall'altro uno rivolto verso la gerarchia e l'identità.

<sup>2</sup> L'idea dei migranti come nuovi proletari e, di conseguenza, nuovi soggetti emancipatori è sostenuta anche in altri interventi o saggi di Badiou. Ad esempio, si veda A. Badiou *et al.*, *Che cos'è un popolo?*, DeriveApprodi, Roma 2014, pp. 5-15.

<sup>3</sup> Cfr. A. Badiou, *L'ipotesi comunista*, Cronopio, Napoli 2011 e C. Douzinas, S. Žižek (a cura di), *L'idea di comunismo*, DeriveApprodi, Roma 2011.

Queste visioni esemplificano una differenza, benché astratta, fra sinistra e destra, fra democratici e repubblicani. La forza motrice della democrazia è data dalla tensione fra queste due tendenze all'interno dello spazio politico e l'essenza stessa di questo sistema politico è rappresentare la *contraddizione* (p. 41), senza rischiare che le divisioni interne divengano troppo grandi. Lo schema viene applicato alla situazione politica americana: i principali protagonisti dell'ultima campagna elettorale trovano qui una collocazione precisa. Trump è collocato in un'area intermedia, a metà strada tra la rappresentanza ufficiale delle forze repubblicane e l'area xenofoba, brutale, violenta, di estrema destra, mentre Bernie Sanders, candidato sconfitto alle primarie del partito democratico, rappresenta qualcosa di simile ma sul lato opposto. Diverso è il caso di Hilary Clinton: la candidata del partito democratico alle elezioni è collocata esattamente al centro tra l'area repubblicana e quella democratica, per via della sua complicità con l'élite e il capitalismo globale. La contraddizione fra Trump e Sanders sarebbe stata reale in quanto contrapposizione, rispettivamente, tra un modello reazionario, pseudo-popolare e uno incentrato su una soggettività nuova, popolare e illuminata. Al contrario, la contraddizione tra Trump e Clinton ha rappresentato solo una sfida relativa poiché entrambi, seppur con toni e intenzioni diversi, rappresentano la medesima classe politica, circoscritta alla tradizionale oligarchia.

L'ultima parte della seconda conferenza, incentrata sulle strategie da portare avanti a fronte di questo scenario, segue le stesse coordinate che hanno guidato le argomentazioni precedenti. Badiou resta fedele all'ipotesi comunista accennata nelle pagine precedenti aggiungendovi un ulteriore elemento: per poter superare lo stato attuale di *impasse* è necessario portare avanti una nuova *idea* (p. 50) che faccia da mediatrice fra soggetti individuali e un progetto politico collettivo e che unisca sotto la stessa egida istanze fra loro diverse. Seguendo l'argomentazione dell'autore, possiamo delineare molto brevemente le caratteristiche di questa idea: collettivismo al posto della proprietà privata; lavoratori polimorfi al posto delle specializzazioni; universalismo concreto al posto di identità chiuse e libera associazione al posto dello stato. Gli elementi filosoficamente più rilevanti sono gli ultimi due soprattutto perché permettono un dialogo diretto con il pensiero marxista. L'autore dimostra di farsi portavoce di una posizione che non considera la differenza come un ostacolo al raggiungimento dell'uguaglianza. L'uguaglianza deve essere parte della dialettica della differenza. Tutto ciò che rappresenta un confine, un ostacolo, un respingimento deve scomparire in nome del potenziale creativo della differenza. Riguardo poi alla libera associazione, Badiou si riallaccia esplicitamente a una contestazione del modello di stato nazionale a favore di una libera associazione fra gli uomini, intesa come gruppo di assemblee in cui discutere di ogni questione che riguarda la vita e il futuro degli uomini.

