

Luca Valera, Francisco de Lara

Presenza virtuale o distanza reale?

Alcune riflessioni politiche in tempi di virtualità*

ABSTRACT: *In this brief article we aim at providing some coordinates in order to interpret the political presence in the digital age, starting from a reflection on the specifics of the “virtual”. In the first part, we will try to delineate with a greater clarity the difference between real and virtual, characterizing especially the virtual inter-action and the dwelling in such virtual environments. In the second part, we will examine some issues linked to the political inter-action in the virtual age, with a particular attention to the passions generated within it.*

KEYWORDS: *virtuality, virtual environments, political passions, virtual presence.*

1. Introduzione

Sono reali le interazioni virtuali? Quali delle nostre “azioni virtuali” hanno conseguenze nel mondo “reale”? Possiamo considerare la nostra presenza virtuale come una presenza reale? O permane un’incolmabile distanza tra la realtà e il virtuale, che nemmeno i dispositivi più raffinati potrebbero eliminare? Molte di queste domande hanno cominciato ad affiorare nelle nostre coscienze negli ultimi decenni, e forse, ancor di più, in tempi di pandemia. In questo scritto, tuttavia, non intendiamo rispondere a tali domande – che necessitano, probabilmente, di un tempo storico di maturazione considerevole – bensì solamente offrire alcune coordinate per interpretare la presenza politica nella contemporaneità, a partire da una riflessione sullo specifico del “virtuale”. In questo senso, nella prima parte cercheremo di delineare con maggior chiarezza la differenza tra reale e virtuale, caratterizzando in particolar modo l’inter-azione virtuale. Nella seconda parte, poi, esamineremo alcune problematiche vincolate all’inter-azione politica nell’epoca del virtuale, con particolare attenzione alle passioni che in questa si generano.

* Luca Valera è autore dei paragrafi 1 e 2, Francisco de Lara dei paragrafi 3 e 4.

2. Oggetti e soggetti, reali e virtuali

Cosa significa vivere in un ambiente virtuale con un corpo virtuale? Cosa significa “abitare” l’infosfera, caratterizzata da una distruzione radicale del confine tra naturale e artificiale? Tali domande costituiscono il nucleo centrale dei dibattiti contemporanei sulla filosofia delle nuove tecnologie. Per poter rispondere adeguatamente è necessario anzitutto chiarire 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”), quanto la relazione umana con il “virtuale-in-quanto-ambiente”. L’obiettivo non è dunque quello di ridefinire il concetto di virtuale, ma, piuttosto, di ripensare il virtuale stesso come ambiente e, di conseguenza, caratterizzare la nostra relazione con tale “ambiente” (ossia, l’“abitare il virtuale”).

Per tale motivo, è necessario chiarire preliminarmente i due problemi recentemente menzionati: 1. Che cos’è il “virtuale”, o, più precisamente, “cosa non possiamo dire che non sia il virtuale” nel contesto della civiltà tecnologica contemporanea¹; 2. Com’è possibile considerare il “virtuale” come un ambiente adeguato (o anche solo possibile) per l’essere umano. Cercheremo di offrire una risposta a queste due domande preliminari, in modo da poter affrontare con maggior chiarezza il problema dell’“abitare” il virtuale stesso (o l’infosfera²). Tale chiarificazione si rende necessaria dal momento che l’avvento di Internet ha causato una serie di confusioni concettuali³ e ha portato con sé una drammatica re-ontologizzazione del reale⁴.

Se dovessimo pensare liberamente alla nozione di “virtuale”⁵, probabilmente, diremmo che “virtuale è tutto ciò che si oppone al reale”. Tale idea, tuttavia, genera immediatamente una certa insoddisfazione: dobbiamo semplicemente considerare il virtuale come ciò che presenta un grado minore di realtà – o, meglio ancora, come ciò che non presenta nessun grado di realtà? In questo senso, s’impone la necessità di un’adeguata analisi filosofica del concetto. Come è ben noto, nel contesto dell’informatica e della cibernetica, la parola “virtuale” viene utilizzata principalmente come aggettivo e non già come sostantivo: parliamo di mondi virtuali, di oggetti virtuali, di relazioni virtuali, di soldi virtuali, e così via. Generalmente, inoltre, si pensa che tali “cose virtuali” siano un certo genere di oggetti che presentano solamente un’esistenza “simulata” su un computer (o in uno spazio al di fuori della realtà “fisica”) e che, per tale ragione, contrariamente alle cose “fisicamente presenti”, non siano reali – o, d’altra parte, che siano irreali. Se il principio che determina la “fisicità” degli enti reali è la loro capacità d’occupare un posto determinato nel tempo e nello spazio, sembra che lo stesso principio non si possa applicare alle “cose virtuali”: si “trovano” in uno spazio che non è situato e in un

