

ABITARE IL MONDO, ABITARE I MONDI

a cura di
FRANCESCO RUSSO
VÍCTOR TORRE DE SILVA

JUAN NARBONA · DONATELLA PACELLI
FRANCESCO RUSSO · VÍCTOR TORRE DE
SILVA · LUCA VALERA

ESSAYS - 3

FRANCESCO RUSSO
VÍCTOR TORRE DE SILVA
(a cura di)

ABITARE IL MONDO, ABITARE I MONDI

Scritti di:
Juan Narbona
Donatella Pacelli
Francesco Russo
Víctor Torre de Silva
Luca Valera

EDUSC 2023

Interdisciplinary
Forum *on*
Anthropology

CONSIGLIO SCIENTIFICO DELLA COLLANA

Andrea Lavazza (Università di Milano La Statale)
Antonio Malo (Pontificia Università della Santa Croce)
Paola Ricci Sindoni (Università di Messina)
Maria Teresa Russo (Università Roma Tre)

Terzo volume della Collana ESSAYS

Prima edizione 2023

© 2023 – Edizioni Santa Croce s.r.l.
Via Sabotino, 2/A – 00195 Roma
Tel. (39) 06 45493637
info@edusc.it
www.edizionisantacroce.it

ISBN 979-12-5482-171-8

SOMMARIO

Víctor Torre de Silva

INTRODUZIONE. LA PERSONA E I SUOI MONDI	5
1. Un quadro contrastante	5
2. Abitare: il punto di vista della sociologia e dell'antropologia filosofica	6
3. Abitare: il punto di vista dell'etica e della comunicazione sociale	10

Juan Narbona

COME SCEGLIERE UNA VITA BELLA? POSSIBILITÀ E LIMITI DELLE RETI SOCIALI	15
1. Premessa	15
2. Abitare per mettere radici	16
3. Trasmissione di valori nella società contemporanea	18
4. Le tecnologie: dal saper fare al saper vivere	21
4.1. Limiti delle reti sociali	25
4.2. Possibilità delle reti sociali	28

Donatella Pacelli

PERSONA E CONTESTO SOCIALE. IL RAPPORTO CON L'AMBIENTE NELLA CULTURA DELL'ILLIMITATO	33
1. Abitare il mondo nello scenario della contemporaneità	33
2. Persona e contesto: un rapporto a due vie per abitare insieme il mondo	38
3. La multidimensionalità della crisi del mondo globale. <i>Caos o comunità?</i>	42
4. Noi e gli altri tra identità e appartenenze. Il noi dialogico per "ri-orchestrare il mondo"	48
5. Una chiave di lettura per abitare il mondo e i mondi... oltre limiti e confini ma con <i>senso del limite</i>	52

Francesco Russo

ALLOGGIARE E ABITARE. PER UNA "ANTROPOLOGIA DELLA CONCRETEZZA"	59
1. Il rapporto con il mondo e il senso dell'abitare	59
2. Il mondo delle cose	61
3. Il rapporto con il tempo e con la verità	66
4. Quale autotrascendenza?	70

Luca Valera

ABITARE IL VIRTUALE. ECOLOGIA UMANA E AMBIENTALE NELL'EPOCA DELLA CIVILIZZAZIONE TECNOLOGICA	77
1. Una nuova forma di abitare	77
2. Perché è necessario ripensare il problema degli ambienti virtuali	79
3. Due chiarimenti preliminari. "Virtuale" e "ambiente virtuale"	80
4. Corpo, corpo virtuale e interazione	86
5. Abitare (in) ambienti tecnologici (o virtuali)	91

ABITARE IL VIRTUALE

Ecologia umana e ambientale nell'epoca della civilizzazione tecnologica

Luca Valera

Universidad de Valladolid (Spagna)
Pontificia Universidad Católica de Chile

1. UNA NUOVA FORMA DI ABITARE

Una delle grandi rivoluzioni dell'era della civiltà tecnologica¹ coincide con il cambiamento della nostra percezione dello spazio, dovuto all'invenzione di Internet. La smaterializzazione del web – che coincide con la creazione di un nuovo mondo, appunto – ha portato con sé una profonda despaializzazione, ossia un nuovo modo di percepire le nostre relazioni con gli spazi. Si iniziò a ragionare in bit e non più in atomi, a causa dei “cambiamenti esponenziali” che la cibernetica ha implicato.

Tale cambiamento, secondo Nicholas Negroponte, è stato “irrevocabile e inarrestabile”, permeando ogni ambito della nostra vita quotidiana e implicando nuove forme e tipologie di relazione con l'alterità². In sintesi, tale cambiamento ha implicato una nuova forma di abitare, ossia una nuova forma di vivere insieme agli altri esseri viventi (e agli altri esseri umani). La difficoltà, in questo caso, è che gli esseri con cui condividiamo l'ambiente, nell'era digitale, non sono esseri viventi, ma piuttosto “esseri digitali”, con una

¹ Cfr. H. JONAS, *Il principio responsabilità. Un'etica per la civiltà tecnologica*, Einaudi, Torino 2009.

² Cfr. N. NEGROPONTE, *Being Digital*, Hodder and Stoughton, Londra 1995, p. 4.

particolare ontologia e una data forma d'interazione reciproca.

