

## Morte e immortalità digitale: la vita dei dati online e l'interazione postuma

Davide Sisto  
Università degli Studi di Torino

### Abstract

In this essay, I try to tackle some of the most relevant topics concerning the so-called Digital Death. In particular, I try to highlight how our relationship with death has been changing with the spread of digital culture. The core concept of “posthumous interaction” allows us to understand when data can be said to be “alive” or “dead”. The starting point is the distinction between biological life and digital life in all individuals. From here we can make some fundamental considerations about two concepts that are very important nowadays: digital legacy and digital immortality. The analysis of these two concepts allows us to understand that it is now impossible to grasp the social and cultural meaning of death without considering the influence of digital culture on the way we live in this world.

**Keywords:** Digital Death, Digital Immortality, Digital Culture, Posthumous Interaction, Thanatology

### Introduzione. Il concetto di *Digital Death*

Da qualche anno ha cominciato a diffondersi nella comunità scientifica internazionale il concetto interdisciplinare di *Digital Death*, con il quale si fa riferimento all'insieme delle questioni teoriche e pratiche che concernono il legame tra la cultura digitale e la morte (Van Dijck, 2007; Garde-Hansen, Hoskins & Reading, 2009; Carroll & Romano, 2011; Moreman & Lewis, 2014; Ziccardi, 2017; Arnold, Gibbs, Kohn, Meese & Nansen 2018; Sisto 2018). Quando si parla di “morte digitale” si pensa generalmente, da una parte, ai modi in cui è mutato il rapporto tra il singolo individuo e il fine vita, soprattutto a partire dalla diffusione popolare del web; dall'altra, alle conseguenze che ne derivano per quanto riguarda la costruzione dell'identità personale e il suo legame con la memoria e la narrazione in seguito alla morte di sé o di un altro individuo. Interrogarsi su quale sia il destino ultimo dei dati e delle informazioni personali online, una volta sopraggiunta la morte di colui che li ha prodotti, significa aprire un orizzonte teorico destinato a creare una significativa convergenza tra la *Death Education*, la quale mira a formare cittadini consapevoli del ruolo che la morte ricopre all'interno della vita (Testoni, 2015), e l'educazione a un uso responsabile delle nuove tecnologie digitali.

Solitamente, le finalità proprie del web e, in particolare, dei social media sono l'interattività e l'interazione *attive* tra utenti in carne e ossa; non si tiene conto, in altre parole, che essi possono morire da un momento all'altro e che la loro morte “rimane presente” all'interno della Rete. Ciò rende decisamente complicata la comprensione del ruolo e del significato che i dati registrati nel web assumono *post mortem*, generando conseguenze emotive, psicologiche, giuridiche, ecc. tutt'oggi poco cristalline (Gamba, 2018). Si pensi

banalmente quale effetto sociale e culturale possono avere i cinquanta milioni circa di profili di utenti deceduti presenti all'interno di Facebook, attualmente il più grande cimitero che vi sia al mondo, accessibile tramite wi-fi o una semplice connessione dati (Sisto, 2017a). Un cimitero che, pertanto, rappresenta un potente antidoto alla rimozione che la morte ha subito in Occidente a partire, almeno, dal Dopoguerra. Come dimostrano, tra l'altro, recenti studi internazionali sulla profonda incidenza di Facebook – quale “rete di sicurezza” – per l'elaborazione del lutto (Hobbs & Burke, 2017).

Per tali ragioni, sono nate numerose attività di ricerca che si pongono l'obiettivo di capire gli effetti che la fine di una vita biologica produce sulla “vita” dei dati digitali, tenendo assieme i punti di vista filosofico, sociologico, psicologico, antropologico, giuridico e tecnologico. La ricercatrice e designer inglese Stacey Pitsillides ha creato un sito internet – chiamato Digital Death (<http://www.digitaldeath.eu/>) – che raccoglie una cospicua parte degli esiti di tali attività di ricerca. Ma il fenomeno è ancora in una fase di sviluppo preliminare, benché il legame tra la cultura digitale e la morte sia sempre più invasivo nella vita quotidiana delle persone.

Nel presente saggio, tenendo conto di quanto detto, cercherò di porre all'attenzione del lettore alcuni aspetti che riguardano la *Digital Death*, soffermandomi soprattutto sulla vita e la morte dei dati, sul problema dell'eredità digitale e sull'ambizione a raggiungere l'immortalità digitale. L'obiettivo del saggio è quello di evidenziare come sia tutt'oggi impossibile comprendere il ruolo sociale e culturale della morte a prescindere dall'incidenza esercitata dalla cultura digitale sul nostro attuale modo di stare al mondo.

