

Le parole della filosofia

Le metamorfosi del vocabolario del pensiero nella storia

a cura di Anna Motta e Lidia Palumbo

Federico II University Press



fedOA Press

Le parole della filosofia : le metamorfosi del vocabolario del pensiero nella storia / a cura di Anna Motta e Lidia Palumbo. – Napoli : FedOAPress, 2024. – 464 p. ; 24 cm. – (Scuola di Scienze Umane e Sociali. Quaderni ; 27).

Accesso alla versione elettronica:
<http://www.fedoabooks.unina.it>

ISBN: 978-88-6887-225-0

DOI: 10.6093/978-88-6887-225-0

Online ISSN della collana: 2499-4774

Questo volume è stato pubblicato grazie al finanziamento di Ateneo concesso dall'Università di Napoli Federico II e con un contributo della Società Filosofica Italiana (SFI).

Comitato scientifico

Enrica Amaturò (Università di Napoli Federico II), Simona Balbi (Università di Napoli Federico II), Antonio Blandini (Università di Napoli Federico II), Alessandra Bulgarelli (Università di Napoli Federico II), Adele Caldarelli (Università di Napoli Federico II), Aurelio Cernigliaro (Università di Napoli Federico II), Lucio De Giovanni (Università di Napoli Federico II), Roberto Delle Donne (Università di Napoli Federico II), Arturo De Vivo (Università di Napoli Federico II), Oliver Janz (Freie Universität, Berlin), Tullio Jappelli (Università di Napoli Federico II), Paola Moreno (Université de Liège), Edoardo Massimilla (Università di Napoli Federico II), José González Monteagudo (Universidad de Sevilla), Enrica Morlicchio (Università di Napoli Federico II), Marco Musella (Università di Napoli Federico II), Gianfranco Pecchinenda (Università di Napoli Federico II), Maria Laura Pesce (Università di Napoli Federico II), Mario Rusciano (Università di Napoli Federico II), Mauro Sciarelli (Università di Napoli Federico II), Roberto Serpieri (Università di Napoli Federico II), Christopher Smith (British School at Rome), Francesca Stroffolini (Università di Napoli Federico II), Giuseppe Tesaro (Corte Costituzionale)

© 2024 FedOAPress – Federico II University Press

Università degli Studi di Napoli Federico II
Centro di Ateneo per le Biblioteche “Roberto Pettorino”
Piazza Bellini 59-60
80138 Napoli, Italy
<http://www.fedoapress.unina.it/>

Published in Italy

Gli E-Book di FedOAPress sono pubblicati con licenza Creative Commons Attribution 4.0 International

Indice

0. Un'introduzione alle parole della filosofia, <i>di Anna Motta e Lidia Palumbo</i>	9
I. ETICA E POLITICA	13
PARTE A. SAGGI DELLE SESSIONI PLENARIE	15
1. Dal <i>bíos hairesótatos</i> alle bioetiche contemporanee. Viaggio attraverso la storia del concetto filosofico di <i>bíos/vita</i> , <i>di R. Loredana Cardullo</i>	17
2. Utopia, <i>di Carla Danani</i>	35
3. Tolleranza, libertà di coscienza, libertà di espressione: uno stesso paradigma?, <i>di Antonella Del Prete</i>	59
4. Ascesi: variazioni sul tema da Nietzsche a Weber, <i>di Edoardo Massimilla</i>	77
5. Genealogia. Risarcire i debiti: note a partire dalla seconda dissertazione della <i>Genealogia della morale</i> , <i>di Tiziana Andina</i>	117
6. Il libero arbitrio è veramente un'illusione?, <i>di Mario De Caro</i>	133
PARTE B. SAGGI DELLE SESSIONI PARALLELE	141
7. Da natura a cultura. Il concetto di <i>ethos</i> negli scritti biologici ed etico-politici di Aristotele, <i>di Myriam Lazzaro</i>	143
8. Superiorità assiologica, teologica e meta-ontologica. L'evoluzione del concetto di (idea del) bene in alcune fasi del Platonismo, <i>di Enrico Volpe</i>	151
9. <i>Misericordia vel humanitas</i> : la metamorfosi della giustizia secondo Lattanzio, <i>di Fabio Fernicola</i>	157
10. <i>L'inuentio</i> linguistico-concettuale della <i>sinderesi</i> : osservazioni diacroniche su un termine mai nato, <i>di Tiziano F. Ottobrini</i>	163
11. "En ser indio mi vanidad se funda". L'introduzione e lo sviluppo del concetto d'indigenismo nella filosofia politica, <i>di Manuel López Forjas</i>	171
12. La risemantizzazione della nozione di <i>Velleité</i> nell'opera filosofica di Frans Hemsterhuis, <i>di Viviana Galletta</i>	177

