SERIALITÀ

L’umano tra tecnica capillare e spirito capitalistico

Cyberpunk: Edgerunners di Rafal Jaki.

di *Gianmaria Avellino* — 2 Gennaio 2023

Nell’universo di *Cyberpunk: Edgerunners e Cyberpunk:2077* (titolo videoludico sulla scorta del cui successo è stata pubblicata la serie qui in questione), tutto ciò che conta è la forza, il potere, la velocità. La tecnologia ha acquisito un’influenza tale sull’esistenza degli individui da cominciare a mutarla nei suoi geni. Gli uomini appaiono mutati in veri e propri *cyborg*. Si tratta di una trasformazione che viene descritta anzitutto da un punto di vista biologico, nei termini di una produzione e vendita massiccia, su qualunque livello sociale, dei cosiddetti cyberware (ossia, apparecchiature protesiche utilizzate al fine di potenziare, integrare e talvolta sostituire gli organi). **Gli individui, oppressi nelle proprie libertà e ambizioni da una realtà priva di speranze, catastrofica, tentano a tutti i costi di fuggire dal mondo in cui si trovano, perlopiù attraverso l’intrattenimento**. I passatempi che gli abitanti di *Night City* (questo il nome della città in cui sono ambientate la serie e il videogioco) prediligono sono le cosiddette *braindances*, abbreviate in BD. Si tratta di un peculiare tipo di tecnologia che permetterebbe di registrare e rivivere determinate esperienze individuali. L’operazione viene effettuata attraverso un dispositivo che, posizionato sul capo, interagisce col sistema neurale del

suo utilizzatore, e permette al suo cervello di rivivere al 100%, dal punto di vista dei sensi, delle emozioni e dei pensieri, esperienze vissute da altri individui.

Per puro caso, ad un certo punto, sia V che David, rispettivi protagonisti del titolo videoludico e della serie animata, si intrattengono con la medesima BD. Essi si trovano a rivivere gli ultimi attimi di James Norris, pericoloso criminale e cyberpsicopatico, nel pieno di un conflitto armato con le forze di polizia. "Cyberpsicosi" è il termine che i creatori dell'opera hanno scelto per identificare una malattia mentale causata da un sovraccarico delle apparecchiature protesiche nel loro rapporto con il sistema nervoso. Quando eccessivamente carico di applicazioni cibernetiche, l'individuo smette di avere cognizione di sé stesso e del mondo che lo circonda, e finisce per impazzire. **Armato di *cyberware* fino ai denti, l'uomo cade nel flagello di una follia omicida nel pieno centro della città**. La suddetta *braindance* permette, nel gioco, di rivivere questa stessa esperienza, fino al momento dell'abbattimento del criminale da parte delle forze dell'ordine. È con questo scenario che esordisce la prima puntata di *Edgerunners*, ambientata pochi anni prima degli avvenimenti che costituiscono il titolo videoludico.

Questa serie narra le vicende di un ragazzo (David Martinez, appunto) che vive con la propria madre in un sobborgo di *Night City* nella seconda metà del XXI secolo. Madre che egli sarà costretto a veder perire in ospedale, a causa della limitatezza delle cure mediche previste dal pacchetto assicurativo che costei, per il lavoro che compiva, poteva permettersi. A questo punto, il protagonista si vede costretto a provvedere ad un guadagno economico, e si reca da un bisturi (in questo universo narrativo, "bisturi" è il nome che si usa per far riferimento a chirurghi di strada specializzati nell'applicazione di apparecchiature protesiche negli esseri umani), per far installare su di sé un *cyberware*, precisamente una spina dorsale potenziata, di uso originariamente militare, grazie alla quale otterrà dei riflessi ed una velocità di movimento straordinari. Mediante tutta una serie di vicissitudini, **egli entrerà a far parte di una gang di *Edgerunners* (anche detti *Cyberpunks*), ovvero un gruppo di mercenari che svolgono attività criminali per conto dei propri clienti attraverso l'uso di tecnologie protesiche all'avanguardia**.