1 Vedi Jonas 1993.

2 Vedi Floridi 2014.

3 Vedi Moor 1985.

4 Vedi Floridi 2005.

5 Per un approfondimento storico e teoretico del concetto di virtuale, vedi Fabris 2018.

tempo che è non definito fisicamente. In questo senso, chiedersi “dov’è il mondo virtuale?” sembra avere poco valore. Si pensi, ad esempio, ad un ponte in un ambiente virtuale (un ponte di *Second Life*): nonostante il suo aspetto, siamo coscienti che tale ponte non ha peso, massa, altezza e profondità, così come non esiste alcun luogo “fisico” nel quale questi possa essere situato. Sembrerebbe trattarsi solamente di un’“illusione” generata da processi elettrici nei microprocessori e proiettata sullo schermo di un computer. La realtà virtuale, in questo senso, sembrerebbe essere qualcosa che consideriamo come una data realtà solamente con fini ludici, lavorativi, e così via. In definitiva, d’altra parte, sappiamo che è qualcosa di simile ad un prodotto dell’immaginazione, sebbene probabilmente si possa definire come qualcosa di eccedente all’immaginazione, per il fatto stesso di trovarsi “fuori dalla nostra immaginazione stessa” (anche se, pur sempre, in un “non-luogo”). In breve, il virtuale sembra essere qualcosa d’irreale. Da questo punto di vista, sembrerebbe impossibile definire la realtà virtuale come reale: l’espressione “realtà virtuale”, in ultima analisi, si ridurrebbe solamente ad un ossimoro – molto comune, certamente, ma comunque un ossimoro.

Sebbene ampiamente diffusa, tale visione è tuttavia fuorviante. “Virtuale” non si contrappone a “reale” (in questo senso sembra adeguata la proposta di Deleuze⁶): esistono enti che possono essere ad un tempo reali e virtuali. Si pensi, ad esempio, ad una memoria virtuale (un sistema di *cloud computing*): non sembrerebbe essere irreale; piuttosto, è la simulazione di una memoria fisica in grado di funzionare come una memoria reale. Possiede un diverso grado di realtà, differente da quello degli “oggetti fisici”, ma non appartiene alla sfera dell’irreale, per così dire. O si consideri, d’altra parte, una riunione virtuale (un *meeting* con Skype, per esempio): possiamo affermare che si tratti di una riunione irreale, ossia di una riunione che non ha mai avuto luogo? O dovremmo piuttosto dire, più semplicemente, che si tratta di un incontro che accade “realmente”, ma in un modo totalmente differente da un incontro successo cinquant’anni fa? Non esiste, di fatto, alcun contatto “fisico” (nessuna stretta di mano, nessuna percezione reciproca degli odori, etc.), eppure si tratta pur sempre di un qualche tipo di contatto.

Un’interessante riflessione sul tema viene presentata da David Chalmers: “Secondo una definizione più recente e, ora, più comunemente accettata, ‘X virtuale’ significa qualcosa come ‘una versione di X basata su computer’ (si consideri una libreria virtuale, che è una versione basata su computer di una libreria). Tale interpretazione è neutrale rispetto al fatto che le X virtuali siano realmente X e la risposta possa variare caso per caso. Ad esempio, è plausibile che un gattino virtuale in questo senso non sia un gattino, laddove una biblioteca virtuale, in questo senso, è una biblioteca”⁷. La domanda essenziale circa la “coerenza del virtuale” può essere così riassunta riprendendo nuovamente Chalmers: “quanto è reale la realtà virtuale?”⁸. Tale questione verrà intenzionalmente lasciata aperta in questo scritto.