13. La frontiera, luogo di separazione e incontro. Riflessioni a partire dalla filosofia terzomondista di Mohammed Aziz Lahbabi, <i>di Francesco Patrone</i>	183
14. La risemantizzazione della secolarizzazione nel lavoro di Charles Taylor, <i>di Enrico Di Meo</i>	191
15. La lettura filosofica del gesto. Evoluzione dal XIX secolo fino ai giorni nostri, <i>di Francesca Camponero</i>	199
16. Il concetto di limite nella società odierna, <i>di Nunziatina Sanfilippo</i>	203
II. RELIGIONE E STORIA DELLE IDEE	211
PARTE A. SAGGI DELLE SESSIONI PLENARIE	213
17. Da οὐσία a ġawhar. Al-Fārābī sulla terminologia dell'essere dal greco all'arabo, <i>di Cecilia Martini Bonadeo</i>	215
18. Un nome per Dio in cinese. Sull'universalizzabilità del lessico onto-teologico europeo, <i>di Francesco Piro</i>	233
19. "Un volto che ci somiglia". L'Italia di Carlo Levi tra mondo arcaico e contemporaneità dei tempi, <i>di Maurizio Martirano</i>	253
20. La metamorfosi del concetto di "metodo" nella prospettiva della complessità, <i>di Annamaria Anselmo</i>	269
PARTE B. SAGGI DELLE SESSIONI PARALLELE	279
21. Quando la filosofia e la medicina hanno trovato la loro 'strada', <i>di Francesca Gambetti</i>	281
22. Vuoto, <i>di Sergio A. Dagradi</i>	289
23. Persona e dignità dell'uomo, <i>di Antonio Calicchio</i>	295
24. Anima. Il mito del carro nella <i>Katha Upaniṣad</i> e nel <i>Fedro</i> di Platone, <i>di Marco Orsetti</i>	301
25. <i>Psyché</i> : da "vero sé" a struttura del cosmo. La nozione di anima da Socrate all'Accademia platonica antica, <i>di Flavia Palmieri</i>	307
26. «Eros è eros di nulla o di qualcosa?» (<i>Symp.</i> 199e6-7). Su due significati originari di eros, <i>di Francesca Pentassuglio</i>	313
27. La polisemia della nozione di <i>dialektike</i> nel pensiero greco antico. Antilogica, dialogica, dialettica oggettiva, <i>di Federica Piangerelli</i>	319
28. Tra <i>re-legere</i> e <i>re-ligare</i> . L'accidentato cammino del termine <i>religio</i> , <i>di Chiara Rover</i>	325
29. <i>Forma, species, idea</i> . La risemantizzazione latina di εἶδος e ἰδέα, <i>di Matteo Parente</i>	331
30. <i>Beatitudo</i> e <i>summum bonum</i> in Boezio, fra filosofia classica e teologia cristiana, <i>di Renato de Filippis</i>	337
31. <i>Idea</i> . Metamorfosi nel secolo XIV, <i>di Francesco Fiorentino</i>	343

32. La metafora della visione e le origini del prospettivismo in Cusano, <i>di Davide Monaco</i>	349
33. L'Idolo: migrazioni di una fascinazione ancestrale, <i>di Francesco Clemente</i>	355
34. Pensare Dio (e il mondo) dopo Spinoza, <i>di Nicola Zippel</i>	361
35. Sul concetto di <i>stupore</i> . Una considerazione schellinghiana <i>attraverso</i> Pareyson, <i>di Stefano Piazzese</i>	369
36. Stefan George e il tradimento della parola, <i>di Giacomo Fronzi</i>	375
37. La mistica in Edith Stein: un'esperienza fenomenologica di Dio, <i>di Gloria Piccioli</i>	383
38. Concepire la mistica in chiave filosofica. Antecedenti e conseguenze del Concilio Vaticano II, <i>di Veronica Tartabini</i>	391
39. <i>In novitate vitae</i> . Il significato del "nuovo" nelle interpretazioni contemporanee della <i>kainē ktisis</i> paolina, <i>di Lorenzo Pompeo</i>	397
40. La "carne" e le "idee sensibili" nel pensiero di Merleau-Ponty. Alla ricerca di una nuova ontologia con parole nuove, <i>di Maria Concetta Di Giaimo</i>	405
41. Immagini del nichilismo. Severino, Vattimo e l'ombra di Heidegger, <i>di Niccolò Tarquini</i>	413
III. DIDATTICA DELLA FILOSOFIA	419
42. La didattica della filosofia mediante l'analisi del metodo di scrittura dei filosofi, <i>di Ennio De Bellis</i>	421
43. La metamorfosi del tempo filosofico. Spunto didattico attraverso il testo agostiniano, <i>di Stefania Zanardi</i>	431
44. MetaLife. Sapiens nell'epoca del <i>Digitocene</i> , <i>di Gianluca Giannini</i>	443
English abstracts	455