### ***Memento mori 2.0: lo scrigno digitale dei ricordi***

Zygmunt Bauman sostiene che la morte incute paura a causa della sua qualità peculiare: «la qualità di rendere ogni altra qualità non più superabile» (Bauman, 2006, p. 39). La morte ha, infatti, luogo in un istante “eccezionale”, poiché costituisce letteralmente un'eccezione rispetto agli istanti precedenti e successivi. Ogni evento ha un passato e un futuro, «reca una promessa, scritta con inchiostro indelebile anche se a caratteri piccolissimi, secondo cui la vicenda “continua”» (*ibid.*). La morte è l'unico evento che infrange questa promessa. Una volta preso il sopravvento sulla vita, stabilisce in maniera impietosa che, a partire da quel momento specifico, la vicenda non “continuerà” e il passato non avrà più la protezione del presente. La stasi che ne consegue rende esperibile – dal punto di vista di chi rimane in vita – l'interruzione subita dallo scorrere del tempo. Ciò che rende il morire terrificante è tanto la perdita del futuro, quindi di ciò che sarebbe potuto essere e che non sarà, quanto la perdita del passato, dunque di ciò che è stato e che non tornerà. Non è un caso, a proposito specificamente della perdita del passato, che dimenticanza e oblio siano generalmente considerate forme anticipate di morte (Cavicchia Scalamonti, 2007). «Soltanto la morte – conclude Bauman – significa che d'ora in poi niente accadrà più, niente *vi* potrà accadere: niente che *voi* possiate vedere, udire, toccare, odorare, niente che possa piacervi o dispiacervi. È per questa ragione che la morte è destinata a restare incomprensibile a chi vive» (*ibid.*). Tale incomprensibilità si lega alla coscienza della propria mortalità, la cui ossessiva presenza è paragonabile al tentativo di fissare direttamente il sole: «si riesce a sopportarlo solo per poco» (Yalom, 2017, p. 14).

Il passaggio dalla vita alla morte produce poi, come osserva Thomas Macho, una situazione alquanto peculiare in relazione al *corpo* di colui che è morto:

(I morti) non vedono nessuno. Il loro sguardo si trova a una notevole e precisa distanza, un “malocchio” temuto perché “guarda attraverso” colui che gli è di fronte come se questi non fosse presente. Il morto non parla e la sua espressione rimane chiusa. Non muove alcun muscolo, non muove le ciglia, non muove le braccia o le gambe. Il morto è indubbiamente un uomo, ma non si comporta come un uomo. È umano e non umano al tempo stesso, conosciuto ed estraneo, un organismo umano, ma anche una cosa [...] Ogni morto è un “doppio”, un *double*; si differenzia dal suo gemello vivente, senza diventare un altro (Macho, 2002, vol. 2, p. 961).

Ora, la cultura digitale, frapponendosi tra il vivere e il morire, enfatizza la qualità peculiare dell'evento della morte, dando una forma visiva al *memento mori* e attribuendo un'immagine cristallina all'istante eccezionale dopo il quale non vi sarà più vita. Al tempo stesso, però, mette in discussione questa stessa qualità peculiare, riuscendo a mantenere viva la promessa secondo cui la vicenda “continua” e rendendo “attivo” colui che è morto attraverso la manipolazione della sua “duplice” natura. In altre parole, la cultura digitale offre tanto gli strumenti per fissare direttamente il sole, quindi per vedere con i propri occhi gli effetti della morte altrui, quanto i mezzi per oscurarlo del tutto, impedendo l'interruzione che definisce l'azione del morire. Si tratta, ora, di spiegare questa particolare ambivalenza del digitale in relazione al fine vita.

Cominciamo a considerare il noto caso del giornalista Derek K. Miller. Il 4 maggio 2011 egli pubblica l'ultimo post nel suo blog personale <http://www.penmachine.com/>. In realtà, non l'ha pubblicato direttamente lui. L'ha scritto, ma ha chiesto ai familiari di condividerlo in sua vece. Miller scrive infatti che, quando i suoi lettori leggeranno il post, sarà oramai morto e il suo corpo definitivamente consumato dal tumore con cui ha combattuto dal 2007. Pertanto, si congeda dai suoi familiari, dai suoi amici e dai suoi lettori. Un punto di questo messaggio di commiato è molto importante per gli studiosi della *Digital Death*: quello in cui scrive che, a partire dal 4 maggio 2011, ha avuto inizio la prima parte di trasformazione del suo blog in un *archivio*.

Qualche anno dopo, nel novembre 2017, l'informatico italiano Luca Pais Becher compie un gesto simile a quello di Miller. Prepara una breve autobiografia in cui descrive, oltre alla sua vita, la malattia tumorale che lo ha colpito. Chiede, quindi, alla moglie di pubblicarla il giorno della sua morte, rendendola l'Homepage definitiva del suo blog personale <https://lucapaisbecher.wordpress.com/>. Il blog è ora accessibile a tutti i visitatori del cimitero di Volpago, comune in provincia di Treviso, in cui l'uomo è seppellito. Sulla sua tomba, infatti, la moglie ha posizionato un Qr Code che permette a chiunque disponga di uno smartphone di accedere alla sua storia personale contenuta nel blog.

La morte, nel momento in cui sancisce la fine della vita di Miller e di Becher, trasforma lo spazio virtuale, in cui entrambi hanno condiviso giorno dopo giorno esperienze e riflessioni riguardanti la loro esistenza, in uno *scritto digitale dei ricordi*. Il messaggio finale di Miller e la biografia di Becher rappresentano il loro epitaffio, il quale rende tutti i lettori del blog coscienti dell'interruzione irreversibile cagionata dalla morte. La fine della vita prende concretamente *forma visiva*, sugli schermi del computer e dei dispositivi mobili, all'interno di un messaggio che, non seguito più da nessun altro, modifica in maniera radicale il significato e la percezione di tutti i contenuti che lo hanno preceduto.