Il nucleo teorico delle narrazioni di *Cyberpunk: 2077* e *Cyberpunk: Edgerunners*, poggia su due temi principali: da una parte la questione della tecnica, dall'altra il capitalismo. Queste due dimensioni giungono a intrecciarsi e catalizzarsi vicendevolmente nell'ottica di una narrativa che, in modo assolutamente pessimistico, illustra il futuro possibile di una società tecno-capitalistica fondata sul valore di scambio e sul progresso tecnologico. Il tutto si coagula nell'ambito di una società tecnologica avanzata che usa l'ideologia in modo repressivo. A prescindere dal fatto che possa

essere giusto o sbagliato, l'ammonimento che *Cyberpunk* dà può essere riassumibile teoricamente nella seguente formula: **i sistemi tecno-capitalistici contengono in sé stessi le procedure di attivazione di una prassi politica e sociale iper repressiva in cui l'operatività del pensiero tecnico si unisce alla totale polarizzazione in classi della società**. Il presupposto ideologico di questa impostazione sembra essere quello secondo cui, in fondo, la "tecnica", nel suo portato planetario, tende come tale a velocizzare la crescita e lo sviluppo (disegnate però in senso degenerativo) dell'economia liberista da una parte, dall'altra conduce ad un superamento delle dimensioni stato-nazionali. Si tratta di una serie di riflessioni, queste, esposte in modo molto chiaro, tra i vari, da Zygmunt Bauman, il quale sottolineava il sostanziale attrito esistente tra la dimensione planetario-globale dell'economia di mercato e la dimensione stato-nazionale delle unità politiche esistenti (Bauman 2017).

La valuta utilizzata nella serie e nel titolo videoludico è infatti l'"eurodollaro", e fa trasparire l'idea che, nel XXI secolo, accanto (e grazie) alla produzione tecnologica, si sia formata una globalizzazione massiccia anche in senso economico. Tuttavia, l'esito combinato di questi processi descritto nella serie appare piuttosto desolante e privo di prospettive. Su spinta del progresso tecnologico, verrebbe cioè a crearsi una sorta di cosmopolitismo che, sul piano teorico, si allontana dalla pace perpetua di matrice kantiana per avvicinarsi, a nostro giudizio, all'intrinseco pessimismo della filosofia sociale di Herbert Marcuse, o quantomeno, del Marcuse successivo a Eros e civiltà. Nelle società opulente (e con queste, s'intendono le società tecnologicamente progredite e liberiste), osservava il suddetto autore in una conferenza del 1965, «gli individui debbono continuare a spendere le loro energie fisiche e mentali nella lotta per l'esistenza, il prestigio, il vantaggio» (Marcuse 2022, p. 82), tanto nel lavoro quanto nell'intrattenimento. **L'operatività del pensiero tecnico si rivela aver assorbito la totalità dell'esistenza individuale: lo stesso gioco creativo viene trasformato in merce e feticizzato (si pensi, allora, alle *braindances*), in intrattenimento organizzato**.

L'*operari* costituisce il sostrato stesso dell'esistenza e finisce per modificare lo statuto ontologico dell'essere umano. In modo straordinariamente suggestivo, all'interno del videogioco, il *gamer* s'imbatte di colpo in una serie di riferimenti filosofici per noi di estremo interesse. Tra questi, segnaliamo la citazione di un brano tratto dal Mondo come volontà e rappresentazione:

> «[...] ciascuno conserva nella propria memoria davvero molte cose che ha fatto e delle quali è insoddisfatto. Supponiamo che egli continui a vivere per sempre: in questo caso, in forza dell'immodificabilità del carattere, si

> troverebbe anche a continuare ad agire sempre nello stesso modo. Egli, di conseguenza, deve cessare di essere ciò che è, per poter rinascere rinnovato e diverso dal germe del suo essere. La morte scioglie perciò quei legami, e la volontà torna a essere libera; è infatti nell'esse, non nell'operari che si trova la libertà [...]» (Schopenhauer 2013, p. 649).

