

GRETA MANCINI

MOSTRI NELL'INFOSFERA.

COME LO SPAZIO VIRTUALE HA CAMBIATO L'ESPERIENZA UMANA DEL DIVERSO

1. *Il mostro come enigma* 2. *Eterotopie e spazi suburbani* 3. *Mostri nel cyberspazio*
4. *Nel labirinto della rete* 5. *Icaro nell'infosfera*
6. *Tra utopia e illusione* 7. *Nuove forme spaziali e nuovi mostri*

ABSTRACT: MONSTERS IN THE INFOSPHERE. HOW VIRTUAL SPACE HAS CHANGED THE HUMAN EXPERIENCE OF THE OTHER

This contribution examines the evolution of the concept of monstrosity, exploring the various ways in which the relationship between monsters and the spaces they inhabit is realized. In Antiquity, monsters—understood as beings with malformed and non-conforming bodies—were excluded from the community and relegated to the margins. In the contemporary world, however, they emerge from obscurity to become protagonists of new symbolic spaces, inhabiting the network and the continuous flow of information. In the infosphere, where the physical body is replaced by digital representation, physical limitations appear to vanish, yielding to the logic of algorithms and information. This shift raises new questions about the emancipatory potential of monsters and their relationship with control and standardization.



1. *Il mostro come enigma*

Scrive Rosi Braidotti che «il bello del mostruoso è che vince sempre»¹. Infatti, nonostante i ripetuti tentativi di tenere nascosti, o peggio, eliminare i mostri dalla società, questi ricompaiono più forti di prima, reclamando un posto per troppo tempo a loro precluso.

¹ R. Braidotti, *Madri, mostri, macchine* (1994), tr. it. Castelvecchi, Roma 2021, p. 17.

Che siano stati considerati anormali, anomali, fenomeni da baraccone o scherzi della natura, i mostri hanno popolato l'immaginario collettivo diventando una vera e propria categoria filosofica, un paradigma antropologico della diversità che ha saputo adattarsi ai continui cambiamenti nel tempo e nello spazio. La storia dei mostri è sempre stata una storia di errori, di deviazioni dal corso naturale delle cose, di eventi prodigiosi e racconti che stupiscono. Spiega Giorgio Ieranò che:

Il mostruoso è innanzitutto ciò che sfugge alle leggi della natura e alle regole della ragione. È la dimensione che stravolge i confini tra i diversi regni del creato, mescolando spesso in una sola forma l'umano, il divino e il bestiale. Il mostro si sottrae a ogni definizione ed è spesso indescrivibile. La sua forma è inafferrabile. La sua esistenza è una sorta di metamorfosi immobile, di fluidità cristallizzata. È l'incarnazione di un paradosso. Il mostro, perciò, è anche un enigma².

Già la mitologia greca è impregnata di mostri enormi, spaventosi, ma soprattutto ibridi: né totalmente maschili o femminili, umani e animali insieme, hanno spesso alle spalle una progenie mostruosa. Alcuni di loro pongono degli enigmi all'essere umano, tutti rappresentano, nella loro essenza, l'enigmaticità di una cultura che, nonostante la rappresentazione classica, impara a fare i conti fin da subito con l'irrazionale³.

Il carattere enigmatico del *monstrum* è ben esplicitato a partire dalla sua accezione terminologica che coglie quattro significati principali: 1. portento, prodigio, miracolo e, dunque, ciò che si

² G. Ieranò, *Demoni, mostri e prodigi. L'irrazionale e il fantastico nel mondo antico*, Marsilio, Venezia 2024, p. 18.

³ Eric R. Dodds, in *I Greci e l'irrazionale*, spiega che è necessario riesaminare il razionalismo greco, a partire dall'interpretazione degli elementi irrazionali nella condotta umana, come ad esempio i sogni, lo sciamanesimo, le orge bacchiche o gli episodi di pazzia. A questo proposito Erwin Rohde scrive: «Ciò che l'intelligenza analizzatrice e ricercatrice conosce più difficilmente nella vita dello spirito degli uomini e dei popoli, non è precisamente ciò che eccede i limiti o ch'è, in questo senso, anormale. Chiusi in una concezione tradizionale e troppo ristretta della greicità non si vede sempre chiaro, ma, dopo averci ben riflettuto, s'intende in fondo senza gran fatica come nella religione greca, al tempo del suo pieno sviluppo, potesse avere grandissima importanza come fenomeno religioso la "pazzia"» (*Psiche. II Fede nell'immortalità presso i Greci* (1890-1894), tr. it. Laterza, Bari 1989, pp. 339-340). A questo si collega l'espansione del culto straniero di Dioniso e la sua successiva assimilazione con quello apollineo, mostrando come, razionale e irrazionale fanno parte ugualmente della cultura greca.

sottrae all'ordine costituito, sfuggendo all'ordine naturale; 2. essere mostruoso, il cui difetto principale è quello di avere un corpo difforme; 3. atto mostruoso, dalla preminente connotazione morale; 4. cosa incredibile, meravigliosa che suscita stupore⁴.

All'interno di questa molteplicità di significati, nella lingua italiana il mostro ha finito per rappresentare, prima di tutto e per sua definizione⁵, un essere fisicamente mostruoso. Parlare di mostri significa parlare di corpi non conformi il cui spazio simbolico di azione si muove tra l'alfa privativo dell'a-normale e l'uso avversativo del contro-natura.

Al momento della generazione, infatti, come ricorda Aristotele, mostruoso è ciò che nega, e dunque va contro, la linearità della specie guidata dalla somiglianza padre-figlio: «chi non rassomiglia ai propri genitori in effetti costituisce in un certo modo un prodigio, perché la natura in questi casi si è in qualche modo fuorviata»⁶. Non assomigliare al padre è un'anomalia imperdonabile dovuta a un prodigioso prevalere della materia sulla forma; da questo punto di vista, per lo Stagirita, nascere donna⁷ è la prima forma di mostruosità, dal momento che il corpo femminile, in quanto non-maschio, rappresenta già di per sé un allontanamento dalla norma, appunto a-normale.

⁴ Questi sono i quattro significati riportati secondo l'origine latina del termine *monstrum*, i, (L. Castiglioni, S. Mariotti, *IL Vocabolario della lingua italiana*, Loescher Editore, Torino 1994) alla quale si collega anche l'accezione greca di *τέρας, ατος* (L. Rocci, *Vocabolario greco italiano*, Dante Alighieri, Roma 1991). In entrambi i casi, ciò che è portentoso può essere anche terribile e dunque, mostruoso.