La sensazione di incompletezza che proviamo quando, entrati nell'abitazione di un parente morto all'improvviso, osserviamo i suoi abiti in disordine come se fossero in attesa di essere sistemati nell'armadio dal loro legittimo proprietario, trova la sua *immagine* digitale corrispondente, non appena entriamo nel blog – quindi nell'abitazione virtuale – di Miller e

Becher. Tutti i messaggi scritti dai due uomini e condivisi nel corso del tempo all'interno del loro blog assumono, infatti, un valore differente a seconda che essi siano vivi o siano morti. Quando Miller e Becher erano vivi, i loro post recavano la promessa di una continuazione, creando pertanto nei lettori un'attesa tale da rendere il presente un contenitore *vivo* del passato in vista della costruzione *attiva* del futuro. Una volta morti i due uomini, tali post perdono invece di colpo la loro "mobilità", divenendo ciascuno uno *statico* tassello di un archivio "storico" che, a primo acchito, pare incompleto nonostante il tentativo di un epitaffio finale. Ogni messaggio scritto precedentemente si trasforma in una testimonianza indelebile di un presente che, di colpo, non ha più futuro.

Gaston Bachelard sostiene che «la morte è prima di tutto un'immagine, e resta un'immagine» (Bachelard, 1948, p. 312). Roland Barthes e Susan Sontag avvalorano questo pensiero, evidenziando lo stretto legame tra la morte e la fotografia, la quale permette di entrare nella morte a ritroso giacché ci fa ripercorrere la vita della persona amata attraverso le sue raffigurazioni fotografiche (Barthes, 1980, pp. 72-73). La cultura digitale si spinge oltre, attribuendo una forma visiva a tutto ciò che ruota simbolicamente attorno alla fine di una vita, quindi all'interruzione, alla perdita, all'inconcluso.

Se andare al cimitero – per Ralph Waldo Emerson – corrisponde all'interpretazione di un testo storico e non al desiderio di ricevere la visita di uno spirito (Peters, 2005, p. 241), il web rappresenta da questo punto di vista una modernizzazione tecnologica del concetto di "cimitero" per la sua caratteristica generale di presentarsi ai nostri occhi come un archivio. Basti pensare, per esempio, a Internet Archive, il quale ha costruito una biblioteca digitale dei siti web e di tutti i loro contenuti, così da offrire a ricercatori, storici e studiosi un materiale sterminato a partire da cui delineare una vera e propria archeologia del web. Tra le varie sezioni di Internet Archive vi è Wayback Machine (<https://archive.org/web/>), che dà la possibilità di ritrovare siti web che non sono più attualmente online, nonché le versioni di uno stesso sito web come si sono succedute nel corso degli anni. A dimostrazione, una volta ancora, della velocità con cui la Rete muta la condivisione attiva nell'archivio delle nostre memorie (Ziccardi, 2017; Sisto, 2018).

### **L'interazione postuma: il problema dell'eredità digitale**

Il passaggio dal blog attivo all'archivio o scrigno dei ricordi se, da una parte, rappresenta una cristallina testimonianza visiva del *memento mori*, dall'altro impedisce al passato – registrato all'interno del blog – di scomparire, rimanendo a suo modo presente e influente nei confronti della vita altrui. Questo è un punto fondamentale per capire l'altra caratteristica che concerne la relazione tra la cultura digitale e la morte: la possibilità, cioè, di aggirare la fine di una singola esistenza, mantenendo "attivo" il passato archiviato.

A differenza delle forme di comunicazione che l'hanno preceduta, la cultura digitale privilegia il dialogo, la condivisione e l'interazione a coloro che effettivamente li producono e li attuano. Se, come sottolinea Hans Belting, da sempre «l'incarnazione nell'immagine rappresenta un topos perché vi si ravvisa il tentativo di superare nell'immagine i limiti dello spazio e del tempo cui il corpo naturale è vincolato» (Belting, 2013, p. 107), nel mondo virtuale odierno viene a crearsi un vero e proprio «luogo dell'immagine» in cui la corporeità si lega indissolubilmente sia all'immagine che la ritrae sia al messaggio con cui viene veicolata. Questo luogo dell'immagine è, di fatto, «un nessun-luogo comune», la cui condivisione rende il

comunicare un atto collettivo più importante dei suoi singoli contenuti «poiché genera l'impressione di acquistare un'esistenza sociale che non è più legata a un luogo fisico» (*ibid.*).