Se l'abitare, dunque, è particolarmente legato alle relazioni che tra tali esseri si istituiscono, la nostra interazione con questi nuovi esseri digitali ci suggerirà qualche indicazione sulla nostra modalità di abitare (nel)l'era digitale. Per poter mettere a fuoco tale questione dell'abitare, così come ho sostenuto in altri scritti³, è necessario riprendere il paradigma dell'ecologia umana, che si occupa precisamente del "come abitare con gli altri esseri viventi su questa Terra". Tuttavia, si deve considerare in questo caso un cambiamento radicale, che ha a che fare con due dimensioni principali: 1) come già anticipato, non abbiamo a che fare con esseri viventi, ma con oggetti virtuali o *avatar*; 2) lo sfondo nel quale ci muoviamo non è la Terra, ma l'ambiente (o mondo) virtuale.

In questo senso, alcuni chiarimenti iniziali sono necessari. A questo proposito, in questo testo introdurrò le principali questioni legate all'abitare in ambienti virtuali (paragrafo 2), chiarendo le nozioni di "virtuale" e di "ambiente virtuale" (paragrafo 3) e facendo luce sul concetto di corpi virtuali⁴, in quanto oggetti definiti principalmente dalle interazioni all'interno di questi mondi virtuali (paragrafo 4). Tali chiarimenti concettuali saranno utili per offrire un'interpretazione plausibile del nostro abitare – con corpi

³ Mi riferisco qui a: L. VALERA, *Ecologia umana. Le sfide etiche del rapporto uomo/ambiente*, Aracne, Roma 2013.

⁴ Così come ha sostenuto Moor, tale chiarificazione è necessaria, poiché l'era digitale ha portato con sé sia una grande confusione concettuale riguardo ai concetti di base che una profonda riontologizzazione della realtà – cfr. J.H. MOOR, *What is Computer Ethics*, «Metaphilosophy», 16/4 (1985), pp. 266-275. In merito a questo tema si veda anche: L. FLORIDI, *The Ontological Interpretation of Informational Privacy*, «Ethics and Information Technology», 7 (2005), pp. 185-200.

“diversi” – negli ambienti virtuali (o, più in generale, nell’“infosfera”⁵), al fine di proporre un quadro filosofico per un’ecologia umana nell’attuale era digitale (paragrafo 5).

2. PERCHÉ È NECESSARIO RIPENSARE IL PROBLEMA DEGLI AMBIENTI VIRTUALI

Cosa significa vivere in un ambiente virtuale con un corpo virtuale? Cosa significa “abitare” in ambienti virtuali, dove il confine tra naturale e artificiale scompare o diviene quasi impercettibile? Queste domande sono al centro della maggior parte dei dibattiti contemporanei sulla filosofia delle tecnologie emergenti. Per affrontarle correttamente, è necessario tuttavia chiarire previamente due nozioni fondamentali: “virtuale” e “ambiente virtuale”. In questo senso, la questione in gioco in questo scritto non è tanto la virtualità in sé (o il concetto di virtuale), ma la relazione umana con il “virtuale come ambiente”⁶, al fine di mostrare come questa relazione possa essere abitata dall’essere umano stesso secondo la prospettiva dell’ecologia umana. Il tentativo, quindi, non è tanto quello di definire il virtuale, quanto di ripensare il virtuale come ambiente e, di conseguenza, di caratterizzare il nostro rapporto con tale “ambiente” (il tema dell’abitare, per l’appunto).

Per questo motivo, è necessario partire da un chiarimento preliminare dei due problemi appena

⁵ Tale concetto è stato ampiamente sviluppato in: L. FLORIDI, *The 4th Revolution. How the Infosphere is Reshaping Human Reality*, Oxford University Press, Oxford 2014.

⁶ Ho cercato di affrontare tale tema nei miei scritti: L. VALERA, *New Technologies. Rethinking Ethics and the Environment*, in L. Valera, J.C. Castilla (eds.), *Global Changes. Ethics, Politics and the Environment in the Contemporary Technological World*, Springer, Cham 2020, pp. 29-43; L. VALERA, *Espejos. Filosofía y nuevas tecnologías*, Herder, Barcelona 2022.

menzionati: 1. Che cos'è il "virtuale" o, più modestamente, "che cosa non si può dire che il virtuale non sia" nell'attuale era della civiltà tecnologica; 2. Com'è possibile considerare il "virtuale" come un ambiente adeguato per l'essere umano, un posto "abitabile". Cercherò, dunque, di offrire una risposta a queste due questioni preliminari prima di affrontare la nozione di "abitare", pensata come una possibile relazione con il virtuale.

3. DUE CHIARIMENTI PRELIMINARI. "VIRTUALE" E "AMBIENTE VIRTUALE"

Nei dibattiti attuali la nozione di "virtuale" viene spesso contrapposta a quella di "reale". Occorre, qui, procedere ad una chiarificazione concettuale: che cosa implica la nozione di "virtuale"? In questo testo mi soffermerò solamente sul problema del "virtuale" per quanto concerne il contesto tecnologico e cibernetico contemporaneo⁷.

In tale contesto, il "virtuale" viene usato principalmente come aggettivo e non già come sostantivo: parliamo di mondi virtuali, di oggetti virtuali, di relazioni virtuali, di monete virtuali, e così via. L'idea di fondo è che tali "oggetti virtuali" sono realtà che presentano semplicemente un'esistenza "simulata" su di un computer (o in uno spazio al di fuori della "realtà fisica") e che, per questo motivo, contrariamente alle cose "fisiche", non sono reali – o, piuttosto, sono irreali. Se possiamo affermare che gli oggetti fisici sono considerati "reali" in quanto occupano un luogo determinato nel tempo e nello spazio, sembrerebbe che lo stesso principio non si possa applicare agli "oggetti virtuali": questi si trovano in uno spazio che non è

⁷ Per una discussione storica e teoretica del concetto di virtuale, preferisco rimandare a: A. FABRIS, *Ethics of Information and Communication Technologies*, Springer, New York 2018.

situato e in un tempo che non è fisicamente definito. Chiedersi, pertanto, “dov’è il mondo virtuale?”, sembra avere poco significato.