MetaLife.
Sapiens nell'epoca del *Digitocene*

di Gianluca Giannini

To design a dynamo machine, one does not need to know the history of its invention process. A young engineer can do very well without it. The historical circumstances that shaped the first generators are, or at least can be, completely irrelevant to him. In any case, a dynamo machine as a device for transforming kinetic or chemical energy into electrical energy is rather outdated. When, in the not-too-distant future, electricity will be produced directly, for example, in a micro fusion cell, thus overcoming the troublesome circularity of the present transformations (of coal's chemical energy into thermal energy, then of thermal into kinetic energy, and only then of kinetic energy into electrical energy), only a historian of technology will remember the design principle of the earlier generators. This kind of separation from developmental history is unknown in biology. We say this because we are about to embark on a critique of evolutionary solutions.

(Stanisław Lem, *Constructing Life*)

Nell'epoca attuale ci troviamo al centro di una profonda trasformazione che coinvolge ogni aspetto della nostra vita, che sia consapevolmente o involontariamente. Questa mutazione si manifesta attraverso cambiamenti radicali in termini di cultura, valori, politica, economia, salute e molto altro. È un'epoca in cui sapere e innovazione sono diventati persino intercambiabili visto il loro inestricabile trofismo e in cui la tecnologia ha assunto un ruolo senza precedenti nel modellare il nostro ambiente, sia interno che esterno.

Un modo del plasmare che sempre più presenta i crismi dell'irreversibilità.

È finanche pleonastico girarci attorno: viviamo in un'epoca in cui le tecnologie, le tecnologie ICT in special modo, hanno permeato ogni aspetto della nostra esistenza, ridefinendo le interazioni sociali, le modalità di apprendimento e trasmissione dei saperi, la nostra capacità di comunicare e persino

la comprensione del mondo che ci circonda, e non solo nelle modalità d'approccio ma, anche e soprattutto, nella ridefinizione intima del rapporto con gli enti nel loro complesso. Questa trasformazione sta indefettibilmente ridefinendo e riscrivendo profondamente non solo, come vorrebbe molta retorica, il nostro cosiddetto stile di vita ma, finanche, le prassi in cui si modificano, ridefiniscono e ristrutturano le nostre stesse impalcature identitarie.

In questa cornice, ognuno di noi si trova a essere protagonista del cambiamento, addirittura prima ancora di essere chiamato a esserlo. Questo coinvolge non solo il nostro sforzo nell'adattarci a una realtà in continua evoluzione, ma anche la necessità di comprenderla appieno. L'urgenza di immergersi in questo scenario ipercinetico e dinamico è diventata sempre più pressante, non tanto per preservare forme del benessere individuale e collettivo, ma soprattutto per acquisire una comprensione più aderente al chi siamo e quali potrebbero essere i nostri destini in un futuro prossimo che è già presente.

Siamo testimoni e partecipi attivamente, coinvolgendoci in modo identitario come specie umana, in un'epoca eccezionale dacché massivamente eccedente, quella che volgarmente viene etichettata della *Transizione digitale* e che, forse e in maniera più pertinente, con un neologismo, si potrebbe definire *Digiticene*. Se da un lato è innegabile che l'orizzonte che ci pertiene sta evolvendo in modi che avremmo difficilmente potuto immaginare solo un paio di decenni fa, è altrettanto vero che ci sfuggono gli esiti a medio e lungo termine di questa stessa trasformazione che si accompagna, in maniera sempre più ricorrente, all'aggettivo digitale. Il ruolo che ci spetta, difatti, non è solo quello di adattarci a questa nuova realtà, ma anche cercare di discernere il significato profondo di questa epoca senza precedenti – il *Digiticene* appunto – e prepararci per ciò che l'avvenire (che sta già avvenendo) ci riserva. Nonostante tutto, il panorama completo degli effetti di questa trasmutazione profonda, anche a breve, rimane ancora avvolto, per molti suoi aspetti, nell'oscurità.