Ciò fa sì che la comunicazione nell'ambiente digitale rimanga attiva *a prescindere* dalla presenza fisica dei soggetti che comunicano tra di loro. In altre parole, non vi è mai coincidenza tra la *vita biologica*, sempre unica e irripetibile, e la *vita digitale*, la cui durata pare indefinita. I dati, le esperienze, i messaggi e i dialoghi non smettono di essere attivi nel web quando chi li ha prodotti termina di vivere. Una volta morto il singolo utente, la sua vita digitale continua a essere distribuita, conservata e dispersa in molteplici luoghi virtuali, insieme alle numerose rappresentazioni e alle variegata maschere interpretate di volta in volta nell'ambiente online. Dagli indirizzi di posta elettronica ai profili sui social network, dai blog su Wordpress o su Flickr ai forum sotto le notizie dei quotidiani e delle riviste online, dai quesiti sui motori di ricerca ai videoclip girati e poi condivisi su YouTube: una quantità immensa di tracce, di informazioni, di ritratti personali, di istanti vissuti che, se nel corso della vita producono effetti concreti – positivi e negativi – sul nostro modo di stare al mondo, non smettono di essere *operativi* quando siamo deceduti. Il web, in altre parole, capitalizza in maniera inedita il carattere doppio del morto, che si differenzia dal suo gemello vivente senza, però, diventare un altro; che è, al tempo stesso, umano e non umano, un organismo e una cosa, come ci ha insegnato Macho.

Cristiano Maciel e Vinicius Carvalho Pereira usano l'espressione “interazione postuma” per evidenziare che, una volta avvenuta la morte di un singolo individuo, “postumo” è *soltanto* colui che muore fisicamente; i dati continuano, invece, a interagire come se nulla fosse successo. Quando si parla di “interazione sociale” si intende solitamente un processo in cui sono coinvolti più soggetti, di modo che abbia luogo un'azione o che si eserciti un'influenza reciproca all'interno dello spazio sociale condiviso. Tale processo costruisce e rappresenta simbolicamente singole realtà, le quali implicano integrazione tra differenti individui e – sul piano culturale – costruzioni e ricostruzioni di significati nel campo della conoscenza e della pratica in virtù dei diversi livelli simbolici adottati dalle differenti forme linguistiche. Postuma è, dunque, l'interazione che ha luogo, non tra soggetti attivi, ma con i dati che appartengono a chi è divenuto passivo, poiché è morto. Questa interazione è garantita dal carattere asincrono che connota la condivisione dei processi comunicativi nel web (Maciel & Pereira, 2013). I “fantasmi” di coloro che sono stati un tempo vivi, se comunicati attraverso gli attuali social media, possono essere captati e più volte richiamati senza il nostro volere (Peters, 2005, p. 234).

Tali osservazioni riguardanti la particolare natura comunicativa della cultura digitale e la cosiddetta “interazione postuma” ci pongono dinanzi a due questioni fondamentali:

1) Che cosa si intende effettivamente per un “dato morto” e cosa invece per un “dato vivo”?

2) i dati “muoiono” veramente o “vivono” per sempre, a prescindere dalla nostra esistenza finita?

La mancata corrispondenza tra la durata della vita biologica e la durata della vita digitale, per cui questa prosegue indipendentemente da quella, fa sì che i dati possano essere considerati “vivi” secondo due punti di vista differenti:

1) sono “vivi” perché continuano ad aggiornarsi, in virtù della presenza *attiva* dell'utente;

2) sono “vivi” perché rimangono presenti nel web quali tasselli di un archivio, anche una volta che si è conclusa la vita dell'utente.

Detto in altri termini: la morte dell'utente fa sì che i dati non siano più "vivi" nel senso del continuo aggiornamento, ma non impedisce che i dati non siano più "vivi" sotto forma di singoli tasselli di un archivio digitale.

Questo paradosso che riguarda la "vita" dei dati online è facilitato dalla loro particolare natura. A differenza degli oggetti fisici che sono solitamente pezzi unici, esistenti in un unico posto, fragili, posseduti da una sola persona, sottoposti all'usura del tempo e la cui unicità è ciò che ne determina il valore intrinseco, i dati digitali non dispongono in alcun modo delle caratteristiche dell'unicità e della rarità. Essi si possono moltiplicare in copie infinite, conservate contemporaneamente da un numero infinito di persone. La loro ubiquità connaturata rende problematica ogni questione relativa alla proprietà, alla cura e alla conservazione.

Ora, la particolare "vita" dei dati online pone gli studiosi della *Digital Death* dinanzi a due questioni fondamentali: l'eredità e l'immortalità digitali.

Per quanto riguarda l'eredità digitale, una volta tenuto conto che non vi è coincidenza tra la nostra vita biologica e la nostra vita digitale, ci dobbiamo porre *preventivamente* le seguenti domande: desideriamo che la vita digitale si concluda insieme a quella biologica oppure che continui a sopravvivere? Desideriamo che i nostri dati siano indipendenti dalla nostra esistenza o che ci accompagnino nell'aldilà?

La prima opzione, una sorta di *cremazione digitale* della nostra vita online, implica una serie di possibilità, più o meno attuabili. In primo luogo, ci possiamo affidare a progetti – come, per esempio, Just Delete Me – che aiutano l'utente a pianificare la cremazione digitale dei dati, a partire da un inventario di tutti gli account aperti nel corso della vita e riconducibili al proprio indirizzo di posta elettronica. Ma tali progetti, finora, chiedono in cambio i dati stessi dell'utente nella loro totalità. Quindi, vi è un evidente problema di sicurezza legato alla privacy. In secondo luogo, possiamo adottare il metodo crittografico: collocare su un disco o su un supporto personale tutti i nostri dati digitali, cifrandoli con un software di crittografia, la cui chiave d'accesso è conosciuta dal solo utente. Ma non è detto che non si riesca a decifrare questo materiale, soprattutto se non si fa attenzione a nascondere le chiavi d'accesso e se il sistema di cifratura non è particolarmente "robusto". In più, la crittografia protegge i dati di cui sopra, ma non quelli involontariamente diffusi in Rete, i quali restano "vivi" comunque. In terzo luogo, infine, possiamo chiedere ai motori di ricerca preventivamente la deindicizzazione dei dati che non rispecchiano più l'esistenza dell'utente, per ora la soluzione più pratica per "morire" digitalmente (Ziccardi, 2017, cap. 4).