Pensiamo ad un ponte in un ambiente virtuale (per esempio, in *Second Life*): nonostante la sua apparenza possa suggerire il contrario, sappiamo che tale ponte non ha peso, né massa, né altezza, né profondità, e non esiste un luogo “reale” in cui questi possa essere situato. Si tratta di un’“illusione” generata da processi elettrici in microprocessori e proiettata sullo schermo di un computer.

La realtà virtuale, in questo senso, sembra essere qualcosa che “consideriamo una realtà” solo per divertimento, per lavoro e così via, ma che, in definitiva, sappiamo essere qualcosa di simile ad un prodotto dell’immaginazione, anche se è probabilmente più definito e nitido di un semplice prodotto dell’immaginazione. In sintesi, lo consideriamo come qualcosa di irreale. Da questo punto di vista, sembrerebbe impossibile definire la realtà virtuale come “reale”: l’espressione “realtà virtuale” sarebbe, così, solamente un ossimoro.

Per quanto diffusa, tale idea è, a mio avviso, del tutto fuorviante. Di fatto, “virtuale” non si oppone a “reale” (e su questo punto sono d’accordo con la proposta di Deleuze⁸): esistono cose che possono essere reali e virtuali allo stesso tempo. Pensiamo, ad esempio, a una memoria virtuale (per esempio, un sistema di *cloud*): tale memoria non è irreale; piuttosto, è la simulazione di una memoria fisica in grado di funzionare come una memoria reale. Possiede un grado di realtà diverso da quello degli “oggetti fisici”, ma non appartiene al dominio dell’irreale, per così dire.

In questo senso, si capisce meglio come l’espressione “realtà virtuale” non sia un ossimoro, se pensa-

⁸ G. DELEUZE, *Différence et Répétition*, PUF, Paris 1968.

mo a “cose” che di solito non consideriamo “fisiche”. Consideriamo, ora, una riunione virtuale (tramite Skype, per esempio): possiamo affermare che si tratti di un incontro “irreale”, un incontro che non ha mai avuto luogo? O dovremmo piuttosto dire, più semplicemente, che si tratta di un incontro che ha avuto luogo, che si è effettivamente verificato, ma in una maniera totalmente diversa da quello che sarebbe avvenuto 50 anni fa? Non esiste contatto “fisico” (una stretta di mano, una percezione reciproca dei profumi, e così via), ma è avvenuto un contatto, ad ogni modo.

Fino ad ora ho affrontato la questione del virtuale. Si tratta di una questione che implica una certa ambiguità rispetto al “grado di realtà” che il virtuale stesso possiede. Come afferma David Chalmers: «Secondo un’accezione più recente – ed ora più comune – un ‘X virtuale’ è qualcosa come ‘una versione di X computerizzata’ (si pensi ad una biblioteca virtuale, che è una versione computerizzata di una biblioteca). Tale lettura risulta neutrale rispetto al fatto che gli X virtuali siano effettivamente degli X, e la risposta può variare da caso a caso»⁹. La domanda essenziale sulla “consistenza del virtuale” può essere così riassunta riprendendo lo stesso Chalmers: «Quanto è reale la realtà virtuale?»¹⁰. Per ora preferisco lasciare aperta questa domanda per concentrarmi su un’altra questione.

Un ulteriore punto di difficoltà emerge quando consideriamo l’espressione “ambiente virtuale”. La nozione di ambiente è difficile da comprendere e definire (nel senso etimologico di “*de-finis*”, ossia porre dei limiti). La domanda che sorge immediatamente è: può essere il virtuale un ambiente adeguato per gli esseri umani? Per comprendere tale questione, può esserci utile considerare l’etimologia della parola stes-

⁹ D. CHALMERS, *The Virtual and the Real*, «Disputatio», IX/46 (2017), p. 311.

¹⁰ *Ibidem*, p. 309.

sa: tanto il latino (*ambiens*), come l'italiano (*ambiente*), il francese (*environnement*), il tedesco (*Umwelt*) e l'inglese (*environment*), si riferiscono all'idea di "circondare uno o più soggetti"¹¹. In questo senso potremmo affermare che l'ambiente ci circonda, è "intorno". Sorge inevitabilmente la domanda: intorno a chi o a che cosa? In che modo un ambiente virtuale può circondarci?

Prima di rispondere a tale domanda, è necessario aggiungere un ulteriore elemento di complessità: esiste una differenza tra "ambienti virtuali" e "mondi virtuali"? Sappiamo che, per quanto riguarda la filosofia, le due nozioni si riferiscono a due ambiti della vita differenti – si pensi solamente alla differenza tra *Welt* e *Umwelt* nella riflessione antropologica fenomenologica contemporanea (ad esempio, Max Scheler, Arnold Gehlen o Helmut Plessner). Tuttavia, tale distinzione sembra non essere particolarmente importante nel momento in cui ci si riferisce ad ambienti e mondi virtuali. In effetti, le due nozioni sono solitamente usate in modo intercambiabile, cosicché l'una diventa spesso parte della definizione dell'altra.