⁵ Nella lingua italiana finisce col prevalere l'accezione di mostro come creatura dall'aspetto terrificante e solo in seconda battuta come prodigio e portento (*Dizionario italiano Enrico Olivetti* online, ultima consultazione: 30/03/2025).

⁶ Aristotele, *Riproduzione degli animali*, in Id., *Opere*, vol. II, tr. it. Laterza, Roma-Bari 1973, p. 974.

⁷ Sul rapporto tra donna, mostruosità e patriarcato, scrive J.E.S. Doyle: «L'umanità è definita dagli uomini, perciò le donne, che non sono uomini, non sono umane. Da qui la necessità che vengano dominate dagli uomini - e se le donne si ribellano a questo dominio, diventano mostruose» (*IL mostruoso femminile. Il patriarcato e la paura delle donne* (2019), tr. it. Tlon, Roma 2021, p. 13).

Benché la categoria di mostro nell'antichità sia fortemente associata all'errore di natura e, dunque, a qualcosa che perturba l'ordine delle cose, in Aristotele l'errore è perfettamente rientrante all'interno del disegno della natura stessa. L'interpretazione del mostruoso è fin dalle origini culturale: mostro è ciò che l'essere umano reputa tale non riconoscendolo simile a sé; in realtà, esso rappresenta sì una deviazione, ma solo per coloro che non sanno interpretarla. Del grande disegno della natura fanno parte anche i mostri, seppur gli esseri umani non riescano a comprenderlo.

Tale visione viene riproposta anche nel Medioevo da Agostino che, nella *Città di Dio*, interrogandosi sull'origine degli uomini mostruosi e riportando numerosi esempi, come esseri con un solo occhio, con una sola gamba, androgini e altre creature, afferma:

È Dio che ha creato tutti gli esseri, Egli sa quando e come si deve o si dovrà creare, poiché conosce la bellezza dell'universo e la somiglianza o la diversità delle sue parti. Chi però non può contemplare l'insieme, rimane come turbato dalle deformità di una sua parte, poiché ignora il contesto cui deve essere riferita⁸.

Come aveva esplicitato Aristotele riconducendo l'anomalia all'interno del più ampio disegno della natura, qui Agostino mette in guardia il lettore dalla falsa interpretazione che vorrebbe identificare l'errore della natura con l'errore di Dio, il quale non può in nessun caso sbagliare, anche quando i tratti comuni della natura vengono sostituiti da ciò che è straordinario, cioè non comune e raro.

Ma è proprio con Agostino che il significato etimologico di *monstrum* si arricchisce, nel momento in cui, in riferimento ai mutamenti della natura, il filosofo introduce il tema dei prodigi. Spesso siamo portati a interpretare tali prodigi come errori di natura, benché anche questi si inscrivano perfettamente all'interno della volontà di Dio: «il portentoso dunque non accade

⁸ Agostino, *La città di Dio*, tr. it. Rusconi, Milano 1984, p. 758.

contro natura, ma contro quella parte della natura che noi conosciamo»⁹.

Ecco, quindi, che il mostruoso si presenta come categoria che tiene insieme la malformazione dei corpi e l'effetto prodigioso e perturbante che questi hanno all'interno della collettività, popolando sogni, incubi e immaginazione degli esseri umani, al confine tra spavento e curiosità.

Di fronte alla domanda sulla loro origine e sul senso di una vita mostruosa, nascono, dal Rinascimento in poi, i primi trattati sul mostruoso¹⁰ e sulle meraviglie, frutto dei racconti e dei viaggi di coloro che, in paesi sconosciuti e inesplorati, erano entrati in contatto con mondi nuovi e sensazionali. Da questo momento, il racconto, spesso mitico e fantasioso, sulle strane creature di terre lontane, viene, però, integrato con le acquisizioni scientifiche, come dimostra il medico Ambroise Paré che, in *Mostri e prodigi*, scrive:

I mostri sono creature che appaiono manifestamente al di fuori di ogni consueto procedere della Natura (e il più delle volte sono segni premonitori di una qualche disgrazia imminente); tali sono ad esempio un bambino nato con un braccio solo o un altro con due teste o altre membra variamente malformate. I prodigi sono fenomeni che contraddicono l'ordine naturale delle cose, come per esempio una donna che, in netto contrasto con le consuetudini della Natura, partorisce un serpente o un cane o altra creatura malconformata (...) ¹¹.

La ricerca scientifica di Paré ha come fine non solo quello di chiarire cosa sia effettivamente mostruoso, ma anche di rintracciare le cause principali¹² di queste nascite, per rispondere all'interesse e alla curiosità che tali creature suscitavano.

Di fronte a questo interesse, però, si amplifica anche la volontà

⁹ *Ibid.*, p. 1077.

¹⁰ Ad esempio, U. Aldrovandi, *Monstrorum Historia* (1642), tr. it. Moscabianca, Roma 2021.

¹¹ A. Paré, *Mostri e prodigi*, tr. it. Salerno Editrice, Roma 1996, p. 25.

¹² Le tredici cause individuate da Paré sono: la gloria di Dio, la sua ira, la sovrabbondanza di seme, una quantità insufficiente, l'immaginazione, le dimensioni ridotte dell'utero, il modo scorretto della madre di sedersi, una caduta o percosse al ventre della madre, malattie, la corruzione del seme, la mescolanza del seme, l'inganno e i demoni.

di esclusione e reclusione operata dalla società. I mostri non hanno mai potuto abitare alla luce del giorno; cacciati e rifiutati dalla comunità, quando non hanno trovato la morte a opera della folla impazzita, essi si sono rifugiati nei campanili bui di una cattedrale, nelle capanne lontano dalle città, nelle segrete dei castelli e in tutti quei luoghi lontani dalla vista dei normali. La volontà di esclusione del mostruoso dallo spazio sociale, e dunque la paura che si prova per ciò che è diverso, continua a confrontarsi, però, con la volontà della scienza di studiare questi corpi anormali. È, infatti, la teratologia¹³, nell'Ottocento, ad analizzarli nei laboratori, dopo averli prelevati dai luoghi angusti nei quali venivano nascosti.

Essere portati in laboratorio, per i mostri, è una prima forma di riconoscimento, uscire allo scoperto per sottoporsi alla lente della scienza, avere l'occasione di raccontare una storia. E la storia dei mostri è una storia grandiosa perché ha a che fare con una riuscita: tra tentativi e cadute, essi mostrano agli scienziati una capacità unica di sopravvivenza, un'organizzazione differente da tutti gli altri esseri. Da questo punto di vista, l'anormale è solamente l'anomalo e quest'ultimo, come ricorda Georges Canguilhem «è semplicemente il diverso»¹⁴. I corpi mostruosi *mostrano* di avere un'organizzazione altra rispetto a quella dei cosiddetti corpi normali, diversa ma non per questo meno dignitosa.