Per intenderci ed entrare immediatamente in *medias res*, è possibile già solo riferirsi a una banale e consueta azione per averne un esempio tangibile. Scorrendo infatti le pagine di un comune quotidiano (cartaceo o digitale, ormai non v'è alcuno scarto) si possono leggere notizie come questa:

La polizia britannica sta indagando su un'aggressione sessuale "virtuale" ai danni di una ragazza, identificata solo come di età inferiore ai 16 anni, in quella che si dice sia la prima indagine di questo tipo nel Regno Unito. Secondo quanto riferito, la ragazza indossava un visore per la realtà virtuale e stava giocando a un gioco immersivo nel Metaverso quando il suo avatar è stato attaccato da molti altri. La questione se lo stupro virtuale sia "davvero stupro" risale almeno al 1993, quando il *Village Voice* pubblicò un articolo di Julian Dibbell su "uno stupro nel cyberspazio". L'articolo di Dibbell riportava come le persone dietro gli avatar che sono stati

aggrediti sessualmente in una comunità virtuale provassero emozioni simili a quelle delle vittime di stupro fisico. Lo stesso vale per la sedicenne in questione, il cui avatar è stato attaccato nel Metaverso, secondo un alto funzionario di polizia che ha familiarità con il caso. Il quale, interpellato dal *Daily Mail*, ha detto: “C’è un impatto emotivo e psicologico sulla vittima che è più duraturo di qualsiasi lesione fisica”. Inoltre, la qualità immersiva dell’esperienza del Metaverso rende ancora più difficile per un bambino, in particolare, distinguere tra ciò che è reale e ciò che è finzione. I contorni giuridici della questione sono ancora molto poco definiti. Ma come ha detto un inquirente sempre al *Daily Mail*, il Metaverso è già “pieno” di reati sessuali. Nel 2022, la psicoterapeuta Nina Jane Patel, che fa ricerca sul Metaverso, ha scritto dell’“incubo surreale” di essere stuprata in gruppo nel gioco “Horizon Venues” (ora “Horizon Worlds”). La domanda, ovviamente, è se uno stupro nel Metaverso debba essere accomunato a uno stupro nella vita reale¹.

Di cosa stiamo parlando? A cosa si riferisce questo articolo?

A leggerlo con un minimo di attenzione esso fa riferimento, in pochi capoversi, a una gran messe di cose che a partire dalla notizia principale, una notizia di reato (lo stupro nel Metaverso), già definiscono uno spazio-ambiente antropico totalmente immerso nel digitale e, vedremo, tale da distendersi in un orizzonte totalmente inedito, dominato da parametri per certi versi sconosciuti e che si fatica persino a distillare.

Ma procediamo con ordine e torniamo ancora un attimo all’articolo di cronaca che, come si accennava, veicola un serie di elementi quantomeno *inconsueti* e svela un *impaccio* profondo.

Si toccano qui tematiche che spaziano in un vasto spettro anzitutto, dall’apparentemente “tecnico” concetto di Metaverso e cyberspazio a questioni molto più perturbanti, come l’idea che le persone dietro agli avatar, dietro al loro alter-ego digitale, possano subire aggressioni sessuali in una comunità virtuale e provare emozioni simili a quelle delle vittime di stupro fisico, passando per quelle di sfondo (e di sostanza, tuttavia) che spaziano dall’*identità digitale* sino alle ‘annose’ questioni delle policy più disparate. Questo scenario si trasforma persino in un *incubo surreale*, coinvolgendo non solo i confini giuridici ma, anche, l’impatto emotivo e psicologico della vittima, che può essere più duraturo di qualsiasi lesione fisica.

È evidente come un evento del genere, che nella seconda metà degli anni ’90 del XX secolo saremmo stati in grado di catalogare, rapidamente, quantomeno in una distinzione netta tra mondo virtuale e reale, oggi ci pone di fronte a una sfida non solo narrativa ma anche interpretativa, dacché questione davvero più profonda e onnicomprensiva.

¹ *La Repubblica*, 7 gennaio 2024.

Questo scenario, infatti, ci costringe a confrontarci con una complessità che sarebbe stata difficile da immaginare solo pochi decenni fa, finanche nel suo generico perimetro. Le ripartizioni tra il mondo virtuale e quello reale, che una volta sembravano definite e chiare, oggi sfumano e impallidiscono, portandoci a una crisi non solo ermeneutica ma, anche e soprattutto, meramente descrittiva da cui, poi, l'*inconsueto* che più che imbarazzo costringe a un vero e proprio *impedimento* 'multilaterale'.

Emergono difatti una serie di problematiche interconnesse che abbracciano ambiti legali, psicologici, sociologici e tecnologici, oltre a sollevare riflessioni di natura filosofica che, di fatto, restituiscono come vetusta qualsiasi coerente e lineare messa in forma esplicativa, svelando che l'ente/situazione da nominare e da ricomporre, semplicemente è un inedito assoluto. Un inedito che alloca su un'avvenuta trasfigurazione radicale del modo d'essere e stare al mondo di Sapiens.

