

# Il mondo digitale: all'incrocio fra corpi virtuali e corpo reale

Alessandro Picchiarelli

The digital world: at the intersection of virtual bodies and the real body

ABSTRACT

*We find ourselves in a context in which the body can be technically manipulated in order to overcome the limitations imposed by our nature and to fulfil the desire to improve the human condition. Technology has enabled us to imagine that we can transcend our biological limits by separating the biological from the informational and existential content that human beings carry within them. This premise underpins posthuman thought and human enhancement, the cyborg in which human and machine merge, but also the creation of avatars – that is, what in virtual reality and the metaverse represent our image and through which we interact with others. Each of us finds ourselves having to contend not with a single body, but with many bodies – not all of which are necessarily real – all characterised by the same principle: the desire to be something different, and perhaps better, than what we are. In the concluding section, the subject under analysis is subjected to an examination of certain emerging ethical issues.*

Ci troviamo in un contesto nel quale il corpo può essere tecnicamente manipolato in modo da far fronte a quei limiti che la nostra natura ci impone e per soddisfare i desideri di miglioramento della condizione umana. La tecnologia ci ha permesso di immaginare di poter andare oltre i nostri limiti biologici, separando ciò che è biologico da ciò che riguarda il contenuto informativo ed esistenziale che l'essere umano porta con sé. Questo assunto è alla base del pensiero postumano e del potenziamento umano, del *cyborg* in cui l'essere umano e la macchina si fondono insieme, ma anche della creazione di *avatar* ossia ciò che nella realtà virtuale e nel metaverso rappresentano la nostra immagine e ciò attraverso cui ci rapportiamo con gli altri. Ognuno di noi si trova a dover fare i conti non più con un solo corpo, ma con tanti corpi e non necessariamente tutti reali caratterizzati da uno stesso principio: il desiderio di essere qualcosa di diverso, e forse migliore rispetto a quello che siamo. Nella sezione conclusiva, quanto oggetto di analisi, è sottoposto a un discernimento di alcuni problemi etici emergenti.

Da sempre l'uomo si è dovuto confrontare con il mondo nel quale vive e con quei limiti che anche la sua condizione biologica e corporea gli imponeva. Questo lo ha portato a sviluppare strumenti, detti artefatti tecnologici, che gli permettessero di far fronte ai suoi bisogni e ai suoi desideri e che sono il frutto dell'ingegno umano e accompagnano l'essere umano fin dalla sua

comparsa sulla terra<sup>1</sup>. Pensiamo ad esempio ai primi abiti fatti con pellicce animali per ripararsi dalle condizioni atmosferiche avverse oppure alle prime lance utilizzate per difendersi dai grandi predatori. In questi ultimi anni la tecnologia ha fatto passi molto grandi: la tecnica ha portato alla scoperta di nuovi modi di interagire con il nostro corpo per curarlo o per migliorarlo, si sono innescati nuovi meccanismi di controllo economico, politico, finanziario e sta cambiando il contesto sociale e culturale nel quale gli esseri umani vivono. La scienza e la tecnologia, negli ultimi due secoli, sono state capaci di produrre grandi cambiamenti per migliorare la qualità della vita umana. Esse hanno assunto un enorme potere per realizzare il bene per la società e per soddisfare i bisogni dell'uomo.

L'uomo moderno, tuttavia, non è stato educato al corretto uso della potenza: spesso gli mancano un'etica, una cultura e una spiritualità che lo rendano capace di un lucido dominio di sé. Oggi il suo intervento tecnico sul creato e sul suo corpo non è più di accompagnamento, ma di possesso, di dominio assoluto sull'oggetto che diventa mero strumento.

Facciamo un primo esempio per vedere cosa è possibile fare attraverso la tecnologia sul corpo e con il nostro corpo. Nel 2004 Neil Harbisson si è fatto impiantare nel cervello un'antenna capace di convertire i colori in onde sonore. Questo è stato fatto perché Neil dalla nascita poteva vedere il mondo solo in bianco e nero. Questa antenna e il sensore ad essa collegato hanno generato in Neil la comparsa di un nuovo senso che noi esseri umani non possediamo: egli è capace di sentire i colori. Questa caratteristica è talmente impattante che anche nei suoi documenti di identità viene segnalata. Neil è diventato così il primo *cyborg* della storia<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> Molte delle considerazioni di questo contributo sono estratte da un mio lavoro precedente. Si rimanda pertanto al testo A. PICCHIARELLI, *Tra profilazione e discernimento. La teologia morale nel tempo dell'algorithm*, Cittadella, Assisi 2021.

<sup>2</sup> Cfr. [https://www.youtube.com/watch?v=bPv9TwiN3D4&fbclid=IwAR2bgLmzRd1MBqmvsTfU03opWrOBE8BsZZp\\_wMWal6uVJrd7RMfA6Qh7YJfM](https://www.youtube.com/watch?v=bPv9TwiN3D4&fbclid=IwAR2bgLmzRd1MBqmvsTfU03opWrOBE8BsZZp_wMWal6uVJrd7RMfA6Qh7YJfM).