Nonostante ciò, la loro diversità non trova ancora spazio all'interno della convivenza umana e se all'inizio erano oggetto di un'esclusione fisica, ora i mostri si trovano a essere vittime di un'esclusione ancora peggiore, perché più subdola e pervasiva. È l'esclusione derivante dal misconoscimento, dovuto alla paura

¹³ Étienne Geoffroy Saint-Hilaire è considerato il fondatore della teratologia, il cui fine è respingere i racconti popolari e le interpretazioni metafisico-teologiche per studiare i mostri esclusivamente dal punto di vista scientifico, come forme *sui generis* e come esseri organici distinti dagli altri.

¹⁴ G. Canguilhem, *Il normale e il patologico*, in Id., *La conoscenza della vita* (1952), tr. it. Il Mulino, Bologna 1976, p. 224.

che il mostro possa essere molto più vicino di quello che si pensa, il mostro potremmo addirittura essere noi. La categoria del mostruoso ha una forte carica perturbante¹⁵ che la rende tanto spaventosa quanto familiare e che fa sì che «la razza umana non può restare indifferente davanti ai suoi mostri»¹⁶. Anche la letteratura è fortemente attratta dal mostruoso che viene utilizzato non solo, in prima analisi, per spaventare e sorprendere, come ne *La Sfinge* o ne *I delitti della Rue Morgue* di Edgar Allan Poe¹⁷, ma anche per descrivere l'ambiguità di un umano che, combattendo i mostri, finisce per riconoscerli dentro di sé. Come Victor Frankenstein, che mosso dal desiderio di penetrare i segreti della natura, crea un essere deforme in grado di macchiarsi dei più atroci delitti, per poi alla fine dichiararsi colpevole di troppa ambizione. Chi è, dunque, il vero mostro? La creatura o il creatore?

Il mostruoso, allora, è ambiguo, in grado di cambiare forma e per sua essenza doppio: «non c'è mostro che non tenda a sdoppiarsi, non c'è doppio che non celi una segreta mostruosità»¹⁸, come in uno specchio, in un gioco tra presenza e assenza.

2. Eterotopie e spazi suburbani

È Michel Foucault a introdurre il concetto di eterotopie attraverso la metafora dello specchio:

Lo specchio, dopotutto, è un'utopia, poiché è un luogo senza luogo. Nello specchio, mi vedo là dove non sono, in uno spazio irreali che si apre virtualmente dietro la superficie, io sono là, là dove non sono, una specie d'ombra che mi rimanda la mia stessa visibilità, che mi

¹⁵ Perturbante: «ciò che avrebbe dovuto rimanere segreto, nascosto, e che è invece affiorato» (S. Freud, *Il perturbante* (1919), tr. it. Boringhieri, Torino 1977, p. 86).

¹⁶ G. Bataille, *Documents. Corpo, follia, erotismo: La più importante raccolta di scritti* (1970), tr. it. Dedalo, Bari 2022, p. 106. Bataille sottolinea la duplice caratteristica del mostro di suscitare spavento e curiosità, a causa della irregolarità delle sue forme.

¹⁷ Qui i mostri sono un piccolo insetto che nel racconto allucinato del protagonista diventa un'enorme creatura mostruosa fuori dalla finestra e un orango che, durante la sua fuga per la libertà, si macchia inconsapevolmente di due atroci delitti.

¹⁸ R. Girard, *La violenza e il sacro* (1972), tr. it. Adelphi, Milano 2003, p. 223.

permette di guardarmi laddove sono assente (...). Ma si tratta anche di un'eterotopia, nella misura in cui lo specchio esiste realmente, e dove sviluppa, nel luogo che occupo, una sorta di effetto di ritorno¹⁹.

Attraverso lo specchio, che è reale, mi vedo al di là e dunque assente nel posto che occupo, ma, tornando a me, sono connesso con tutto ciò che mi circonda lì dove la realtà della presenza non può fare a meno di quel punto irreali a cui lo specchio rimanda.

Secondo Foucault esistono due tipi di eterotopie: le prime, quelle di crisi, riguardano luoghi privilegiati destinati a coloro che stanno affrontando un momento critico della vita, come gli adolescenti, le donne nel periodo mestruale o gli anziani; le seconde, sono quelle che vengono definite di deviazione in cui collocare gli individui considerati devianti nei confronti di una norma prestabilita e che riguardano luoghi specifici come le cliniche psichiatriche o le prigioni.

La condizione mostruosa, non essendo temporanea ma costitutiva del soggetto mostruoso, può solo dar luogo a una forma di eterotopia di deviazione che ha visto lo sviluppo nel Novecento con la nascita di una cultura suburbana e che riprende un processo già cominciato nell'Ottocento con i *freaks* nei circhi.

Il circo, la cui vita nomade ci avvisa di una modalità altra e fluida di vivere la soggettività, viaggia di città in città insediandosi in luoghi disabitati, fuori dal centro, scoprendo i suoi mostri e concedendoli all'occhio curioso e indiscreto della folla. Il circo diviene, dunque, l'eterotopia nomade di una mostruosità esibita e ostentata per cui è lecito pagare, ma a patto che ciò sia relegato non all'interno del tempo ordinario ma in quello della parentesi festiva quando tutto è lecito.

La cultura del circo, dicevamo, viene assorbita da quella suburbana durante la post-modernità. Nella suburra delle metropoli sono relegati tutti i moderni *freaks* del nostro tempo: corpi ibridi, mutanti, malati, dipendenti, corpi perturbanti che non

¹⁹ M. Foucault, *Spazi altri* (1984), in Id., *Eterotopia*, tr. it. Mimesis, Milano-Udine 2010, pp. 12-13.

possono trovare posto nel centro della città, ma che sono protagonisti del nuovo genere letterario che si sta affacciando: la fantascienza.

Scrive Rosi Braidotti:

Apprezzo la fantascienza contemporanea proprio perché offre un'accurata descrizione della proliferazione delle multiple differenze nell'era delle tecnologie avanzate e dell'ingegneria genetica (...). Secondo Noel Carroll ciò che contraddistingue la fantascienza come genere è proprio il fatto che racconta la perturbazione delle norme culturali e dell'ordine morale (...). La fantascienza è dunque sia il sintomo della crisi della soggettività dominante (il "normale") sia l'espressione di nuovi soggetti (gli "altri mostruosi")²⁰.