Ecco allora l'estremo pessimismo di *Cyberpunk*. **L'autentico essere appare recuperabile soltanto nella morte, nella catastrofe**. Una prospettiva che appare assolutamente vicina, peraltro, a *L'uomo a una dimensione* (Marcuse 1964). La "seconda dimensione", quella dell'immaginazione e della trascendenza, si appiattisce per così dire sulla prima, quella reale, come il risultato di un'attività ideologica repressiva (il simbolo è la braindance) Per usare un gergo popperiano, il "Mondo 2", il cosmo degli atti soggettivi e immaginativi, realmente liberi in quanto nullificanti, e in ciò negativi, viene ridotto nel "Mondo 1", quello dei movimenti oggettivi reali, nell'ambito di un processo storico che tende ipso facto a reprimere le autentiche libertà degli individui, privandoli della possibilità di sfruttare appieno le proprie capacità immaginative e progettuali.

Un processo storico che Marcuse tendeva in definitiva ad associare ai sistemi tecno-capitalistici. Si tratta peraltro di sistemi sociali fondati sull'ideale cibernetico dell'automatismo, nella misura in cui lo sfruttamento delle scoperte della scienza a scopi produttivi (e la loro conseguente mercificazione: il prodotto protesico diviene un bene consumabile) spinge in misura sempre maggiore (dato il carattere esponenziale dello sviluppo tecnologico) contro le barriere naturali dell'uomo, ossia il suo carattere propriamente "umano". Di fronte a questa essenziale irrilevanza dell'umano, gli individui del cosmo cyberpunk cadono in una sorta di delirio psicotico (appunto: Cyber-psicosi), perdono il loro esse. **Un delirio di fine del mondo, parrebbe essere, e forse neppure questa, neppure una "fine" potrebbe bastare**. **Forse neanche la morte sarebbe sufficiente a recuperare lo statuto ontologico primigenio dell'uomo**. «L'uomo a una dimensione [...] [oscilla sull'ipotesi] che esistano oggi forze e tendenze capaci di interrompere tale operazione repressiva e fare esplodere la società. [...] La situazione potrebbe essere modificata da un incidente, ma, a meno che il riconoscimento di quanto viene fatto e di quanto viene impedito sovverta la coscienza e il comportamento dell'uomo, nemmeno una catastrofe produrrà il mutamento» (Marcuse 2020, p. 9).

Cyberpunk: Edgerunners e *Cyberpunk: 2077* si mostrano in definitiva dei titoli meritevoli di essere indagati filosoficamente, in quanto, a prescindere dalla correttezza o meno, dalla giustezza o no delle loro opinioni, della loro ideologia, si tratta di prodotti culturali che comunicano un problema. Questo problema consiste nell'urgenza di una

chiarificazione dei compiti e degli scopi dell'uomo, e nella necessità di una riflessione ragionata sul rapporto tra l'umano e la macchina all'interno della società. **La domanda che il cosmo *cyberpunk* pone, e che noi riproponiamo al lettore è dunque questa: possiamo salvarci?**

Riferimenti bibliografici

Z. Bauman, *L'Europa è un'avventura*, Laterza, Bari 2017.
H. Marcuse, *L'uomo a una dimensione. L'ideologia della società industriale avanzata*, Einaudi, Torino 2020.
Id., *Critica della società repressiva*, a cura di L. Distaso, Mimesis, Milano 2022.
A. Schopenhauer, *Supplementi a "Il mondo come volontà e rappresentazione"*, Einaudi, Torino 2013.

Cyberpunk: Edgerunners. Ideazione: Rafal Jaki; sceneggiatura: Masahiko Otsuka, Yoshiki Usa; musiche: Akira Yamaoka; produzione: Trigger, CD Projekt; distribuzione: Netflix; origine: Giappone, Polonia; anno: 2022.