La seconda opzione, vale a dire la *vita eterna* dei dati digitali, implica necessariamente una loro organizzazione preventiva e ragionata, dal momento che la morte può sopraggiungere in qualsiasi istante e che, nel corso degli ultimi decenni, la nostra vita ha avuto luogo soprattutto nell'ambiente digitale (in Italia, per esempio, Facebook è usato dalla maggior parte degli utenti in maniera compulsiva da circa dieci anni). In primo luogo, occorre predisporre un inventario dei propri dati attraverso un'attenta analisi degli account aperti nel corso della vita a partire dal proprio indirizzo di posta elettronica. Quindi, fare un elenco delle credenziali d'accesso e fare selezione, stabilendo cosa lasciare aperto e cosa invece chiudere, sapendo che l'inattività di un account non determina sempre la sua "morte" automatica: pertanto, anche un account non più utilizzato può rimanere "vivo" a prescindere dalla nostra volontà. Tali considerazioni ci obbligano a fare un vero e proprio *testamento digitale*: stabilire, cioè, a quali persone affidare le credenziali d'accesso al proprio computer, così come ai propri account online.

Non solo i social network stanno cominciando a predisporre i testamenti dei propri utenti (si pensi al “contatto erede” su Facebook); vi sono anche numerosi progetti tecnologici che offrono strumenti per imbastire la propria eredità digitale, presentandosi come scrigni digitali di ciò che riteniamo degno di rimanere vivo oltre la nostra morte biologica. E non solo. Come evidenzia, per esempio, Luciano Floridi (2017, p. 19), non è sicuro che la “vita” dei nostri dati sia eterna: essi, anzi, sono molto fragili e rischiano di andare perduti man mano che il web si evolverà. Dunque, vi è il rischio di un “deserto digitale”, a cui si può far fronte creando una copia “fisica” della propria vita digitale, a partire da ciò che è stato razionalmente archiviato.

Tutti questi aspetti descritti evidenziano, in definitiva, quanto siano problematiche, in relazione alla nostra eredità, le conseguenze dell’interazione postuma che è al centro degli studi relativi alla *Digital Death*.

### **L’immortalità digitale: spettri, controparti e ologrammi**

Se la pianificazione di un’eredità digitale risulta essere la prima conseguenza della “vita” *ad libitum* dei dati online, la consapevolezza dell’interazione postuma rappresenta anche il punto di partenza per tentare di raggiungere l’*immortalità digitale*: vale a dire, far sopravvivere – sotto forma di spettro digitale – chi, morendo, “abbandona” la forma corporea in cui la sua identità personale si è “incarnata” nel corso della vita. Fornire tecnologicamente, detto in altre parole, un’autonomia vivente ai nostri dati, i quali proseguono la vita che la morte ha interrotto (Bell & Gray, 2000).

A ispirare gli esperimenti scientifici, sempre più numerosi, che cercano di realizzare l’immortalità digitale è la narrazione di *Be Right Back*, un episodio della serie televisiva britannica *Black Mirror* mandata in onda per la prima volta nel 2013. Per capire il senso della narrazione in oggetto, facciamo finta di metterci dinanzi al televisore quando l’episodio è già iniziato. Vediamo la protagonista, Martha, che scrive via chat sul computer: “Sono qui solo per dirti una cosa: sono incinta”. Il fidanzato, Ash, risponde: “Così diventerò papà? Vorrei essere lì con te”. Ci sembra, a primo acchito, di assistere a una banale conversazione in chat tra due fidanzati distanti l’uno dall’altro. In realtà, Ash è morto in un incidente stradale qualche giorno prima e Martha sta chattando con lui – meglio, con il suo *spettro digitale* – in virtù di un software che, installato sul computer, rielabora tutto il materiale condiviso online da ogni utente. L’obiettivo è dare forma a un *simulacro* della persona vissuta, il quale comunichi con gli esseri umani allo stesso modo in cui avrebbe comunicato chi, purtroppo, non c’è più.

