



# Vivere e morire nell'Hyperrepublic. Verso una sociologia speculativa<sup>1</sup>

Marco Castagnetto

marco.castagnettoalessio@unito.it

Culture, Politica e Società | Università di Torino



## Abstract

*To live and to die in the Hyperrepublic: Notes for a Speculative Sociology*

The paper advances some theoretical hypotheses for the development of a *speculative sociology*, which can be defined as the integration of sociological tools into intentional narrative contexts, designed to explore hypothetical scenarios. This approach enables predictive perspectives on emerging phenomena, the most striking examples including artificial intelligences, immersive technologies, and nanorobotics, wherein new possibilities demand unprecedented methodological approaches.

The theorization suggests the creation of participatory storytelling workshops with variable groups of participants, differently socialized with gamification models and predictive world-building. In alignment with its counterfactual approach, the paper adopts a hybrid theoretical-narrative structure through which it theorizes the use of imagination as a practice and of possibility as a space for negotiating future social settings.

## Keywords

Speculative | Sociology of imaginary | Storytelling | AI | World-building | Utopia

---

<sup>[1]</sup> Il titolo cita la pellicola *Vivere e morire a Los Angeles*, diretto da William Friedkin nel 1985. Il riferimento mi è sembrato interessante per le ragioni che emergeranno più oltre e relative alle narrazioni di pericolo percepito che sono emerse tra coloro cui ho sottoposto lo spunto narrativo alla base di questo articolo.

Satellite's gone way up to Mars  
Soon it'll be filled with parking cars  
I watched it for a little while  
I love to watch things on TV.

Lou Reed, *Satellite of Love* (1972)

## 1. I debiti di Vic



168

**G**li unici colori che conservavano qualche poesia fuori dagli XS erano quelle specie di shimmers tra il tungsteno e il rame pallido con cui era confezionata la carcassa esterna del pod, e Vic si trovava di tanto in tanto a pensare che ci si sarebbe cromato almeno due pareti del monocale, se un giorno fosse diventato ricco. Al momento, comunque, il problema non si poneva. Non era mai stato così tante ore fuori dal Consensus a guardare come un ebete la bocca del radiatore, cercando di farsi venire un'idea per racimolare i crediti che gli sarebbero serviti per tornare online, pagare Ray Ranjeet e cercare di moderare i fastidiosi feed che nelle ultime due settimane lo descrivevano come un pezzo di merda e per giunta poco intelligente.

Dio mio, si disse, se esisti in qualche angolo intonso del cielo potresti suggerire un infarto a Ranjeet. Magari non era il pensiero più altruista che aveva avuto nell'ultima settimana, ma neppure quello che trovava meno dignitoso. Anzi, un colpo divinamente ispirato era terribilmente più aristocratico della dimostrazione che Ray gli aveva gentilmente fornito per fargli capire cosa accadeva a chi non stava ai patti. Aveva attivato il suo disciplinatore modificato (probabilmente di produzione cinese, e se già le modifiche erano proibite ancora di più lo erano questi addware cinesi) e un cristo qualunque, colpevole solo di transitare con un avatar troppo biondo tra i tavoli del Lillix Login, aveva cominciato a laggare ed era rimasto fermo in un frame eterno, che voleva dire che l'utente era morto davvero. Cioè una persona vera, se vogliamo fare distinzioni, rimandata al creatore da una breve sequenza di microonde in mirror che gli aveva bollito il mesencefalo.

Strani tempi, quelli di Hyperrepublic. Vic faceva fatica a pensare come fosse stato il mondo di prima, ma non era una sensazione spiacevole. Dopo tutto – ne aveva sproloquiato tante volte con Zetta e Atushi – non era un merito da poco aver sradicato la maggior parte dei conflitti, l'idea convenzionale di morte e le soglie percettive più comuni, e ad averlo fatto grazie a una palla di porte logiche e di circuiti di raffreddamento in comodato gratuito. Tutti erano concordi sul fatto che il vero costo fosse una certa omologazione, ma durava soltanto tra le sei e le otto ore lavorative e poi ognuno sprofondava nella propria XS, allineava il pod e loggava al Consensus, da cui si poteva partire per qualsiasi destinazione del plurimondo.

Quando confrontava con Zetta gli UGE più bizzarri che avevano frequentato almeno una volta, ricordava e ripeteva compulsivamente il Vorex, la simulazione di una distesa di vecchie fabbriche post-fordiste popolate da enormi vagine che inseguivano gli utenti cercando di divorarli. Li divoravano interi, un po' come quei tipi vestiti da gigantesco sandwich di Shake Shack che qualche vecchia fotografia ritraeva mentre inghiottivano una cheerleader sorridente della Major League.

- Una volta ho incontrato un tizio che era disposto a darmi mille kudos se avessi giocato almeno una volta a una specie di torneo nel suo UGE, che poi era una cosa dove loggavi in un posto che sembrava la Berlino del Reich - aveva ridacchiato Zetta.

- Sai quanti ce ne sono? Su tutti i server credo, conserva sempre un certo fascino.

-

- Come tutto il resto, Vic. C'è tutto e per ogni cosa c'è qualcuno a cui interessa. - Quando in Zetta emergeva qualcosa che la contrariava, anche solo superficialmente, si guardava la mano sinistra ed estendeva il più possibile tutte le dita, producendo un impercettibile scricchiolio. - Non provi mai noia, Vic? -

- Penso che potrei farlo. Ma si può ingannarla, tenerla fuori dalla porta. Siamo tutti capaci di farlo. -

- Certo, e io forse sono più brava di te. Ho portato ad un certo grado di perfezione i nostri mondi di trailer e di feed - mormorò Zetta pagando i due Highling al lampone

- Mi sconnetto Vic. Stasera voglio provare se davvero il mio materasso di lattice è così infernale rispetto all'XS. -.<sup>2</sup>



## 2. Hyperrepublic e il suo background narrativo

Il precedente paragrafo è uno sketch di *Hyperrepublic*, uno scenario narrativo aperto e adattabile come ambientazione letteraria, visuale e di *role playing*, pensato per l'analisi speculativa partecipata (per un numero variabile di attori) di problemi legati ai possibili sviluppi delle *immersive technologies* e delle intelligenze artificiali generative. Più precisamente, è la restituzione prosastica degli sviluppi che i partecipanti hanno immaginato e costruito sulla base di un background che ipotizza un mondo futuro reso inabitabile dalle conseguenze di una drammatica crisi ambientale, i cui sopravvissuti sono costretti a vivere in sterminate megalopoli sotterranee, lavorando in miniere di *etron*, un gas dalla cui lavorazione dipende la possibilità di ottenere un microclima adatto alla sopravvivenza<sup>3</sup>.

<sup>2</sup> Ho scritto tutti i paragrafi narrativi presenti in questo articolo costruendoli sulle argomentazioni e le reazioni ottenute in sessioni speculative diverse. Nelle sue fondamenta, lo scenario è ispirato al romanzo *Snow Crash* di Neal Stephenson, pubblicato nel 1992 e tradotto in italiano da Paola Bertante nel 1995 (Milano: Shake), così come alla piattaforma Second Life.

<sup>3</sup> Ovviamente, *Hyperrepublic* non vuole accampare alcun tipo di attendibilità scientifica, ma una verosimiglianza che permetta lo sviluppo di riflessioni utili a porre quesiti sugli sviluppi etici, sociali e culturali possibili.

In queste megalopoli del sottosuolo coabitano società e complessi umani estremamente eterogenei per cultura, storia e tradizioni, la cui convivenza è stata armonizzata grazie all'implementazione dell'*Alternate Realities Extended Simulation* (ARES), una tecnologia immersiva estremamente sofisticata che permette la simulazione di un mondo parallelo chiamato *Consensus* e da cui è possibile ulteriormente accedere a microambienti variamente estesi generati dagli utenti, chiamati *User Generated Environments* (UGE)<sup>4</sup>. Se nel *Consensus* vige una normatività giuridica definita nella *Constitution of Onlife Behavior* (COB)<sup>5</sup>, volta a preservare la coabitazione democratica e capillarmente vigilata, gli UGE sono fondati sul reciproco consenso di quanti ne richiedono l'accesso, e possono quindi rappresentare ambienti estremamente eterogenei<sup>6</sup>. La dimensione totalizzante delle esperienze è garantita dall'alto profilo tecnologico degli Istream, dispositivi che garantiscono la costruzione biometricamente esatta degli avatar nell'*onlife* e garantiscono un'esperienza aptica indistinguibile dalla comune percezione sensoriale.