Riprendendo ancora una volta Chalmers: «Ritengo che un mondo virtuale sia un ambiente interattivo generato dal computer, simile a quello che (sembriamo) abitare quando usiamo la realtà virtuale»¹². Secondo un'altra definizione piuttosto comune, il "mondo virtuale" si riferisce ad «un ambiente tridimensionale simulato in un computer, interattivo e multiutente, in cui gli utenti possono interagire tra di loro per mezzo di rappresentazioni grafiche di sé stessi ('avatar')»¹³.

¹¹ Cfr. VALERA, *Ecologia umana*, cit.

¹² CHALMERS, *The Virtual and the Real*, cit., p. 314.

¹³ J.H. SØRAKER, *Virtual Worlds and Their Challenge to Philosophy: Understanding the 'Intravirtual' and the 'Extravirtual'*, in H. Halpin, A. Monnin (eds.), *Philosophical Engineering. Toward a Philosophy of the Web*, Blackwell, Malden 2012, p. 169.

A partire da tale proposta, le due nozioni sarebbero semanticamente identiche, nonostante sia possibile distinguerle sulla base delle rispettive “estensioni”: se il mondo virtuale costituisce la somma degli “spazi” in cui è possibile interagire mediante “corpi e oggetti virtuali”, l’ambiente virtuale (o gli ambienti virtuali) possono essere identificati con alcuni di questi spazi. Il punto interessante qui è che l’idea di “mondo” (o “ambiente”) si costituisce come un insieme spazio-temporale in cui interagiscono oggetti diversi – sarebbe forse utile, in questo senso, riprendere analogicamente la nozione di “sfera” di Peter Sloterdijk, intesa come “spazio di coesistenza”: «La ricerca del nostro *dove* [...] si interroga sul luogo che producono gli uomini per avere ciò in cui possono apparire ciò che sono. Questo luogo porta in questa sede [...] il nome di *sfera*. [...] Abitare significa sempre costruire delle sfere, in piccolo come in grande, gli uomini sono le creature che pongono in essere mondi circolari e guardano all’esterno, verso l’orizzonte»¹⁴.

Chiaramente, quando ci riferiamo a tali ambienti, non possiamo caratterizzarli attraverso le stesse coordinate spazio-temporali con cui definiamo i nostri ambienti “fisici” quotidiani (ammesso che esistano ancora ambienti “puri” e non intrecciati col virtuale): tali coordinate, di fatto, non sarebbero adeguate alla definizione stessa. Così, «è sufficiente citare le sfide lanciate dal Web ad alcuni dei concetti filosofici essenziali: la nozione di ‘spazio’ viene messa in discussione dal modo in cui il Web crea nuovi spazi per lo svolgimento di azioni ed eventi, la nozione di ‘tempo’ viene questionata dal suo crescente scollamento dalla distanza fisica, la nozione di

¹⁴ P. SLOTERDIJK, *Devi cambiare la tua vita*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2010, p. 82.

‘azione’ viene messa in discussione dai ‘bot’ e da altri agenti artificiali»¹⁵.

Di fronte a un cambiamento così radicale, è necessario individuare l’elemento (o gli elementi) costitutivi dell’ambiente virtuale, per tornare alla domanda che ho proposto all’inizio di questo testo: può l’essere umano abitare – essendo l’abitare la dimensione umana fondamentale¹⁶ – (in) ambienti virtuali? In caso di risposta affermativa, *come* è possibile?

Le definizioni di “ambiente virtuale” poc’anzi offerte, e in particolare la formulazione di Chalmers, sembrano sottolineare che l’elemento essenziale del mondo virtuale sia proprio l’interazione: «Ritengo che un mondo virtuale sia un ambiente interattivo generato dal computer, simile a quello che (sembriamo) abitare quando usiamo la realtà virtuale». In sintesi, un ambiente virtuale (o un mondo virtuale) potrebbe essere definito come una sfera (o spazio di coesistenza) generata da un computer – quindi qualcosa di non reale (o reale in un modo differente dalla realtà degli “oggetti fisici”) – in cui è possibile interagire con oggetti e soggetti diversi. A partire da tale definizione, sembra lecito affermare che gli esseri umani possono abitare in questi ambienti. Il punto che dobbiamo ancora chiarire è “come” sia possibile tale abitare. Tuttavia, prima di affrontare questa questione, è necessario chiarire la nozione di “corpo virtuale” e, con essa, la relazione che il corpo virtuale ha con il corpo “fisico” (o “reale”) ad esso corrispondente.

¹⁵ SØRAKER, *Virtual Worlds and Their Challenge to Philosophy*, cit., p. 168.

¹⁶ Alcune considerazioni sul tema si possono ritrovare nei testi: E. GARLASCHELLI, S. PETROSINO, *Lo stare degli uomini. Sul senso dell’abitare e sul suo dramma*, Marietti 1820, Milano 2012; L. VALERA, *Oikos e relazioni: l’abitare come cura dell’alterità*, in D. Pagliacci (ed.), *Differenze e relazioni. Volume II. Cura dei legami*, Aracne, Roma 2015, pp. 213-222.

4. CORPO, CORPO VIRTUALE E INTERAZIONE

Qual è la condizione di possibilità per abitare (in) un ambiente? La risposta che vorrei proporre è semplice: la condizione necessaria per abitare (in) un ambiente è il corpo. Detto in un altro modo: la condizione di possibilità per l'essere umano per vivere in un determinato contesto è il suo essere "incarnato".

