

ABITARE IL METAVERSO TRA FANTASCIENZA E POLITICA

Antonio Tursi
Universidade de Macerata

RESUMO: Compreender o espaço utilizado pelas tecnologias de comunicação requer um pensamento político que confronte os novos desafios colocados pelo horizonte de media digital. Usar essas tecnologias sem entender a sua característica política, i.e., sem decifrar os novos conflitos que elas apresentam, significa, por um lado, permanecer submisso ao poder narcótico da tecnologia, e por outro lado, recusar-se a ver a dimensão da política contemporânea. Entre várias histórias, quadrinhos, filmes que se prestam a esse papel, um dos textos fundadores foi o romance *Snow Crash* de Neal Stephenson: ainda hoje se apresenta como um guia útil para compreender a relação entre espaço de partilhas [space of flows] e espaço de lugares, os conflitos necessários à emergência de novas subjetividades (hackers) e o desabrochar de uma cena que se abre à pluralidade das distribuições do sensível.

Palavras chave: Espaço Cibernético; Hacker; Conflito; Comunidade;

RIASSUNTO: Comprendere lo spazio dispiegato dalle tecnologie di comunicazione richiede un pensiero politico all'altezza delle nuove sfide poste dal mediascape digitale. Utilizzare queste tecnologie senza coglierne la cifra politica e cioè senza decifrare i nuovi conflitti che esse mettono in scena significa, da un lato, rimanere asserviti al potere narcotico della tecnica e, dall'altro, mancare la dimensione della politica contemporanea. Possono essere utili a sviluppare una tale riflessione pre-testi espressivi legati al genere fantascienza. Tra i tanti racconti, fumetti, film che si prestano allo scopo, uno dei testi fondativi è stato il romanzo *Snow Crash* di Neal Stephenson: vale ancora come utile guida per affrontare il rapporto tra spazio dei flussi e spazio dei luoghi, i conflitti necessari all'emergere di nuove soggettività (gli hacker), il dispiegarsi di una scena aperta a una pluralità di partizioni del sensibile.

ABSTRACT: Understanding the space deployed by communication technologies requires a political thinking that faces the new challenges posed by digital mediascape. Use these technologies without grasping the political feature, without deciphering the new conflicts that they stage, it means, on the one hand, remain subservient to the narcotic power of technology and, on the other, lack the dimension of contemporary politics. Many pre-texts related to the science fiction genre can be useful to develop such a reflection. Among the many stories, comics, films that lend themselves to the purpose, one of the founding texts was the novel *Snow Crash* by Neal Stephenson: it is still useful as a guide to understand the relationship between space of flows and space of places, the conflicts necessary to emergence of new subjectivities (hackers), the unfolding of a scene open to a plurality of distributions of the sensible.

Keywords: Ciberspazio; Hacker; Conflitto; Comunità; Comune;

Con la diffusione capillare delle tecnologie di comunicazione digitali, si è diffusa la sensazione di aver dispiegato un nuovo spazio abitativo. Uno spazio in cui trascorrere del tempo, sviluppare i propri progetti, giocare le proprie identità, costruire nuovi legami sociali. Lo si è immaginato in modi diversi e lo si è connotato in maniere opposte. In ogni caso, difficilmente sono state negate la sua pervasività e la sua importanza per ridefinire il nostro modo di comunicare, agire, vivere. Di questo nuovo spazio, vorremmo qui sottolineare la sua profonda caratterizzazione politica, cioè in definitiva conflittuale. Tra ciberspazio, cibermondo, Rete, infosfera, spazio dei flussi, mondo virtuale – termini che evidenziano un qualche aspetto o una qualche derivazione particolare – prendiamo in considerazione la definizione di Metaverso offerta da Neal Stephenson in uno dei romanzi che più hanno influenzato le visioni e interpretazioni successive. *Snow Crash* pubblicato nel 1992 ha potuto condensare altre immaginazioni (si pensi ai testi di William Gibson) e decisivi sviluppi tecnologici. Nello stesso tempo, ha saputo squadernare molti dei temi che sarebbero emersi come centrali nel dibattito mediologico legato alla diffusione globale di internet. Naturalmente, altri pre-testi potrebbero essere utilizzati con pari pertinenza per cogliere le caratteristiche salienti del nuovo mondo. Come ogni indagine, anche questa da qualcosa parte ed a qualcosa si limita.