Il perimetro speculativo di Hyperrepublic è stato creato a partire dal gennaio del 2022, quando avevo cominciato a elaborare un'interazione sociologicamente eloquente delle disposizioni speculative e intersoggettive messe in campo nella narrazione partecipata. Radunando un gruppo di cinque amici che condividevano con me l'interesse per la fantascienza speculativa, avevo inizialmente richiesto a ognuno di loro di immaginare una breve serie di possibili microambienti plausibili nell'ipotesi che, in un mondo prossimo, la vita degli esseri umani si svolgesse per la gran parte in un contesto simulato coinvolgente tutti i cinque sensi. Ipotesi, appunto, che mantiene serenamente la condizione di negoziabilità del nostro futuro tecnologico e la possibilità di modellare democraticamente gli scenari, ma che assume come *più improbabile* la prospettiva di un mondo a venire tecnologicamente più frugale, ipotesi che tuttavia è analizzabile in senso speculativo<sup>7</sup>. Come seconda condizione narrativa, avevo proposto che la costruzione dei microambienti (gli UGEs) seguisse tre regole fondamentali:



<sup>4</sup> Douglas Rushkoff (2023: 39) ha citato le parole del dirigente di Oculus Rift John Carmack durante una puntata del podcast di Joe Rogan, quando ha sostenuto che, non essendo possibile dare a ognuno ciò che vuole nella realtà di un mondo in deteriorazione, la realtà virtuale sarà la nuova (unica?) possibilità di poter vivere il benessere.

<sup>5</sup> Reso popolare da Luciano Floridi (2015), il termine *onlife* descrive il progressivo sfumare dei vissuti online e offline che caratterizzerebbe il nostro passaggio all'era iperstorica. La celebre piattaforma Second Life (<https://secondlife.com/>) è un modello di interazione in qualche modo pionieristico e sul quale si è sviluppato lo spunto narrativo di Hyperrepublic, che ne discute gli assunti sull'ipotesi di un'esperienza sensorialmente totalizzante e ne estremizza le implicazioni socio-politiche.

<sup>6</sup> L'intero *Consensus* è popolato da individui digitali che interagiscono credibilmente con gli avatar degli utenti, secondo l'estremizzazione dei progetti in Unreal Engine oggi portati avanti da compagnie come 3Lateral, Cubic Motion o Epic. Si vedano, ad esempio, i progetti in tecnologia 4D per il gaming di 3Lateral: <https://www.3lateral.com/projects.html>.

<sup>7</sup> Per fortuna, oggi abbiamo un'agentività migliore di quella preconizzata nella società tecnologica di Jacques Ellul (2012, prima ed. 1977), ma è opportuno tenere presente che la retorica della rete digitale democratica è stata da tempo ridimensionata tanto dalla nuova geopolitica digitale, quanto dagli effetti della proprietà delle piattaforme, saldamente nelle mani di pochi gigacapitalisti del silicio (Staglianò, 2022).

1. i patti sociali vigenti in ogni UGE possono confermare o contraddire le norme culturali ed etiche maggioritarie, a patto che mantengano integra la dimensione consensuale e contrattuale di una *deep mediated society* (Couldry e Hepp, 2017);
2. ogni UGE è una *digitally gated community*<sup>8</sup> che risiede nel più grande spazio comune di ARES, la cui mappa è comunque spartita tra una serie di attori privati che ne gestiscono l'accesso e i servizi;
3. la costruzione degli UGEs è regolata da microtransazioni cosmetiche (Zendle, Meyer e Ballou, 2020), vale a dire dalla possibilità di acquistare tutti gli elementi dell'*environment design* da soggetti terzi sia per mezzo di valuta reale, sia di *virtual currencies*.

Gli sviluppi di quel primo incontro si sono rivelati estremamente proficui sotto il profilo dell'immaginazione sociologica: nel progredire di ogni aggiunta narrativa, andavano a integrarsi dilemmi etici che erano sì germogliati dalle percezioni soggettive dell'attualità, ma che portavano alle loro estreme conseguenze gli snodi critici della democrazia, della preservazione della libertà, della vita in una società a completa trazione finanziaria. Mi sembrò allora ipotizzabile un'analisi qualitativa di gruppo i cui esploratori fossero sufficientemente coraggiosi da accogliere una prospettiva crononautica, cercando una costruzione del dato non nel già fatto, ma nel da farsi di un futuro inteso come matrice di realtà possibili (Baumeister, Maranges e Sjästad, 2018).

Hyperrepublic è un orizzonte paradigmatico ipotetico, cioè un testo *speculativo* che muove da accadimenti, fatti e prospettive sociali i cui sviluppi *possibili* suscitano ipotesi interpretative *plausibili*. In questo contesto, intendo la plausibilità nel senso descritto da Josephson e Josephson, vale a dire la costruzione di nessi causali per mezzo di argomentazioni che non poggiano sull'enumerazione della probabilità, perché la natura ipotetica del contesto non permette la loro formalizzazione (Josephson & Josephson, 1994: 270-271). Non è improprio domandarsi perché un articolo sociologico dovrebbe raccontarci di Hyperrepublic, o più in generale quale utilità possa avere una sociologia speculativa, strutturalmente priva di attori presenti in grado di reagire ai nostri consueti strumenti di indagine. Possiamo premettere due ordini di risposte. Il primo di questi può essere chiarito guardando alla *speculative fiction*<sup>9</sup> come a un documento sociologico legittimo, in grado di costruire ambienti cognitivi e interpretativi per mezzo dell'esperienza della meraviglia (Shapiro, 2024; Polvinen, 2018: 68), così come di contribuire al dibattito etico e normativo nel caso in

<sup>8</sup> La definizione è stata usata da Rahim Kurwa (2019) per descrivere la dinamica del social network iperlocale Nextdoor (nextdoor.com), in cui i profili e le informazioni degli utenti sono disponibili soltanto per quanti vivano nello stesso quartiere. Kurwa nota come la piattaforma possa implicare un'amplificazione delle pratiche di *data surveillance* attraverso la circolazione digitale delle informazioni relazionali che nelle *gated communities* tradizionali (Le Goix e Webster, 2008) mantengono la consueta dimensione vicinale.

<sup>9</sup> Sul tema, la posizione di Aaron Passell è certo provocatoria, ma nondimeno condivisibile: «And here is where we perhaps wander into the heretical. Both in my formation as a sociologist and in my teaching, I have found that we frequently learn more from books that are fun to read» (Passell, 2013: 70).



cui si concentri sugli sviluppi della tecnologia, della bioetica o dell'elaborazione normativa. In modo non esaustivo, possiamo pensare all'impatto che le leggi della robotica ipotizzate da Isaac Asimov o le rappresentazioni biopolitiche delle narrative post-cyberpunk hanno esercitato sulle preoccupazioni morali e sociali rivolte alle nuove tecnologie e ai loro regimi economici (Vint, 2021).

In secondo luogo, possiamo guardare ad alcuni momenti di genuina sperimentazione che le scienze sociali hanno prodotto negli ultimi anni e che mostrano qualche grado di parentela con l'ipotesi proposta, allacciati come sono all'utilizzo dello *storytelling* come dispositivo di ricerca. Uno sguardo che ha una sua preistoria. Poiché non possono sfuggire le arie di famiglia che questa ipotesi condivide con la letteratura ucronica, con la storia controfattuale e con i rispettivi modelli narratologici, sembra naturale eleggere a padre putativo *Fragment d'Historie Future* di Gabriel Tarde, che Giacomo Mulè, nel bel commento alla pur tardiva edizione italiana, riconosce come il tentativo di tradurre una vita di elaborazione sociologica in un dispositivo narrativo fantastico (Mulè in Tarde, 1991: 90). Ma Tarde, nel lontanissimo 1896, maneggiava sì i suoi strumenti sociologici, ma per metterli al servizio di un'invettiva critica e satirica che nella forma narrativa trovava il suo veicolo più consono. Da quel remoto passato, i discorsi utopici e distopici hanno nutrito l'interesse di studiosi diversi per competenze e prospettiva<sup>10</sup>. Ciò che maggiormente interessa ai fini di questo studio è il passaggio all'uso *proattivo* degli immaginari distopici, una declinazione che Moylan (2000) definisce *critical dystopia* e che riconfigura le narrazioni – tanto utopiche quanto distopiche – in strumenti di elaborazione soggettiva e storicamente situata del sociale.