Si potrebbe forse anche affermare che lo stesso "ambiente virtuale", proprio in quanto virtuale, è costituito da oggetti che "interagiscono" tra loro (ossia: sono in relazione tra loro) a causa della loro condizione "incarnata" (cioè, a causa del fatto che hanno una certa dimensione e occupano uno spazio in un certo modo). In questo senso, è necessario riconsiderare la definizione di "oggetto virtuale": gli oggetti virtuali sono «gli oggetti che sono contenuti nei mondi virtuali e che (sembra) percepiamo e con cui interagiamo quando usiamo la realtà virtuale. Gli oggetti virtuali paradigmatici includono avatar (corpi virtuali), edifici virtuali, armi virtuali e tesori virtuali»¹⁷.

In merito a questo punto dell'interazione – tema centrale nell'ontologia del virtuale – mi sembra di poter affermare che esistono almeno due tipi di relazioni legate agli oggetti virtuali: 1. le relazioni che questi oggetti instaurano tra loro *all'interno* di un determinato "ambiente virtuale"; 2. le relazioni che questi instaurano con soggetti che si trovano *al di là* della realtà virtuale (quella che potremmo chiamare "realtà fisica"). Tale duplice relazione è il riflesso, a mio parere, della "duplice esistenza" (o ontologia) degli oggetti (o corpi) virtuali: essi esistono nel mondo virtuale come oggetti virtuali; ma esistono anche nel mondo fisico come parti di un computer. Un'altra volta Chalmers in merito a questo punto afferma: «Gli oggetti virtuali

¹⁷ CHALMERS, *The Virtual and the Real*, cit., p. 314.

esistono nel proprio spazio virtuale, in virtù dei loro effetti reciproci e delle nostre esperienze. Un oggetto digitale può esistere contemporaneamente in uno spazio non virtuale (ad esempio, in un circuito stampato di un computer in un magazzino) e in uno spazio virtuale (all'esterno, su una spiaggia virtuale)»¹⁸.

Procediamo, dunque, con ordine, e analizziamo separatamente queste due tipologie di relazione: da un lato, abbiamo la relazione tra i corpi (o oggetti) virtuali; dall'altro, la relazione tra i corpi fisici (il mio corpo, per esempio) e i corpi virtuali (il mio avatar).

Consideriamo innanzitutto la prima tipologia di relazione. Abbiamo detto che diversi oggetti virtuali stabiliscono relazioni tra di loro, dando vita a un ambiente. I corpi virtuali si muovono, si distruggono e si modellano a vicenda; il risultato di questo processo è un ambiente in continua evoluzione. L'ambiente virtuale, in questo senso, non può essere paragonato a un quadro, in cui gli oggetti sono in relazione per il semplice fatto di avere qualità diverse o simili (colore, altezza, lunghezza, e così via). Nel mondo virtuale, gli oggetti sono in relazione tra loro perché interagiscono tra di loro, agiscono gli uni sugli altri. L'elemento caratteristico del mondo virtuale è dunque l'azione (o, più precisamente, l'inter-azione) e non solo la presenza (o la capacità di occupare uno spazio). Nel mondo virtuale si verificano eventi che *sono* gli oggetti stessi: «Ora il corpo virtuale, pur non essendo riducibile a una rappresentazione, non esiste come corpo se non nell'interattività, è una interazione, un oggetto-evento: un'azione (relazione di interattività) che è un corpo (corpo virtuale) in quanto possiede le caratteristiche che siamo soliti attribuire ai corpi»¹⁹.

¹⁸ *Ibidem*, p. 324.

¹⁹ R. DIODATO, *Estetica del virtuale*, Bruno Mondadori, Milano 2005, p. 26.

Se, dunque, gli oggetti (o corpi) virtuali fanno costantemente riferimento all'ambiente virtuale – e l'ambiente virtuale, d'altro canto, si riferisce agli oggetti (o corpi) virtuali – sembra che l'elemento di connessione tra i due concetti sia proprio l'interazione: il corpo virtuale è dunque un'entità che si fenomenalizza mediante l'interazione²⁰. Se l'ambiente, sia reale che virtuale, può essere considerato come la somma delle interazioni e delle relazioni fondamentali tra gli oggetti virtuali in un dato spazio virtuale²¹, il corpo virtuale dovrebbe essere considerato come il prodotto aperto di tali interazioni²² in virtù del suo essere costituito da queste relazioni.

In effetti, anche a livello di definizione, le due nozioni sono profondamente connesse, in quanto il corpo umano virtuale potrebbe essere definito come «la rappresentazione di un corpo umano non generico in un ambiente virtuale in rete»²³. Nella realtà virtuale, quindi, corpo e ambiente si costituiscono a vicenda.

Inoltre, esiste una seconda relazione che costituisce gli oggetti virtuali, cioè l'interazione che questi hanno con i corpi e gli oggetti appartenenti alla realtà “fisica” (ossia, quella in cui viviamo): «Nell'ambiente virtuale, il corpo-utente abita lo spazio e il tempo che la sua interazione costruisce come spazio e tempo virtuali specifici, e nell'interazione fenomenalizza i corpi-oggetti virtuali che costituiscono l'ambiente stesso»²⁴.

²⁰ Cfr. *ibidem*.

²¹ In merito alla questione della relazione tra ambienti ed esseri umani, si veda: L. VALERA, *Home, Ecological Self and Self-Realization: Understanding Asymmetrical Relationships Through Arne Næss's Ecosophy*, «Journal of Agricultural and Environmental Ethics», 31 (2018), pp. 661-675.

²² P. LÉVY, *Becoming Virtual. Reality in the Digital Age*, Plenum Press, New York 1998, p. 92.