Provando a tirare delle conclusioni possiamo sostenere che questo *pamphlet* rappresenta un'occasione importante, per via della sua stessa agilità e brevità, per entrare all'interno delle analisi politiche di Alain Badiou. Seppur manchevole in alcuni punti di una trattazione più sistematica e approfondita, questo testo si

preoccupa piuttosto di fornire al lettore una serie di spunti interessanti per una comprensione diretta, disincantata della vittoria di Trump e della situazione politica a noi contemporanea. Il suo grande pregio è quello di riuscire a costruire un equilibrio costante fra una *pars destruens* e una *pars costruens*: la crisi della democrazia occidentale porta con sé molti pericoli che vengono messi in luce dall'autore stesso, ma offre anche la possibilità di un nuovo orientamento politico e civile che vada oltre ciò che conosciamo. Badiou non si risparmia nelle critiche, nel tratteggiare uno scenario dai contorni oscuri ma mostra altrettanto coraggio nel proporre una concreta alternativa capace di condurre l'Occidente a un risveglio politico. Ai suoi occhi l'ipotesi comunista è l'unica strada percorribile per uscire dall'«epoca dickensiana» (p. 48) cui ci avviciniamo. Condivisibile o meno nei contenuti della proposta, la grande sfida che ci viene lanciata dal filosofo è quella di abbracciare il suo stesso spirito critico e «unire le forze per unire il mondo» (p. 56).

## Recensione

**Eugenio Mazzarella, *L'uomo che deve rimanere. La smoralizzazione del mondo*, Quodlibet, Macerata 2017, 224 pp.**

Francesco Pisano

Le ricerche raccolte in questo volume trovano la loro cifra unificante nell'esercizio di una pratica, più che nella disamina di uno specifico nodo concettuale. Vale a dire: piuttosto che da un certo problema da esplicitare, il tema che anima queste pagine è dato da una presa di posizione. Da un atteggiamento, se si vuole, comune ai differenti saggi presentati, e che dunque l'autore assume di fronte a problemi diversi, a scorcì sui plessi concettuali più vari – dalla questione della tecnica a quella del diritto naturale, dal rapporto tra fede e antropizzazione a quello tra androide ed empatia in un romanzo di Philip Dick. Il carattere anzitutto pratico di questo impegno si traduce in una sorta di vibrazione, che percorre l'esperienza di lettura: un fremito che il lettore in qualche modo avverte, mentre segue l'inesausto ritornare del discorso su alcuni luoghi classici della cultura occidentale antica e moderna (principalmente, il testo biblico, l'*Antigone* e l'opera di Nietzsche e Heidegger). Vibrazione, appunto: poiché mentre questi luoghi restano ogni volta inesauriti nella loro fecondità per il pensiero, l'esplicita assunzione di una responsabilità etica da parte dell'autore comporta che l'argomentazione non possa stancarsi di ritornare su di essi, nel tentativo di ricavarne ancora un altro puntello per la definizione dell'*uomo che deve rimanere*.

Il movimento dell'analisi è quindi di rimbalzo: dalla lettera del testo all'indicazione di un gesto di resistenza – meglio, alla sollecitazione ad esso per coloro che, oggi, hanno ancora da scegliere tra l'esigenza di tenersi all'uomo che siamo e la supina accettazione dell'epocale occorrenza antropologica che l'autore intende come *smoralizzazione del mondo*. E di nuovo al testo, affinché l'analisi di questo fenomeno possa prendere corpo storico e rilevanza teorica. In effetti, è proprio in virtù di un tale movimento che questa esortazione non rimane astratta: essa resta consapevole di doversi chiarire di volta in volta a sé stessa, attraverso il riferimento a quella ossatura culturale che dà concretezza a ciò che essa esorta a

tutelare. In altre parole, essa resta consapevole che soltanto mediante il recupero di una certa tensione interna alla cultura occidentale – di una certa narrazione storica dello spirito, per così dire, intravista ma mai dogmaticamente imposta al lettore – può venire alla luce un’idea di uomo concreta, descrittiva e insieme piena di sentimento di sé, tale che ci si senta proprio in dovere di difenderla (cioè, di difender<sub>si</sub>) a fronte dei rischi dell’epoca presente. Rischi che risultano strutturalmente iscritti nelle nuove e comunque rilevanti possibilità di gestione di sé che questa epoca offre, e che dunque non possono essere semplicemente rifiutati in blocco (pena, ancora una volta, l’astrazione).