Ruha Benjamin, in un articolo del 2016, ha utilizzato uno sketch narrativo per mettere in discussione gli snodi cruciali del pensiero razzista e per ripensare l'inevitabilità di cui rivestiamo alcune strutture socio-culturali del presente.

A differenza della proposta di Benjamin, il dispositivo che voglio introdurre è radicalmente collaborativo, sfuggendo quindi alla tentazione di una pur lecita proposizione politica per cui si sia scelta una mimesi narrativa. Il *Laboratory of Speculative Sociology*, costruito nel 2013 all'interno della Manchester Metropolitan University e attivo per quattro anni, dimostra invece affinità soltanto nominali, essendo un edificio pensato per stimolare reazioni sinestetiche che possano informarci sui contenuti qualitativi dei rapporti tra attori e umani e non umani per mezzo della misurazione di *triggers* fisiologici come il *brain imaging* o il monitoraggio oculare (De Freitas, 2017). Possiamo leggere maggiori affinità nei contributi offerti dalla *speculative ethnology*, un insieme di strumenti pratico-discorsivi mirati tanto a costruire ipotesi plausibili per il design di nuove *empowering technologies* (Dong *et al.*, 2020; Stals *et al.*, 2019; Gunn, Otto e Smith, 2013), quanto per ampliare lo spettro delle *best practices* nelle relazioni sociali ed ecosistemiche (Fisher e Nading, 2022; Meskus, 2021; De Freitas e Truman, 2020)<sup>11</sup>. Infine, la sociologia speculativa



<sup>10</sup> Si vedano, per una campionatura recente in una letteratura molto ampia, Carter (2024), Claeys (2017) e Jameson (2005).

<sup>11</sup> <https://www.instituteforthefuture.it/futures-studies/>.

condivide una più solida aria di famiglia con alcuni sentieri battuti dai *possibility studies*<sup>12</sup> e dalla futurologia, in particolare con l'analisi dei megatrends elaborata dall'Italian Institute for Future Studies<sup>13</sup> e con la sua distinzione in *futuri plausibili* (in larga misura estrapolabili dalle tendenze maggioritarie in corso); *futuri possibili* (caratterizzati da discontinuità radicali e da singolarità che non sono implicite nei vettori presenti) e *futuri preferibili* (quelli che ci sembrano garantire condizioni di maggiore equità e benessere condivisi e per i quali è opportuno sviluppare strategie di *forecasting*)<sup>14</sup>. Utilizzando gli strumenti della narrativa partecipata e dello *story telling* collettivo – che può prendere le forme del gioco di ruolo come della scrittura a più mani – la sociologia speculativa non vuole arrestarsi a una enumerazione descrittiva fine a sé stessa, ma deve rivendicare un'identità prosociale che ne modelli la deontologia.



### 3. Dispositivi narrativi e aura digitale

L'idea fondamentale di Hyperrepublic è nata ipotizzando un futuro possibile in cui fosse portata alle estreme conseguenze la necessità di garantire uno spazio espressivo libero per qualsiasi forma di autodeterminazione soggettiva, preservando contemporaneamente le garanzie democratiche ed il *primum non nocere*. Riflettendo su questa idea narrativa, mi sembrava che il tratto saliente delle società aperte stesse correndo su un binario razionalmente motivato, ma fundamentalmente paradossale. La soggettivazione contemporanea dell'*ethos*, come immagine frattale di un numero  $n$  di visioni del mondo, vive la sua vita ancillare a fianco dell'accelerazione desiderante del consumo. In altre parole, puoi desiderare ciò che vuoi, a patto che tu sia disposto a comprarlo, come ci è stato descritto dalla nutrita schiera di critici della società consumistica capitanata da Baudrillard, Lasch, Scruton, Han, o quanti altri abbiano provato un qualche disagio nei confronti delle dittature del prodotto. Le ipotesi sviluppate dai partecipanti, infatti, hanno seguito un corso abbondantemente sbilanciato lungo il crinale distopico che ho cercato di restituire nei segmenti narrativi presenti in questo articolo. Le ragioni sono molteplici.

Innanzitutto, le coloriture pessimistiche di una buona parte della vulgata mediale (Paus, 2018) contribuiscono a costruire quella che Ann Kaplan (2015) definisce *pretraumatic stress syndrome*, un atteggiamento paralizzante che esprime oggi le conseguenze emotive di ciò che potrebbe accadere *domani*. In secondo luogo, la proposta di uno sfondo narrativo, dove ciò che è percepito e definito come artificiale coabita così intensamente con la presenza umana, sollecita un immaginario di *wounded humanism* (Rosenfeld, 2021: 236) che nasconde una natura moralistica, un

<sup>12</sup> Il *Possibility Studies Network* (PSN) è stato costituito nel 2019 come gruppo di ricercatori interessati allo studio del possibile, inteso come l'insieme di «those features, processes and events that can come into being and transform what already exists» (<https://www.possibilitystudies.net/possibility-studies>).

<sup>13</sup> <https://www.instituteforthefuture.it>.

<sup>14</sup> Si veda anche <https://elizabethjchin.com/portfolio/laboratory-of-speculative-ethnology/>.

indice degli errori possibili che indica indirettamente una corrispondente utopia auspicabile (Vieira, 2013).

Infatti, la natura dialogica di utopia e distopia rimane indissolubile tanto sotto un profilo storiografico quanto in prospettiva di metodo. Non solo questa dialettica rinvia alla costruzione di immaginari che postulano un *altro* che è sociale e antropologico al contempo (Altobelli, 2023: 70), dunque sempre relativi nel grado della loro desiderabilità, ma essa è anche lo sfondo asintotico dal quale dedurre pratiche di organizzazione del presente (Levitas, 2013). Se l'a-spazialità globalizzata e digitale necessita di nuove *policies* per mezzo delle quali gestire una meta-società in cui possano convivere pacificamente tutte quelle società che fino ad oggi avevano mantenuto i propri equilibri grazie ai confini del *nomos* tradizionale prima e dello stato nazione poi, dobbiamo fare i conti con una scelta non banale. Da un lato, il rifiuto intellettuale condiviso di ogni pretesa eurocentrica impone una forma di relativismo culturale che ha fatto guardare con il giusto sospetto qualsiasi fine della storia compiacente con il modello del libero mercato. Al contrario, tuttavia, la costruzione di questa meta-società inclusiva ha bisogno di uno sfondo normativo che si ponga non soltanto come indipendente nei confronti di tutte le ontologie, tutte le etiche e tutti i repertori, ma che sia consensualmente riconosciuto come autoritativamente superiore, come codice formante il software normativo che fa da *editor* alla pluralità delle esperienze sociali individuali e collettive.

Hyperrepublic, infatti, guarda alla rete e alle *immersive technologies* come alla *techne* tipizzante in grado di realizzare l'atopia nella quale le soggettivazioni più capillari coabitano in un *frame* simulativo totalizzato. In un ambiente digitale consensuale, è possibile uccidere senza che quest'azione presenti conseguenze legali o morali: è lo sfondo di migliaia di giochi online, e chiunque sia nato dopo gli anni Settanta del XX secolo ha provato almeno una volta l'ebbrezza di premere un grilletto di plastica e vedere un omino di pixel cadere esanime sullo schermo senza provare colpe di sorta. Presentandone le idee basilari all'amico e collega Nicola Pannofino in occasione di un convegno a Milano, avevamo ragionato sulla possibilità di estendere l'approccio in senso laboratoriale, cercando di strutturare qualche ipotesi teoretica per una nuova sociologia speculativa. È straordinario il fascino che possono esercitare le definizioni, e occorre una altrettanto straordinaria cautela per rimettere le parole al proprio posto. Che cos'è e cosa possiamo desiderare da una *sociologia speculativa*, quali sono i suoi possibili attrezzi metodologici e, soprattutto, cosa può offrire di innovativo alle scienze sociali? Possiamo condividere l'idea che il futuro debba essere il prisma necessario per una nuova sociologia (Tavory e Eliasoph, 2013)?

