

## CORPO VIRTUALE VERSUS CORPO REALE

Luca FRONTALI\*

**ABSTRACT.** *Virtual Body versus Real Body.* The opposition between body and self-perception lies at the heart of the problem concerning the relationship between the real and the virtual. The underlying problem, in the current contrast between the virtual and the real, stems from the great epochal change in which we are still fully engaged. Before, computers were computational tools, capable of processing data to facilitate decisions. Today, we are at the point where the information channel has come to constitute a virtual environment in which humans communicate, relate and act, an environment constituted by the so-called "infor", i.e. informational agents capable of receiving, processing and emitting information. Trying to distinguish the real world from the virtual world, we come close to separating them, as if they were two parallel worlds; the truth is that both coexist in reality, they certainly having different consistency. Nevertheless they are inhabited by the same people, they communicate closely with each other, and often what happens in one has repercussions in the other. There are two ways of involving the body in the virtual: the associative and the dissociative way. The associative one tends to center the concrete and fully experiential reality, in which the body is the first aspect, while in the dissociative one the virtual world tends to deform the body or even deny it. The real problem today is not to define the existence of a digital society, but to begin to understand it and make it understood, to use the rules and values to build at least a little better a world, by being aware of the value and the dignity of our body.

**Keywords:** body, real, virtual, *infor*, metaverse, digital, dignity, parallel worlds.

**Cuvinte-cheie:** corp/trup, real, virtual, *infor*, digital, demnitare, lumi paralele.

---

\* Ateneo Pontificio Regina Apostolorum, Facoltà di Teologia, Roma.



## Introduzione

“Sono 350 milioni le persone che già abitano il metaverso, 43 i mondi digitali attualmente esistenti. [...] A pochi mesi dal lancio del solo concetto di metaverso da parte di Meta, l'azienda madre di Facebook, a cui sono seguiti annunci simili da parte di altri colossi tecnologici, è questa la mappa mondiale della nuova dimensione virtuale con cui ci confronteremo nel mondo del lavoro e in quello dell'intrattenimento nei prossimi tre-cinque anni. [...] Gli ambienti più utilizzati sono Roblox (che si stima abbia 210 milioni di utenti mensili), Fortnite (270 milioni) e Minecraft (170 milioni)”<sup>1</sup>.

Questa recente notizia ci mostra come il virtuale è già un mondo “abitato” a suo modo. Per questo è assai importante domandarci circa la relazione che il corpo ha tra la realtà e questi nuovi spazi che l'informatica ci sta offrendo.

Tutto il convegno difatti presenta diversi modi di interpretazione e tante domande aperte che toccano la nostra corporeità. Vorrei condividerne alcune con voi per mettere in evidenza la complessità del tema:

- Cosa intendiamo per “normalità”?
- Quali sono, o erano, le relazioni sociali reali che viviamo o vivevamo nella “normalità”?
- Parliamo di qualsiasi relazione sociale o una in particolare?
- Si può intendere il mondo virtuale come normale?
- Mancando formalmente il verbo nel titolo, quale sarebbe il miglior completamento?
- Andiamo verso una nuova normalità? Il che significa un approccio che guarda al futuro.
- Oppure, che costituiscono una nuova normalità? Cioè, sarebbe una constatazione di qualcosa già presente.

Ci rendiamo subito conto quale vastità di argomenti e problematiche possono aprire le suddette domande. Ragion per cui intendo anzitutto porre unicamente il

---

<sup>1</sup> Ansa, 25 aprile 2022: “[https://www.ansa.it/sito/notizie/tecnologia/hitech/2022/04/15/metaverso-mondo-virtuale-gia-abitato-da-350-mln-di-persone\\_36fd4d9e-2f8a-419e-979f-1f5228d35792.html](https://www.ansa.it/sito/notizie/tecnologia/hitech/2022/04/15/metaverso-mondo-virtuale-gia-abitato-da-350-mln-di-persone_36fd4d9e-2f8a-419e-979f-1f5228d35792.html)” (ultima visita 27 aprile 2022).

problema di fondo, sperando di riuscirvi, per poi dare qualche spunto che può indirizzarci verso una possibile e auspicabile soluzione.

Con tali premesse vorrei iniziare esplicitando i passaggi della mia argomentazione. Per prima cosa intendo chiarire le parole che stiamo usando; poi vorrei focalizzare il problema di fondo; inoltre, cercherò di mostrare la sua genesi storica e da ultimo in quale modo si pone il corpo nella realtà virtuale.