Questo primo esempio ci aiuta a capire subito che oggi ci troviamo in un contesto nel quale il corpo può essere tecnicamente manipolato in modo da far fronte non soltanto a quei limiti che la nostra natura ci impone, ma anche per soddisfare quei desideri di miglioramento che possiamo tutti noi trovarci a vivere. Facendo leva sul nostro innato desiderio di eternità, ad esempio, la tecnologia ci ha permesso di immaginare di poter andare oltre i nostri limiti biologici separando ciò che è biologico da ciò che riguarda il contenuto informativo ed esistenziale che l'essere umano porta con sé: questo è alla base del pensiero postumano che cerca di migliorare la condizione umana in maniera tale da privarla di tutto ciò che, in ultima analisi, rende l'essere umano veramente umano. E in questa opera, egli stesso si ritrova come sopraffatto dalla tecnologia che ha creato e sembra apparire non più in grado di controllarla. Per tale motivo l'*Homo Sapiens* non sembra essere più all'altezza delle sfide che il mondo gli mette davanti e sembra diventare urgente raggiungere un nuovo livello evolutivo nel quale l'essere umano e la macchina (sempre più performante grazie all'intelligenza artificiale) si fondono insieme: nasce così il *cyborg* e viene definitivamente sancito il passaggio dalla condizione umana alla condizione post-umana; oppure nascono gli *avatar* ossia ciò che nella realtà virtuale e nel metaverso rappresentano la nostra immagine e ciò attraverso cui ci rapportiamo con gli altri. Ognuno di noi, paradossalmente, si trova a dover fare i conti non più con un solo corpo ma con tanti corpi e non necessariamente tutti reali ma caratterizzati da uno stesso principio: il desiderio di essere qualcosa di diverso, e forse migliore almeno all'apparenza, rispetto a quello che siamo.

## 1. Il postumanesimo

Il contesto nel quale tutto questo accade è quello del postumanesimo, ossia un movimento culturale, intellettuale e scientifico che afferma il dovere morale di migliorare le capacità fisiche e

cognitive della specie umana e di applicare le nuove tecnologie all'essere umano, affinché si possano eliminare aspetti non desiderati e non necessari della condizione umana come la sofferenza, la malattia, l'invecchiamento, e persino, l'essere mortali<sup>3</sup>. In questo contesto, non ci si domanda più che cosa è una cosa ma come essa funziona per poterla dominare e controllare e per poter sfruttare al meglio tutte le sue potenzialità. Questo vale anche per l'essere umano, dimenticandoci che egli non è qualcosa, o meglio qualcuno, che funziona ma piuttosto qualcosa che è, che esiste. Ne consegue che, se gli esseri umani sono costituiti semplicemente di materia che rispetta le stesse leggi degli altri organismi viventi o degli altri oggetti esistenti, è possibile diventare capaci di manipolarli così come si manipola la materia degli altri esseri o degli oggetti esterni che l'uomo utilizza. Non viene più accettata la visione di un essere umano come animale razionale o unione di anima e corpo, ma si inizia a vederlo come un ente variabile, malleabile e adattabile attraverso l'uso della tecnologia e degli artefatti da essa prodotta<sup>4</sup>. Tutto ciò, insieme allo sviluppo tecnologico, dovrebbe anche permettere di ipotizzare una vita post-biologica, sganciata dal corpo: la mente, essendo un complesso di dati, può essere scaricata e riconfigurata su altri supporti artificiali che riproducono le connessioni neuronali del nostro cervello<sup>5</sup>.

L'essere umano è divenuto malleabile e può essere modificato a proprio piacimento e questo è giustificato dal fatto che l'*Homo Sapiens* è considerato una specie incompiuta che deve essere fatta progredire verso uno stato più perfetto di esistenza<sup>6</sup>. La natura

<sup>3</sup> Si veda il contributo online di E. POSTIGO SOLANA, *Transumanesimo e postumano: principi teorici e implicazioni bioetiche*, <http://www.bioeticaweb.com/wp-content/uploads/2014/07/medmor09-transhumanismpostigo-2-09.pdf>.

<sup>4</sup> Cfr. P. BENANTI, *The cyborg: corpo e corporeità nell'epoca del post-umano*, Cittadella, Assisi 2012, 93-95.

<sup>5</sup> Cfr. [https://www.youtube.com/watch?v=0wty\\_Io4Hpg](https://www.youtube.com/watch?v=0wty_Io4Hpg).

<sup>6</sup> Cfr. T. TOSOLINI, *L'uomo oltre l'uomo. Per una critica teologica a transumanesimo e post-umano*, EDB, Bologna 2015, 8.

umana diventa sempre più contingente e non una condizione imprescindibile dell'essere umano. Quello che conta non è tanto la corporeità o l'individualità personale ma il carico di informazioni che ognuno porta con sé: «viva è l'entità che contiene e codifica informazioni, mentre il valore della vita è dato dalle informazioni che ogni entità processa»<sup>7</sup> e che possono essere modificate, utilizzate o eliminate in maniera personale. Per cui se l'essere umano è pura informazione, se l'informazione costituisce la sua vera essenza, è possibile separare il contenuto informativo della persona dal supporto materiale che la costituisce e questo non lascia spazio all'esistenza di un'anima individuale o di un *telos* verso cui si orienta l'esistenza umana. L'essere umano è soltanto ciò che percepisce, la realtà materiale, senza considerare la sua potenzialità, la sua finalità intrinseca o la possibilità dell'esistenza di qualcosa di immateriale. Tutto quello che riguarda la libertà e la moralità è ridotto a meccanismi biochimici del nostro cervello che possono essere indagati, replicati e modificati per migliorare la condizione umana. Si afferma così una nuova forma di dualità insista nell'uomo che è quella tra l'informazione codificata e il mezzo usato per la sua trasmissione, elaborazione e memorizzazione. Si comprende subito che anche il corpo diventa immagine del supporto materiale che costituisce la persona, pur non definendola per quello che è, e che per questo esso può essere manipolato rimpiazzando parti del corpo o migliorando il corpo stesso: l'essere umano possiede la capacità di «essere congiunto, senza soluzione di continuità con macchine intelligenti»<sup>8</sup>. Il corpo viene quindi svalutato e considerato non più come immagine della persona ma semplicemente come accidentale rispetto all'esistenza, come un insieme di connessioni neurali che una volta comprese potranno essere replicate e potenziate.