L'ossatura della sociologia speculativa assume, con Le Goff (1986), che i modelli collettivi d'identità si sviluppino attorno a quelle *finzioni d'umanità* in cui i soggetti proiettano aspettative, ansie e timori individuali e sociali. Non soltanto gli immaginari determinano le pratiche con cui essi sono veicolati e costantemente ri-significati (Durand, 2002), ma si fanno essi stessi pratica. Gli immaginari speculativi – cioè radicati nell'oggi ma reificati in tanti *domani* possibili – sono i momenti *instaurativi*



delle forme sociali che temiamo o ci auspichiamo. Ma che sono in entrambi i casi piene di significato e, dunque, meritevoli di un proprio allenamento immaginativo:

La vera libertà infatti e la dignità della vocazione ontologica delle persone non riposano che sulla spontaneità spirituale e sull'espressione creatrice che costituisce il campo dell'immaginario. Essa è tolleranza di tutti i regimi dello spirito, sapendo bene che il fascio di questi regimi non è di troppo all'onore poetico dell'uomo che consiste nel dare scacco al nulla del tempo e della morte. Ci pare dunque che una pedagogia dell'immaginazione si imponga a fianco della cultura fisica e di quella del ragionamento. (Durand, 1972: 432).

Pedagogia che può muovere un passo lungo la trasformazione della *pars destruens* distopica nella *pars construens* utopica, in un repertorio di "democratic practices in which the old and the new, the dystopian and the utopian elements constantly overlap" (Trenz, 2023: 78). Potremmo definire sociologia speculativa quell'integrazione degli strumenti d'analisi sociologici in contesti narrativi di *world building* creati intenzionalmente per esplorare scenari ipotizzabili, determinando quindi prospettive predittive a partire da sostrati sociali troppo nuovi per poter fornire campioni certamente attendibili. Gli esempi più eloquenti sono quelli delle intelligenze artificiali, delle *immersive technologies* e della nanorobotica, nei confronti dei quali si delineano possibilità diverse<sup>15</sup>. Da un lato, la rivoluzione dell'AI identifica una dialettica tra produttori, distributori e utenti divisi da rapporti di potere asimmetrici. I tecnici, i veri artefici dei codici, dispongono di competenze e linguaggi mediamente impenetrabili agli utenti finali e che disperdono l'aura di cui sono di solito dotate le piattaforme e i software. Con Walter Benjamin, osserviamo che il codice non è *medium*, ma *apparat* (Benjamin W., 2012), vale a dire un dispositivo preparato e sostenuto sulla base della sua natura di convenzione tra il programmatore e le complesse interazioni delle porte logiche dei microchip.

Altri *apparate* sono le interfacce senza le quali gli utenti non potrebbero utilizzare i software, non disponendo dei saperi esperti propri dei tecnici: dispositivi di mediazione significativa attraverso cui l'impersonalità della stringa si rivela in contenuti immediatamente comprensibili e disponibili come eventi sensoriali. Le interfacce sono quindi la condizione essenziale per la commercializzazione dei prodotti digitali e determinano il velo al contempo opacizzante (Burrell, 2016) e ipostatico del *macchinale*.

<sup>15</sup> L'immaginazione di alcuni autori di fantascienza intuiva certi sviluppi, oggi estremamente attuali, sulla base di tecnologie che, nel tempo in cui scrivevano, erano nelle loro fasi di sviluppo embrionale. Banali a citarsi, ma le riflessioni di Isaac Asimov sull'agentività robotica, le speculazioni di Philip Dick sulla possibile coscienza degli androidi e i cyber-incubi di William Gibson rimangono esemplari in proposito. Sarebbe tuttavia ingenuo attribuire loro una facoltà predittiva, quanto piuttosto, come ha ragionevolmente notato Roberto Paura, la capacità di «immaginare possibili futuri partendo dall'estrapolazione di tendenze in atto» (Paura 2019: 91). Ed è questa, in ultima analisi, la *liaison* più appassionata che la mia ipotesi sociologica stringe con la narrativa di fantascienza.





È un processo percepibile con maggiore evidenza agli albori della diffusione dei primi home computer. Ero poco più che un bambino quando mi fu regalato un MSX, una macchina con una CPU Z80 a 8 bit, 16 KB di RAM e un processore a 3,5 Mhz.

Un pezzo di archeologia informatica i cui input dovevano essere inseriti con stringhe in formato DOS. Ricordo un breve programma fornito come tutorial all'interno del corposo manuale, per mezzo del quale, dopo l'inserimento di una serie non indifferente di stringhe, gli altoparlanti interni emettevano il suono di un bollitore a fischio. Ci fu un contrasto profondo tra l'attesa messianica del prodigio tecnologico e la sua tremula manifestazione, oggettivamente sconfortante. Sebbene mi sia sempre interrogato sulla *ratio* di questa singolare scelta estetica, rimane il fatto che in quell'era aurorale i gradi di separazione tra programmazione e utenza, tra codice e epifania sensibile conservavano una trasparenza a oggi impensabile per il pubblico standard. Il processo di utentizzazione che si è prodotto e completato negli anni successivi ha esasperato le distanze tra i software e i loro utilizzatori, offrendoci interfacce sempre più *user friendly* che non ci richiedono alcuna competenza informatica o di *coding*. In modo solo apparentemente inatteso, l'emergere delle nuove tecnologie ha permesso di parlare di *digital aura*, i cui prodromi erano presenti, *in nuce*, già negli anni precedenti l'epoca dell'*ubiquitous computing* preconizzato da Mark Weiser nel 1988 durante il suo corso al Palo Alto Research Center. Se una possibilità del nuovo assetto post-mediale è quello di essere un mondo di *copie senza originali* (Boon, 2010: 24), l'oggetto digitale (sia esso un NFT, il mondo *free-roaming* di un videogioco o la seduta di meditazione buddhista su Second Life) abbandona il referente fisico e dunque la condizione dell'aura secondo Benjamin ma produce e conserva una nuova aura digitale (Groys, 2016). Aura che non necessita di appoggiarsi all'autenticità, ma alla pienezza dell'esperienza e dalla relativizzazione degli stimoli spazio-temporali che proprio *l'hypermediacy* può garantire (Bolter e Grusin, 1999) e che non di rado si traduce in un approccio neomagico che ri-sacralizza lo spazio asettico della computazione algoritmica (Tran e Davies, 2023).

In seconda battuta, l'AI potrebbe essere davvero la tecnologia che inaugura la nuova tecno-cultura (Davis, 2023) prometeica dello sviluppo umano. Decontestualizzando la teoria di Georgescu-Roegen (1995), il perfezionamento delle *immersive technologies* e dell'intelligenza artificiale potrebbe rappresentare l'innovazione radicale in grado di spezzare i decenni interlocutori trascorsi dall'alba della rivoluzione informatica, inaugurando un nuovo regime socio-tecnico con cui dovremmo ripensare e negoziare le nostre relazioni e i nostri assunti antropologici.

Se questa è una strada plausibile, occorre considerare non solo una nuova ontologia meta-umana<sup>16</sup>, ma soprattutto fare i conti con quella congerie di articolazioni etiche, sociali ed economiche che troveremo nelle *black boxes* dei nostri fornitori di esperienze digitali (Pasquale 2015). Con un titolo particolarmente efficace, Douglas Rushkoff sosteneva in *Program or Be Programmed* (2010) che la resistenza

<sup>16</sup> Sulle definizioni di intelligenza artificiale dovrebbe, si vedano le riflessioni più recenti di Roger Clarke (<http://www.rogerclarke.com>, visitato il 10/10/2024).

alla capillarità del digitale è futile e proprio per questa ragione è vitale sviluppare uno sguardo disincantato sugli ingranaggi che ne organizzano la complessità. L'ipotesi speculativa di Hyperrepublic sviluppa il secondo di questi due macro-processi, utilizzando il dispositivo ucronico del *what if* per interrogare le implicazioni sociali di alcuni vettori plausibili della *onlife* a venire. Se raggiungeremo la possibilità diffusa di trascorrere gran parte della nostra vita in una gigantesca simulazione consensuale, costruendo le nostre isole di preferenze, desideri e inclinazioni secondo lo stesso codice, allora dovremmo prestare un giuramento costituzionale su una carta del diritto digitale immersivo che, per autorità e universalità, supererà tutti gli ordinamenti particolari conosciuti finora.