## I. Definendo i termini in questione

Reale: È il mondo in cui viviamo, il quale si può considerare secondo due dimensioni: un'esistenza oggettiva in sé e il fatto che tale esistenza sia legata necessariamente alla nostra conoscenza sensibile e percettiva, secondo il celebre "Assioma peripatetico" di S. Tommaso d'Aquino (1224-1274): "*Nihil est in intellectu quod non sit prius in sensu*"<sup>2</sup>, cioè "non esiste nulla nel nostro intelletto che prima non sia passato dai sensi". Quindi, la realtà per noi esiste tramite le porte dei cinque sensi esterni e della percezione interna.

Virtuale: "Simulazione all'elaboratore di una situazione reale con la quale il soggetto umano può interagire"<sup>3</sup>. La realtà virtuale nasce dalla combinazione di dispositivi *hardware* e *software* che "collaborano" per creare uno spazio simile alla realtà all'interno del quale l'utente può muoversi liberamente facendo uso fondamentalmente della vista e dell'udito. Recentemente si sta sperimentando anche la partecipazione tattile.

Corpo<sup>4</sup>: È una parte fondante della persona, è la sua condizione incarnata, un dato originario e una realtà data. Esso è connotato da una differenziazione sessuale, maschile e femminile. Essendo la persona incarnata in un corpo, il corpo ha pertanto una dimensione oggettiva come ha ben distinto il filosofo Edmund Husserl (1859-1938) tra *Körper* (il corpo oggettivo, parte del mondo reale) e il *Leib* (il mio corpo percepito dalla coscienza)<sup>5</sup>. Più avanti desidero approfondire questo aspetto rivelandosi centrale nell'argomentazione.

<sup>2</sup> S. TOMMASO D'AQUINO, *De veritate*, q. 2 a. 3 arg. 19.

<sup>3</sup> Enciclopedia Treccani, voce "Realtà virtuale".

<sup>4</sup> J. NORIEGA – R. E I. ECOCHARD (a cura di), *Dizionario su sesso, amore e fecondità*, Cantagalli, Siena 2019, 95-96.

<sup>5</sup> Cfr. E. HUSSERL, *Idee per una fenomenologia pura e per una filosofia fenomenologica*, vol. 2, Einaudi, Torino 2002.

## II. Qual è il problema di fondo?

Riprendendo il titolo del convegno, suggerisco di sostituire la parola “reale” con “corpo, corporeo” e “virtuale” con “immagine di sé, proiezione di sé”. Sebbene in maniera succinta, pare giusto gettare luce su questo nodo, perché è cruciale per comprendere il senso di questo momento storico: l’opposizione tra il corpo e la percezione di sé è al cuore del problema della relazione tra il reale e il virtuale.

Per capire quindi in quale rapporto stanno i 3 concetti sopracitati vorrei avvalermi di una prospettiva presa dal filosofo Karl Popper (1902 – 1994). Egli, esponendo la sua “Teoria dei tre mondi”, afferma che il “mondo uno” designa la realtà delle entità e oggetti fisici, tra cui si situa il *Körper*; il “mondo due” sarebbe invece il mondo dell’esperienza soggettiva, ossia la sfera dei pensieri e dei sentimenti, tra cui anche il *Leib*; infine, il “mondo tre” è il mondo costituito dai prodotti, oggettivi e invariabili, del pensiero umano, quindi dai risultati del “mondo due”<sup>6</sup>, tra cui potremmo situare la realtà virtuale.

## III. Genesi storica del problema

Il problema di fondo nell’attuale contrapposizione tra il virtuale e il reale proviene dal grande cambiamento di epoca, come ebbe a dire recentemente anche Papa Francesco<sup>7</sup>, in cui siamo ancora pienamente coinvolti e lo vorrei delineare brevemente. Per arrivare a capire di cosa si tratti mi avvalgo di una recente opera del filosofo Luciano Floridi, «La quarta rivoluzione», in cui identifica i quattro momenti fondamentali che hanno modificato l’assetto storico dell’uomo. Il primo sarebbe costituito dall’opera di Niccolò Copernico (1473-1543), il *De revolutionibus orbium celestium*, pubblicato nel suo ultimo anno di vita. Come è noto egli si sosteneva

---

<sup>6</sup> Cfr. K. R. POPPER, *Logica della ricerca e società aperta*, Antologia a cura di D. Antiseri, La Scuola, Brescia, 1989, 189.