<sup>7</sup> BENANTI, *The cyborg*, 100.

<sup>8</sup> Ivi, 103.

## 2. *Human Enhancement*

Per approfondire queste prime considerazioni, introduciamo il concetto di *human enhancement*. L'*enhancement* è il cuore del cambiamento della visione dell'essere umano. Secondo la STOA (*Science and Technologies Options Assessment*, commissione permanente del Parlamento Europeo) il potenziamento umano comprende ogni modificazione volta a migliorare le prestazioni degli individui basata sulla scienza o su interventi tecnologici sul corpo umano<sup>9</sup>. Quando parliamo di *human augmentation* parliamo di potenziamento delle facoltà percettive, motorie e cognitive umane, in modi che prima erano impossibili o impensabili. Il potenziamento può essere richiesto per motivi di salute – l'innesto di un arto bionico che ne sostituisce uno malato – oppure le persone possono scegliere di aumentare se stessi, a un livello basico per esempio, inserendo *chip* di identificazione a radiofrequenza nel proprio corpo. E sono di più di quante non si pensi. Il *chip* sottopelle è usato oggi da un buon numero di svedesi grazie al quale “timbrare” il biglietto del tram.

Non c'è niente di nuovo nel concetto di *human enhancement*: da sempre gli esseri umani cercano di migliorare e di potenziare le proprie prestazioni attraverso la tecnica e le tecnologie. L'uso degli occhiali da sole può permettere a una persona con una vista peraltro perfettamente normale di guidare con maggior confort e sicurezza, viaggiando controluce. L'idea di un'esistenza umana compresa in termini dinamici non è estranea alla riflessione teologica e in tale visione rientra anche il corpo. In tale senso è lecito parlare di *enhancement*: il divenire della persona della storia deve coincidere con una progressiva umanizzazione. Il vero *enhancement* è il suo divenire sempre più umano e ciò che promuove questo processo, compresa la tecnica, è da promuovere<sup>10</sup>.

<sup>9</sup> Cfr. [https://www.europarl.europa.eu/stoa/en/document/IPOL-JOIN\\_ET\(2009\)417483](https://www.europarl.europa.eu/stoa/en/document/IPOL-JOIN_ET(2009)417483).

<sup>10</sup> Cfr. BENANTI, *The cyborg*, 445-446.

Tuttavia, il termine *enhancement* oggi non gode di questo significato in maniera univoca. Il postumanesimo lo ha tradotto come epifenomeno di una visione antropologica a-metafisica e a-etica. Si intende così parlare di un essere umano che non va alla ricerca di un miglioramento ma di un oltre che faccia abbandonare la condizione umana<sup>11</sup>. In tale logica ogni tipo di manipolazione del corpo diverrebbe non solo possibile ma addirittura auspicabile e l'unico freno a questa deriva sarebbe il limite dei desideri del singolo. Questa visione, inoltre, ha effetti dirompenti sulla bioetica annullando i suoi principi basilari e in modo particolare il principio della vulnerabilità (inteso sia come finitudine e fragilità della vita umana, sia come protezione dovuta a quanti vedono minacciata la loro dignità e integrità): essa viene vista non come un elemento costitutivo dell'essere umano ma come un difetto di fabbricazione che deve essere rimosso dal corpo. La tecnologia, e in particolare quella *cyborg*, diventa lo strumento per correggere tale errore.

### 3. Il concetto di *cyborg*

Durante gli anni Sessanta dello scorso secolo, Clynes e Kline coniarono, dall'unione dei termini *cybernetic* e *organism*, il termine *cyborg*. Obiettivo del loro lavoro era indagare la possibilità per gli esseri umani di poter viaggiare oltre l'atmosfera terrestre per colonizzare altri pianeti. La sopravvivenza avrebbe richiesto esseri con funzioni organiche estese rispetto a quelle già possedute, creando un ibrido tra organismo e macchine. Essi intendevano una persona che potesse liberare se stessa dai limiti dell'ambiente per estenderli a suo piacimento. Nella loro definizione di *cyborg* rientrano anche coloro che hanno subito l'impianto di un *pacemaker*, o che utilizzano un apparecchio acustico o che hanno

<sup>11</sup> Cfr. *ivi*, 447-449.

un cuore artificiale. In realtà non tutti questi soggetti sono *cyborg* perché tale termine si riferisce sia alla creatura in cui si uniscono il vivente e l'artificiale, sia alla relazione tra l'organico e il meccanico.