In questa cornice, la spia di quanto si sta provando a sostenere è l'evidente inadeguatezza di molte delle dicotomie concettuali su cui ci siamo basati finora e che costituiscono la bussola orientativa in direzione del mondo esterno, persino quello *fabbricato* da noi: reale/virtuale, vero/falso, verità/finzione, buono/cattivo, lecito/illecito e così via. Tale evidenza sottolinea i tratti di una rivoluzione antropologica, forse nelle sue fasi conclusive, che emergendo da una complessa intersezione-continuità tra la dimensione antropica e quella digitale, inchioda a una necessità: sviluppare nuove piattaforme di umanesimo, che richiedono una codifica, una strutturazione e, se possibile, una riformulazione immediata dell'umano stesso e, indi, di ciò che sbrigativamente (ormai) classifichiamo come artificiale.

Un primo passaggio, necessariamente preliminare, concerne tuttavia il 'cosa'. Ovvero, di cosa parliamo quando parliamo di *Digitocene* e, dunque nella fattispecie, di Metaversi? Sì, Metaversi, dacché, vedremo, è illusorio e frutto di divulgazione cedevole e approssimativa, la declinazione al singolare.

Possiamo cominciare col dire che il Metaverso, non come mero prodotto quindi, bensì come ideazione e *fabbricazione* a tutto tondo, consiste in realtà virtuali condivise, in cui gli utenti possono interagire tra loro e con gli oggetti, in un ambiente totalmente digitale ovvero de-materializzato. È, nei termini contenutistici, un concetto ancora in fase di sviluppo ma, a partire dalla sua componente progettuale-realizzativa, ha già in premessa tutto il potenziale per rivoluzionare il modo in cui viviamo e interagiamo OnLine. Apparentemente *solo* OnLine, dacché la capacità inscritta affonda le sue radici in un trasmutamento complessivo e, indi, anche di altro ordine che è già in (conclusivo) accadimento.

Di fatto, i Metaversi sono stati pensati, ideati ed eseguiti come spazi-ambienti-mondo virtuali, tridimensionali e, soprattutto, interattivi in cui le persone possono socializzare e interagire con oggetti digitali.

In via schematica potremmo così condensare le attuali possibilità interattive:

1. nei Metaversi, gli utenti interagiscono e condividono informazioni personali;
2. nei Metaversi, gli utenti possono creare e condividere contenuti digitali;
3. nei Metaversi, gli utenti possono creare avatar che rappresentano loro stessi;
4. i Metaversi offrono un'esperienza coinvolgente e possono diventare facilmente una forma di allontanamento e separazione dalla realtà empirica tradizionale giacché, in quanto forme totalmente inglobanti, nel superare situazioni reali, non semplicemente vi si sovrappongono ma, letteralmente, le sostituiscono subentrando del tutto.

Tant'è che, ad esempio, nei Metaversi, gli utenti possono creare e vendere oggetti digitali utilizzando valuta 'virtuale'. Ma, solo lungo questo tracciante, gli esempi potrebbero moltiplicarsi quasi all'infinito.

I Metaversi ci permettono di estendere la nostra presenza digitale in un modo (e in un mondo) completamente nuovo, creando un ambiente virtuale in cui possiamo vivere, lavorare, giocare e socializzare, squadernando una serie di opportunità per migliorare la nostra vita. Non solo la nostra vita digitale.

In particolare, possono essere utilizzati per:

- migliorare l'interazione sociale: i Metaversi ci permettono di interagire con gli altri in un modo più coinvolgente e realistico. Possiamo incontrare i nostri amici e familiari in un ambiente virtuale, partecipare a eventi e riunioni, e persino creare nuove relazioni, abolendo qualsiasi motivo di distanza spaziale ridefinendo radicalmente il nostro concetto di *presenza*;
- ampliare le nostre esperienze: i Metaversi ci permettono di sperimentare cose che non sarebbero possibili nel mondo reale. Possiamo visitare luoghi lontani nel tempo, provare nuove attività, e persino imparare nuove cose immergendoci in situazioni *sur-reali*, ovvero tali da oltrepassare la dimensione della realtà empirica per rideterminarla;
- migliorare la nostra produttività: i Metaversi possono essere utilizzati per affinare la nostra produttività lavorativa e scolastica. Possiamo partecipare a riunioni, seguire corsi di formazione, e persino creare nuovi prodotti e servizi nel *chiuso* di questa oltre-realtà.

- I Metaversi possono poi essere utilizzati per una serie di applicazioni, tra cui:
- educazione: i Metaversi possono essere adoperati per creare ambienti di apprendimento coinvolgenti e realistici. Ad esempio, gli studenti possono visitare musei e siti storici, partecipare a simulazioni, e persino interagire con personaggi storici di epoche precedenti;
 - lavoro: i Metaversi possono essere impiegati per migliorare la collaborazione e la produttività lavorativa. Ad esempio, i dipendenti possono partecipare a riunioni, lavorare su progetti condivisi, e persino formarsi in modo virtuale, non solo da continenti diversi ma, finanche, nella riproduzione di ambienti-limite, ovvero inagibili e inabitabili empiricamente dall'essere umano;
 - intrattenimento: i Metaversi possono essere utilizzati per creare esperienze di intrattenimento coinvolgenti e immersive. Ad esempio, gli utenti possono assistere a concerti, giocare a videogiochi, e persino guardare film in un ambiente virtuale.