<sup>7</sup> FRANCESCO, *Discorso alla Curia Romana per gli auguri di Natale*, 21 dicembre 2019: “quella che stiamo vivendo non è semplicemente un’epoca di cambiamenti, ma è un cambiamento di epoca. Siamo, dunque, in uno di quei momenti nei quali i cambiamenti non sono più lineari, bensì epocali; costituiscono delle scelte che trasformano velocemente il modo di vivere, di relazionarsi, di comunicare ed elaborare il pensiero, di rapportarsi tra le generazioni umane e di comprendere e di vivere la fede e la scienza”.

l'ipotesi che i pianeti ruotassero intorno al sole e non alla terra, da cui derivò la “rivoluzione copernicana” nella concezione sia del mondo che dell'uomo, passando da un sostanziale teocentrismo a un antropocentrismo; il secondo cambio è dato da “L'origine delle specie” (1844) di Charles Darwin (1809-1882) in cui ipotizza il modo con cui l'uomo si sarebbe evolutivo dallo stato di primate a quello razionale, per cui altro non era che un animale fra altri animali; il terzo sarebbe quello indicato dagli studi psicoanalitici freudiani in cui si mostrava anti-cartesianamente che l'uomo non era di facile lettura, ma che anzi portava in sé diverse zone d'ombra di difficile interpretazione. La quarta rivoluzione identificata da Floridi consiste in quella dell'informazione; iniziata con l'avvento dei computer, dalla metà degli anni '50 del secolo scorso, fino ai giorni nostri<sup>8</sup>. Prima i computer erano strumenti computazionali, cioè atti ad elaborare dati per facilitare le decisioni, oggi siamo arrivati al punto in cui il mezzo informatico è giunto a costituire un ambiente virtuale in cui l'uomo comunica, si relaziona ed agisce, costituito dai cosiddetti “inforg”<sup>9</sup>, cioè agenti informazionali in grado di ricevere, elaborare ed emettere informazioni.

Il mondo degli inforg è fatto da computer, tecnologie di terz'ordine in cui le macchine comunicano direttamente con altre macchine prendendo decisioni e bypassando l'intervento umano, digitalizzazione progressiva, social media come luoghi virtuali d'incontro e *virtual economy*, sono solo alcuni degli elementi che vanno configurando l'infosfera che già noi, ma soprattutto i ragazzi di domani abiteranno. A volte cercando di distinguere mondo reale e mondo virtuale si giunge quasi a separarli, come se fossero paralleli; la realtà è che entrambe coesistono nel reale, certamente hanno consistenze diverse, tuttavia sono abitati dalle stesse persone, comunicano fittamente fra di loro e spesso volte ciò che accade in uno ha ripercussioni nell'altro. Basti pensare al furto di un'identità digitale quante denunce costringa a fare nel mondo reale, a come economia *online* e *offline* siano oggi strettamente legate<sup>10</sup>, o come si sia giunti alla progettazione del Metaverso.

Con questo *excursus* penso sia maggiormente chiaro che in fin dei conti il problema consiste nel fatto che il virtuale potenzialmente sembra voler sostituire il reale con una grande ripercussione sul ruolo del corpo umano. Film come *Matrix*,

---

<sup>8</sup> Cf. L. FLORIDI, *La quarta rivoluzione, come l'infosfera sta trasformando il mondo*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2017, 103.

<sup>9</sup> Cf. L. FLORIDI, *La quarta rivoluzione...*, 107.

<sup>10</sup> Cf. L. FLORIDI, *La quarta rivoluzione...*, 51.

Terminator, Avatar, Real Player One ad oggi non ci sembrano più così fantascientifici proprio perché inscenano mondi distopici che hanno avuto proprio nella realtà virtuale il loro avvio.

L'iter di questa giustapposizione viene da molto lontano, in seno alla cultura occidentale. Ha nella scissione cartesiana tra *res cogitans* e *res extensa*<sup>11</sup> il suo inizio per poi culminare con la deriva emotivista del mondo post-moderno<sup>12</sup>. Un soggetto che ha perso la sua unità interiore e che non riesce più a comporre il mondo corporeo con il mondo intellettuale e affettivo si trova davanti a un bivio<sup>13</sup>. Quale delle due dimensioni privilegiare? Grazie ai filosofi come David Hume (1711 – 1776)<sup>14</sup>, Friedrich Nietzsche (1844-1900) con la sua volontà di potenza<sup>15</sup>, Jean Paul Sartre (1905-1980)<sup>16</sup> con la sua assoluta libertà di scelta, Ludwig Wittgenstein (1889-1951)<sup>17</sup> e Alfred Julius Ayer (1910-1989)<sup>18</sup> in poi è la sfera emotiva a prendere il sopravvento, dopo secoli di predominio della ragione (rivoluzione scientifica, illuminismo,

---

<sup>11</sup> H. JONAS, *Organismo e libertà*, Einaudi, Torino 2017, 3.