Il *cyborg*, allora, non è solo un uomo con qualche tipo di inserto tecnologico inserito nella carne o nelle ossa, ma occorre che la persona sia plasmata e modellata dall'intervento tecnologico. L'organismo cibernetico consiste nella creazione di un sistema complesso composto da parti biologiche e dispositivi tecnologici<sup>12</sup>. Il corpo, inteso come un sistema biologico, è in grado di adattarsi, evolversi e guarire, ma è anche soggetto a malattie che ne limitano il funzionamento. Da un lato, la biotecnologia ha consentito enormi passi avanti nel trattamento di disabilità fisiche, con la creazione di protesi bioniche, impianti neurali e artificiali che, sebbene potenziano il corpo umano, sollevano anche interrogativi riguardo alla sua identità e autonomia. Un esempio emblematico di questa trasformazione è l'uso delle protesi bioniche: oggi è possibile sostituire arti mancanti con protesi altamente tecnologiche, che ripristinano o addirittura migliorano la capacità motoria di un individuo. Queste protesi non sono più oggetti passivi, ma sistemi dinamici in grado di rispondere ai comandi del corpo. Così, l'integrazione tra essere umano e macchina crea una nuova dimensione del corpo che non è più puramente biologica, ma un corpo ibrido, dove la tecnologia diventa un prolungamento delle capacità umane.

Possiamo quindi dire che un *cyborg* può essere definito come «un sistema complesso uomo-macchina per l'enhancement tecnologico dell'uomo in cui si rendono presenti comportamenti emergenti non banali»<sup>13</sup>. Ovviamente la riduzione della persona umana a un insieme di informazioni e la costituzione del *cyborg* che ne deriva è fondata sulla visione dell'essere umano del po-

<sup>12</sup> Cfr. *ivi*, 256-258.

<sup>13</sup> *Ivi*, 258.

stumano e del transumano. In tale visione, «il cyborg si costituisce come un modo altro rispetto a quello umano di conservare e processare le informazioni, un miglioramento dell'uomo che lo rende capace di superare i limiti e le barriere della sua corporeità valorizzando le informazioni organizzate e processate dal "sistema uomo"»<sup>14</sup>. La vita, intesa come capacità di conservare ed elaborare informazioni diviene indistinguibile dagli apparati tecnologici che elaborano tali informazioni. Paradossalmente, in questo modo la vita diventa una macchina che elabora informazioni e le macchine un qualcosa di vivo quando processano informazioni. Il *cyborg* rappresenta la fusione e la combinazione tra la sfera biologica e quella culturale, tra i prodotti dell'evoluzione e quelli della fabbrica mettendo in discussione le distinzioni tradizionali tra organico e inorganico, fra vivente e inerte, fra naturale e artificiale. La vita stessa diviene la capacità di conservare ed elaborare informazioni per cui il corpo e la corporeità sono svalutati e visti come *accidens* dell'esistenza.

Appare evidente, allora, che se il corpo umano, nel corso della storia, è sempre stato considerato la dimora dell'identità e del sé e la finitudine del corpo è stata, per secoli una delle principali caratteristiche della condizione umana, oggi il concetto di *cyborg* inizia a sfidare questi limiti biologici. L'idea che il corpo umano possa essere modificato, esteso o potenziato con l'ausilio della tecnologia nasce dalla necessità di superare alcune di queste limitazioni fisiche. In particolare, la cibernetica, che studia i sistemi di controllo e comunicazione negli esseri viventi e nelle macchine, ha avuto un impatto profondo sulla concezione del corpo come macchina. Così, mentre il corpo umano ha sempre avuto un confine fisico definito dalla biologia, l'era del *cyborg* suggerisce che questi confini possano essere fluidi, spingendo l'essere umano a diventare, in parte, qualcosa di più di un semplice organismo biologico.

<sup>14</sup> Ivi, 259-260.

Il concetto di *cyborg*, in sintesi, non si limita a una mera modificazione fisica del corpo, ma implica anche una trasformazione radicale del nostro modo di concepire l'essere umano. Un corpo modificato, potenziato, o interconnesso con la tecnologia non è più un "corpo naturale", ma un corpo ibrido, che sfida i limiti tra essere umano e macchina. La fusione tra biologia e tecnologia non solo modifica le capacità fisiche, ma solleva domande cruciali sulla natura del corpo e sull'autonomia dell'individuo. Se un tempo il corpo umano era il "contenitore" dell'identità, oggi potrebbe non esserlo più. La tecnologia ha aperto nuove dimensioni di possibilità, ma ha anche reso il corpo un'entità che si definisce e si ridefinisce continuamente. Come risultato, il *cyborg* diventa una figura non solo fisica, ma anche ontologica: un simbolo della nuova realtà in cui il corpo è, e sarà sempre di più, un campo di battaglia per l'autodeterminazione tecnologica e biologica.