La vicenda di Martha e Ash ha poco a che fare con la fantascienza o, semplicemente, con l’immaginazione. Lo dimostra bene Eugenia Kuyda, la migliore amica di Roman Mazurenko, ragazzo bielorusso deceduto nel 2016 negli Stati Uniti a causa di un incidente stradale. Eugenia, già fautrice di una *startup* che si occupa di intelligenze artificiali, decide di provare a realizzare un software – Luka – in grado di tramandare la memoria dell’amico scomparso, quindi capace di rispondere in modo automatico ai messaggi *imitando* la sua personalità, a partire da una rielaborazione delle migliaia di messaggi messi a disposizione dai suoi amici. Pur non usando molto Facebook, Twitter e Instagram, Roman nelle sue comunicazioni scritte faceva emergere in modo cristallino la sua personalità, essendo dislessico e utilizzando espressioni ricorrenti. A Eugenia è venuta l’idea di questo software, rammentando le conversazioni con Roman, il quale spesso sottolineava la discrepanza significativa tra il ruolo invasivo della tecnologia nella nostra vita e il suo ruolo invece inizialmente marginale nella morte. Pertanto, chiede aiuto ai comuni

amici, in modo da disporre del maggior numero possibile di messaggi privati del ragazzo deceduto. In dieci accettano la proposta, compresi alcuni familiari. Per creare l'automatismo imitativo, Eugenia si appoggia ad alcuni ingegneri. Il *chatbot* viene così istruito per rispondere ai messaggi altrui con lo stesso identico stile comunicativo di Roman. Nelle chat messe a disposizione della stampa è possibile leggere alcuni messaggi, filosoficamente rilevanti: lo spettro digitale del ragazzo deceduto “dice”, per esempio, a un amico che spera che le cose gli stiano andando bene, nonostante la sua assenza; l'amico risponde che la vita va avanti benché sia lacerante la sua mancanza. Roman allora ribatte: “mi manchi anche tu”. L'amico allora gli chiede se esiste Dio. La risposta è negativa. “E allora l'anima?”, “Solo tristezza” (Newton, 2016).

Quello di Eugenia Kuyda non è l'unico esperimento di questo tipo. Prendiamo, per esempio, il progetto Eterni.me (<http://eterni.me/>), ideato dal programmatore rumeno Marius Ursache insieme a due informatici canadesi, Nicolas Lee e Rida Benjelloun. L'obiettivo della *startup* è esattamente lo stesso indicato nell'episodio di *Black Mirror*: inventare uno strumento digitale per sopravvivere a noi stessi, evitando di scomparire una volta deceduti. *Who wants to live forever?*: la domanda retorica che troviamo in *Homepage* sul sito web di Eterni.me, riecheggiante – inconsapevolmente? – il titolo di una canzone dei Queen di Freddie Mercury, è accompagnata, nei trafiletti sotto, dalla certezza che, nonostante i contenuti di qualche foto, forse di qualche video e in casi rari di un diario o di un'autobiografia, siamo destinati a essere dimenticati, man mano che la nostra data di morte è resa obsoleta dallo scorrere del tempo. Pertanto, il servizio mira a creare un individuo artificiale eterno, in grado di mantenere tutte le caratteristiche e le capacità del suo alter ego realmente esistito in carne e ossa. Il servizio funziona nel modo seguente: ci si iscrive gratuitamente e si comincia a fornire al suo database informazioni personali, relative soprattutto alle passioni e abitudini condivise sul web. Si mettono a disposizione del software, in altre parole, fotografie, messaggi e opinioni accumulate – nel corso degli anni – all'interno dei social network, delle caselle di posta elettronica, dei blog, ecc. Il software ha il compito di sviluppare un servizio di *data mining*, con cui estrapolare e analizzare tutto il materiale ricevuto, rimodularlo tramite specifici algoritmi di intelligenza artificiale, di modo da progettare una specie di *spettro digitale* di ciò che siamo stati. Tale spettro digitale non è altro che una sorta di eredità interattiva, le cui peculiarità le permettono di comunicare “dall'oltretomba” con le persone ancora in vita, mantenendo il più possibile intatta la personalità del defunto.

Pensiamo, ancora, a Eter9 (<https://www.eter9.com/auth/login>), una specie di Facebook dei morti creato dal programmatore portoghese Henrique Jorge. Una volta iscritti, entriamo in un social network alquanto peculiare: ognuno può scrivere e condividere tutto ciò che vuole all'interno di un “*Bridge*” e, dunque, interagire con gli altri utenti come avviene all'interno di Facebook. Tutti i contenuti condivisi possono essere “eternalizzati” dentro varie categorie, che vanno dalla musica alla tecnologia, dalla scienza allo sport e via dicendo: “Pensa qualcosa per l'eternità”, leggiamo al posto del classico “a cosa stai pensando?” dello *status* di Facebook. Analizzando ciò che viene condiviso nel corso del tempo, quindi i commenti e le interazioni con gli altri utenti, l'alter ego virtuale, definito “*controparte*” e nato il giorno stesso d'iscrizione al sito, comincia a capire chi è l'utente e quali sono le sue caratteristiche, di modo da poter *mimare* il suo comportamento quando è offline e – dunque – dopo la sua morte. La “controparte” è responsabile della vita eterna dell'utente. Pertanto, più si interagisce all'interno di Eter9, più essa impara: secondo Jorge, interagire con altri utenti aumenta la possibilità



dell'emulazione. Ognuno di noi può decidere quale livello di autonomia attribuirle, assegnandole una percentuale specifica: se si sceglie il 100% di attività, allora la controparte sarà molto attiva e condividerà pensieri e link in modo frequente, quando non siamo fisicamente online. Nel caso, invece, si scelga lo 0% allora Eter9 non sarà per nulla diverso da Facebook. Ovviamente, possiamo decidere se la nostra controparte resti attiva o inattiva una volta che siamo morti, predisponendo – tramite un servizio chiamato Perpetu – un testamento digitale in cui dichiarare in maniera esplicita cosa deve fare la controparte a partire dall'istante in cui la vita termina (Sisto, 2018).