<sup>12</sup> L'emotivismo è un tipo di morale che tende a ridurre la realtà alla sola dimensione degli affetti ed emozioni. È stato ampiamente analizzato dal filosofo Alasdair McIntyre. Un esempio di questo lo troviamo in un passaggio di *Dopo la virtù: saggio di teoria morale*, Feltrinelli, Milano 1988, 24. "Potrei arrivare a considerare buona una scelta soltanto perché «piacevole», indipendentemente dal valutarla in relazione a criteri e valori oggettivi. L'approccio emotivista è soggettivo, avulso dal piano valoriale oggettivo e trascendente, è legato al momento, non è duraturo e non ha necessariamente il bene o il bene dell'altro come fine".

<sup>13</sup> La frammentazione del soggetto umano è un tema ricorrente appunto dei *Cultural Studies* e dei *Gender Studies*. La decostruzione del soggetto è considerata positivamente in particolare negli studi di Stuart Hall e Judith Butler (cfr. S. HALL, *Who Needs "Identity"?*, in S. HALL; P. DU GAY, a cura di, *Question of Cultural Identity*, Sage, London-Thousand Oaks-New Dehli 1996; tr. it *Chi ha bisogno dell'identità?*, in *Politiche del quotidiano*, a cura di G. LEGHISSA, il Saggiatore, Milano 2006; J. BUTLER, *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*, Routledge, New York-London 1990; tr. it. *Questioni di genere: il femminismo e la sovversione dell'identità*, Laterza, Roma-Bari 2013).

<sup>14</sup> Cfr. D. HUME, *A Treatise on Human Nature*, Oxford, Clarendon Press 1985.

<sup>15</sup> F. NIETZSCHE, *Frammenti Postumi 1885-1887*, vol. 8/1, Adelphi, Torino 1975, 18 "I moti sono sintomi, i pensieri sono anch'essi sintomi; dietro le due cose ci sono sempre i desideri, e il desiderio fondamentale è la volontà di potenza"; ci sarebbero poi quattro tipi di volontà: "la volontà di falsità, la volontà di crudeltà, la volontà di voluttà e la volontà di potenza", 24.

<sup>16</sup> J.P. SARTRE, *Cahiers pour une morale*, Gallimard, Paris 1983, 138.

<sup>17</sup> Cfr. L. WITTGENSTEIN, *Tractatus logico-philosophicus*, proposizioni da 6.4 a 6.421 e 6.432, Einaudi, Milano 2009.

<sup>18</sup> Cfr. A.J. AYER, *Linguaggio, verità e logica*, Feltrinelli, Milano 1961, cap. V.

rivoluzione industriale...). L'esito è una persona che vede, esperisce, percepisce il proprio corpo dal punto di vista delle emozioni e sentimenti ma di fatto è sempre più scollegata dal proprio corpo, quasi ci trovassimo davanti a una rivincita della gnosi<sup>19</sup>. A questo riguardo rimando al pensiero di Hans Jonas (1903-1993) sul valore intrinseco del corpo, a fianco di quello dell'anima<sup>20</sup>, un corpo che non può essere reso astratto dal pensiero ma che ha un suo statuto e una sua dignità.

Con questo presupposto, per esempio è chiaro come si sia potuto giustificare la teoria del *gender* e come essa rapidamente si sia evoluta nella versione *queer*.

Già Papa Francesco, al concludere il Sinodo dei Giovani del 2018 metteva in guardia proprio da questo rischio:

*“Nel mondo contemporaneo, tuttavia, riscontriamo fenomeni in veloce evoluzione a loro riguardo. Anzitutto, gli sviluppi della scienza e delle tecnologie biomediche incidono fortemente sulla percezione del corpo, inducendo l'idea che sia modificabile senza limite. La capacità di intervenire sul DNA, la possibilità di inserire elementi artificiali nell'organismo (cyborg) e lo sviluppo delle neuroscienze costituiscono una grande risorsa, ma sollevano allo stesso tempo interrogativi antropologici ed etici. Un'accoglienza acritica dell'approccio tecnocratico al corpo indebolisce la coscienza della vita come dono e il senso del limite della creatura, che può sviarsi o essere strumentalizzata dai dinamismi economici e politici.”*<sup>21</sup>

Allora il punto si sposta leggermente e diviene. «il vero problema, oggi, non è definire l'esistenza (o meno) di una società digitale, ma cominciare a comprenderla e a farla comprendere, a utilizzarne le norme e i valori per costruirci un mondo anche solo leggermente migliore»<sup>22</sup> e questo in modo specifico riguardo al corpo.