#### 4. Il concetto di *avatar*

Il termine *avatar*, che deriva dalla lingua sanscrita ed è originario della tradizione induista, ha il significato di "incarnazione", di assunzione di un corpo fisico da parte di un dio<sup>15</sup>. L'*avatar* rappresenta colui che discende: Vishnu, ad esempio, ha dieci *avatar* cioè dieci diverse incarnazioni in un corpo umano per riportare la giustizia in un mondo scosso da tensioni e lotte. Per traslazione metaforica, nel gergo di Internet tale termine indica una persona reale che sceglie di mostrarsi agli altri attraverso una propria rappresentazione<sup>16</sup>. L'idea di un *avatar* trova le sue radici nelle prime forme di interazione digitale e nel gioco virtuale. Nei primi videogiochi e nei sistemi online, gli *avatar* erano semplici

<sup>15</sup> Per un approfondimento sul tema: L. FEDELI, *Embodiment e mondi virtuali. Implicazioni didattiche*, Franco Angeli, Milano 2013.

<sup>16</sup> Si veda il contributo online di L. CARRUBA, *Giocare con l'identità: l'avatar non mente mai*, [https://www.academia.edu/86363339/Giocare\\_con\\_lidentita\\_Lavatar\\_non\\_mente\\_mai](https://www.academia.edu/86363339/Giocare_con_lidentita_Lavatar_non_mente_mai).

rappresentazioni grafiche che permettevano ai giocatori di interagire con l'ambiente virtuale. Tuttavia, con l'evoluzione della tecnologia e delle piattaforme digitali, l'*avatar* è diventato sempre più una rappresentazione sofisticata dell'individuo, non solo nei videogiochi, ma anche nei *social media*, nelle realtà virtuali e nelle realtà aumentate. L'*avatar* è quindi il racconto di una "trasmigrazione" della coscienza da un corpo a un altro corpo, scelto per soddisfare alcuni requisiti e desideri che ci appartengono. Un corpo non più reale come il nostro corpo, ma un corpo virtuale che, grazie alla tecnologia, permette di fare esperienze sempre più immersive e sempre più simili a quelle che viviamo con il nostro corpo fisico. In sostanza, l'*avatar* può essere visto come un corpo virtuale, un'entità che esiste all'interno di uno spazio digitale e che può svolgere molte delle funzioni che il corpo fisico compie nel mondo reale.

Sebbene un *avatar* non possieda le capacità fisiche del corpo umano (come mangiare, respirare o percepire il mondo attraverso i sensi), esso può interagire e comunicare con l'ambiente virtuale in modi che replicano, e talvolta potenziano, le possibilità del corpo fisico. La bellezza e la sfida del concetto di *avatar* risiedono nel fatto che questo corpo virtuale può essere modellato e modificato a piacere. L'*avatar*, quindi, non è altro che una rappresentazione grafica che permette agli utenti di autolocalizzarsi in uno spazio virtuale, di essere presenti interagendo con gli *avatar* di altri giocatori e manipolando oggetti. Il livello di *embodiment*, ovvero la sensazione che un corpo non sia solo un corpo, ma il nostro corpo, può essere misurato sulla base di diversi indicatori, tra cui ha particolare rilevanza la *body agency*. Nell'ambito delle scienze cognitive, l'*agency* viene definita come la percezione di avere il controllo del proprio corpo, della propria esperienza soggettiva<sup>17</sup>.

<sup>17</sup> Cfr. K. KONSTANTINA-R. GROTEN-M. SLATER, *The sense of embodiment in virtual reality*, in «Presence», XXI/4, 2012.

Utilizzare un *avatar* sui *social network*, oppure nei giochi *online* (dove sono molto diffusi anche per creare il proprio personaggio) ha un vantaggio notevole: permette di esprimere chi ciascuno è, di mostrare la propria identità senza farlo veramente. Per esempio, un *avatar*, se fedele alla realtà, mostrerà il colore della pelle, dei capelli, degli occhi e questo è perfetto per dichiarare al mondo chi si è, ma mantenendo la propria *privacy*. Ma può anche permettere di mostrare i desideri più profondi, di indossare corpi molto diversi rispetto al proprio corpo reale, di rivestirsi di una identità completamente nuova. La creazione di un *avatar* comporta una disconnessione diretta tra l'individuo fisico e il suo corpo virtuale.

Sebbene l'*avatar* possa riprodurre esteticamente le caratteristiche fisiche di una persona, esso non è vincolato alle leggi della fisica e della biologia che regolano il corpo umano. Un *avatar* può volare, muoversi in spazi ristretti, cambiare forma o aspetto in qualsiasi momento, senza limiti fisici. Questi cambiamenti suggeriscono un certo distacco tra la percezione di sé come individuo fisico e l'esperienza che l'*avatar* offre. Inoltre, un *avatar* può essere multiforme: può assumere una forma ideale, una forma alternativa, o addirittura una forma completamente non umana, come nel caso di giochi o mondi virtuali che permettono la creazione di creature mitologiche, animali, o esseri alieni. Questo processo di auto-creazione e auto-modifica offre un potere che il corpo fisico non consente. In altre parole, l'*avatar* diventa uno spazio di libertà dove le limitazioni biologiche del corpo umano possono essere superate. L'*avatar* permette di esplorare aspetti della personalità e dell'identità che non potrebbero essere facilmente espressi nel mondo fisico<sup>18</sup>.