La fantascienza, dunque, è un genere letterario che racconta un'altra realtà, spesso distopica ma proprio per questo eteropica, capace di essere quel punto nello specchio nel quale rifletterci. Con l'avvento della fantascienza cambiano anche i protagonisti che per secoli hanno popolato i romanzi e i vari generi letterari: i mostri, che anche nella finzione avevano lo scopo di ostacolare l'eroe e vivevano lontani dal villaggio o dai luoghi popolati, quei mostri che sono stati respinti per poi scoprire che sono, *in primis*, dentro di noi, hanno finalmente accesso a un mondo tutto per loro, fatto a loro immagine e somiglianza. È la nascita del cyberspazio.

3. Mostri nel cyberspazio

La questione è quella riguardante, prima di tutto, le relazioni che intessiamo con i luoghi che decidiamo o no di abitare. Il fatto che i mostri, ma potremmo chiamarli i diversi, i fragili, i malati siano stati esclusi dal contesto normalmente accettato, ha fatto sì che andassero alla ricerca, veri pionieri del cyberspazio, di un mondo immateriale dove i loro corpi disprezzati e martoriati non avessero più peso.

La sequenza che Alessandro Baricco individua "calciobalilla-flipper-*Space Invaders*"²¹ mostra chiaramente che a cambiare è il

²⁰ R. Braidotti, *op. cit.*, pp. 39-40.

²¹ Cfr. A. Baricco, *The game*, Einaudi, Torino 2018.

luogo e la postura dell'umano: da corpi in primo piano che si muovono, fanno rumore e toccano la pallina nel calciobalilla, passando per i tasti consumati e il movimento ipnotico del bacino del flipper, *Space Invaders* inaugura una postura totalmente differente. Non c'è più nulla di fisico, tutto si gioca nella relazione uomo-tastiera-schermo dove la carne scompare e lo specchio è stato sostituito da uno schermo che rilascia *output*. Il corpo non conta, a nessuno interessa se sia normale o a-normale. All'interno di questo cambiamento, è uno scrittore, William Gibson, a coniare il termine cyberspazio e a popolarlo di strani personaggi che colloca al centro della scena: hacker, ricettatori, tossicodipendenti si muovono in megalopoli grigie e pericolose, sono loro a tessere le fila del racconto. Non più ai margini, sono al centro del cyberspazio.

Così Michael Benedikt lo descrive:

Cyberspace: A new universe, a parallel universe created and sustained by the world's computer and communication lines. A world in which the global traffic of knowledge, secrets, measurements, indicators, entertainments, and alter-human agency takes on form: sights, sounds, presences never seen on the surface of the earth blossoming in a vast electronic night²².

Il cyberspazio costituisce a tutti gli effetti una nuova tappa all'interno del lungo processo di ominazione dove l'umano, usando il linguaggio informazionale, si presenta come un agente collettivo che collabora a una forma di intelligenza più ampia.

Siamo in un nuovo spazio che Pierre Lévy definisce come spazio del sapere, caratterizzato da un evidente sviluppo delle tecnoscienze coadiuvate dall'intelligenza e dal saper fare umani. Tutti sono chiamati a sviluppare le proprie competenze all'interno dell'evoluzione dei saperi, al fine di adattarsi a una complessità che muta continuamente, creando collettivi umani nei quali lo sviluppo sia condiviso e ampliato reciprocamente.

Quella che Lévy individua è una vera e propria democratizzazione

²² M. Benedikt (a cura di), *Cyberspace. First steps*, The MIT Press, Cambridge-London 1992³, p. 1.

del sapere:

Anche se sono disoccupato, anche se non ho soldi, anche se non sono diplomato, anche se tiro a campare in periferia, anche se non so leggere, nonostante tutto non sono un "nulla". Non sono interscambiabile. Ho un'immagine, una posizione, una dignità, un valore personale e positivo nello Spazio del sapere. Tutti gli esseri umani hanno il diritto di vedersi riconoscere un'identità del sapere²³.

Le differenze si trasformano in ricchezza collettiva, il sapere personale supera le barriere sociali, economiche e corporee. Nel cyberspazio i mostri trovano un posto sicuro in grado di accoglierli, non in periferia perché la periferia non esiste, esiste solo una grande piazza di condivisione e mobilitazione delle competenze: «nessuno sa tutto, ognuno sa qualcosa, la totalità del sapere risiede nell'umanità»²⁴.

Il cyberspazio è un mondo di reti digitali frutto di ibridazioni continue, uno spazio libero di incontri dove tutto è interconnesso e l'architettura è liquida, senza fondamenta. È una sorta di transarchitettura che supera il dualismo tra mondo fisico e mondo virtuale, dove materia e informazione si fondono al fine di creare «una continuità tra corpo, forma e pensiero che porteranno il soggetto reale a essere attore virtuale dinnanzi a uno schermo»²⁵.

Anche per Marcos Novak, l'inventore del termine architettura liquida, il cyberspazio cambia la struttura delle relazioni e delle connessioni che solitamente si creano nella città: «I look to my left and I am in one city; I look to my right, and I am in an other. My friends in one can wave to my friends in the other, through my having brought them together»²⁶.

La circolazione libera del sapere, libera dai corpi e dal tempo, permette all'intelligenza collettiva di accrescersi in uno spazio aperto ad altri collettivi, membri e saperi. È quello che nel

²³ P. Lévy, *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio* (1994), tr. it. Feltrinelli, Milano 1996, p. 33.

²⁴ *Ibid.*, p. 34.

²⁵ M. Ciastellardi, *Le architetture liquide. Dalle reti del pensiero al pensiero in rete*, Led, Milano 2009, p. 29.

²⁶ M. Novak, *Liquid Architectures in Cyberspace*, in M. Benedikt (a cura di), *op. cit.*, p. 249.

1991, seppur in un contesto per molti versi diverso, Donna Haraway aveva annunciato analizzando il ruolo delle tecnologie della comunicazione all'interno del vecchio paradigma antropocentrico, introducendo la figura del *cyborg*, un ibrido tra macchina e organismo, appartenente tanto alla realtà quanto alla finzione, protagonista, non a caso, di tanta letteratura fantascientifica. Il *cyborg*, versione post-moderna del mostro, è un essere multiplo il cui corpo non necessariamente coincide con la sua pelle, inquilino perfetto del cyberspazio, in grado di esplorare i confini della comunità del sapere.