---

<sup>19</sup> Cfr. S. HUTIN, *Lo gnosticismo. Culti, riti, misteri*, Edizioni Mediterranee, Roma 2007, 34-35. La gnosi è una visione di Dio, del mondo e dell'uomo basata sul dualismo luce/tenebre, spirito/corpo. La sessualità, legata al corpo ha fondamentalmente un connotato negativo.

<sup>20</sup> *Anima e corpo, conversazione di Vittorio Hösle con Hans Jonas*, in «Ragion Pratica», n. 15, vol. VIII, 2000, 53-65. Trad. it. di F. Li Vigni.

<sup>21</sup> SINODO DEI VESCOVI, *I giovani, la fede e il discernimento vocazionale*, 27 ottobre 2018, 37.

<sup>22</sup> Cfr. G. GRANIERI, *La società digitale*, Laterza, Roma 2006.

#### IV. Quale destino avrà il corpo nella realtà virtuale?

Alla luce dell'ultima affermazione allora, constatando il dato di fatto che il mondo è arrivato a questo livello, a questa giustapposizione, chiediamoci quale luogo e ruolo dare al corpo umano dinanzi a Internet, all'intelligenza artificiale, a computer sempre più evoluti e capaci e, in fin dei conti, a una realtà virtuale e parallela a quella comune?

Qui le posizioni sono divergenti, tra chi vede il virtuale come una minaccia e chi come una possibilità. Il filosofo Martin Heidegger (1889 – 1976) percepiva la cultura tecnologica come una minaccia, come un ambiente creato dall'uomo che manifestava in fin dei conti la sua volontà di potere. Dietro la frase: «Ormai solo un dio ci può salvare»<sup>23</sup>, l'autore all'immanentismo strumentalista della tecnica opponeva invece la capacità di trascendere dell'uomo percorrendo la strada del pensare e della contemplazione.

Romano Guardini (1885-1968) dal canto suo diceva che sarebbe dipeso dall'uomo un utilizzo corretto delle nuove tecnologie informatiche, riaffermando ottimisticamente il protagonismo di quest'ultimo nell'ambiente tecnomediat<sup>24</sup>.

Da parte mia, vorrei mettermi dalla parte di chi, come Guardini, vuole puntare ai vantaggi e alle risorse, senza ingenuamente ignorare i rischi già di fatto presenti. Mi pare importante in questo momento risaltare il ruolo del corpo da una prospettiva unitaria e non scissa o frammentata come ho mostrato poco sopra.

Se è vero che il corpo ha due dimensioni, quella oggettiva e quella soggettiva della percezione di sé, è importante che nella Rete non avvenga nessuna schizofrenia. Il corpo non è un satellite della mente o della nostra affettività, piuttosto "io sono il mio corpo"<sup>25</sup> come anche si può dire: "io ho il mondo attraverso il mio corpo come potenza di questo mondo"<sup>26</sup>. Il corpo è lo spazio delle mie relazioni fondamentali perché è grazie ad esso che io percepisco me stesso e mi comprendo in relazione agli altri<sup>27</sup>. Se il mio corpo mi lega agli altri, anche in una realtà virtuale, essendo esso uno

---

<sup>23</sup> M. HEIDEGGER, *Ormai solo un dio ci può salvare*, intervista con lo «Spiegel», Ugo Guanda Editore, Parma 1987, 149.

<sup>24</sup> R. GUARDINI, *Lettere dal lago di Como. La tecnica e l'uomo*, Morcelliana, Brescia 1993, 92-100.

<sup>25</sup> Cfr. M. MERLEAU-PONTY, *Fenomenologia della percezione*, Bompiani, Milano 2003.

<sup>26</sup> Cfr. M. MERLEAU-PONTY, *op. cit.*

<sup>27</sup> È celebre l'esperimento di Federico II nel provare ad allevare dei bimbi molto piccoli senza fare uso di parola. La prova costò la vita a tutti loro, lo sviluppo corporeo fu minimo e praticamente si lasciarono morire. A tale proposito si veda L. CANTONI – N. DI BLAS, *Teoria e pratiche della comunicazione*, Apogeo, Adria (RO) 2002, 72.



dei fondamenti della mia identità, allora anche la relazione che io instaurò con altre persone, sia di presenza che in modalità a distanza, contribuirà o meno a formare la mia identità. Allora chiediamoci: quale corpo porto nel virtuale? Io mio o un una proiezione di me stesso, distinta da ciò che realmente sono?

Con queste premesse allora va fatto uno sforzo perché il virtuale sia una valorizzazione del corpo in sé e come fonte di vere relazioni.