Da questa semplice e approssimativa carrellata delle *potenzialità/eventualità* in fieri emerge già un dato: i Metaversi ci permettono, e permetteranno sempre più, di svolgere tutta una serie di attività del quotidiano che non semplicemente intessono le nostre vite ma, in maniera fonda e profonda, fanno la nostra esistenza e, indi, perimetrano volta a volta il nostro statuto identitario e persistente.

Non v'è dubbio che, come accennato, quello di 'Metaverso' sia un concetto ancora in fase di definizione che, tuttavia, proprio perché si sta rapidamente affermando come la prossima frontiera della tecnologia giacché, in maniera sempre più incalzante, spazio virtuale condiviso in cui gli utenti possono, in un inedito registro co-esistentivo e co-elaborativo, interagire tra loro e con il mondo circostante in modo compiutamente immersivo e (neo-)realistico, svela da subito qualcosa di eccedente rispetto alla mera funzione d'uso.

Se è vero com'è vero che 'Metaverso' è spesso associato a concetti come la Realtà Virtuale (VR) e la Realtà Aumentata (AR), è del tutto evidente che non si tratta semplicemente di una nuova tecnologia su base emulativo/simulativa del mondo esterno, ma della breccia che si apre in direzione di una vera e propria originale (e sino a ora sconosciuta) *forma di vita*, ovvero di una modalità inedita d'essere ed esistere che la nostra specie s'è data e che descrittivamente viene ricondotta all'aggettivo 'immersivo'.

Se, cioè, i Metaversi sono *tecnicamente* spazi virtuali, ma *il loro impatto è e sarà reale* (non a caso, proprio come recita lo spot pubblicitario di Meta), è

del tutto palese che i nostri concetti tradizionali di reale e virtuale già da ora non sorreggono più nel cogliere, neanche descrittivamente, il complesso fenomeno e la sua portata. E se, perciò, è vero com'è vero che stiamo parlando di spazi immateriali tridimensionali in cui le persone possono interagire tra loro, con gli oggetti digitali, riconfigurando costantemente dimensioni coesistentive quali inediti e inimmaginabili spazi antropici in cui non ci sono confini e barriere di accesso e limiti alla gemmazione di situazioni, ciò vuol solo (e semplicemente) dire che siamo alle soglie di una nuova frontiera in cui quel che saremo come specie sarà totalmente altro rispetto a ciò che siamo o crediamo d'essere.

Siamo alle soglie di un inedito modo dell'essere che, infatti – e qui una prima fondamentale accezione di 'immersivo' – nel mescolare in maniera inscindibile il reale e il virtuale, ovvero secondo un'alchimia di assoluta fluidità e continuità senza soluzione di continuità, indica già in direzione di un *oltre* da cominciare a cogliere in tutta la sua portata nei termini di metamorfosi antropologica assimilabile a quelle derivanti da pressione selettiva dacché il palcoscenico *applicativo*, ai fini dell'agibilità della nostra strategia persistente-va di specie, non è più (e solo) il *vecchio* mondo esterno.

Detto altrimenti, i Metaversi indicano già in direzione dell'OnLife, che qualifica la nostra vita vissuta a *Metà* tra realtà OffLine e OnLine. Dell'OnLife quale nuovo *habitus ontologico* di specie.

Quello di OnLife è concetto di conio recente ed è stato di fatto introdotto da Luciano Floridi per indicare, anzitutto, vite vissute nell'intreccio tra realtà empirica e realtà OnLine. In un mondo sempre più digitalizzato, la nostra vita e, in buona sostanza, il complesso pluri-significativo di ciò che chiamiamo 'esistenza', prende a *farsi* in una continuità tra il mondo reale e il mondo virtuale, tra dimensione materiale e dimensione immateriale, tale da imporre non una semplice ridefinizione ma, anzi, tale da impostare le coordinate per la gemmazione di nuovi spazi antropici che sono il portato di tutto questo senza più ordine distintivo tra un prima e un dopo, tra reale e virtuale appunto, autentico e simulato, originario e sintetico, naturale e artificiale. E tutto questo in un *Loop* cinetico che disintegra ogni confine per impostarne di nuovi, in cui 'l'impatto reale' è né più né meno, ogni volta, tutt'altro che punto d'approdo, bensì il motivo re-immersivo e di riavvio per riaprire a slittamenti progressivi sul senso e i sensi di Sapiens su di sé e per sé.