#### 4. Oggi Vic si sente bene



177

135 dollari al mese garantivano a Vic un'esperienza simulata pressoché perfetta e una copertura sanitaria decente, che significava la certezza di assumere regolarmente insulina nel caso scoprisse di soffrire di diabete, ma nessun tipo di elaborazione cellulare se, per esempio, gli fosse venuta un'ulcera. Ecco, un'ulcera sarebbe stata un casino perché avrebbe significato almeno due ore di straordinario al giorno per un anno e mezzo per trovare i soldi per l'operazione, e in un anno e mezzo di ulcera te ne viene un'altra per la rabbia. Comunque, un Pod da 1300 dollari non se lo era mai potuto permettere e l'orizzonte non sembrava anticipare sorprese brillanti in questo senso.

C'erano anche lati positivi. La mappatura aptica era più che buona. Il sesso negli UGE era anche meglio di quello fisico: nessun odore di sudore (a meno di non comprarlo come add), nessuna ansia da prestazione, nessun difetto fisico a guastare l'esperienza.

La madre di Vic ogni tanto gli raccontava che la nonna di lei – la bisnonna Louise – era morta di diabete, e due mesi prima di morire avevano dovuto tagliarle una gamba. Vic aveva sempre avvertito in quei racconti una distanza temporale che non gli permetteva di capirne a fondo la tragicità. Qualcosa di così datato, di così inattuale che non poteva fare altro che pensare a quando la gente comunicava con i telefoni cellulari, le ingombranti mattonelle di plastica e circuiti che oggi si vedevano nei musei del Consensus. Morire di diabete voleva dire essere vissuti nella preistoria, e a Vic saliva sempre una sorta di depressione strisciante quando pensava che la sopravvivenza della specie, prima dell'avvento dei Pod, era dipesa da altri individui come lui che, quando stavi male, ti scrutavano con macchine che facevano rumori improponibili e cercavano di indovinare di quale pillola avessi bisogno. Come camminare sull'orlo dell'estinzione per migliaia di anni e non saperlo.

– Guarda che erano persone anche loro. – Zetta era solita rimproverarlo con la facilità con cui respirava – Ringrazia che la gamba alla tua bisnonna l'hanno tagliata dopo aver concepito tuo nonno, altrimenti non saresti qui a chiacchiere di estinzione. –

- *Jawohl mein frau*. Ma la bisnonna viveva ancora quando gli ospedali li finanziavano gli Stati, i distretti, pochi privati. Era un attimo che se non avevi l'*argent* facevi il salto e magari lo facevi a ottanta, massimo novant'anni. -

## 5. Persone di silicio

Nello sviluppo di Hyperrepublic, ci siamo trovati a dondolare tra entusiasmo e paura, e quest'ultima spesso si manifestava come il timore che qualcuno - dietro alla coltre del macchinale, nascosto in qualche angolo del codice - volesse assorbirci nel suo *immaginario della fine* (Ragone, 2012). Questo articolo è un'etnografia più o meno consapevole di quelle reazioni. Il fervore panico che sembra affollare i giornali odierni, a tutti gli effetti, è una forma mimetica di antropofobia, alimentata dalle nostre competenze limitate su cosa siano tanto gli esseri umani quanto i dispositivi computazionali che pure utilizziamo più volte al giorno. Certamente, alimentato anche dalla *Legio Gemina* della stampa *mainstream* più o meno intonata, la quale colleziona vendite e click sulla nostra paura che, in un domani troppo vicino, lo *Skynet* preconizzato da James Cameron<sup>17</sup> possa decidere l'obsolescenza del genere umano.

Ma il problema è più interno a noi di quanto si pensi. Come scrive Filippo Lubrano, il peccato originale dell'intelligenza artificiale è il suo nome<sup>18</sup>, sotto il quale coabitano applicazioni completamente differenti e che pure suscita in noi - grazie all'ambiguità del suo accostamento dialettico - ammirazione e tremore, rispecchiamento e alterità. Nel suo lavoro quotidiano, l'Imperscrutabile Gilda dei Tecnomanti (vale a dire quei giovani che hanno optato per le facoltà di informatica sacrificando a queste la vita sociale rimasta in dote agli studenti umanistici), non fa altro che cercare di installare altissime capacità computazionali in un ambiente comportamentale ispirato al modello umano. Il quale, sembra inutile ribadirlo, si distingue per le sue meravigliose capacità relazionali e, spesso, per le sue idiosincrasie e i suoi *bias*. Paghiamo questi specialisti proprio per migliorare questa integrazione, e grandi aziende investono in loro per ottenere risultati sempre migliori: far ricadere su di loro le paure che germinano dai nostri saperi inesperti è condanna iniqua.

La tecnologia del *Generative Pre-trained Transformer* su cui è costruito ChatGPT utilizza modelli di apprendimento automatico non supervisionato (il noto *machine learning*) e nutrito con enormi quantità di dati regressivi, mentre DeepMind sta lavorando sull'*AI planning*, cioè la capacità di elaborare un problema senza disporre di informazioni precedenti. Come una bambina, una neonata piattaforma AI deve acquisire un vocabolario naturale condiviso e poi un set più o meno ricco di dati pregressi. Nella nostra esperienza in carne e sangue, questi compiti sono abitualmente ripartiti tra il nucleo familiare e il sistema di istruzione, mentre nel

<sup>17</sup> Per quanti non abbiano goduto del discusso privilegio di attraversare coscientemente gli anni Ottanta del XX secolo, Skynet è il nome dell'intelligenza artificiale che nel film *Terminator* (1984) diviene autocosciente e decide di sterminare l'umanità per mezzo di un attacco nucleare.

<sup>18</sup> <https://www.indiscreto.org/il-progetto-q-da-allucinazioni-a-epifanie/>.



caso della nostra infante digitale vengono invece svolti da team di informatici, motivati da due ordini di problemi completamente differenti: la funzionalità del codice e la possibilità di commercializzarlo.

Dunque, almeno sotto un certo profilo, il *pavor digitalis* è davvero la mimetizzazione della paura di una figlia che abbiamo cercato di rendere sempre più simile a noi, ma che poi guardiamo con sospetto nel momento in cui dimostra i suoi talenti o cerca di acquisire un'agentività propria. E, beninteso, siamo tecnologicamente ben distanti da qualcosa che assomigli a un'agentività artificiale. Certo, si potrebbe obiettare che il pragmatismo dei programmatori può eventualmente favorire un'educazione meno empatica di quella che abbiamo ricevuto noi, ma nella maggioranza dei casi la necessità di un codice funzionale e commerciabile mal si accorda con la perversione ipotetica di chi potrebbe voler programmare un'AI sadica e sterminatrice. Tuttavia, la fenomenologia delle reazioni oscillanti tra tecno-ottimismo e tecno-pessimismo (Hammond, 2023) si gioca su quello che concepiamo come utopia o distopia (ricordiamolo, sempre relativo al nostro *zeitgeist* culturale e al contesto storico<sup>19</sup>) e sulle difficoltà che incontriamo nel definire il termine *persona*, sui suoi ruoli nei modelli sociali possibili e, in particolare, sulle implicazioni del neologismo *digital persona*. Concetto apparso all'inizio degli anni Novanta del XX secolo e definito da Roger Clarke nel 1994 in un articolo eloquentemente intitolato *The Digital Persona and its Application to Data Surveillance*, in cui ne ancorava la contestualizzazione al grande tema della sorveglianza e del controllo:



179

Dataveillance is an inevitable outcome of the data intensity of contemporary administrative practices. The physical persona is progressively being replaced by the digital persona as the basis for social control by governments and for consumer marketing by corporations. Even from the strictly social control and business efficiency perspectives, substantial flaws exist in this approach. In addition, major risks to individuals and society arise (Clarke, 1994a: 90-91).