Credo che ci siano due modi di porsi del corpo nell'uso della realtà virtuale: un modo associativo o un modo dissociativo.

Quella associativa tende a porre al centro la realtà concreta e pienamente esperienziale, di cui il corpo è il primo aspetto e di conseguenza a “potenziare” le sue capacità grazie alla realtà virtuale: invece, nel modo dissociativo il mondo virtuale tende a deformare il proprio corpo, “truccarlo” se non addirittura a negarlo.

#### ***IV.1. Modalità dissociativa***

##### *IV.1.1. La “excarnation” o “disincarnazione”*

Abbiamo già detto che il virtuale è reale, è assimilabile al “mondo 3” secondo l'interpretazione di Popper, ed oramai è inaccettabile vederlo solo come una chimera. Ma è una realtà creata dalle persone che può manipolare la realtà vera. Si può affermare che il virtuale sia sempre un luogo dove il corpo è trattato con superficialità? Per forza i rapporti in carne e ossa sono più veri? La profondità della relazione non è solo legata a quanto seriamente tratto il corpo anche se di certo ha molta attinenza.

Uno dei grandi rischi del virtuale è di mettere in atto anche in questo ambito la tendenza culturale di cui abbiamo già parlato. Ma non solo la scissione dal proprio corpo bensì una vera e propria “excarnation”<sup>28</sup> o “disincarnazione”. Prendo questo termine da Charles Taylor e parto dal suo ragionamento per arrivare a esplicitare una sua derivazione. La disincarnazione sarebbe il procedimento inverso che il laicismo dell'età moderna ha compiuto nella società. Se il Cristianesimo, basandosi sull'Incarnazione del Figlio di Dio, ha sempre cercato di dare un fondamento concreto alle verità di fede, il laicismo prende la strada contraria e porta a

---

<sup>28</sup> Cfr. C. TAYLOR, *A secular age*, Belknap Press, Harvard 2007, 613.

un'idealizzazione della realtà, dunque anche dei corpi. Non a caso il virtuale supera i confini dello spazio e del tempo, delle possibilità umane tentando l'utente a un certo delirio di onnipotenza di poter fare tutto quello che vuole, anche creando una seconda vita<sup>29</sup>.

Un ambiente sociale è costituito dalle persone che lo definiscono e dai rapporti che queste tessono fra di loro, in altre parole identità e relazioni. Queste due hanno la capacità di influenzarsi vicendevolmente. La rivoluzione digitale in atto si sta inserendo in un ambiente liquido dove le persone, grazie alla disincarnazione operata dalla virtualità, possono essere qualcuno di diverso dalla realtà che li definisce.

Lungo il cammino della scoperta di sé, la cultura di riferimento ed il vissuto esperienziale-percettivo sono gli elementi che maggiormente vi contribuiscono<sup>30</sup>. La prima come trasmittitrice di principi e valori secondo cui vivere, il secondo come esperienza condizionante di ciò che ci circonda. Per la formazione dell'identità è logico pensare che ci voglia del tempo, fare le esperienze giuste ed avere del tempo per assimilarle; Bauman a tal proposito sosteneva che siamo passati dalla società post-moderna a quella liquida, quando gli eventi hanno cominciato a succedersi più velocemente della nostra capacità di consolidare le nostre risposte in procedure<sup>31</sup>. Questo significa che la piantina viene stirata senza che abbia il tempo di consolidarsi, col rischio di assottigliarsi e spezzarsi. Riguardo il vissuto esperienziale, la cultura tecnomediata valorizza la percezione, le emozioni forti, passando soprattutto attraverso il canale visivo.

Lo psichiatra Tonino Cantelmi afferma che l'ambiente dell'infosfera ha il potere di sovvertire il rapporto fra i sensi, squilibrandone l'armonia<sup>32</sup>. Colpisce come i media siano in grado di catturare i sensi dell'individuo, facendo convogliare le sue energie fisiche, ma soprattutto psichiche, in ciò a cui il soggetto sta assistendo. Basti pensare alla maggior parte dei ragazzi quando giocano ai videogiochi o guardano video in YouTube: quando li si richiama all'ordine per svolgere altri compiti, con molta difficoltà si separano dall'oggetto che li sta ammantando e isolando. Da qui si capisce il grado di coinvolgimento percettivo che alcune proposte tecnologiche abbiano, nonché come le capacità simbolica e riflessiva vengano invece penalizzate.

---

<sup>29</sup> Cfr. W. JAMES AU, *The Making of Second Life. Notes from the New World*, E-book 2009.