L'idea stessa del Metaverso significa che una parte sempre maggiore delle nostre vite, del lavoro, del tempo libero, del tempo speso, della ricchezza, della felicità e delle relazioni sarà OnLine. In realtà, *esisteranno* OnLine, *piuttosto che essere semplicemente messi* OnLine come un

post su Facebook o un upload su Instagram, o aiutati da dispositivi e software digitali, come potrebbe essere una ricerca su Google o un iMessage².

OnLife appunto.

Se OnLife, dunque, è quella *dimensione vitale, relazionale, sociale e comunicativa, lavorativa ed economica, vista come frutto di una continua interazione tra la realtà materiale e analogica e la realtà virtuale e interattiva*, non deve far specie che, anzitutto, a ciò si giunge a partire dalla constatazione che

la diffusione delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ICT) e la loro adozione da parte della società influenzano radicalmente la condizione umana, nella misura in cui modificano le nostre relazioni con noi stessi, con gli altri e con il mondo. La crescente pervasività delle ICT scuote i quadri di riferimento consolidati attraverso le seguenti trasformazioni: I. l'offuscamento della distinzione tra realtà e virtualità; II. l'offuscamento delle distinzioni tra uomo, macchina e natura; III. l'inversione dalla scarsità di informazioni all'abbondanza di informazioni; IV. il passaggio dal primato delle entità al primato delle interazioni³.

Così come se è accoglibile che “il mondo viene afferrato dalle menti umane attraverso i concetti: la percezione è necessariamente mediata dai concetti, come se fossero le interfacce attraverso cui la realtà viene sperimentata e interpretata ... [giacché] i concetti forniscono una comprensione della realtà circostante e un mezzo per comprenderla” e se, oltremodo, non fa specie che “l'attuale strumentazione concettuale non è adatta ad affrontare le nuove sfide legate alle ICT e porta a proiezioni negative sul futuro: temiamo e rifiutiamo ciò a cui non riusciamo a dare senso e significato”⁴, la categoria di OnLife diviene da subito il termine migliore per afferrare i termini di un quadro, minimale, in cui quantomeno collocare i punti cardinali che fanno e faranno l'esistenza di Sapiens.

E ancora: se è indubbio che il divario digitale, se lo si considera almeno nella semplice dimensione di possibilità d'accesso, appare oggi per lo più colmato, anche in virtù di una sempre maggiore accessibilità economica di device come PC e tablet e delle infrastrutture di base per la connessione a Internet, è altrettanto evidente che più che l'aver a disposizione i mezzi, però, sono comportamenti e abitudini che questi *abilitano* a rendere le esistenze degne di essere vissute, OnLife esattamente. In questa prospettiva non sorprende che soprattutto le generazioni di adottivi e nativi digitali abbiano imparato a gestire e integrare, senza soluzione di continuità, vita ed esperienze reali e vita ed esperienze virtuali.

² M. Ball, *The Metaverse. And How It Will Revolutionize Everything*, p. 296 (corsivo mio).

³ *The Onlife Manifesto. Being Human in a Hyperconnected Era*, p. 7.

⁴ *Ibidem*.

Se cade del resto la distinzione tra OnLine e OffLine, ovvero è a monte la stessa distinzione tra virtuale e reale a perdere totalmente di senso, ciò non può aver avuto e non potrà non avere una serie di conseguenze a cascata sul modo in cui ci si costruisce la propria personalità, ci si relaziona all'altro o alle macchine, o ancora, per esempio, s'intende il concetto di responsabilità. La strutturazione identitaria stessa nel suo complesso e, indi, sensi e significati che attribuiamo all'umano stare, ogni volta, qui e ora.

Essere umani, nell'epoca dei Metaversi, ovvero nell'era di iperconnessione senza soluzione di continuità, richiede di lasciar perdere le dicotomie e ragionare per binomi e, perciò, cominciare ad accedere a un'accezione nuova di esistenza, quella di MetaLife.

Qui la potenzialità di interazione, trasformazione e rideterminazione del contesto è unico nella storia di Sapiens, tant'è che già il concetto di persistenza si trasfigura e diviene non più aspetto materiale legato a un effettivo (empirico) per-esistere, bensì quella *proprietà* che permette al Metaverso di operare senza fine e senza la possibilità di essere messo in pausa o essere spento. Sotto questa condizione gli effetti delle azioni compiute da un utente rimangono visibili indefinitamente e visibili anche dagli altri e da ciò, la mia stessa possibilità del permanere.