Clarke opera una distinzione tra persona digitale attiva, passiva e pubblica, identificando nella prima una presenza dotata di agentività e capace di predisporre dei filtri per razionalizzare il bombardamento di informazioni; nella seconda la proiezione essenziale dell'impronta digitale di un soggetto (non necessariamente auto-prodotta); mentre la terza categoria raccoglie tanto le presenze online delle personalità celebri, quanto tutti quei soggetti che restringono la propria ombra digitale a funzioni particolari, come la produzione di meme o di contenuti mirati (*ibid.*, 79-82). Per chiarezza: quando navighiamo un sito e impieghiamo del tempo per selezionare i *cookies* da accettare siamo persone digitali attive; tutte le preferenze desumibili dai nostri acquisti Amazon costituiscono una parte della nostra persona passiva; l'account X di Donald Trump o il profilo Instagram di BoJack Horseman sono

<sup>19</sup> Si tratta di quella che Koselleck (2009) chiama *temporalizzazione dell'utopia* e che vede nella prospettiva cognitiva e culturale della modernità la possibilità di interpretare la storia come espressione delle volontà e delle scelte dei soggetti e delle collettività.

persone digitali pubbliche. Il Vic di Hyperrepublic è una digital persona attiva e passiva, tratteggiando un profilo di presenza online particolarmente diffuso e in cui, in qualche modo, possiamo riconoscerci quasi tutti: la sua possibilità di vivere una vita completa e sensorialmente appagante nell'*onlife*, cioè di poter disporre di una *digital selfhood* (Kerckhove e De Almeida, 2013) pressoché indistinguibile dalla sua esperienza fisica, è il contraltare della completa mappatura biometrica e comportamentale che egli ha consensualmente concesso al gigante digitale proprietario del Consensus<sup>20</sup>. Oggi, la nostra *versona* (*virtual persona*, Nierenberg, 2023) si muove tra l'onnipresente *gamification*, la cronofagia quotidiana (Giordano, 2024) e il contrabbando delle proprie preferenze (Rushkoff, 2009), dei propri stili di vita e le *persistent searches*<sup>21</sup> che si riconvertono in database comportamentali:

In this respect, and along with the examples listed above, databases are an inherent part of a host of long-term processes and strategies, such as registration of humans or the statistical evaluation of the impact of academics. Mastering databases is a part of practices which make 'states' into modern stable states; which constitutes the difference between formal-legal sovereignty and technical-actual sovereignty. In this way, databases are fundamental means of reproduction of individual societies and thereby of the international system. They are both a way of knowing and devices of order (Teboho Ansoorge, 2011: 73).



## 6. Su cosa possiamo speculare?

Dobbiamo ora domandarci cosa *non* è la sociologia speculativa. Non è una sociologia del testo che interroga la *fiction* (sia essa narrativa, cinematografica, videoludica), ma una *simulazione dei possibili* intenzionalmente e partecipativamente costruita per suscitare riflessioni, spunti e ipotesi sociologicamente istruttive. Inoltre, se la matrice atopica è evidente e agisce come misura di sicurezza verso le declinazioni utopiche o distopiche soggettive, la sociologia speculativa osserva il *ventaglio dei possibili* (Galetto, 2023) non già a partire da un *punto di divergenza*<sup>22</sup>,

<sup>20</sup> Riguardo all'*information technology*, Clarke ha sostenuto un'estrema cautela già a partire dalla metà degli anni Novanta: «The success of IT has, however, created a very serious risk that the drive for efficiency will seriously damage human values. The enthusiasm of our institutions for IT must be tempered if we are to avoid that damage. Intrinsic protections have proven inadequate, and the country's parliaments have shown themselves time and again to be stadia for bull-fighting, not for consideration of laws and economic and social priorities. In the absence of concerted action by individuals and public interest advocacy groups, 1984 will arrive; just a little late» (Clarke 1994b, 129).

<sup>21</sup> Un esempio interessante di stile di vita digitale è la *daydreaming culture*, un trend di comportamenti psicologici emersi con una certa veemenza a partire dall'emergenza per COVID-19 e diffusi soprattutto dalla generazione post-millennial. Questo insieme di pratiche prevede la supposta capacità di superare lo stato ordinario di coscienza per visitare mondi fittizi (tra i più gettonati, l'universo narrativo di Harry Potter), esperienze che sono poi condivise e discusse online in gruppi e forum dedicati (Somer *et al.*, 2021).

<sup>22</sup> Il *point of divergence* (POD), nell'analisi della letteratura ucronica, è il presupposto fittizio che divide la storia conosciuta dall'ipotesi allostorica postulata nella narrazione. Un esempio ormai classico è *The Man in the High Castle* di Philip Dick (1962), in cui il POD è l'omicidio del Presidente degli Stati Uniti Roosevelt per

come accade nelle prospettazioni ucroniche, quanto piuttosto da un *punto di singolarità plausibile* (PSP). La traiettoria su cui la mia ipotesi si muove non è nuova nella sociologia, prendendo il suo spunto dal paradigma indiziario di Carlo Ginzburg.

Lo storico italiano rintracciava gli antecedenti di questo modello epistemico nella caccia, nelle cui battute si rende necessario interpretare i segni delle prede ancora invisibili, come le orme, i rami spezzati, gli odori rimasti nei luoghi (Ginzburg, 2000: 166). Mario Cardano ha sottolineato come questa prassi sia in un certo senso connaturata agli studi sociali, in una tensione costante alla rivelazione di quanto non appare immediatamente come dato (Cardano, 2020: 23 sgg.).

Nel nostro caso, ciò che cambia radicalmente è che questa guarda a più invisibili probabili, e per farlo non ha necessità di instaurare con i suoi attori una forma di fiducia. Occorre, piuttosto, che il ricercatore stringa un patto di verosimiglianza con la propria competenza ermeneutica e con quella dei partecipanti, per mezzo della quale si potrà guardare ai possibili vettori di quella ricca messe di indizi e di impronte che un fenomeno in fieri sta lasciando nel tessuto sociale immediato. Come forma ibrida di etnografia speculativa, *role-play* e *story telling* partecipativo, la sociologia speculativa è certamente un framework di ricerca qualitativa, nonostante possa appoggiarsi al dato quantitativo per delineare una o più delle sue premesse. Ma, soprattutto, è un ragionamento presuntivo che prende il via da premesse ipotetiche che possiamo condensare in una breve formula:



$$\text{in } F, \text{ if } \Pi = \sum nR$$

Dove  $F$  è il *frame* narrativo costruito a partire da un contesto presente effettivamente accaduto o in corso di accadimento che permette un insieme variabile di ipotesi  $\Pi$ , mentre  $\sum$  rappresenta la sommatoria di un numero di inferenze plausibili  $R$ , cui deve essere riconosciuto interesse di analisi e verosimiglianza esplicativa. Ogni  $R$ , in sostanza, è un argomento postduttivo la cui verosimiglianza è data dalla natura processuale del frame  $F$  preso in esame: nel frame di Hyperrepublic, la possibilità ipotetica di raggiungere in tempi più o meno brevi una tecnologia di realtà virtuale altamente sofisticata ( $\Pi$ ) si colloca nell'orizzonte logico di quelli che sono gli interessi delle maggiori aziende del settore e dei loro investimenti più ingenti<sup>23</sup>. Seguendo questo tragitto, occorre sottolineare come la sociologia speculativa necessiti di un assetto normativo di particolare rigore per mezzo del quale definire tutti i passi della ricerca, vale a dire il suo design, l'analisi e la testualizzazione. Possiamo pensare a molte strutture teoriche plausibili per la sociologia speculativa. Dobbiamo, anzi, augurarci che la comunità scientifica si

---

mano di Giuseppe Zangara nel 1933, stratagemma narrativo che prelude all'universo alternativo del romanzo in cui la Germania nazista e l'Impero giapponese sono prevalsi sulle forze alleate.

<sup>23</sup> Piuttosto emblematico è stato l'*hype* intorno a *Unrecord*, il *first-person shooter* in corso di sviluppo per la game house francese Drama. L'iperrealismo grafico del trailer diffuso nell'aprile del 2023 ha fatto sospettare che si trattasse di un semplice filmato, cui l'azienda ha risposto con il rilascio di un breve *gameplay* dimostrativo. Basato sul motore Unreal Engine 5, *Unrecord* sembra porsi come un nuovo standard di dettaglio e di immersività ludica, ampliando l'odierno orizzonte delle esperienze visuali simulate (<https://www.youtube.com/watch?v=5qvVNzsjyB0>).



confronti su di un gran numero di ipotesi processuali fallimentari, così da affinare gli strumenti per convergere su una o più standardizzazioni teoriche che possano garantirne l'efficacia.