<sup>30</sup> Cfr. T. CANTELM, *Tecnoliquidità, Emergenze immersioni ed emersioni: il collaudo della mente tecnoliquida*, Edizioni San Paolo, Cinisello Balsamo 2013, 15.

<sup>31</sup> Cfr. T. CANTELM, *Tecnoliquidità...*, 16.

<sup>32</sup> Cfr. T. CANTELM, *Tecnoliquidità...*, 57-58.

Cosa succederebbe se la cultura tecnomediata dei videogame e dei social media (Tik-Tok,<sup>33</sup> Instagram...) ci ancorasse allo stato percettivo allontanandoci da quello sillogistico-speculativo? Cantelmi formula la sua opinione in questi termini: “Vi sono alcuni elementi, capacità e peculiarità che in realtà sono già andati perduti o stanno sfumando nel nostro tempo: in particolare la capacità di riflettere o la disponibilità a soffermarsi e, con esse, la capacità di astrarre e generalizzare”<sup>34</sup>.

Se riteniamo i pensieri, i valori ed i principi ciò che più definiscono una persona, quanto meno questi si radicano e risultano cangianti in accordo alla cultura ed ai tempi, quanto più l'identità di un giovane avrà difficoltà a definirsi e consolidarsi e si formerà piuttosto una identità tecnoliquida.

#### IV.1.2. La “deformazione” del cervello

Questo aspetto potrebbe essere il proseguo di quello precedente ma ha una sua originalità. Se è vero quanto stanno scoprendo i neurologi che: “La neuroplasticità ci permette di sottrarci alle limitazioni del nostro genoma e di adattarci alle situazioni ambientali, ai cambiamenti fisiologici e alle esperienze”<sup>35</sup> allora le condizioni ambientali dell'Era digitale, del virtuale, dell'infosfera, stanno facendo registrare nuovi *pattern* di attivazione e di attività neurobiologica.

Nelle società contemporanee, la plasticità cerebrale implica che le connessioni sinaptiche si evolvano grazie alla fortissima stimolazione che il virtuale esercita sul cervello degli utenti. Se i bambini e gli adolescenti crescono in un ambiente in cui la maggioranza degli stimoli provengono dal mondo virtuale, allora ne consegue che il loro cervello svilupperà connessioni diverse da quelle di chi è giunto alla maturità senza essere sottoposto a tali condizioni<sup>36</sup>.

Le tecnologie digitali sono quindi riconosciute come “naturali” dal cervello e creano con rapidità i loro effetti sul *wiring* o cablaggio cerebrale, producendo un cambiamento nel modo in cui si processano le informazioni e un conseguente cambiamento fisico del cervello.

---

<sup>34</sup> T. CANTELM, *Tecnoliquidità...*, 57.

<sup>35</sup> A. PASCUAL-LEONE – A. AMEDI – F. FREGNI - LB. MERABET, *The plastic human brain cortex*. Annu Rev Neurosci. 2005; 28:377-401. doi: 10.1146/annurev.neuro.27.070203.144216. PMID: 16022601.

<sup>36</sup> Cfr. J. HEALY, *Failure to Connect: How Computers Affect Our Children's Minds--for Better and Worse*, Simon & Schuster, New York 1998, 142, 191.

A mo' di conclusione di questo primo aspetto, vorrei evidenziare due possibili conseguenze della dissociazione, parlo come sempre di un rischio non deterministico ma che deve fare i conti con la responsabilità personale.

a) La mancata conoscenza di sé in una società tecnoliquida, porta alla configurazione di una personalità narcisistica. Dal momento che le radici non si stanno gettando nella persona, non si sta radicando in sé stessa, accade allora che i punti di riferimento si cerchino fuori di sé, nell'opinione degli altri fino all'elemosina di gesti di ammirazione, in maniera da compensare quelle certezze che avrei dovuto formarmi nella ricerca di me stesso.

Purtroppo, nei casi in cui si manifesta un vuoto identitario, ci si centra facilmente sui propri bisogni generando una difficoltà ad essere empatici e disponibili verso gli altri. Se veramente la felicità è data da soddisfacenti relazioni con sé stessi e con gli altri, la mancata strutturazione dell'identità ce ne allontana, rendendo difficile il dono di sé, che è la sostanza dell'amore.

b) fragilità delle relazioni. Se il corpo è un principio di identificazione e comunicazione, nel momento in cui svanisce nel digitale, da chi viene sostituito<sup>37</sup>? Si potrebbe affermare dalla mediazione tecnologica che può condensare l'individuo rappresentativamente in un emoticon, in un'icona, o in un corpo virtualmente concepito, magari anche di un sesso diverso dal proprio. Se il filosofo Floridi parla di una informazione ben strutturata, semantica e veritiera, ci si chiede se i rapporti fra persone debbano essere sempre vincolati alla rappresentazione di sé stessi nella realtà oppure se ci sia margine per la rappresentazione di qualcosa che non siamo, ma vorremmo essere. Se ci pensiamo bene, questo accade ogni giorno anche nel mondo reale con l'utilizzo di diverse maschere e stratagemmi, solamente che nel mondo virtuale succede in maniera più rapida, facile ed economica, spesso nascondendo il proprio volto dietro la barra della *chat*.