6 Deleuze 1968.

7 Chalmers 2017.

8 Chalmers 2017, 311.

Un ulteriore punto di difficoltà emerge nel momento in cui consideriamo l'espressione "ambiente virtuale". Come sappiamo, l'ambiente è una nozione difficile da comprendere e da definire (nel senso etimologico di "*de-finis*", ossia porre dei limiti). La domanda che sorge spontaneamente è: possiamo affermare che il virtuale sia un ambiente adatto agli esseri umani? Per rispondere a tale domanda potrebbe essere utile considerare l'etimologia della parola stessa: tanto il latino (*ambiens*), come l'italiano (ambiente), il francese (*environnement*), il tedesco (*Umwelt*) e l'inglese (*environment*) si riferiscono all'idea di "circondare", "circostante", ovvero allo stare attorno ad uno o più enti. Sorge dunque spontanea la domanda: attorno a chi o a che cosa? In che modo può un ambiente virtuale circondarci? L'idea dell'attorno, evidentemente, rimanda all'oggetto per cui l'ambiente è l'attorno, e, in questo senso, al colui che abita tale ambiente. Siamo così portati a riflettere nuovamente in merito alla possibilità di una presenza – reale o virtuale – dell'essere umano in tali ambienti.

Qual è la condizione necessaria per abitare in un ambiente? La risposta più immediata è la seguente: la condizione necessaria per abitare in un ambiente è il corpo. La condizione di possibilità per l'essere umano di vivere in un determinato contesto è il suo essere incarnato. Si potrebbe anche dire che lo stesso ambiente virtuale, in quanto virtuale, è costituito da oggetti che interagiscono tra loro (essendo in relazione tra loro) a causa della loro condizione incarnata (ossia a causa della loro dimensione e della possibilità di occupare uno spazio in un certo modo). In questo senso, occorre compiere un ulteriore passo indietro, riconsiderando la definizione di "oggetto virtuale": gli oggetti virtuali sono "quegli oggetti contenuti nei mondi virtuali e con cui (sembra che) percepiamo e interagiamo quando utilizziamo la realtà virtuale. Oggetti virtuali paradigmatici sono gli avatar (i corpi virtuali), gli edifici virtuali, le armi virtuali e i soldi virtuali"⁹.

A partire da tale definizione, si può concludere che esistono almeno due tipi di relazioni legate agli oggetti virtuali: 1. Le relazioni che tali oggetti instaurano tra di loro all'interno di un dato "ambiente virtuale", costituendo l'ambiente stesso; 2. Le relazioni che questi instaurano con soggetti che vanno al di là della realtà virtuale (quella che potremmo chiamare la "realtà fisica"). Tale duplice relazione è il riflesso della "duplice esistenza" degli oggetti (o dei corpi) virtuali: essi esistono nel mondo virtuale come oggetti virtuali; ma esistono anche nel mondo fisico come parti di un computer (in questo senso dovremmo parlare di due tipi differenti di esistenza). Continua Chalmers: "gli oggetti virtuali esistono nel loro spazio virtuale, in virtù dei loro effetti tra di loro e sulle nostre esperienze. Un oggetto digitale può esistere simultaneamente nello spazio non virtuale (ad esempio in un circuito stampato in un computer in un magazzino) e nello spazio virtuale (all'esterno su una spiaggia virtuale, da qualche parte)"¹⁰.

⁹ Chalmers 2017, 311.

¹⁰ Chalmers 2017, 324.

Occorre dunque procedere con ordine e analizzare i due tipi di relazione separatamente: da una parte, la relazione tra i corpi (o oggetti) virtuali; dall'altra, la relazione tra i corpi fisici (il mio corpo, per esempio) e i corpi virtuali (il mio avatar).