Ma come fare sociologia speculativa? Nella costruzione di Hyperreal mi sono attenuto a tre ordini di regole, che mi sembrano consigliabili per qualsiasi altra esplorazione speculativa. Queste regole, di ordine narrativo, analitico ed etico, possono essere il canovaccio sul quale costruire workshop e simulazioni con cui testare le potenzialità degli strumenti.

*Regole narrative:*

1. Il *frame* narrativo deve avere un senso che nasca da un nodo problematico presente e diveniente: la domanda di ricerca, cioè, deve essere attuale e logicamente strutturata.
2. Personaggi e *topoi* narrativi devono essere considerati come *idealtipici* e non come *ontologici*: in altre parole, le biografie devono ispirarsi a concetti sensibilizzanti *sensu* Blumer (2008: 185).
3. Le ipotesi e i modelli idealtipici devono essere eloquenti e rappresentativi, mentre la trasferibilità delle analisi che ne derivano deve essere supportata da schemi argomentativi appropriati.
4. Il *frame* narrativo non deve contenere soluzioni auto-evidenti (non è, cioè, deterministico, perché non vuole fornire soluzioni pregiudiziali, ma stimolare la riflessione sulle possibili soluzioni).

*Regole analitiche:*

1. Il processo analitico deve sottostare a un regime epistemico rigoroso, qualunque sia il paradigma metodologico implementato (modelli narratologici, *digital ethnography*<sup>24</sup>, *template analysis*, etc.).
2. Gli elementi del nostro insieme di ipotesi  $\Sigma$  devono essere scremati secondo l'ordine della plausibilità e del coinvolgimento attivo dei partecipanti.
3. La costruzione analitica deve modulare una traduzione speculativa del cosiddetto teorema di Thomas, secondo il quale se una situazione è definita come reale, saranno certamente reali le sue conseguenze (Thomas e Thomas, 1928: 571). Nel nostro caso, se la premessa narrativa è sociologicamente significativa, allora le conclusioni dell'analisi saranno trasferibili e istruttive.
4. I partecipanti devono esercitare un grado di riflessività tale da rendere manifesto il proprio posizionamento e da arginare i propri *bias* interpretativi nella costruzione del *frame* narrativo e dell'analisi successiva (*accountability*).

*Regole etiche:*

1. Il *frame* narrativo, le ipotesi e i loro elementi costitutivi devono essere eticamente fattibili, devono cioè seguire *policies* orientate ad arrecare il minor danno possibile, garantendo anonimato, privacy e perseguendo una finalità prosociale.

<sup>24</sup> Una possibilità di grande interesse è quella che prevede la diffusione online di un *frame* narrativo, lavorando analiticamente sulle reazioni e sugli sviluppi prodotti dagli attori digitali.



2. La costruzione dell'intero processo deve essere partecipata e condivisa tra tutti gli attori coinvolti nella simulazione.

Poiché ogni design speculativo sarà innervato da qualche forma di attesa soggettiva dei ricercatori, occorrerà esercitare la massima cautela nella costruzione del catalogo di ipotesi sulle quali si procederà a costruire le verosimiglianze.

Tuttavia, non sarà necessario cercare di aggirare qualsiasi forma di immaginazione teleologica<sup>25</sup>, perché i repertori di azione su cui le nostre analisi si concentreranno saranno comunque volontaristici, riflettendo le prospettive migliorative soggettive e collettive.

La forma narrativa utilizzata in questo studio preliminare non è certamente la veste unica entro la quale può presentarsi un'analisi speculativa, ma soltanto quella che ho valutato poter esercitare un maggiore impatto in una cornice testuale.

Le potenzialità più appassionanti dell'ipotesi si esprimono nella forma di workshops simulativi in cui i narratori dovranno concentrarsi su un punto di singolarità che raccolga gli interrogativi di *stakeholders* e committenti, intorno ai quali costruire gli elementi della simulazione. Per questi obiettivi, le intelligenze artificiali offrono un ventaglio di possibilità creative certamente non trascurabile. Dopotutto, saranno i nostri coinquilini, in un futuro non troppo lontano.



## 7. Finale in Silicone Maggiore

183

Dopotutto, è inutile navigare controvento, si disse. Cinquantaquattro millisecondi per loggare al Consensus, come aveva fatto ogni singolo giorno della sua vita, o almeno di quella che ricordava consciamente. Cinquantaquattro millisecondi di attesa in cui scorrevano, invisibili e servizievoli, milioni di stringhe dal mothercloud:

```
<script src="https://consensus.ik/releases/6.5.0/mframe.min.js"></script>  
</entity-db>  
<body-fullvic>  
<a-scene/event-dr>
```

Cercò di ricordarsi quell'atto interiore di gratitudine che un tempo, visibilmente più giovane, si ripeteva con una sorta di orgoglio patriottico ogni volta che si immergeva nell'Istream e si connetteva alla simulazione: abbiamo avuto il privilegio straordinario di fare a pezzi il tempo e lo spazio, e sulle loro rovine abbiamo costruito le infinite permutazioni di ciò che potremmo voler essere. Il solito brevissimo formicolio corse tra le tempie e le vertebre superiori, poi si aprirono ancora una volta i boulevard assoluti del Consensus, i pattern di palme e di chaparral appena lambiti dalle pubblicità olografiche di Presidio Boulevard, intasato di avatar come lui. «Come

<sup>25</sup> Questo vettore prospettico riconosce la validità descrittiva del *teleological behaviorism* (TEB) postulato da Howard Rachlin per affermare la natura intrinsecamente sociale della vita mentale degli individui. Secondo lo psicologo statunitense, «(a) an organism's mental life resides in its overt behavior, in its temporal and social context; (b) behaviorism is the study of the overt behavior, over time, of the organism as a whole in its temporal and social context» (Rachlin, 2013: 209).



Marco Castagnetto  
*Vivere e morire nell'Hyperrepublic*

nello zen, Vic. Corri e il resto verrà da sé. Come nello zen», pensò. Scattò con tutta la forza delle sue gambe simulate, con il sole che gli disegnava ombre perfette sul viso. *Incipit vita nova*<sup>26</sup>.



---

<sup>26</sup> Ho scritto il breve *ending* sulla base delle riflessioni congiunte di tutti i collaboratori e sull'ipotesi di una verosimile accettazione dell'*onlife habitus* come ecosistema sociale condiviso.



## Bibliography

Altobelli D. (2023), "Soglie dell'utopia. Umano e tecnoscienza in un tempo di transizioni", *Sociologie*, IV(1): 57-73.

Baumeister R.F., Maranges H.M., Sjøstad H. (2018), "Consciousness of the Future as a Matrix of Maybe: Pragmatic Prospecion and the Simulation of Alternative Possibilities", *Psychology of Consciousness Theory Research and Practice*, 5(3): 223-238.

Benjamin R. (2016), "Racial Fictions, Biological Facts: Expanding the Sociological Imagination through Speculative Methods", *Catalyst: Feminism, Theory, Technoscience*, 2(2): 1-28.

Benjamin W. (2012), "L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica", in Id., *Aura e choc. Saggi sulla teoria dei media*, a cura di Pinotti A., Somaini A., Einaudi, Torino, 5-47.

Blumer H. (2008), *Interazionismo simbolico. Prospettiva e metodo*, Bologna, Il Mulino.

Bolter J.D., Grusin R. (1999), *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, MIT Press.

Boon M. (2010), *In Praise of Copying*, Cambridge, Harvard University Press.

Burrell J. (2016), "How the Machine 'Thinks': Understanding Opacity in Machine Learning Algorithms", *Big Data & Society*, 3(1): 1-12.

Cardano M. (2020), *Argomenti per la ricerca qualitativa. Disegno, analisi, scrittura*, Bologna, Il Mulino.

Carter C. (2024), *The Rhetoric of Dystopia. Prophecies and Provocations in the Anthropocene*, London, Lexington Books.

Claeys G. (2017), *Dystopia. A Natural History*, Oxford, Oxford University Press.

Clarke R. (1994), "The Digital Persona and its Application to Data Surveillance", *The Information Society: An International Journal*, 10(2): 77-92.