Ma ancora, e in questa direzione, un'ulteriore eventualità a portata di mano... pardon, a portata di selezione del nuovo Sapiens come Metazen. Una delle condizioni chiave per capire come si vive un'esistenza OnLife ha a che vedere, infatti, con come l'individuo impara a gestire – anche in questo caso senza soluzione di continuità – sfera privata e sfera pubblica: gli ambienti digitali, la memoria elefantiaca di cui godono (basti pensare, in questo senso, alla necessità avvertita di uno strumento di tutela come il Diritto all'Oblio e, all'estremo opposto, a forme di controllo come quelle legate alle pratiche di Social Recruiting, solo per fare due esempi) costringono, infatti, a ripensare come pubblici anche aspetti della vita tradizionalmente intesi come privati o, al minimo, rendono labile qualsiasi confine tra queste due sfere.

Il sé OnLife è in altre parole un sé relazionale, che sa di doversi rapportare in ogni momento con *altri* che non è detto facciano parte di alcun gruppo primario; ciò determina la messa in atto di precise strategie della per-esistenza che comportano, ad esempio, la costruzione di un'identità *semi-pubblica*. Allo stato, la manifestazione forse più evidente di questa identità semi-pubblica è rappresentata dai profili Social in cui tutto, dalla scelta di una sembianza per il profilo alle impostazioni della privacy, contribuisce a veicolare un'immagine/struttura desiderata di sé e coerente con le proprie ambizioni.

Immaginiamo cosa ciò significhi nel solco del Digital Twin, ovvero della rappresentazione virtuale della nostra entità fisica riconfigurata tramite sensori, analisi dei dati etc. dacché dovranno essere utilizzati, i nostri gemelli digitali, per duplicare il comportamento e le prestazioni in tutti i settori che allo stato definiscono i nostri stessi spazi antropici, dalla produzione edilizia all'assistenza sanitaria o alla composizione del carrello della spesa alimentare.

Il Metazen, più di noi fino a oggi, sperimenterà fino in fondo nuovi modi della complessità, nella forma ad esempio dell'Information Overload. La grande mole di informazioni a disposizione di un Metazen risulterà difficile da gestire, richiederà sforzi cognitivi non indifferenti e forme di controllo allo stato non immaginabili se non nei termini di una detenzione predittiva, e indi esclusiva, dei titolari dei mezzi di produzione dei Metaversi.

Ragion per cui, nuove forme della *cittadinanza digitale*.

È ormai tempo che l'attenzione si sposti dal Digital Divide al cosiddetto Knowledge Divide: ogni società dovrebbe chiedersi, cioè, a che punto è nello sviluppo di una certa cultura digitale o Media Literacy e quali strumenti – cognitivi, analitici, di difesa, educativi, di costruzione e trasmissione dei saperi etc. – è davvero in grado di fornire ai propri membri per metterli nella condizione di non solo approfittare delle opportunità offerte dalla propria vita OnLife⁵ bensì, concretamente, di *viverla* appieno. Ovvero, in ultima istanza, di individualmente esistere.

I Metaversi rappresentano all'un tempo, l'evoluzione naturale di processi in corso da un quarto di secolo e, correlativamente, il costante volano della ridefinizione contenutistica – ovvero nei termini del 'chi siamo' quali esistenze permanentemente OnLine – di questi medesimi processi.

La nostra esistenza è già a tutti gli effetti MetaLife, dove la radice 'Meta' dev'esser colta nella sua duplicità interna, ovvero di un *Oltre* (μετά) i cui tempi sono dettati dai *Versi*, cioè dalle direzioni di movimenti e significati che sono squadernati dalle tecnologie ICT, e di cui Meta (∞) è solo la cifra esemplificatrice.

E allora, benvenuti nel *Digiticene*, ovvero in questa nuova epoca *geologica* in cui l'ambiente terrestre, nell'insieme delle sue caratteristiche fisiche, chimiche e biologiche, è plasmato, tanto su scala locale che globale dagli effetti dell'azione umana a partire dal suo nuovo abito ontologico, quello digi-centrato.

⁵ Cfr. *ivi*, pp. 239 ss.

Una nuova epoca in cui, però, l'ambiente terrestre tende a trasfigurarsi, sempre più, in mega-spazio antropico digitalizzato (e dunque senza frontiere e limiti) in cui ha preso a muoversi una nuova forma *vivente* che, a sua volta forza ambientale a tutti gli effetti, ha già i crismi di un'alterità assoluta che *forgia* “la nostra realtà fisica e intellettuale”, *modifica* “la nostra autocomprensione”, *cambia* “il modo in cui ci relazioniamo con gli altri e con noi stessi”, *aggiorna* “la nostra interpretazione del mondo”⁶ e dunque ogni nostra declinazione di agentività, compresa quella morale.

Bibliografia

- M. Ball, *The Metaverse. And How It Will Revolutionize Everything*, New York, 2022.
L. Floridi, ed., *The Onlife Manifesto. Being Human in a Hyperconnected Era*, Heidelberg-New York-Dordrecht-London, 2015.
L. Floridi, *La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo*, Milano, 2017.

⁶ L. Floridi, *La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo*, p. IX.