4. *Nel labirinto della rete*

Per descrivere le potenzialità del cyberspazio, Lévy ricorre a una metafora piena di significato che chiama in causa la civiltà micenea e quella minoica²⁷. La prima, civiltà guerriera per eccellenza, testimonia ancora oggi, attraverso i resti della Porta dei Leoni, la volontà di separare l'interno dall'esterno, di difendere la città per mezzo di possenti mura. La seconda, invece, attraverso il Palazzo di Cnosso, ci restituisce una cultura pacifica²⁸ che non ha bisogno di fortificazioni e barriere: è la

²⁷ Rimandiamo a P. Lévy, *op. cit.*, pp. 243-245.

²⁸ La metafora, come ricorda Paul Ricoeur (*La metafora viva* (1997), tr. it. Jaca Book, Milano 1983), ha il potere di riscrivere la realtà facendo emergere nuovi livelli di verità. In questo caso, la metafora proposta da Lévy ci sembra significativa perché il carattere pacifico e aperto attribuito alla civiltà minoica viene trasferito a una nuova civiltà, quella del flusso virtuale della rete. C'è da segnalare, però, che l'interpretazione di Lévy è ormai datata, dal momento che, i recenti studi sul tema hanno mostrato chiaramente come la guerra e la violenza fossero parte integrante della vita a Creta. Barry P.C. Molloy scrive: «When we take the evidence together in general terms, there is a staggering amount of violence in the symbolic grammar and material remains from prehistoric Crete. Weapons and warrior culture were materialised variously in sanctuaries, graves, domestic units and hoards, and symbolically on portable media intended for use during social interactions (administration, feasting, personal adornment). There were few spheres of interaction in Crete that did not have a martial component, right down to the symbols used in their written scripts». (*Martial Minoans? War as Social Process, practice and event in Bronze Age Crete*, in «The Annual of the British School at Athens», 107, 2012, pp. 87-142, p. 131). Il fatto che anche a Creta sia stato attribuito un carattere bellicoso, in realtà, si adatta ancor più alla metafora proposta dato che, come vedremo, la rete, di fronte a una pacifica e democratica condivisione dei saperi, rivela un'insospettabile propagazione di rapporti inautentici e una

metafora perfetta per descrivere il cyberspazio, un enorme edificio, articolato in stanze e corridoi, complesso al suo interno, ma sempre aperto verso l'esterno, come una vasta rete labirintica

E al centro del labirinto c'è il Minotauro, mostro, ibrido che diventa oggetto spaventoso dei racconti, ma che in origine era solo l'acrobata rappresentato sulle pareti del Palazzo, giovinetto libero che si esibisce di fronte a tutti. I mostri non sono fuori dal Palazzo, non vengono dall'esterno a perturbare la tranquillità, sono già dentro, perfettamente integrati nella complessità della rete.

Come la civiltà minoica, così il cyberspazio, cambiando la postura dei corpi, diviene spazio sicuro per tutti i diversi, prima esclusi e ora perfettamente assimilati nella rete dei circuiti integrati, nella conformazione dell'intelligenza collettiva che vive di saperi che si intrecciano. Ogni conoscenza concorre al bene comune di una nuova civiltà fondata su un'enorme opera di emancipazione e su un vero e proprio spazio antropologico accogliente e ospitale.

Come spiega Ubaldo Fadini:

Lo spazio antropologico dell'intelligenza collettiva è appunto, a mio modo di vedere, un «ambiente» di esistenza nel quale la differenza etica, la diversità tra i modi d'esistenza, può essere affermata sulla base di una possibilità concreta, per la capacità d'agire, di dispiegarsi ulteriormente in virtù di un rapporto sempre più articolato, anche per «via» tecnologica, con gli altri²⁹.

Attraverso questa visione aperta del nuovo spazio antropologico acquista ancor più senso un'idea di virtuale che è spazio di relazioni o come spiega Adriano Fabris, «è quell'efflorescenza del possibile che coincide col reale in virtù della potenza di realizzazione che lo contraddistingue»³⁰.

violenta tendenza all'accentramento delle informazioni che vengono standardizzate e normalizzate.

²⁹ U. Fadini, *Etica e morale nell'era del cyberspazio*, in A. Fabris (a cura di), *Etica del virtuale*, Vita e Pensiero, Milano 2007, pp. 57-58.

³⁰ A. Fabris, *Per un'etica del virtuale*, *ibid.*, p. 9.

Nella capacità di virtualizzare e di creare reti, si incentiva una libertà che coinvolge tutti, anche i mostri. Il filo che Teseo, nel labirinto, utilizzava per non perdersi è un filo che genera connessioni e che non cerca l'uscita, ma una compenetrazione sempre più profonda con il flusso virtuale.

Da questo punto di vista, se Teseo uccide il Minotauro, Arianna si configura come l'eroina in grado di generare nuove forme di relazione

5. *Icaro nell'infosfera*

Perché Icaro muore? «Non perché la cera delle ali non regge, cade oggi Icaro, ma perché Icaro stesso non regge. Se potesse buttar di sotto se stesso quale zavorra, le sue ali potrebbero conquistare il cielo»³¹. A questa lapidaria affermazione di Günther Anders potremmo aggiungere che Icaro cade perché sente su di sé tutto il peso del corpo. Se Arianna, paladina del cyberspazio, è colei che intreccia relazioni, Icaro è colui che vuole fuggire: rinunciare al labirinto segna la sua definitiva condanna a morte, non per tracotanza, ma per non aver riconosciuto che la luce solare alla quale si sta avvicinando preannuncia una nuova zona di comunicazione, quella dell'infosfera.

Infosfera è un termine coniato da Luciano Floridi che allarga esponenzialmente le sembianze del cyberspazio, andando a costituire una vera e propria rivoluzione per la comprensione del sé.

Infatti, dopo la rivoluzione copernicana che ha spostato l'umano dal presunto centro dell'universo, dopo Darwin che ha individuato un'origine comune tra gli esseri viventi e dopo Freud che alla razionalità apollinea sostituisce l'oscurità dell'inconscio, i dispositivi digitali hanno segnato definitivamente il declassamento dell'attività intellettuale umana e prima di loro,

³¹ G. Anders, *L'uomo è antiquato* (1956), tr. it. Bollati Boringhieri, Torino 2022, p. 41.

«Turing ci ha deposto dalla posizione privilegiata ed esclusiva che avevamo nel regno del ragionamento logico, della capacità di processare informazioni e di agire in modo intelligente»³².