Una delle principali implicazioni del concetto di *avatar* riguarda il tema della costruzione dell'identità. L'*avatar* è un riflesso, spesso

<sup>18</sup> Oggi anche in psicoterapia si fa uso degli *avatar*. Per un approfondimento sul tema si veda l'articolo *online* C. CILARDO, *Avatar e psicoterapia*, <https://www.stateofmind.it/2025/05/psicoterapia-avatar-psicologia-digitale/>.

distorto o amplificato, della percezione che l'individuo ha di sé. Nei mondi virtuali, gli utenti possono scegliere, con molta libertà, come rappresentarsi agli altri. In questo processo, l'*avatar* può diventare una sorta di estensione ideale del corpo fisico: un corpo che risponde meglio alle aspirazioni, ai desideri e alle fantasie di chi lo crea. Il potenziale di questa libertà di espressione ha delle conseguenze importanti, soprattutto quando si parla di questioni di genere e sesso. Gli utenti di mondi virtuali e *social media* possono scegliere *avatar* che non rispecchiano il loro genere biologico, permettendo una esplorazione della fluidità di genere o della sospensione delle convenzioni sociali legate al corpo fisico. Gli *avatar* offrono una palestra di libertà in cui le identità sessuali e di genere possono essere esplorate senza la pressione della realtà fisica.

Tuttavia, c'è una contraddizione intrinseca nel concetto di *avatar*: da un lato, esso è una rappresentazione corporea dell'individuo, ma dall'altro, non esiste nel mondo fisico. L'*avatar* è una proiezione digitale che esiste solo all'interno di uno spazio virtuale. Non possiede un corpo materiale, ma si muove, interagisce e comunica come se fosse un corpo reale. Questo paradosso solleva domande sulla natura della realtà e sulla definizione di corpo. Nel mondo virtuale, l'*avatar* può essere considerato un corpo digitale che funge da veicolo per la persona che lo controlla, ma che è per definizione privo di materialità fisica. In altre parole, è un corpo che non è un corpo. Eppure, gli *avatar* possono essere usati per svolgere molte delle funzioni che il corpo fisico svolge: camminare, interagire con altri, giocare, lavorare. L'*avatar*, dunque, non è solo una rappresentazione estetica, ma una funzione che diventa parte della realtà di chi lo utilizza.

## 5. Alcune considerazioni etiche sul corpo nel digitale

La relazione tra corpo virtuale e corpo reale è complessa. Il corpo fisico è definito dalle sue caratteristiche biologiche: ha limiti, sensazioni e una mortalità intrinseca. Il corpo virtuale, al

contrario, è fluido, plasmabile e può esistere senza i vincoli fisici del mondo materiale. Un individuo può scegliere di creare un *avatar* che rifletta il proprio aspetto fisico, ma anche modificarlo radicalmente, scegliendo di rappresentarsi come una figura completamente diversa. In questo senso, il corpo virtuale può essere visto come un'estensione del corpo reale: una proiezione della persona che lo utilizza, ma anche un luogo di libertà che permette di esprimere identità diverse da quella che il corpo fisico impone.

Tuttavia, questa libertà di rappresentazione solleva interrogativi etici importanti. Se il corpo virtuale è una proiezione dell'individuo, fino a che punto possiamo considerarlo come un riflesso autentico della nostra identità? La separazione tra corpo fisico e corpo digitale può portarci a una forma di alienazione, in cui l'individuo si perde nel mondo virtuale e smarrisce il senso di sé legato alla propria corporeità fisica. In alcuni casi, l'*avatar* diventa più di un semplice strumento di rappresentazione: può trasformarsi in una vera e propria "seconda vita", portando alla creazione di una doppia identità che si slega dal corpo reale<sup>19</sup>. Analogamente, l'integrazione di tecnologie nei nostri corpi solleva interrogativi riguardo a come questa modifica influenzi la nostra percezione di sé. Un impianto tecnologico, come una protesi o un *pacemaker*, viene generalmente accettato come un miglioramento delle capacità fisiche, ma quando la tecnologia diventa più invasiva o avanzata, l'idea stessa di corpo umano può cominciare a dissolversi.

A questo proposito, un'altra questione etica fondamentale è la discriminazione e l'accessibilità delle tecnologie di potenziamento. Se, in un futuro prossimo, i *cyborg* diventassero una realtà comune, chi avrebbe accesso a queste tecnologie? Le disuguaglianze sociali ed economiche potrebbero aumentare, creando

<sup>19</sup> Per un approfondimento sul tema si veda l'articolo *online* F. MARANO, *Avatar. Identità e sé nella realtà virtuale*, <https://rivisteclub.it/index.php/etnoantropologia/article/view/449/787>.

una frattura tra chi può permettersi di diventare un *cyborg* e chi non può. La possibilità di creare una “élite cibernetica” potrebbe accentuare le disuguaglianze già esistenti, mentre le persone prive delle risorse necessarie potrebbero vedersi escluse da una serie di vantaggi fisici e cognitivi. La questione della giustizia sociale diventa quindi un tema centrale: in che modo le società devono regolamentare l’accesso a queste tecnologie in modo che non diventino un privilegio per pochi<sup>20</sup>?

La moralità delle modifiche cibernetiche non riguarda solo gli aspetti pratici di potenziamento, ma anche gli aspetti più essenziali legati alla libertà e al consenso. Le persone devono avere il diritto di scegliere liberamente se modificare il loro corpo, ma cosa accade quando il potenziamento tecnologico diventa obbligatorio, come nel caso di chi necessita di impianti per motivi di salute? In altre parole, l’accesso a certe tecnologie potrebbe diventare una condizione necessaria per partecipare pienamente alla società, ma quali sono le implicazioni morali di un mondo in cui tutti sono obbligati a sottoporsi a potenziamenti per rimanere competitivi o per soddisfare determinati standard?