Questo sembra un primo punto preliminare alle analisi svolte da Mazzarella: se al centro del testo sta una pratica di resistenza, nondimeno deve trattarsi di una pratica dialetticamente animata. Non è questione, insomma, di opporre un unilaterale conservatorismo rispetto a un’eventuale minaccia dei tempi: la presa di posizione di cui si diceva può essere etica e filosofica (etica in quanto filosofica o concretamente filosofica in quanto anche etica) proprio in quanto disposta criticamente rispetto ai plessi concettuali cristallizzati nella tradizione. Ovvero: proprio nella misura in cui può discernere quanto del tradizionale rapporto dell’uomo con ciò che lo trascende vada oggi salvato dalla sovversione moderna della “famiglia divina” nella “famiglia terrena” – sovversione ormai istituzionalizzatasi in una pretesa di espansione indefinita; e dunque anche cosa, delle tradizionali disposizioni umane entro questo rapporto, possa essere lasciato indietro. L’autore è molto chiaro, a questo proposito: di fronte all’odierno franare in avanti del dominio della tecnica rispetto allo spazio della vita umana, il tentativo di opporre a tale rovinio una forza frenante contiene probabilmente l’unica effettiva possibilità di contromovimento che ci rimane. Contromovimento funzionale, non cieco come la tendenza alla quale si oppone: funzionale al dovere di restare nello spazio anzitutto valoriale dell’uomo, di ritardare quanto più possibile il suo collasso nell’infinita processualità della natura.

Un tale tentativo frenante è riconosciuto come disperato entro l’assolutezza di questa processualità, e insieme, proprio perciò, essenziale alla vita umana attuale: è appunto il fatto che non ci si possa mai assicurare definitivamente dal rischio di perdere sé stessi come uomini, e che dunque tale rischio resti sempre aperto come tale, a dare senso alla cura umana di non perdersi, di tenere a sé stessi. La consapevolezza di questa relazione sembra, a sua volta, preliminare all’argomentazione: nondimeno, questa torna ogni volta sulla paradossalità del nesso – in quanto esso è, se non altro, sintomo dell’antinomia implicita nella pretesa umana di un’espansione totalizzante della propria libertà.

Quale antinomia? L’impegno esegetico, si diceva, svolge la storia di come l’uomo occidentale abbia proposto a sé una certa idea di sé: cioè come egli, formandola, si sia formato di fronte a sé stesso. Ma, dal canto suo, il rilievo fenomenologico che lo incardina mostra il carattere intimamente antinomico di questo svolgimento. Laddove le grandi pratiche umane si sono dispiegate proprio per tenere aperto lo spazio dell’uomo (l’unico spazio il cui rischio di chiudersi è

*saputo* da colui che lo occupa), esse sono giunte oggi a un punto tale che il procedere cieco di una tale cura per il mantenimento e l'espansione della propria libertà è in effetti la principale fonte di rischio per questa stessa libertà. Nella sua divisione più ampia, la sterminata varietà di queste pratiche si attesta attorno ai due poli della religione e della tecnica, a seconda del modo in cui, nell'avere cura di sé, l'uomo si rapporta alla contingenza della propria nascita, all'inesauribile trascendenza dello spazio naturale che pure gli ha accordato la vita e la possibilità di avere cura in generale. Ebbene, nel momento in cui la pratica tecnica – quella pratica di adattamento che tenta di approssimarsi alla trascendenza, di eroderla come tale, piuttosto che rimanere nel sentimento e nell'intelligenza dell'appartenenza a essa – giunge a poter effettivamente togliere questa trascendenza, a distruggere e riformulare la stessa condizione del suo inizio, del suo venire alla vita, essa può diventare un esercizio di libertà tanto radicale da sopprimere le stesse condizioni di una libertà vivente in generale. Se questo rovinio della libertà umana verso l'occlusione di sé a sé stessa sia destinale, se e in che misura esso possa essere frenato o ritardato nel suo procedere, è forse la questione teorica centrale dell'indagine: ma appunto ad essa l'autore intende già dare una risposta *in actu exercito*, cioè con la pratica filosofica di cui consiste questo stesso lavoro.

La questione della legittimità di questa pretesa è sviluppata anch'essa agli estremi del testo: in qualche modo, prima e dopo di esso. Al termine della lettura, la sensazione che la tutela dell'uomo che siamo resti ancora un compito tutto da intraprendere sembra slargare i confini dell'esplicazione filosofica, sfumandoli: appunto per questo, l'aggettivo può qui essere assunto soltanto in senso lato, giacché che cosa sia effettivamente filosofia resta, come si sa, questione aperta. È con opportunità e consapevolezza, allora, che l'autore sceglie di allegare al lavoro un'Appendice conclusiva dedicata appunto a questo antico e sempre nuovo problema – cioè: a questo problema sempre nuovo in quanto antico, *originario*, se si accoglie l'atmosfera heideggeriana della suddetta *Appendice*. Soltanto una tematizzazione esplicita di questo punto può infatti rispondere alla domanda implicita nella radicalizzazione dell'impostazione autoriflessiva, reattiva e insieme euristica, constatativa e insieme prescrittiva del discorso: se, e in che modo, lo svolgimento di questa indagine nello specifico, e una certa idea di pratica filosofica in generale, possano costituire effettive pratiche di salvaguardia dell'umanità dell'uomo.