Consideriamo innanzitutto il primo tipo di relazione. Abbiamo detto che diversi oggetti virtuali instaurano relazioni reciproche, dando origine a un ambiente. I corpi virtuali si muovono, si distruggono e si modellano a vicenda; il risultato di tale processo è un ambiente, che evolve continuamente. In questo senso non possiamo paragonare un ambiente virtuale ad un dipinto, in cui gli oggetti sono collegati attraverso il semplice fatto di avere qualità differenti o simili (colore, altezza, lunghezza, ecc.). Nel mondo virtuale gli oggetti sono collegati tra loro dal momento che interagiscono tra loro, ossia agiscono l'uno sull'altro. L'elemento caratteristico del mondo virtuale, in questo senso, è l'azione (o, più precisamente, l'inter-azione) e non solo la presenza (o la capacità di occupare uno spazio). Nel mondo virtuale accadono eventi che sono gli oggetti stessi: "Negli ambienti virtuali, ciò che un utente percepisce come una cosa è in realtà un evento, ossia l'attualizzazione temporanea di una virtualità esistente solo, nel suo stato attuale, in funzione di una relazione interattiva. Ciò ci spinge a riflettere sulla necessità di considerare in modo articolato il concetto di 'relazione' e di riconsiderare le nozioni di 'cosa' e di 'evento' come nodi relazionali, [...], dato che il virtuale in ogni caso possiede una propria attualità al di là di quella dell'interazione (è 'reale' proprio in quanto è virtuale)"¹¹. Se, pertanto, gli oggetti (o corpi) virtuali si riferiscono costantemente all'ambiente virtuale – e, d'altra parte, l'ambiente virtuale si riferisce agli oggetti (o ai corpi) virtuali – sembra che l'elemento che unisce i due concetti sia proprio l'interazione: "Il corpo virtuale è un'entità fenomenizzata attraverso l'interazione"¹². Se dunque l'ambiente virtuale può essere considerato come la somma delle interazioni e relazioni fondamentali tra gli oggetti virtuali di un dato spazio virtuale, il corpo virtuale dovrebbe essere considerato come il prodotto aperto¹³ di tali interazioni 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 dato ambiente virtuale"¹⁴. Nella realtà virtuale, pertanto, corpo e ambiente si costituiscono l'un l'altro.

Esiste, inoltre, una seconda relazione che costituisce gli oggetti virtuali, ossia l'interazione che questi hanno con corpi e oggetti appartenenti alla realtà "fisica"¹⁵: "Nell'ambiente virtuale, il corpo-utente abita lo spazio e il tempo che la sua interazione costituisce come spazio e tempo virtuali specifici, e attraverso tale interazione fenomenizza i corpi-oggetti virtuali che costituiscono l'ambiente stesso"¹⁶. Se aggiungiamo, poi, una seconda e più fondamentale relazione – quella tra corpo

11 Diodato 2012, 10.

12 Diodato 2012, 10.

13 Lévy 1998, 92.

14 Lévy 1998, 26.

15 Diodato 2012, 2.

16 Diodato 2012, 2.

“fisico” e corpo “virtuale” – l’idea di corpo (o oggetto) virtuale raggiunge una maggiore complessità: esiste (o deve esistere) una relazione speculare tra corpo umano reale e corpo umano virtuale (avatar)? In che misura, inoltre, l’io si modifica a partire dalla sua relazione con il corpo virtuale? L’analisi delle proprietà essenziali del corpo umano virtuale ci porta ad affermare che il corpo virtuale sia qualcosa di più di una semplice rappresentazione grafica del nostro corpo (o di altri corpi¹⁷), soprattutto se pensiamo che tale relazione non consista semplicemente in un “rispecchiare” ciò che accade nella realtà fisica (come se lo schermo del computer fosse uno specchio). Nel mondo virtuale accadono nuovi eventi. In questo senso, il mondo virtuale è “generativo” di novità (all’interno del mondo virtuale stesso, e non solo). Se è vero che il mondo virtuale non è semplicemente la copia del mondo reale, nella misura in cui è composto da ambienti virtuali, ciascuno con la loro specificità (inclusi gli oggetti virtuali), anche le interazioni che si verificano nell’ambiente virtuale sono generative di relazioni diverse. Poiché tali relazioni (o interazioni) sono costitutive degli oggetti virtuali stessi, potremmo dire che questi 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 è significativa perché aggiunge nuovi elementi all’ontologia del corpo (o oggetto) virtuale. In primo luogo, i corpi virtuali hanno una duplice “posizione” nello spazio, come sottolinea Diodato: “Il corpo virtuale non fa parte del mondo interno: l’oggetto-evento di cui è costituito non è né il mio sogno né la mia immaginazione, ma un ambiente navigabile da me e dagli altri, un prodotto della tecnologia, e rimango consapevole della sua differenza rispetto a quella che viene solitamente chiamata ‘realtà’ (che, come abbiamo visto, non può essere perfettamente simulata). In breve, direi che il corpo virtuale non è né interno né esterno, ma è, se si vuole, un aspetto esterno, considerando che questa sintesi non è una semplice somma, ma è qualcos’altro, cioè una testimonianza della novità ontologica del corpo virtuale”¹⁸. In secondo luogo, gli oggetti virtuali sono anche caratterizzati da una duplice “posizione” nel tempo, come scrive Diodato: “Un corpo virtuale occupa, supponendo che queste parole abbiano un senso intuitivo, una certa porzione di spazio-tempo, ma non esclusivamente, in quanto il corpo virtuale accade nello spazio-tempo di un corpo non virtuale. Le sue forme temporali, inoltre, si moltiplicano: qual è il suo tempo? Esso accade certamente nel momento dell’interazione, ma tra le sue condizioni di possibilità, nel suo essere un vero corpo, c’è anche il fatto di essere stato precedentemente scritto o registrato in un supporto materiale, in una memoria. Pertanto, un corpo virtuale è e non è esso stesso nel tempo e nello spazio, poiché la sua auto-manifestazione, il suo divenire-evento dipende dall’interazione con un utente”¹⁹.