L'infosfera si costituisce come un ambiente informazionale che vive di esperienze *onlife*, lì dove analogico e digitale si mescolano creando appunto una nuova realtà e dove «non è più così facile distinguere fra le varie situazioni offline e online in cui possiamo vivere»³³.

Se nel cyberspazio, versione meno evoluta dell'infosfera, persistevano ancora uno schermo e una tastiera a sancire il legame tra l'umano e l'ingresso nella nuova realtà, qui chiedersi se esista una distinzione tra *online* e *offline* non è più pertinente perché siamo sempre e comunque altrove.

Scrive Adriano Pessina:

La cifra ermeneutica dell'*altrove* ci permette di entrare in merito a un altro tipo di esperienza che ci è familiare. Ci riferiamo alla continua possibilità che ci viene offerta di collegarci, in qualsiasi luogo ci si trovi, in qualunque momento della giornata, in qualsiasi circostanza, a un server che ci immette nel Web³⁴.

Gli strumenti tecnologici che utilizziamo, le persone con cui ci interfacciamo, i contenuti con cui entriamo in contatto, sono sempre altrove rispetto a quel corpo che nel cyberspazio era rimasto seduto inerme di fronte a uno schermo, ma al quale bisognava prima o poi tornare. Ora lo schermo è quello di uno smartphone che possiamo utilizzare camminando e in molteplici luoghi differenti, permettendo alla nostra mente di staccarsi dal corpo. La disincarnazione volta a liberarci dall'antico fardello del corpo-prigione, e cominciata con il cyberspazio, è finalmente compiuta.

È giunto il momento di dare quel definitivo addio al corpo di cui

³² L. Floridi, *La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo* (2014), tr. it. Raffaello Cortina, Milano 2017, p. 105.

³³ A. Fabris, *Etica per le tecnologie dell'informazione e della comunicazione* (2018), tr. it. Carocci, Roma 2020, p. 87.

³⁴ A. Pessina, *L'essere altrove. L'esperienza umana nell'epoca dell'intelligenza artificiale*, Mimesis, Milano-Udine 2023, p. 47.

parla David Le Breton, un corpo che, soprattutto per i mostri, è sempre stato difettoso ed ingombrante. A essere obbligatoria per vivere nell'infosfera è solo la comunicazione che passa attraverso gli schermi dei vari dispositivi; il corpo diventa opzionale, facoltativo, dissolto nella sua identità specifica, ma proprio per questo perfetto perché non più obbligato a confrontarsi con le fragilità che lo costituiscono:

Le corps physique du cybersujet est, au regard de ses corps virtuels, un simple port d'attache, une nécessité anthropologique dont il se passerait volontiers. Le corps électronique atteint à ses yeux la perfection, loin de la maladie, de la mort, du handicap, libéré de la gravité. Il réalise le paradis sur terre d'un monde sans épaisseur de chair, virevoltant dans l'espace de manière angélique sans que la pesanteur de la matière entrave son avancée³⁵.

Rinunciare al corpo significa liberare l'umano dalle barriere e dagli ostacoli della materialità per aprirlo a una comunicazione, quella dell'infosfera, dove tutto è trasparente e nulla nascosto. È una nuova religiosità quella preannunciata dall'infosfera, un mondo dove tutto è scambio e movimento, dove «l'informazione è il suo vero valore, la vera natura delle cose, ciò che bisogna osservare se si vuole comprendere il reale»³⁶, una religiosità in cui la coscienza collettiva implica il definitivo separarsi degli uni dagli altri.

Se tutto è informazione, liberati dai nostri corpi diventiamo mezzi in cui «l'interno passa potenzialmente all'esterno»³⁷ e in cui all'abbandono dell'essere individuale si sovrappone un essere umano esclusivamente proiettato all'esterno. Finisce così con l'infosfera quella che Helmuth Plessner³⁸ aveva definito come eccentricità, ovvero la capacità tutta umana di essere sempre al di qua e al di là di noi stessi, un posizionarsi oltre che però

³⁵ D. Le Breton, *Anthropologie du corps et modernité*, PUF, Paris 2021⁵, p. 330.

³⁶ P. Breton, *Il culto di internet. L'interconnessione globale e la fine del legame sociale* (2000), tr. it. Testo & Immagine, Torino 2001, p. 10.

³⁷ *Ibid.*, p. 82.

³⁸ Cfr. H. Plessner, *I gradi dell'organico e l'uomo. Introduzione all'antropologia filosofica* (1928), tr. it. Bollati Boringhieri, Torino 2006.

prevedeva sempre anche un ritorno al proprio centro³⁹. Con l'infosfera, dunque, non cambiano solo gli spazi che abitiamo e i nostri modi di vivere, ma anche la nostra identità personale che, ancora una volta, si trova ad avere a che fare con l'identità sociale, attraverso la mediazione dei social media. Se, infatti, il corpo come lo conosciamo, non esiste più, esso diventa un'ibrida presenza *onlife*⁴⁰ che si nutre di micronarrazioni veloci sempre cancellabili o reversibili che scorrono attraverso il susseguirsi di profili e bacheche.

Nell'infosfera, dove ognuno di noi è presente solo in immagini create *ad hoc*, «l'altro è fuori dalla portata della mia interazione fisica, non condivide il mio stesso tempo e nemmeno il mio stesso luogo»⁴¹; paradossalmente, al massimo grado di esposizione di sé e condivisione di dati corrisponde il minimo grado di intimità, riducendo così le relazioni a forme sterili di gradimento per cui basta apparire per essere.

Nella ripetizione di immagini, che vanno a consolidare l'autorappresentazione di sé, si perde lo sguardo tipico della relazione per sostituirlo con l'interattività oscena della rete, dove lo schermo diventa «arena di *purificazione informatica* nella riconfigurazione identitaria del codice»⁴².

³⁹ «L'automediazione del corpo con se stesso, che si produce in questo modo, fa del sistema organico un essere che, pur collocato nel proprio centro - e anzi proprio perché collocato al centro del proprio centro, cioè nell'attraversamento della centralità in cui si situa -, si dirige oltre se stesso, si proietta al di là di sé» (V. Rasini, *L'eccentrico. Filosofia della natura e antropologia in Helmuth Plessner*, Mimesis, Milano 2013, p. 90).