Sembra di poter dire, in generale, che una tale pratica si connota proprio in quanto riesce di fatto a tenere insieme, nel suo movimento, l'uomo e il suo *dover* rimanere, ridefinendo sempre di nuovo il primo termine attraverso ciò che ricava dall'esplicazione effettiva del secondo, e sostanziando il secondo attraverso il riferimento all'uomo che ogni volta di fatto siamo. Perciò – ne conclude Mazzarella – filosofia è quella tecnica umana caratterizzata dal suo essere direttamente *in vista dell'uomo*: è la vita che fronteggia sé stessa, la vita che sapendosi deve tenersi a sé, in quel rischio che si apre col dispiegarsi umano del mondo e del *logos* che lo intesse. È significativo che ad una tale conclusione si rimandi fin dall'*Introduzione*: come se la presa di posizione che in questa si annuncia, non volendo appesantire con premesse

metateoriche il suo stesso slancio verso i temi etici più vari, voglia comunque lasciar intravedere la sua dialettica interna – esponendosi in certo modo nella luce che posiziona e giustifica la sua istanza teorica entro il dibattito odierno.

Il volume si compone di sette saggi, accompagnati dalla già segnalata *Appendice* conclusiva e dall'*Introduzione*, intitolata appunto a *Una pratica di resistenza*. I suddetti scritti sono divisi in quattro aree tematiche: in ordine, *La smoralizzazione del mondo*, *Diritti umani e diritti naturali*, *L'uomo che deve rimanere*, *Saggi per l'identità umana come programma stazionario metafisico*. Il primo titolo comprende un solo ampio saggio, *La smoralizzazione del mondo. La comunità contrattata*, che esplicando la strutturale antinomia di cui si diceva apre la via, in qualche modo, ai nuclei problematici affrontati di seguito. Il secondo titolo raggruppa due saggi dedicati alla questione del diritto naturale: in essi trova posto un confronto attento e originale con la tradizionale figura dell'Antigone sofoclea, e con il dissidio ideale che essa incarna. Il terzo titolo include due saggi dedicati, in sostanza, al rapporto tra antropizzazione, religione e tecnica. Infine, il quarto titolo propone due scritti di antropologia filosofica – il secondo dei quali consiste in un confronto estremamente suggestivo con la già richiamata opera di Philip Dick.

In sintesi: nella originale specificità della sua proposta teorica ed etica, questo lavoro resta altresì un prezioso crocevia di alcune linee di ricerca perseguite con costanza dall'autore nell'arco di quasi quarant'anni. Oltre all'ovvio richiamo a *Vie d'uscita. L'identità umana come programma stazionario metafisico* (Genova 2004), nel quale questa proposta è stata inaugurata, *L'uomo che deve rimanere* continua il lavoro sull'opera di Heidegger e Nietzsche (*Tecnica e metafisica. Saggio su Heidegger*, Napoli 1981; *Nietzsche e la storia. Storicità e ontologia della vita*, Napoli 1983; *Ermeneutica dell'effettività. Prospettive ontiche dell'ontologia heideggeriana*, Napoli 1993), la riflessione su temi di bioetica e diritto (*Sacralità e vita. Quale etica per la bioetica?*, Napoli 1998) e sul rapporto tra filosofia e religione (*Filosofia e teologia di fronte a Cristo*, Napoli, 1996; *Pensare e credere. Tre scritti cristiani*, Brescia 1999). Questo elenco, per quanto indicativo e parziale, rischia nondimeno di offuscare l'afflato del testo – che qui si è provato, per accenni, a trasmettere: quello, come si diceva all'inizio, di una pratica tenace, paziente e consapevole della propria collocazione etica entro lo spazio comune della vita umana presente.