Il secondo tipo di relazione (tra soggetti “fisici” e “virtuali”) rivela così un ulteriore elemento interessante: non esiste una relazione bidirezionale tra “corpo virtuale” e “corpo fisico”. Ciò significa che alcuni cambiamenti nel corpo fisico

17 Allbeck e Badler 2002, 313.

18 Diodato 2012, 13.

19 Diodato 2012, 11-12.

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 (il “fisico o reale” e il virtuale) possono rimanere separati. Se da un lato è vero che possono rimanere separati, dall’altro è anche vero che esiste una relazione tra loro e che questa relazione può essere utile al fine di ripensare il nostro “incontro” con la virtualità, in particolare, e con le nuove tecnologie, in generale.

3. La distanza e la presenza: vivere la politica nell’epoca digitale

Tale “incontro” e relazione si è fatto sempre più massivo e costante: il numero di coloro che possiedono tale “doppia nazionalità” virtuale/reale – coloro che si muovono con agilità in questa doppia temporalità-spaziale – è, di fatto, in costante aumento. Occorre qui fare delle distinzioni, dal momento che le differenze socio-economiche tra i diversi paesi (così come all’interno degli stessi Stati) sono enormi. Esiste, difatti, una chiara corrispondenza tra il cosiddetto “sviluppo” dei paesi e la crescita nell’utilizzo di Internet: la maggior “penetrazione” di Internet si verifica nel Nord e nell’ovest dell’Europa (92-95%) e negli Stati Uniti (88%), mentre il più basso si verifica in Africa centrale (22%). Potremmo dunque concludere che esistono migliaia di persone che vivono esclusivamente ancorate al mondo “reale” (e più precisamente al loro ambiente circostante), esclusi da uno spazio che per altri è divenuto allo stesso tempo un “bene” e una necessità inalienabile. Si deve inoltre riconoscere che tale accesso ad Internet è aumentato solo negli ultimi due decenni: dal 6,7% della popolazione mondiale nel 2000, siamo passati al 28,7% nel 2010 e al 59% a gennaio 2020, secondo quanto pubblicato dalla Banca mondiale e da *We Are Social-Hootsuite*²⁰. Si pensi che solamente nell’ultimo anno – tra gennaio 2019 e gennaio 2020 – hanno avuto accesso ad Internet oltre 298 milioni di persone, soprattutto provenienti da paesi in via di sviluppo.

Si deve altresì considerare che la crescita delle interazioni virtuali comporta non solamente un aumento di persone che utilizzano Internet, ma anche una crescita del tempo “reale” dedicato a tali interazioni (una tendenza che l’attuale situazione pandemica ha solamente accentuato). Secondo il rapporto *Digital 2020*, la media mondiale in questo senso è di 6 ore e 43 minuti al giorno, ed in alcuni paesi la media è superiore a 9 ore diarie. Questo stesso rapporto prevede che “gli utenti di Internet del mondo trascorreranno online 1,25 miliardi di anni cumulativi nel 2020, con oltre un terzo di quel tempo speso utilizzando i social media”²¹. Si deve inoltre considerare che i paesi del Nord e dell’Ovest dell’Europa, insieme al Giappone, sono quelli che trascorrono meno ore al giorno *online* (al contrario di quanto si sarebbe potuto pensare).

20 Vedi Banco mundial 2020.

21 <https://wearesocial.com/digital-2020>.