Clarke R. (1994b), "Dataveillance: Delivering '1984'", in Green L., Guinery R. (eds.), *Framing Technology. Society, Choice and Change*, Sydney, Allen & Unwin, 117-130.

Couldry N., Hepp A. (2017), *The Mediated Construction of Reality*, Cambridge & Malden, Polity Press.



Davis E. (2023), *Techgnosis. Mito, magia e misticismo nell'era dell'informazione*, Roma, NERO.

Shapiro, A.N. (2024), *Decoding Digital Culture with Science Fiction*, Bielefeld, [transcript].

De Freitas E., Truman S.E. (2020), "New Empiricism in the Anthropocene: Thinking with Speculative Fiction about Science and Social Inquiry", *Qualitative Inquiry*, 27(5): 522-533.

De Freitas E. (2017), "Nonhuman Findings from the Laboratory of Speculative Sociology", *The Minnesota Review*, 88: 116-126.

Dick P.K. (1962), *The Man in the High Castle*, New York, Putnam.

Dong F., Sterling S., Schaefer D., Forbes H. (2020), "Building the History of the Future: A Tool for Culture-centered Design for the Speculative Future", *Proceedings of the Design Society. Design Conference*, Cambridge, Cambridge University Press, 1883-1890.

Durand G. (2002), *Pratique de l'Imaginaire*, Québec, Les Presses de l'Université Laval.

Durand G. (1972), *Le strutture antropologiche dell'immaginario. Introduzione all'archetipologia generale*, Bari, Dedalo.

Ellul J. (2012), *Le Système Technicien*, Paris, Le Cherche Midi.

Fisher J.B, Nading A.M. (2022), "Playing Ethnographically Living Well Together: Collaborative Ethnography as Speculative Experiment", *Ethnography 0*, DOI: <https://doi.org/10.1177/14661381221083299>.

Floridi L. (ed.) (2015), *The Onlife Manifesto. Being Human in a Hyperconnected Era*, Cham & New York, Springer.

Georgescu-Roegen N. (1995), "Economia e degradazione della materia. Il destino prometeico della tecnologia umana", in Molesti R. (ed.), *Economia e ecologia*, Pisa, Ipem Edizioni, 79-102.

Ginzburg C. (2000), *Miti emblematici. Morfologia e storia*, Torino, Einaudi.

Giordano F. (2024), "'è sol virtù quel che diletta e giova'? Cronofagia, gaming, gamification", in Estremo V., Giordano F., Soldani M.T. (eds.), *Cronofagia e media. La gestione e il consumo del tempo fra cinema, arti visive, TV e web*, Milano, Meltemi, 163-183.



Groys B. (2016), *In the Flow*, London & New York, Verso.

Gunn W., Otto T., Smith R.C. (2013), *Design Anthropology. Theory and Practice*, London & New York, Bloomsbury.

Hammond M. (2023), "Optimism and Pessimism When It Comes to Theorising Technology", in Hammond M. (ed.), *Exploring Digital Technology in Education. Why Theory Matters and What to Do about It*, Bristol, Bristol University Press, 97-116.

Jameson F. (2005), *Archaeologies of the Future. The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*, London & New York, Verso.

Josephson J.R., Josephson S.J. (eds.) (1994), *Abductive Inference. Computation, Philosophy, Technology*, Cambridge, Cambridge University Press.

Kaplan A.E. (2015), *Climate Trauma. Foreseeing the Future in Dystopian Film and Fiction*, New Brunswick & London, Rutgers University Press.

Koselleck R. (2009), *Il vocabolario della modernità*, Bologna, Il Mulino.

Kurwa R. (2019), "Building the Digitally Gated Community: The Case of Nextdoor", *Surveillance & Society*, 17(1/2): 111-117.

Le Goff J. (1986), *Storia e memoria*, Torino, Einaudi.

Le Goix R., Webster C.J. (2008), "Gated Communities", *Geography Compass*, 2(4): 1189-1214.

Levitas R. (2013), *Utopia as Method. The Imaginary Reconstitution of Society*, New York, Palgrave.

Meskus M. (2021), "Speculative Feminism and the Shifting Frontiers of Bioscience: Envisioning Reproductive Futures with Synthetic Gametes through the Ethnographic Method", *Feminist Theory*, 0: 1-19.

Moylan T. (2000), *Scraps of the Untainted Sky. Science Fiction, Utopia, Dystopia*, Boulder, Westview Press.

Nierenberg A.A. (2023), "Versonas: Digital Immortality Through AI?", *Psychiatric Annals*, 53(12): 530, DOI: doi:10.3928/00485713-20231128-01.

Pasquale F. (2015), *The Black Box Society. The Secret Algorithms That Control Money and Information*, Cambridge, Harvard University Press.



Passell, A. 2013. "SF Novels and Sociological Experimentation: Examining Real World Dynamics through Imaginative Displacement", in Thomas P.L. (ed.), *Science Fiction and Speculative Fiction*, Rotterdam, Sense Publishers, 59-72.

Paura R. (2019), *Il cielo sopra il porto*, Napoli, Italian Institute for the Future.

Paus E. (ed.) (2018), *Confronting Dystopia. The New Technological Revolution and the Future of Work*, Ithaca & London, ILR Press.

Polvinen, M. (2018), "Sense-Making and Wonder: An Enactive Approach to Narrative Form in Speculative Fiction", in Dinnen Z., Warhol R. (eds.), *The Edinburgh Companion to Contemporary Narrative Theories*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 67-80.

Rachlin H. (2013), "About Teleological Behaviorism", *The Behavior Analyst*, 36(2): 209-222.

Ragone G. (ed.) (2012), *Lo spettacolo della fine. Le catastrofi ambientali nell'immaginario e nei media*, Milano, Guerini e Associati.

Rosenfeld A.S. (2021), *Character and Dystopia. The Last Men*, New York & London, Routledge.

Rushkoff D. (2023), *Solo i più ricchi. Come i tecnomiliardari scamperanno alla catastrofe lasciandoci qui*, Roma, Luiss University Press.

Rushkoff D. (2010), *Program or Be Programmed. Ten Commands for a Digital Age*, New York, OR Books.

Rushkoff D. (2009), *Life Inc. How the World Became a Corporation and How to Take it Back*, New York, Random House.

Somer E., Cardeña E., Catelan R.F., Soffer-Dudek N. (2021), "Reality Shifting: Psychological Features of an Emergent Online Daydreaming Culture", *Current Psychology*, 42: 11415-11427.

Staglianò R. (2022), *Gigacapitalisti*, Torino, Einaudi.

Stals S., Smyth M., Mival O. (2019), "UrbanIXD: From Ethnography to Speculative Design Fictions for the Hybrid City", in *Proceedings of Halfway to the Future (HTTF 2019 Nottingham)*, New York, ACM: 1-10.

Tarde G. (1991), *Frammento di storia futura*, Palermo, Flaccovio Editore.



Marco Castagnetto  
*Vivere e morire nell'Hyperrepublic*

Tavory I., Eliasoph N. (2013), "Coordinating Futures: Toward a Theory of Anticipation", *American Journal of Sociology*, 118(4): 908-942.

Teboho Ansoorge J. (2011), "Digital Power in World Politics: Databases, Panopticons and Erwin Cuntz", *Millenium: Journal of International Studies*, 40(1): 65-83.

Thomas W.I., Thomas D.S. (1928), *The Child in America. Behavior Problems and Programs*, New York, Knopf.

Tran M.K., Davies A. (2023), "Revisiting Benjamin's Aura in the Age of Mediatisation. The Digital Aura of Megachurches", *Journal of Marketing Management* 39(17-18): 1765-1799.

Trenz H-J. (2023), *Democracy and the Public Sphere. From Dystopia Back to Utopia*, Bristol, Bristol University Press.

Vieira F. (ed.) (2013), *Dystopia(n) Matters: On the Page, on Screen, on Stage*, Cambridge, Cambridge Scholars.

Vint S. (2021), *Biopolitical Futures in Twenty-First-Century Speculative Fiction*, Cambridge & New York, Cambridge University Press.

Zendle D., MeyerR., Ballou N. (2020), "The Changing Face of Desktop Video Game Monetisation: An Exploration of Exposure to Loot Boxes, Pay to Win, and Cosmetic Microtransactions in the Most-played Steam Games of 2010-2019", *PLoS ONE* 15(5): e0232780.