⁴⁰ *Onlife* è un termine coniato da Luciano Floridi a seguito di un progetto intitolato *The Onlife Initiative: concept reengineering for rethinking societal concerns in the digital transition*, che ha avuto come fine quello di indagare le trasformazioni prodotte dalle nuove tecnologie digitali: «the neologism "onlife" that I had coined in the past in order to refer to the new experience of a hyperconnected reality within which it is no longer sensible to ask whether one may be online or offline» (L. Floridi (a cura di), *The Onlife Manifesto. Being Human in a Hyperconnected Era*, Springer Open, New York 2015, p. 1). Floridi paragona l'*onlife* alla società delle mangrovie che vivono lì dove l'acqua dolce si mescola con quella salata; allo stesso modo, non esiste più distinzione tra essere *online* e *offline*, perché i nostri corpi si trovano sempre nella costante ibridazione di analogico e digitale.

⁴¹ A. Pessina, *op. cit.*, p. 100.

⁴² V. Specchio, *In ostaggio del virtuale. Sulle tracce di Baudrillard*, Federico

6. Tra utopia e illusione

La diminuzione dell'intimità dei rapporti sembrerebbe il prezzo da pagare per un accesso diretto al flusso delle informazioni e per quella democratizzazione del sapere che ha permesso a tutti, anche ai mostri, di trovare il proprio spazio nel mondo, se non fosse che, come spiega Walter Quattrociocchi, tale democratizzazione si è rivelata un'illusione:

Sembrava stesse funzionando. Sembrava imminente la nascita di un mondo aperto, che rendesse la conoscenza accessibile a tutti indiscriminatamente, e portasse alla costituzione di una società finalmente globale e realmente interconnessa: il libero accesso alle informazioni, immediato e senza restrizioni ne sarebbe stato il mezzo. Il cambiamento avveniva sotto i più grandi auspici e grandi aspettative⁴³.

In realtà, il mondo di internet è un «Giano bifronte»⁴⁴ che ha promosso un'accessibilità incondizionata, permettendo a tutti di partecipare alle informazioni senza necessità di mediazioni. Allo stesso modo, anche nelle relazioni digitali all'interno di una *community*, si stringono rapporti, senza però avere a disposizione un'informazione davvero plurale; la costituzione di gruppi e la nascita delle relazioni avviene attraverso una semplificazione schematizzata e parcellizzata di idee che, dunque, non restituisce l'autenticità dell'incontro. Come scrive Alvin Toffler:

A livello personale, siamo tutti assediati e assaliti da immagini spezzettate, contraddittorie o scollegate, che fanno vacillare le nostre vecchie idee e si presentano alla nostra mente in rapida sequenza: compaiono per un tempo brevissimo e... «blip» ... «blip» ... vengono subito sostituite dalla successiva. Noi viviamo, in realtà, in una «cultura del blip»⁴⁵.

Nel susseguirsi veloce di aggiornamenti e notizie, quella che viene a mancare è la fiducia, ormai inutile in una società in cui tutto è disponibile senza necessità di approfondire e senza esperti che veicolino il sapere. Se è così facile procurarsi

II University Press, Napoli 2023, p. 75.

⁴³ W. Quattrociocchi, A. Vicini, *Liberi di crederci. Informazione, internet e post-verità*, Codice Edizioni, Torino 2018, pp. 11-12.

⁴⁴ *Ibid.*, p. 25.

⁴⁵ A. Toffler, *La terza ondata* (1980), tr. it. Sperling & Kupfer Editori, Milano 1987, p. 212.

informazioni, tutto può essere protocollato e controllato: muore la fiducia, nasce la trasparenza, dove ogni cosa è di pubblico dominio, purché rientri nel conformismo. Ciò che non è convenzionale, infatti, sotto l'occhio attento della rete, finisce per essere oggetto di una *shitstorm* anonima e violenta, un'eccitazione improvvisa e virale che si scaglia a causa della ormai dilagante deumanizzazione dei rapporti e della disinibizione comunicativa.

Lì dove non esistono più corpi da incontrare non esiste neppure relazione né pensiero critico; di fronte al culto dell'informazione e della rete si finisce per non vedere più i nodi che compongono la rete stessa e quella che era stata salutata come una liberazione dai vincoli materiali e un'apertura al campo delle possibilità diventa una definitiva perdita di contatto con la realtà.

Scrive Byung-Chul Han:

Per via dell'efficienza e della comodità della comunicazione digitale evitiamo sempre più il contatto diretto con le persone reali, anzi proprio il contatto con il Reale. Il medium digitale porta alla progressiva scomparsa della controparte reale, la percepisce come un ostacolo. In questo modo, la comunicazione digitale diviene sempre più priva di corpo e di volto⁴⁶.

Ecco, allora, sostituirsi a una società che pensavamo pacifica e aperta, come quella minoica⁴⁷, una nuova forma di violenza derivante da una rete super normante che regola e controlla le relazioni sociali e le manifestazioni individuali. Lo spazio di libertà dell'infosfera, aperto e utopico, finisce per trasformarsi in uno spazio angusto e dove non ci sono più corpi da reprimere, occorre attuare nuove forme di terrore e violenza, nella consapevolezza che «la tortura dei corpi è meno efficace della

⁴⁶ B. C. Han, *Nello sciame. Visioni del digitale* (2013), tr. it. Nottetempo, Roma 2015, p. 37.

⁴⁷ Cfr. nota 28 dove si fa riferimento ai recenti studi sulla civiltà minoica e sul suo carattere bellicoso. Così come Creta, la rete finisce per rivelare la sua componente violenta attraverso un controllo super normante che stabilisce cosa può essere salvato e cosa deve essere dimenticato nel flusso delle informazioni.

manipolazione delle menti»⁴⁸. È su questo sfondo che acquistano sempre più potere i media e la scelta tra ciò che può essere presentato e ciò che si decide di non pubblicare; da questo punto di vista, è proprio nello spazio dei media che si decide ciò che conta e ciò che non conta, ciò di cui vale la pena parlare e ciò che semplicemente non esiste. Paradossalmente, ci troviamo in uno spazio plurale e parcellizzato, che sembrerebbe contenere tutte le differenze, ma, in realtà, la trasparenza, conoscendo solo ciò che le è simile, finisce per dimenticarsi della complessità, che si frantuma di fronte a uno sciame digitale «composto da individui isolati»⁴⁹, senza anima e senza unità, dove ognuno è “qualcuno” e i “nessuno” vengono cancellati e dimenticati.

Come ricorda Jean Baudrillard, ci troviamo nell'universo virtuale dell'infosfera «da dove è espurgato tutto ciò che c'è di pericoloso, di negativo, e che soppianta ormai il reale, fino a diventarne la soluzione finale»⁵⁰.