#### ***IV.2. Modalità associativa***

Vorrei solo abbozzare questo punto perché è ancora tutto da costruire. In genere abbondano modi sbagliati di usare il virtuale quando invece noi credenti dovremmo essere in grado di far vedere quanto questi mezzi possono amplificare il bene ed estendere le nostre relazioni ad altri, ingrandire la vera fraternità e solidarietà.

---

<sup>37</sup> Cfr. T. CANTELM, *Tecnoliquidità...*, 44.

Il mondo virtuale dovrebbe essere un facilitatore di rapporti veri, un potenziamento delle relazioni già esistenti e creatore di nuove. Tuttavia, qualsiasi sforzo o azione in materia dovrebbe sempre avere presente che la realtà che viviamo, in particolare il nostro corpo, è il dono che Dio ci ha dato mentre il virtuale costituisce un prodotto umano che mai potrà uguagliare la sua grandezza e bellezza. Che bello sarebbe se le relazioni virtuali ci invogliassero ancora di più a stringere e intensificare i rapporti reali di amicizia, senza finzioni o alterazioni!

### **Conclusione**

La nostra fede ci propone uno sguardo estremamente positivo sulla realtà che viviamo e in particolare dal corpo che abitiamo e che siamo. E questo è perché la nostra realtà e il nostro corpo è stata visitata da Dio con l'Incarnazione.

Come dice Papa Francesco:

*“Bisogna riconoscere che il nostro corpo ci pone in una relazione diretta con l'ambiente e con gli altri esseri viventi. L'accettazione del proprio corpo come dono di Dio è necessaria per accogliere e accettare il mondo intero come dono del Padre e casa comune; invece, una logica di dominio sul proprio corpo si trasforma in una logica a volte sottile di dominio sul creato. Imparare ad accogliere il proprio corpo, ad averne cura e a rispettare i suoi significati è essenziale per una vera ecologia umana. Anche apprezzare il proprio corpo nella sua femminilità o mascolinità è necessario per poter riconoscere sé stessi nell'incontro con l'altro diverso da sé. In tal modo è possibile accettare con gioia il dono specifico dell'altro o dell'altra, opera di Dio creatore, e arricchirsi reciprocamente. Pertanto, non è sano un atteggiamento che pretenda di «cancellare la differenza sessuale perché non sa più confrontarsi con essa»<sup>38</sup>.*

In particolar modo è assai attuale quanto ha detto proprio ai giovani in uno dei suoi ultimi viaggi:

---

<sup>38</sup> FRANCESCO, Enciclica *Laudato sii*, 155.

*“Non accontentarti di pubblicare qualche post o qualche tweet. Non accontentarti di incontri virtuali, cerca quelli reali, soprattutto con chi ha bisogno di te: non cercare la visibilità, ma gli invisibili. Questo è originale, rivoluzionario. Uscire da sé stesso per incontrare l’altro. Ma se tu vivi prigioniero in te stesso, mai incontrerai l’altro, mai saprai cosa è servire. Servire è il gesto più bello, più grande di una persona: servire gli altri. Tanti oggi sono molto social ma poco sociali: chiusi in sé stessi, prigionieri del cellulare che tengono in mano. Ma sullo schermo manca l’altro, mancano i suoi occhi, il suo respiro, le sue mani. Lo schermo facilmente diventa uno specchio, dove credi di stare di fronte al mondo, ma in realtà sei solo, in un mondo virtuale pieno di apparenze, di foto truccate per sembrare sempre belli e in forma. Che bello invece stare con gli altri, scoprire la novità dell’altro! Interloquire con l’altro, coltivare la mistica dell’insieme, la gioia di condividere, l’ardore di servire!”<sup>39</sup>.*

Pertanto, dobbiamo educarci a usare la realtà virtuale con saggezza, ben consapevoli del valore e della dignità del nostro corpo in ordine a mantenere ed arricchire la nostra identità di persone.

---

<sup>39</sup> FRANCESCO, *Discorso ai giovani, Scuola San Dionigi delle Suore Orsoline a Maroussi, Atene, 6 dicembre 2021.*