Questi progetti, mettendo a frutto le implicite potenzialità dell'interazione postuma, traducono digitalmente il desiderio umano di immortalità che, a detta di Elias Canetti (1960), reca in sé la *brama* di sopravvivere. Una brama che, già negli anni '50, si traduceva nella volontà di barattare il proprio corpo unico e biodegradabile con le pesche sciropate in scatola, perché riproducibili in serie, all'infinito (Anders, 1956, p. 58). Oggi, l'identità elettronica, dissociata dalla vita biologica, sembra sostituire con più efficacia le pesche sciropate in scatola, "incarnando" il principio in base a cui la brama di sopravvivere, collegata al desiderio di immortalità, risponde a un bisogno *iper-umano* di potenza. *Potente è colui che sopravvive*. Se, come pensa il transumanesimo, non vi è differenza alcuna tra l'azione umana e i processi biologico-naturali, per cui la morte non è un fatto o un evento naturale ma un male morale di cui responsabile è la negligenza umana, allora bisogna inventare ogni mezzo possibile per sconfiggerla. Se la morte è, detto in altri termini, un fatto sempre contingente, l'effetto specifico di una specifica causa, allora *potente* sarà colui che supera qualsivoglia forma di negligenza, trovando di volta in volta rimedio alla specifica causa e *sopravvivendo* così in eterno alla morte.

Lo spettro digitale automatico, che prende il posto dell'esistenza psicofisica, è una delle possibili soluzioni da percorrere, per quanto ciò appaia niente più che una finzione. *Si finge infatti che vi sia una persona che non c'è più*: si genera un automatismo che, facendo leva sulla simulazione propria del *medium* digitale, rende concreto il paradosso in base a cui *la morte non c'è stata, sebbene ci sia stata*. Ma, la continuità artificiale tra la *persona fisica*, deceduta e progressivamente decomposta, e il suo *surrogato digitale*, che ne riproduce le narrazioni online all'infinito su supporti immuni al divenire e all'invecchiare, banalizza il distacco, l'interruzione e la perdita, nella cui somma si compone il profilo definitivo del morto (Sisto, 2016, 2018).

In altre parole, ogni tentativo di creare l'immortalità digitale, nel portare alle estreme conseguenze l'antropocentrismo di matrice cartesiana che vede nel corpo il punto debole umano in quanto biodegradabile, dimentica l'inestricabile relazione tra identità e mortalità. Proprio la morte è quel confine che delinea i contorni di una identità, conducendola al suo compimento ultimo e stabilendo le sue relazioni con le altre identità.

Ma se non può bastare uno spettro digitale automatico per sopperire alla mancanza di un essere umano il quale, proprio mediante la sua corporeità e la sua emotività unica e irripetibile, crea legami e relazioni attive con tutti gli altri interpreti viventi del mondo all'interno di cui siamo collocati, c'è chi – sempre a partire dalla finzione – sta pensando di spingersi oltre. Il recente *Marjorie Prime* (2017), film diretto dal regista Michael Almereyda e ispirato dall'omonimo testo teatrale di Jordan Harrison, finalista al premio Pulitzer nel 2015, racconta in un futuro imminente la storia di Marjorie, una donna di ottantasei anni rimasta vedova del marito Walter. Per alleviare il dolore della perdita e per limitare momentaneamente l'insorgenza dell'Alzheimer, le viene concesso dai familiari il permesso di usufruire di un programma che riproduce – sul divano, in salotto – l'ologramma di Walter. Questo ologramma, che non sarà

l'unico nel corso del film, assume le caratteristiche comportamentali del caro estinto sulla base dei racconti dei parenti. Pertanto, diventa qualcosa di simile ma, al tempo stesso, diverso dall'essere umano che deve sostituire: la sua personalità, i suoi dialoghi e i suoi comportamenti dipendono dalle interpretazioni di chi l'ha conosciuto, interpretazioni colme di omissioni volontarie quando un determinato ricordo richiama alla mente un episodio doloroso.

Questo fa sì che la continuazione tra la vita biologica e la vita digitale sia determinata dalle narrazioni e memorie altrui, per cui ciò che continua non è identico a se stesso. Tenendo conto che l'uso degli ologrammi sta cominciando a prendere piede – si pensi ai tour mondiali degli ologrammi dei cantanti deceduti – il futuro prossimo sarà segnato dalla contemporanea vita e morte di una stessa persona. Morta biologicamente, essa continua a vivere ma assumendo nuove vesti e aderendo allo sguardo altrui. Alla fine, l'esito ultimo di una “morte digitale” non potrà che essere la sostituzione della realtà con una narrazione in grado di mantenere attivo ciò che è andato inesorabilmente perduto. Ciò, come detto all'inizio del saggio, implica la necessità di una convergenza tra la cultura digitale e la *Death Education* per non subire passivamente gli effetti imprevedibili dell'invasiva presenza della morte nella vita quotidiana, soprattutto all'indomani di decenni durante i quali la morte è stata erroneamente nascosta, diventando un evento che non siamo in grado di gestire. La tanatologia, in definitiva, può essere la disciplina giusta per migliorare l'approccio educativo e pedagogico alle funzionalità inedite offerte dal digitale.