²³ DIODATO, *Estetica del virtuale*, cit., p. 8.

²⁴ *Ibidem*.

Così, se aggiungiamo una seconda e più fondamentale relazione – ossia quella tra il corpo “reale” e il corpo “virtuale” – l’idea di “corpo (o oggetto) virtuale” acquisisce maggior complessità: esiste (o dovrebbe esistere) una relazione di rispecchiamento tra corpo umano reale e virtuale (avatar)²⁵? In che misura l’io cresce e si arricchisce mediante la relazione con il corpo virtuale? L’analisi delle proprietà essenziali del corpo umano virtuale ci porta ad affermare che il corpo virtuale è più di una semplice rappresentazione grafica del nostro corpo (o di altri corpi)²⁶. Ciò è ancora più vero se osserviamo questo tipo di relazione, che non è semplicemente il rispecchiamento di ciò che avviene nella realtà fisica (come se lo schermo del computer si comportasse come uno specchio). Nel mondo virtuale possono verificarsi e – di fatto accadono – nuovi eventi. In questo senso, il mondo virtuale è “generativo” di novità (tanto all’interno del mondo virtuale stesso, come all’esterno). Se è vero che il mondo virtuale non è una semplice copia del mondo reale, in quanto è fatto di ambienti virtuali con la loro specificità (compresi gli oggetti virtuali con la loro consistenza), anche le interazioni che avvengono nell’ambiente virtuale sono generative di relazioni diverse.

Dal momento che queste relazioni (o interazioni) sono costitutive degli oggetti virtuali stessi, potrem-

²⁵ Su questo tema, e più in particolare sulla metafora dello specchio come strumento interpretativo della nostra relazione con le nuove tecnologie, si veda il mio scritto: VALERA, *Espejos*, cit. Sullo stesso tema, si veda anche: J. ECHEVERRÍA, *Cavernas virtuales y cavernas reales*, «Ontology Studies», 8 (2008), pp. 81-92.

²⁶ Cfr. DIODATO, *Estetica del virtuale*, cit. Per un approccio interessante a tale tema, si veda anche: J.M. ALLBECK, N.I. BADLER, *Embodied Autonomous Agents*, in K.M. Stanney (ed.), *Handbook of Virtual Environments. Design Implementation and Applications*, Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah 2002, pp. 313-332.

mo dire che tali oggetti cambiano in base agli eventi che si verificano nell'ambiente virtuale e che dipendono da interazioni interne o esterne all'ambiente stesso (mondo "virtuale" e mondo "reale"). Tale relazione di retro-alimentazione (o *feedback*) è significativa in quanto aggiunge nuovi elementi all'ontologia del corpo (o oggetto) virtuale. Così, i corpi virtuali hanno una duplice "posizione" nello spazio e nel tempo: non sono né interni né esterni, occupando una certa porzione di spazio-tempo, ma non in modo esclusivo, dal momento che "accadono" all'interno dello spazio-tempo di un corpo non virtuale²⁷.

Il secondo tipo di relazione (tra soggetti "fisici" e "virtuali") rivela un ulteriore elemento interessante: non esiste una relazione bidirezionale tra "corpo virtuale" e "corpo fisico". Ciò significa che alcuni cambiamenti nel corpo fisico possono avvenire senza generare cambiamenti nel corpo virtuale e viceversa (possono anche generare cambiamenti, ma ciò non è necessario). Per questo motivo, i due ordini di vita (quello "fisico o reale" e quello "virtuale") possono rimanere separati (nonostante le interazioni si possano dare e siano significative).

Se, da un lato, dunque, è vero che i due ordini di realtà possono rimanere separati, dall'altro è anche vero che esiste una relazione tra loro e che questa relazione può essere utile per ripensare il nostro "incontro" con la virtualità in particolare e con le tecnologie emergenti più in generale.

Una volta delineate queste questioni preliminari, è possibile ora abbozzare una risposta circa la nostra possibilità di abitare ambienti virtuali anche attraverso dei corpi virtuali.

²⁷ Cfr. DIODATO, *Estetica del virtuale*, cit.

5. ABITARE (IN) AMBIENTI TECNOLOGICI (O VIRTUALI)

Riassumendo quanto detto finora e tenendo presente la prospettiva del corpo virtuale di un soggetto “fisico” (o reale), potremmo dire che la dinamica fondamentale del corpo virtuale è l’azione, o più precisamente l’inter-azione, a più livelli: 1. a livello della costituzione ontologica del corpo e dell’ambiente (il corpo virtuale è *inter-azione*); 2. a livello del movimento attivo verso altri corpi e l’ambiente (il corpo virtuale *inter-agisce*); 3. a livello dell’azione passiva in relazione ad altri soggetti (il mio corpo virtuale è *inter-agito* da me, nella misura in cui sono un soggetto con un “corpo reale”).