L’impatto sulla salute mentale è un altro tema che deve essere affrontato in relazione alla modifica del corpo umano tramite la tecnologia. Nonostante i numerosi benefici che l’integrazione della tecnologia può portare, come il miglioramento delle capacità motorie o cognitive, ci sono anche rischi psicologici associati all’alterazione del corpo. Alcune persone potrebbero provare un senso di alienazione o disconnessione tra il loro corpo fisico e quello modificato. Esiste il rischio che l’introduzione di impianti tecnologici nel corpo umano possa causare problemi psicologici legati all’identità, soprattutto per chi non riesce ad adattarsi all’idea di vivere con un corpo non naturale. La percezione di sé

<sup>20</sup> Cfr. PICCHIARELLI, *Tra profilazione e discernimento*, 281-287; J. NEF, *Technology is about people: some basic perspectives and definitions*, in *Ethics and technology: ethical choices in the age of pervasive technology*, J. Nef-H. Wiseman-J. Vandercop eds., Wall & Thompson, Toronto 1989, 193-197.

potrebbe subire cambiamenti radicali, con conseguenze difficili da prevedere.

Un altro aspetto etico fondamentale riguarda la *privacy* e il controllo dell'identità digitale. Il corpo virtuale è qualcosa che può essere facilmente copiato, modificato o manipolato. La clonazione digitale, per esempio, solleva questioni legate alla protezione dei dati personali e all'autorizzazione all'uso dell'immagine digitale. In mondi virtuali e *social media*, la rappresentazione di sé non è sempre sotto il controllo dell'individuo e l'uso improprio del corpo virtuale di una persona può essere una violazione della sua *privacy* e della sua autonomia. Inoltre, le tecnologie moderne, come la realtà aumentata e la realtà virtuale, offrono esperienze sempre più realistiche, ma ciò pone il problema di come queste rappresentazioni influenzino la percezione del corpo fisico. Un *avatar* troppo realistico, che riproduce fedelmente l'aspetto di una persona, può portare a confusione tra ciò che è virtuale e ciò che è reale. L'immersione in mondi digitali può causare una disconnessione dal corpo reale, con effetti psicologici e comportamentali difficili da prevedere. L'eccessivo coinvolgimento nel mondo virtuale può generare distorsioni nella percezione corporea, specialmente quando le persone cercano di adattare la loro immagine digitale a *standard* irrealistici di bellezza o perfezione. In molti mondi virtuali e giochi *online*, gli *avatar* tendono ad essere costruiti secondo determinati canoni estetici che escludono o marginalizzano determinati gruppi. Le possibilità di modificare il proprio corpo nel mondo virtuale, ad esempio per sembrare più giovani, più snodati o più belli, possono contribuire a una nuova forma di discriminazione legata all'aspetto fisico. I corpi virtuali possono anche essere utilizzati per perpetuare stereotipi di genere o razza, amplificando le disuguaglianze esistenti nel mondo fisico<sup>21</sup>.

<sup>21</sup> Si veda l'articolo *online* G. RIBOLI, *Embodiment in avatar in realtà virtuale: gli effetti a livello comportamentale, cognitivo ed emotivo*, <https://www.stateofmind.it/2021/07/realta-virtuale-embodiment-avatar/>.

Infine, la questione dell'immortalità digitale solleva problemi morali complessi. Se un corpo virtuale può essere preservato nel *cyberspazio*, che fine fa la persona che lo ha creato? Se una persona muore, il suo *avatar* può continuare ad esistere, rappresentando una sorta di immortalità digitale. Ma a che punto questo processo diventa problematico? La persistenza di un corpo virtuale dopo la morte solleva interrogativi sul diritto all'oblio e sul rispetto per la memoria di una persona. Inoltre, la possibilità di continuare a interagire con un *avatar* che rappresenta una persona deceduta potrebbe portare a un conflitto tra la realtà della morte e la permanenza della sua immagine digitale. Se la tecnologia può rendere più longevi o addirittura sopravvivere a un corpo umano che invecchia e muore, siamo pronti ad affrontare un mondo in cui la morte fisica perde il suo significato? La possibilità di creare esseri umani immortali grazie alla tecnologia cambia radicalmente il nostro rapporto con il tempo, con la vita e con la morte<sup>22</sup>.

## Conclusione

Nel corso degli ultimi decenni, l'avvento del mondo digitale ha ridefinito i confini della percezione corporea e della presenza fisica. Un tempo, il corpo umano e la sua materialità sembravano inscindibili dall'identità personale e dall'esperienza individuale; oggi, invece, grazie alle tecnologie emergenti e alla crescente immaterialità delle interazioni digitali, il concetto stesso di corpo è messo in discussione. La transizione dalla realtà fisica alla realtà virtuale ha reso possibile la creazione di corpi virtuali, rappresentazioni digitali che hanno un impatto significativo sulla nostra percezione di sé e sugli spazi sociali. Questi corpi virtuali

<sup>22</sup> Si veda l'articolo online A. BALESTRIERI, *Vivere dopo la morte: clonazione digitale e risvolti etici*, <https://www.stateofmind.it/2024/04/clonazione-digitale/>.