Tali dati ci permettono di trarre conclusioni secondo molteplici direttrici (sociologiche, economiche, e persino psicologiche), date le diverse dimensioni e i numerosi effetti dell'inter-penetrazione del virtuale e del reale. In questo testo vogliamo concentrarci solamente sulla dimensione *politica* implicata nella possibilità d'(inter)agire in rete. A questo proposito, presenteremo alcune note introduttive ad un argomento più ampio, secondo due direttrici collegate tra loro. La prima ha a che fare con la considerazione della politica come "mobilitazione delle passioni" (Mouffe), che ci porta ad analizzare il modo in cui le passioni vengono mosse a distanza, attraverso i media digitali. La seconda si riferisce ad un fenomeno che abbiamo potuto verificare personalmente nella condizione di quarantena dovuta alla pandemia: il peso politico della scomparsa dei corpi dallo spazio pubblico.

Per quanto riguarda il primo punto è opportuno ricordare che una parte importante della filosofia politica contemporanea recupera il ruolo centrale delle passioni in politica. Tale ripresa è sommamente rilevante nel contesto del cosiddetto consenso liberal-tecnocratico, per il quale la sfera politica è stata ridotta ad una semplice amministrazione economica a partire da mezzi razionali. Sia la persistente crisi di rappresentanza, sia le crisi economico-sociali degli ultimi anni hanno portato il dibattito politico a superare le posizioni liberali e le loro misure correttive libertarie, comunitarie o consensualiste. Tutte queste posizioni avrebbero come denominatore comune la sottovalutazione delle passioni nella sfera politica e la riduzione dello spazio della politica stessa sia al calcolo razionale-strumentale, sia alla deliberazione razionale, in merito ad interessi e beni. Lo stesso comunitarismo, che pure riconosce la nostra dimensione storico-sociale, collega i soggetti politici solamente a partire dalle tradizioni e narrazioni, senza enfatizzare il modo in cui tali affetti costituiscono i soggetti collettivi. In questo senso, Michael Walzer sottolinea che l'assenza dell'aspetto passionale è una mancanza della concezione liberale che ha bisogno di una correzione radicale da parte di "un liberalismo maggiormente egualitario"²². D'altra parte, Walzer stesso interpreta la passione semplicemente come un elemento di mobilitazione, come un ingrediente che ci permette di "progredire" nella "realizzazione" dei principi di giustizia. La "conoscenza" di tali principi, tuttavia, sarebbe esclusivamente razionale. Al contrario, la posizione di Chantal Mouffe si spinge ben oltre, interpretando le passioni come un nucleo costitutivo della costituzione di ogni "noi" politico. In linea con Schmitt, Mouffe considera le posizioni liberali – così come l'ideale habermasiano di una comunicazione libera da coercizioni e dal consenso politico – come fondamentalmente razionaliste. Lo stesso consensualismo ritiene che sia possibile e desiderabile isolare le nostre passioni nel momento in cui siamo capaci di comprendere coloro che *la pensano* diversamente. Per Mouffe, tuttavia, né il dissenso né le passioni sono estranei alla politica o indesiderabili: più precisamente ne costituiscono il fondamento reale²³.

22 Vedi Walzer 1999; 2002; 2005.

23 Mouffe 1993.

Quest'ultima tesi è il punto di partenza dell'ultimo libro di François Dubet, che definisce spinozianamente il nostro tempo come quello delle "passioni tristi"²⁴. Per Dubet, le passioni dominanti nel presente sarebbero indignazione, frustrazione, rabbia o risentimento; e i cosiddetti populismi di destra e di sinistra avrebbero saputo capitalizzarli politicamente. Sebbene questo non sia il focus specifico della sua analisi, Dubet riconosce che Internet gioca un ruolo chiave nella generazione e trasmissione di tali passioni. In effetti, oggi siamo già abituati all'uso politico dei media digitali da parte dei diversi attori della società civile: istituzioni e individui. Tale uso, senza dubbio, è capace di muovere le passioni dal "noi" al "loro", ossia al nemico che genera scandalo o, più comunemente, minacce. Parole d'odio, *meme*, *fake news*, montaggi, *cheap fakes* e *deepfakes* (solo per fare degli esempi) sono risorse che proliferano nelle reti grazie ai più diversi utenti, *bot* e *cyborg* (account ibridi in cui un utente reale pubblica sporadicamente per dare più credibilità al lavoro instancabile del *bot*). Risulta evidente, così, il pericolo d'impoverimento di una sana democrazia²⁵.