Se il punto centrale del concetto di “corpo virtuale” è l’inter-azione (*inter-actio*) e non solo la passività (*patior*), la questione del nostro “abitare” gli ambienti virtuali diventa una questione eminentemente etica. Oltre a essere una questione etica, è anche, secondo Don Ihde, una questione ecologica: «Per avvicinarci all’indagine più specifica in merito alle relazioni uomo-tecnologia, si può utilizzare un secondo analogo scientifico. Qualunque altra cosa abbia un senso per l’analisi delle relazioni uomo-tecnologia, desidero mantenere il senso di materialità che le tecnologie implicano. Questa materialità è correlata alla nostra materialità corporea, all’esperienza che facciamo di essere i nostri corpi in un dato ambiente. La scienza analoga sarebbe l’ecologia animale. L’ecologia è [...] lo studio degli organismi in relazione al loro ambiente, ossia all’interno di uno specifico sistema ecologico. In sintesi, l’organismo viene studiato in relazione al suo ambiente, per quanto semplice o complesso. Anche qui c’è un’analogia con il modello figura/terreno. La figura (organismo) interagisce con il suo terreno (ambiente) e lo studio di questa interazione è l’ecologia. La

fenomenologia, in particolare per quanto riguarda la sua esistenzializzazione dell'esistenza corporea, è una sorta di ecologia filosofica. Ma è un'ecologia con una differenza: l'«organismo» da studiare non è e non può essere studiato «dall'esterno» o dall'alto perché, in questo caso, quell'organismo siamo noi. L'ecologia umana che è la fenomenologia è quindi doppiamente, o esistenzialmente, relativistica»²⁸.

Una volta chiarito il livello di discussione della presente proposta (ossia: quello etico-ecologico), mi sembra necessario tornare al problema presentato all'inizio di questo testo: come possiamo abitare (in) ambienti virtuali? Una prima e provvisoria risposta potrebbe essere: abitare negli ambienti virtuali è realmente possibile dal momento che possiamo interagire con essi, anche se in modo diverso da come interagiamo con gli ambienti (o gli oggetti) «fisici». L'elemento di novità, nel caso degli ambienti virtuali, è che l'interazione con gli oggetti avviene attraverso la mediazione di un corpo virtuale (avatar).

Quest'ultimo elemento è in effetti il più interessante, ai fini di articolare una risposta significativa alla domanda anteriore: l'esistenza di un elemento di mediazione tra il soggetto e l'ambiente virtuale genera una novità nell'azione umana? Il problema non è semplice, soprattutto se si considera che la risposta dipende dal modo in cui concettualizziamo il nostro rapporto con il virtuale e la tecnologia in sé. La posta in gioco, qui, è se il virtuale (come elemento caratterizzante la tecnologia e quindi come possibile «metafora» della tecnologia) possa essere definito come un semplice strumento per obiettivi umani o se vada al di là della mera strumentalità.

²⁸ D. IHDE, *Technology and the Lifeworld: From Garden to Earth*, Indiana University Press, Bloomington 1990, p. 25.

La struttura di uno strumento, difatti, è quella di “riferirsi ad altro da sé”, di “essere un qualcosa per”, e la sua consistenza si esaurisce completamente nella sua “utilizzabilità”²⁹. Seguendo queste intuizioni, dovremmo affermare che il virtuale può essere caratterizzato pienamente come “qualcosa per” realizzare dei fini? E forse che la sua funzione si realizza solo nel momento in cui gli esseri umani lo utilizzano? Ovviamente, una certa dimensione di “strumentalità” permane nel virtuale, nella misura in cui è, in un certo senso, un mezzo, ma sarebbe sbagliato sostenere che la sua funzione (o attività) si esaurisca nell’essere un semplice strumento. Sembra, difatti, esistere un abisso tra il martello di Heidegger e il mondo virtuale.

Il punto che vorrei sottolineare qui è che l’azione umana esercitata su (o attraverso) uno strumento (in un caso il martello, in un altro il mondo virtuale) cambia radicalmente a seconda della funzionalità dello strumento in questione. Com’è evidente, se il martello “funziona” all’interno dello spazio dell’azione umana, il mondo virtuale (proprio in quanto elemento “cibernetico”) non smette di funzionare, ossia non smette di “agire”, in un certo qual modo. Anche quando non interveniamo personalmente nell’ambiente virtuale, questi non smette di cambiare e di interagire. Se la logica della tecnica moderna è, dunque, integralmente definita dallo spazio dell’azione (o dell’intervento) umano, la logica delle tecnologie emergenti (e tra queste il virtuale), si definisce come strutturalmente aperta e trascendente al contesto dell’azione umana immediata. In questo senso, si potrebbe affermare che esse hanno acquisito una certa “indipendenza” dall’azione umana, tanto da creare un dominio esterno all’attività umana.

²⁹ In merito a questo tema si veda: A. FABRIS, *Essere e tempo di Heidegger. Introduzione alla lettura*, Carocci, Roma 2018, p. 72.

Per queste ragioni, sembra difficile affermare che la tecnologia, in quanto “mero strumento”, funzioni in (e si riferisca a) un certo ambiente, come ci ricorda una certa tradizione fenomenologica³⁰, dato che il virtuale sembra eccedere l’ambiente in cui si sviluppa l’azione umana, creando in questo modo un ambiente nuovo e potenzialmente infinito³¹. Tale “potenziale infinità” ha permesso alle nuove tecnologie di permeare i diversi ambienti del nostro agire, trasformandoli radicalmente. Il suggerimento di Floridi sulla capacità del virtuale di permeare il nostro ambiente si rivela estremamente utile in questo frangente: «L’infosfera non sarà un ambiente virtuale sostenuto da un mondo autenticamente ‘materiale’. Piuttosto, sarà il mondo stesso a essere sempre più compreso informalmente, come espressione dell’infosfera»³². Ciò significa che le nuove tecnologie sono diventate ambienti di vita: oggi è difficile immaginare un ambiente puramente non tecnologico, in cui possano aver luogo interazioni di diverso ordine.