– *avatar*, interfacce digitali, o semplicemente manifestazioni di noi stessi in un mondo *online* – si intrecciano sempre più con il nostro corpo reale, creando nuovi e complessi intrecci di identità, esistenza e interazione.

Emerge una corporeità che non si riconosce in una sola immagine di corpo e che trova pochi punti di riferimento nella costruzione dell'identità personale, quest'ultima intesa come ciò che si conosce di se stessi attraverso il riflesso dello sguardo dell'Altro e del contatto con altri corpi. Oggi, nel tempo del virtuale, ci troviamo di fronte alla perdita di quel corpo reale che pensavamo di conoscere. Esso si è trasformato, divenendo un mezzo che può attraversare lo spazio e il tempo, alla ricerca dell'eternità. Il corpo si è fatto, sempre più, un oggetto al pari di tanti altri che possiamo ritoccare o rendere invisibile con un movimento istantaneo del dito sul *mouse*, un clic.

Storicamente, la concezione del corpo umano è sempre stata ancorata alla materialità: il corpo fisico è il nostro primo strumento di interazione con il mondo e di auto-espressione. È il corpo che sperimenta il dolore, il piacere, la fatica; è il corpo che ci dà identità, attraverso il suo aspetto, il suo movimento e la sua biologia. Con l'ingresso nel mondo digitale, tuttavia, le frontiere del corpo diventano più fluide e le esperienze che tradizionalmente erano prerogativa del fisico, come la comunicazione, l'intersoggettività e l'immersione emotiva, sono ora possibili attraverso rappresentazioni digitali.

Le rappresentazioni del corpo, nell'epoca contemporanea, sono plurali come lo sono quelle della persona: possiamo mescolare forme differenti, come l'abbigliamento, la cultura, la musica, le abitudini di vita, che prendiamo in prestito da luoghi lontani a noi senza conoscerli profondamente. Siamo corpi liquidi dentro una storia liquida. Il corpo viene così a concepirsi come trascendimento dei vissuti emozionali, un modo per liberarsi di questa entità predefinita e per convincersi di essere liberi di accrescere ed espandere le infinite possibilità di possedere nuove forme per vivere. Il corpo separa la propria dimensione organica e per-

manente, presentandosi piuttosto come qualcosa di transitorio, una sorta di immagine virtuale di cui ci avvaliamo per interagire nell'ambiente digitale. Un corpo divenuto virtuale, che non accoglie il tempo, ma che nella modernità fluida cerca di fermarlo e di renderlo istante, garantendo la possibilità di essere in qualsiasi luogo a prescindere dal tempo reale che occorre per raggiungerlo.

La rete e la liquidità delle relazioni mettono in discussione il corpo quale luogo primario del nostro rapporto tangibile col mondo e con gli altri. Tuttavia, non possiamo demonizzare *in toto* questa realtà. Ad esempio, il protagonista maschile del film *Avatar*, Jake Sully, è un *marine* paraplegico che attraverso il suo *avatar* torna – sia pur virtualmente – a camminare mentre è in missione sul pianeta Pandora: la realtà virtuale, in ambito medico, è uno dei nuovi strumenti di cui la terapia neuroriabilitativa sta sperimentando le potenzialità. Con la realtà virtuale possiamo indossare in alcuni casi un corpo virtuale. Questo comporta che le persone, quando osservano il corpo virtuale, hanno la sensazione che quello sia il proprio corpo. Questo può agevolare molto il lavoro dello sperimentatore o dell'equipe terapeutica. Ciò che non dobbiamo mai dimenticare, comunque, è che anche la realtà virtuale più elaborata non ci dovrebbe portare mai fuori dal corpo o lontano dal corpo, per il semplice fatto che se la apprezziamo è grazie al corpo. Recuperare allora un sano concetto di corpo e di corporeità può aiutare l'essere umano a capire sempre meglio chi è e ad apprezzare veramente le potenzialità che la tecnologia oggi ci offre.

La nuova dimensione di corpo virtuale non è però un concetto che esclude il corpo fisico; piuttosto, coesiste con esso e lo riflette. Ogni interazione digitale, ogni scambio attraverso uno schermo, mantiene un legame indissolubile con la nostra realtà fisica. Sebbene il corpo virtuale sembri essere libero da gravità, fatica e malattia, esso è il risultato di una intenzione, un'interpretazione della realtà fisica che trasforma il corpo umano in un'entità che

può essere modificata, adattata e manipolata a piacimento. Tuttavia, la capacità di agire e interagire con il corpo virtuale non elimina l'importanza del corpo fisico, ma piuttosto la trasforma: il corpo diventa un veicolo di esperienze che non sono più confidabili solo alla materialità, ma si estendono in dimensioni digitali in cui la nostra identità può essere esplorata, espressa e reinventata. L'interazione tra i corpi virtuali e i corpi reali non è più un semplice fenomeno parallelo, ma un processo di contaminazione reciproca, dove l'uno influenza l'altro in un continuo rimando tra il digitale e il materiale. Il corpo fisico è ormai inseparabile dalle sue proiezioni virtuali; non è più possibile pensare all'individuo come un'entità che esiste separatamente in questi due mondi. Essi si intrecciano e si riflettono, generando un nuovo concetto di corporeità che include sia l'esperienza sensoriale della carne, sia l'espressione digitale della nostra corporeità.