L'antica illusione della rete come spazio inclusivo e di democratizzazione del sapere cede, così, il passo a quello che Shoshana Zuboff definisce come *capitalismo della sorveglianza*, «unico e diverso da qualunque cosa lo abbia preceduto: un nuovo pianeta, dove spazio e tempo seguono una logica tutta loro»⁵¹ e dove l'umano è trasformato in dati rivelatori di comportamenti.

7. Nuove forme spaziali e nuovi mostri

L'infosfera rappresenta la promessa non mantenuta del cyberspazio, di questo mondo di reti connesse, di un'architettura fluida dove il digitale e il reale si confondono e dove i corpi non contano più. Come abbiamo visto, l'utopia di uno spazio democratico e

⁴⁸ M. Castells, *Saperi e poteri. Informazione e cultura nella network society* (2008), tr. it. Università Bocconi Editore, Milano 2008, p. 11.

⁴⁹ *Ibid.*, p. 22.

⁵⁰ J. Baudrillard, *Decodificare Matrix. Le Nouvel Observateur intervista Jean Baudrillard* (2003), in Id., *Cyberfilosofia*, Mimesis, Milano-Udine 2010, p. 43.

⁵¹ S. Zuboff, *Il capitalismo della sorveglianza. Il futuro dell'umanità nell'era dei nuovi poteri* (2019), tr. it. Luiss University Press, Roma 2021⁴, p. 33.

inclusivo dove tutte le differenze possono essere accolte, ha lasciato campo libero a un mondo completamente diverso. Nell'infosfera, le informazioni sono libere di viaggiare veloci e vengono prodotte e utilizzate senza filtri e senza mediazioni, ponendo fine alla distanza critica e alla problematizzazione; ognuno, non solo ha diritto di esprimersi su qualsiasi cosa, ma anche di ricercare informazioni che sono veicolate da *cookies* e algoritmi in grado di selezionare solo ciò che rientra all'interno della propria *comfort zone*.

Scriva Manuel Castells:

La nostra società è costruita intorno a flussi: flussi di capitali, flussi di informazione, flussi di tecnologia, flussi d'interazione organizzativa, flussi di immagini, suoni e simboli. I flussi non sono solo un elemento dell'organizzazione sociale: sono l'espressione dei processi che *dominano* la nostra vita economica, politica e simbolica (...). Propongo quindi l'idea dell'esistenza di una nuova forma spaziale propria delle pratiche sociali che dominano e plasmano la società in rete: lo spazio dei flussi⁵².

Tutto ciò che passa attraverso lo spazio dei flussi, però, deve essere livellato ed espropriato di ogni negatività, in modo tale da essere ricompreso nella società della trasparenza che, obbligando ogni processo alla standardizzazione, «raggiunge la sua massima velocità là dove l'Uguale risponde all'Uguale»⁵³.

Dove tutto è veloce, ciò che è altro o estraneo finisce per rallentare lo spazio dei flussi, costituendo così una minaccia per l'odierna società dell'informazione e della comunicazione. I mostri, dunque, *Altri* per eccellenza, finirebbero, ancora una volta, rinchiusi e condannati a scomparire dal flusso dominante delle informazioni.

Ma se la categoria del mostruoso ha la capacità di rigenerarsi sempre, essa trova nell'infosfera una modalità nuova di sopravvivenza grazie alla capacità di trasformarsi da categoria

⁵² M. Castells, *La nascita della società in rete* (1996), tr. it. Università Bocconi Editore, Milano 2022, p. 472.

⁵³ B. C. Han, *La società della trasparenza* (2012), tr. it. Nottetempo, Roma 2014, p. 4.

fisica a categoria morale. È Michel Foucault⁵⁴ a sottolineare il passaggio dal mostro giuridico-naturale a quello giuridico-morale e dunque, dalla trasgressione dei limiti naturali alla mostruosità del comportamento. Il mostro morale è colui che viene definito dalle proprie azioni mostruose, che mette in discussione la legge e le sue regole.

Nel mondo dell'infosfera, dove tutto deve essere trasparente e normato, l'unica modalità possibile del mostro per avere visibilità è quella di mettersi al centro della scena, rendersi creatore e fruitore del flusso delle informazioni, passare da vittima a carnefice grazie a un semplice *click*, rendersi presente per non scomparire nell'anonimato.

Il mostro morale non fa più parte di una minoranza, ma partecipa a un totalitarismo della moltitudine:

Il fatto di dare priorità solo e soltanto ai propri punti di vista, nella misura in cui ci si considera vittime che non possono più contare sulla società, e di decidere in totale autonomia di arrogarsi certi diritti considerati legittimi. In un simile contesto può succedere di tutto: abusi, minacce, spoliazioni, gesti di violenza che a poco a poco instaureranno un clima di terrore⁵⁵.

I nuovi mostri, dunque, riempiono le bacheche di *Facebook*, vivono nella loro bolla di filtro condividendo un'unica verità irrecusabile, in una generalizzazione di contenuti il cui fine è la pura affermazione di sé e della propria visione del mondo. I nuovi mostri aprono, così, la porta all'epoca della post-verità, dove ognuno trova esattamente quello che sta cercando e la semplificazione si sostituisce alla complessità del reale.

I mostri che da sempre costituivano una categoria *altra* con cui confrontarsi, quel doppio perturbante in grado di mettere in questione l'identità, per non essere mangiati dalla rete,

⁵⁴ «La mostruosità esiste solo laddove il disordine della legge naturale viene a toccare, travolgere, mettere in allarme il diritto, che si tratti del diritto civile, del diritto canonico, del diritto religioso» (M. Foucault, *Gli anormali. Corso al Collège de France* (1974-1975), tr. it. Feltrinelli, Milano 2010, p. 64.

⁵⁵ E. Sadin, *Io tiranno. La società digitale e la fine del mondo comune* (2020), tr. it. Luiss University Press, Roma 2022, p. 212.

finiscono per mangiare a loro volta, mai sazi di quella richiesta di riconoscimento e di emancipazione che li ha sempre contraddistinti. «Vogliamo esercitare il nostro diritto di scegliere liberamente»⁵⁶, sembrano gridare di fronte alla pubblicazione dell'ultimo *post*: l'esclusione violenta prima e l'illusione utopica della rete poi, hanno portato, infine, a una risposta, altrettanto violenta, dei mostri, che continueranno a cambiare forma per non scomparire nel flusso incessante delle informazioni.

GRETA MANCINI è Dottore di ricerca in Human Sciences presso l'Università di Macerata e Docente a contratto di Filosofia morale presso la medesima università

grt.mancini@gmail.com

⁵⁶ W. Quattrociocchi, A. Vicini, *op. cit.*, p. 130.