In conclusione, siamo ricondotti alla nozione di interazione e alla nostra possibilità di abitare i nuovi ambienti “tecnologici” e “virtuali”: le nuove tecnologie sembrano aver cambiato radicalmente lo statuto delle nostre azioni³³ e, con esse, il nostro modo di abitare il mondo (dato che l’abitare è sempre connesso all’azione umana). In questo senso, le nuove tecnologie ci chiedono non solo di ridefinire le proprietà distintive dei dispositivi tecnologici (che sono ben diversi dagli oggetti tecnici), ma anche l’etica delle nuove tecnologie, basata essen-

³⁰ *Ibidem*, p. 74.

³¹ Ho approfondito questo tema nel testo: L. VALERA, *New Technologies*, cit., pp. 29-43.

³² FLORIDI, *The 4th Revolution*, cit., p. 50.

³³ Cfr. JONAS, *Il principio responsabilità*, cit.

zialmente sull'idea di azione "ibrida"³⁴. Ripensare le categorie del nostro agire nei mondi virtuali attraverso i corpi virtuali diventa, così, il perno speculativo di un'etica *nel* mondo virtuale e non solo *del* mondo virtuale³⁵.

In questo senso, la questione dell'abitare gli ambienti tecnologici – e, con essi, gli ambienti virtuali – si caratterizza come una questione essenzialmente etica. Più in generale, si tratta di una questione estremamente urgente oggi, dato che l'ambiente in cui viviamo è fondamentalmente un ambiente tecnologico³⁶.

Questa nuova sfida etica rappresenta, allo stesso tempo, una sfida antropologica: come dobbiamo considerare la nostra dignità nell'era digitale? Tale domanda ha senso solo se il mondo "esterno" (cioè le condizioni date dell'ambiente, che possono essere anche digitali, nella nostra epoca attuale) possiede una certa relazione significativa con il mondo "interno": in altre parole, se il mondo "esterno" costituisce una parte importante della nostra esistenza umana. Ciò implica, allo stesso tempo:

che gli esseri umani non possono (e non esistono) in modo isolato dal loro contesto, cosa che la speculazione fenomenologica dell'ultimo secolo ha costantemente sottolineato; che la relazione tra gli esseri umani e l'ambiente si caratte-

³⁴ Sul concetto di "azione ibrida" e sulle sue conseguenze, si veda: P.-P. VERBEEK, *Some Misunderstandings About the Moral Significance of Technology*, in P. Kroes, P.-P. Verbeek (eds.), *The Moral Status of Technical Artefacts*, Springer, Dordrecht 2014, p. 77.

³⁵ Tale interessante distinzione si trova nel testo: FABRIS, *Ethics of Information and Communication Technologies*, cit., pp. 71-73.

³⁶ Un approfondimento di questo tema si trova nel testo: V. BLOK, *The Human Glimpse, the Experience of Environmental Distress and the 'Affordance' of Nature: Toward a Phenomenology of The Ecological Crisis*, «Journal of Agricultural and Environmental Ethics», 28 (2015), pp. 925-938.

rizza come qualcosa di “significativo”, tanto a livello simbolico che esperienziale.

A questo proposito, quindi, possiamo assumere l’idea che gli esseri umani siano essenzialmente esseri ecologici³⁷, cioè esseri “situati” in un certo luogo³⁸, e che ciò a che fare principalmente con il loro modo di riformulare le esperienze³⁹ e, infine, la loro natura o essenza. Il luogo in cui viviamo (o abitiamo) è, quindi, estremamente rilevante per definire la nostra dignità, come ho cercato di argomentare altrove: «La dignità dell’essere umano in molti casi dipende dal suo luogo. [...] [Nel caso degli embrioni congelati si deve] aggiungere che le capacità di quella vita sono private di un habitat adatto che le consenta di svilupparsi ed esprimersi, privando il concepito, almeno temporaneamente, dell’accoglienza materna e della gestazione. [...] La vita umana è dunque strettamente legata al luogo umano e, come sottolinea l’ecologia umana, è la fonte stessa della dignità umana. A questo proposito, non esiste alcun essere umano che non viva in un ambiente: la condizione di possibilità di un essere vivente è sempre il suo spazio e il suo tempo. Ogni essere umano ha il suo ‘luogo naturale’ e sviluppa le sue capacità in un tempo ben stabilito: per questo motivo, non qualsiasi habitat può sostenere la sua vita»⁴⁰.

La domanda, quindi, può essere riformulata come segue: deve essere l’ambiente virtuale un habitat ade-

³⁷ Tale idea si trova nel testo: A. NÆSS, *Ecology, Community and Lifestyle: Outline of an Ecosophy*, Cambridge University Press, Cambridge 1989.

³⁸ In merito alla relazione tra libertà ed essere situati, si veda: L. POLO, *La persona humana y su crecimiento*, EUNSA, Pamplona 1996.

³⁹ Cfr. J.E. MALPAS, *Place and Experience. A Philosophical Topography*, Cambridge University Press, Cambridge 1999.

⁴⁰ L. VALERA, *When Supererogation Is Supererogatory. A Case of Medical Ethics*, «Etica e Politica/Ethics & Politics», XIX/1 (2017), p. 343.

guato per l'essere umano? Può l'essere umano prosperare (o fiorire) in tale ambiente? Porre una domanda del genere, nell'era digitale, significa probabilmente far emergere ancora una volta la questione della dignità umana. La nostra risposta, come ho cercato di spiegare in questo testo, dipende principalmente dalle nostre idee di tecnologia, ambiente e corpo umano. A partire da una riconcettualizzazione di tali nozioni, possiamo iniziare a ripensare ad una vera ecologia umana, anche nell'epoca digitale.