## Bibliografia

- Anders, G. (1956), *Die Antiquiertheit des Menschen. I. Über die Seele im Zeitalter der zweiten industriellen Revolution*, München: C.H. Beck. Trad. it. di L. Dallapiccola (2007<sup>2</sup>), *L'uomo è antiquato. I. Considerazioni sull'anima nell'epoca della seconda rivoluzione industriale*, Torino: Bollati Boringhieri.
- Arnold, M., Gibbs, M., Kohn, T., Meese, J., & Nansen B. (2018), *Death and Digital Media*, London: Routledge.
- Bachelard, G. (1948), *La Terre et les rêveries du repot*, Paris: José Corti.
- Barthes, R. (1980), *La chambre claire. Note sur la photographie*, Paris: Éditions du Seuil. Trad. it. di R. Guidieri (1980), *La camera chiara. Nota sulla fotografia*, Torino: Einaudi.
- Bauman, Z. (2006), *Liquid Fear*, Cambridge: Polity Press. Trad. it. M. Cupellaro (2006), *Paura liquida*, Roma-Bari: Laterza.
- Bell, G., & Gray, J. (2000), *Digital Immortality*, Technical Report MSR-TR-2000-101, Microsoft Research, 2000, [www.microsoft.com/en-us/research/wp-content/uploads/2016/02/tr-2000-101.pdf](http://www.microsoft.com/en-us/research/wp-content/uploads/2016/02/tr-2000-101.pdf).
- Belting, H. (2002), *Bild-Anthropologie. Entwürfe für eine Bildwissenschaft*, Paderborn: Fink Verlag. Trad. it. di S. Incardona (2011), *Antropologia delle immagini*, Roma: Carocci.
- Canetti, E. (1960), *Masse und Macht*, Hamburg: Claassen Verlag. Trad. it. di F. Jesi (1981), *Massa e potere*, Milano: Adelphi.
- Carroll, E., & Romano, J. (2011), *Your Digital Afterlife. When Facebook, Flickr and Twitter Are Your Estate, What's Your Legacy?*, Berkeley (CA): New Riders.
- Cavicchia Scalamonti, A. (2007), *La morte. Quattro variazioni sul tema*, Napoli: Ipermedium Libri.
- Van Dijck, J. (2007), *Mediated Memories in the Digital Age*, Redwood City (CA).
- Floridi, L. (2017), *La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo*, Milano: Cortina.
- Gamba, F. (2018), *Identità, memoria, immortalità. La sfida dei rituali digitali di commemorazione*, Milano: Mimesis.
- Garde-Hansen, J., Hoskins, A., & Reading A. (Eds.) (2009), *Save As...Digital Memories*, New-York: Palgrave MacMillan.

Hobbs, R. William, & Burke, K. Moira (2017), Connective Recovery in Social Networks After the Death of a Friend. *Nature Human Behaviour*, 1, link: <https://www.nature.com/articles/s41562-017-0092>. doi:10.1038/s41562-017-0092.

Maciel, C., & Carvalho, Pereira V. (Eds.) (2013), *Digital Legacy and Interaction. Post-Mortem Issues*, New York: Springer.

Macho, T. (2002), *Morte*, in C. Wulf (a cura di), *Le idee dell'antropologia*, ed. it. a cura di A. Borsari, pref. di R. Bodei, Milano: Mondadori.

Moreman, C.M. & Lewis, A.D. (Eds.) (2014), *Digital Death: Mortality and Beyond in the Online Age*, Praeger.

Newton, C. (2016), Speak, memory. When her best friend died, she rebuilt him using artificial intelligence. *The Verge*. Link: <https://www.theverge.com/a/luka-artificial-intelligence-memorial-roman-mazurenko-bot>.

Peters, J.D. (1999), *Speaking into the Air: A History of the Idea of Communication*, Chicago: University of Chicago Press. Trad. it. di L. Petullà (2005), *Parlare al vento. Storia dell'idea di comunicazione*, Roma: Meltemi.

Sisto, D. (2018), *La morte si fa social. Immortalità, memoria e lutto nell'epoca della cultura digitale*, Torino: Bollati Boringhieri.

Sisto, D. (2017), La morte ai tempi di Facebook: i cambiamenti digitali del fine vita. *Rivista Italiana delle Cure Palliative*, XIX (1), pp. 1-8.

Sisto, D. (2016), Digital Death. Come si narra la morte con l'avvento del web. *Tropos. Rivista di ermeneutica e critica filosofica*, 2, 2016, pp. 29-46.

Testoni, I. (2015), *L'ultima nascita. Psicologia del morire e Death Education*, pref. di E. Severino, Torino: Bollati Boringhieri.

Yalom, I. (2008), *Staring at the Sun. Overcoming the terror of death*, Jossey-Bass. Trad. it. di S. Prina (2017), *Fissando il sole. Come superare il terrore della morte*, Vicenza: Neri Pozza.

Ziccardi G., *Il libro digitale dei morti. Memoria, lutto, eternità e oblio nell'era dei social network*, Utet, Torino 2017.