L'aspetto che vogliamo sottolineare qui è che tali mezzi sono diretti alle passioni, e più precisamente alle passioni tristi evidenziate da Dubet. I *social network* e i *big data* non vengono usati per offrire elementi o argomenti capaci di dissuadere, o per sottolineare aspetti che i cittadini dovrebbero considerare nel momento in cui prendono una data posizione politica, per esempio, esprimendo il proprio voto. D'altra parte, non vengono neppure usati a sufficienza per rafforzare il tessuto sociale attraverso affetti o passioni "felici", capaci di favorire una buona disposizione affettiva ed un riconoscimento minimo anche a coloro che si oppongono alle nostre posizioni politiche. Il principale obiettivo di tali strumenti (*social network* e *big data*) è quello di mobilitare le passioni che dividono, polarizzano e fratturano il tessuto sociale. La politica – sia quella partitica sia quella nata da civili – si muove, così, all'ambito del virtuale. Tradizionalmente, le passioni erano considerate come la risposta emotiva ad un oggetto reale e presente, capace di colpirci; oggi, tali passioni sono mosse da oggetti virtuali, generati da soggetti a distanza.

D'altra parte, è anche possibile una connessione politica virtuale che vada al di là della "tristezza". In effetti, se questi stessi mezzi possono essere (e sono) utilizzati come forme di protesta o di aggressione al sistema (*hacktivism*), possono altresì favorire l'aggregazionismo, la generazione di una società più civile, richieste di trasparenza nelle politiche, e così via. La digitalizzazione potrebbe dunque consentire nuove forme d'azione politica. Tuttavia, per quanto una parte importante dell'attività politica si svolga attraverso Internet, momenti di pandemia come quello attuale mostrano l'importanza della presenza corporea come mezzo di potere politico. Tale secondo aspetto del passaggio dalla sfera politica a quella virtuale costituisce il secondo punto che vogliamo evidenziare qui: la relazione tra la sfera virtuale e la dimensione dei corpi reali.

24 Dubet 2019.

25 Vedi, a titolo d'esempio, OEA 2019.

4. Virtuale e reale: corpi e passioni “politiche”

Nella situazione attuale, diversi governi che hanno dovuto scontrarsi nei mesi passati con movimenti di protesta di diverso genere hanno altresì potuto godere, grazie al confinamento forzato e al divieto di riunioni massive, di un momento di tregua politica. In effetti, alcuni pensatori, tra i quali spicca certamente Giorgio Agamben, hanno offerto un’interpretazione della pandemia attuale a partire da questa stessa prospettiva: la crisi attuale ha permesso di smantellare le proteste fisiche e, d’altra parte, di ottenere un maggiore controllo sui dati personali²⁶.

Indipendentemente dal fatto che Agamben abbia ragione o meno, ciò che ci interessa sottolineare in merito alla sua posizione è che essa presuppone l’importanza che i corpi possano manifestarsi ed essere co-presenti. Tale punto è di centrale importanza, dal momento che una delle impressioni che può offrire la crescente presenza del virtuale nella nostra vita è che ogni tipologia di attività sia gradualmente sostituibile da *actiones in distans*, per riprendere Sloterdijk²⁷. In effetti, una lettura abbastanza diffusa della tecnologia in generale – ed in particolare della tecnologia digitale – interpreta tale fenomeno come il movimento graduale dell’esternalizzazione e della surrogazione delle funzioni umane²⁸. La storia della tecnologia potrebbe, così, essere interpretata come un processo di automatizzazione delle nostre funzioni, capace di rimpiazzare progressivamente l’essere umano, per cui ogni sua azione organica diretta verrebbe sostituita dall’azione di un qualche dispositivo. Tale processo potrebbe raggiungere il proprio apice mediante l’avvento dell’intelligenza artificiale, dal momento che anche ciò che viene considerato come più “intimamente umano” (l’intelletto) potrebbe trovare un proprio surrogato tecnologico.

Occorre, così, chiedersi se sia possibile considerare *ogni* azione umana come totalmente sostituibile da mezzi tecnologici. Più concretamente, l’azione politica, così come è stata esercitata pre-digitalmente, è sostituibile da nuove forme di partecipazione e di attivismo? È chiaro che numerose attività di fondamentale importanza politica, come la pratica del giornalismo, siano state fatalmente indebolite dalla trasformazione digitale. Altre, tuttavia, come le manifestazioni civili, al momento non sembrano trovare un potenziale surrogato. Senza la presenza di corpi che si coordinano e si mobilitano nello spazio pubblico reale, la capacità di dimostrazione e d’azione politica verrebbe sensibilmente ridotta. È chiaro che i *social* ci hanno concesso un potere di convocare le masse senza precedenti, assieme ad una rinnovata capacità di comunicazione. Ci offrono la possibilità di trasmettere massivamente immagini registrate, per cui ogni testimone aumenta esponenzialmente il potere di mobilitazione delle passioni, il che potrebbe condurre alla coordinazione di un “noi” offeso o oltraggiato. Occorre tuttavia domandarsi: quando tali passioni “reali” riescono a mobilitare anche i corpi “reali”, si dà un atto politico dello stesso

26 Vedi, ad esempio, Agamben 2020.

27 Vedi Sloterdijk 1999; 2010.

28 Sebbene si possano menzionare molti altri autori, la posizione di Gehlen ci sembra paradigmatica in questo contesto. Vedi Gehlen 2004.

ordine e potenza? Ad oggi l'intensità della presenza politica, la richiesta d'ascolto che questa impone, non sembra ancora aver trovato un suo *alter-ego* virtuale.

Eppure, anche in una condizione di quarantena forzata, si sono verificate manifestazioni politiche. Le stesse posizioni politiche che dominano la mobilitazione virtuale delle passioni, la stessa sfiducia nei confronti delle istituzioni politiche che si diffondono attraverso la rete, mobilitano anche i corpi che si scontrano personalmente con le autorità.

Si verifica, qui, un nuovo intreccio tra virtuale e reale, in cui il "distante" diviene capace di muovere il "presente": le passioni e i corpi.

Bibliografia

- Agamben, Giorgio. 2020. "L'invenzione di una pandemia", 20 Febbraio, 2020. <https://www.quodlibet.it/giorgio-agamben-l-invenzione-di-un-epidemia>.
- Allbeck Jan M. and Badler Norman I. 2002. "Embodied Autonomous Agents" in *Handbook of Virtual Environments. Design Implementation and Applications*, edited by K. M. Stanney, Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates.
- Banco mundial. 2020. "Personas que usan internet (% de la población)". <https://datos.bancomundial.org/indicador/IT.NET.USER.ZS>.
- Chalmers, David John. 2017. "The Virtual and the Real". *Disputatio* 9, n. 46: 309-352.
- Deleuze, Gilles. 1968. *Différence et Répétition*. Paris: PUF.
- Diodato, Roberto. 2012. *Aesthetics of the Virtual*. Albany: State University of New York Press.
- Dubet, Francois. 2019. *Le Temps des passions tristes: Inégalités et populisme*. Paris: Le Seuil.
- Fabris, Adriano. 2018. *Ethics of Information and Communication Technologies*. New York: Springer.
- Floridi, Luciano. 2005. "The Ontological Interpretation of Informational Privacy". *Ethics and Information Technology* 7: 185-200.
- . 2014. *The 4th Revolution. How the Infosphere is Reshaping Human Reality*. Oxford: Oxford University Press.
- Gehlen, Arnold. 2004. "Der Mensch und die Technik", in *Die Seele im technischen Zeitalter*. Frankfurt: Klostermann.

- Jonas, Hans. 1993. *Il principio responsabilità. Un'etica per la civiltà tecnologica*. Tr. it. P.P. Portinaro. Torino: Einaudi.
- Lévy, Pierre. 1998. *Becoming Virtual. Reality in the Digital Age*. New York: Plenum Press.
- Moor, James H. 1985. "What is Computer Ethics". *Metaphilosophy* 16, n. 4: 266-275.
- Mouffe, Chantal. 1993. *The Return of the Political*. London: Verso.
- OEA. 2019. "Guía para garantizar la libertad de expresión frente a la desinformación deliberada en contextos electorales". https://www.oas.org/es/cidh/expresion/publicaciones/Guia_Desinformacion_VF.pdf.
- Sloterdijk, Peter. 1999. *Regeln für den Menschenpark*. Frankfurt: Suhrkamp.
- . 2010. "Actio in distans. Sobre las formas de producción teleracional de mundo" in *Ontología de la distancia. Filosofías de la comunicación en la era telemática*, ed. Gabriel Aranzuque. Madrid: Abada.
- Walzer, Michael. 1999. *Vernunft, Politik und Leidenschaft. Defizite liberaler Theorie*. Frankfurt: Fischer Taschenbuch Verlag.
- . 2002. "Passion and Politics". *Philosophy and Social Criticism* 28, n. 6: 617-633.
- . 2005. *Politics and Passion: Toward a More Egalitarian Liberalism*. New Haven: Yale University Press.