Snow Crash è un romanzo denso che intreccia, spesso con corrosiva ironia, diversi fili e squaderna molti temi. Tra questi, alcuni sono di indubbio interesse: il cortocircuito tra arcaico e postmoderno con la ripresa della mitologia sumerica, la questione linguistica di Babele, lo sfondo religioso su cui stagliano le vicende narrate, la presenza di figure cyborg (antropomorfe e teriomorfe), la cultura pop di cui si nutrono i protagonisti, i flussi migratori e i problemi di inquinamento ambientale che rimandano all'attualità più stretta. Ai nostri fini, ci pare decisivo evidenziare il rapporto tra realtà (o meglio ciò che siamo abituati a considerare tale) e Metaverso, tra territorio e nuovo mondo virtuale per cogliere il tracciamento politico di entrambe queste dimensioni. Più precisamente: per cogliere la cifra politica che emerge dal loro inestricabile intreccio. Infatti, diversamente dalle utopie e distopie del moderno, il Metaverso (o ciberspazio) richiede una pratica politico-polemica proprio perché non è scisso dagli spazi della nostra vita quotidiana. Rispetto alle de-cisioni spazio-temporali dell'isola di Utopia di Tommaso Moro e del *brave new world* di Aldous Huxley, dobbiamo farci carico dell'indecisione che caratterizza il rapporto tra il territorio e la simulazione del ciberspazio.

VIRUS

Innanzitutto è utile richiamare il valore narrativo e paradigmatico di ciò che è designato dal titolo stesso del romanzo: Snow Crash è un virus. Trattandosi di un romanzo di fantascienza su un nuovo mondo virtuale, ci si aspetta di trovarsi di fronte a un virus informatico che infetta i computer collegati in rete. Ed effettivamente Snow Crash è anche un virus informatico che si propaga nel e attraverso la nuova dimensione configurata dai computer in rete provocando l'inevamento (l'effetto neve) dello schermo dei computer infettati. Ma non è solo questo: Snow Crash è anche un virus mentale, presentato come una droga, che incide sulla carne viva degli esseri umani, in particolare aggredisce, si sedimenta e controlla il tronco cerebrale facendo sì che le vittime si esprimano con un barbuglio insensato e seguano pedissequamente le istruzioni loro impartite attraverso questo linguaggio monosillabico, una sorta di codice. In quanto virus biologico, Snow Crash si propaga attraverso lo scambio di liquidi corporei, la trasmissione venerea, i vaccini, l'inquinamento delle falde acquifere e dell'aria. Si tratta, però, dello stesso virus: un virus neurolinguistico che può, indifferentemente, attaccare nel Metaverso e nella realtà provocando nel contempo effetti sia sugli avatar che sui corpi.

“Ti fotte il cervello?” dice Hiro. “O magari il computer?” “Entrambi. Nessuno dei due. Che differenza fa?” [risponde lo spacciatore].
[Snow Crash] ha fatto balenare grandi quantità di informazioni digitali, in forma binaria. Quelle informazioni digitali sono finite dritte dritte nel nervo ottico di Da5id. Si dà il caso che il nervo ottico sia una parte del cervello: se scruti dentro le pupille di una persona puoi vedere il terminale del cervello¹.

Sin nel titolo, dunque, è racchiuso il rapporto stretto e inscindibile tra quella che siamo soliti considerare realtà e il nuovo spazio dei flussi informativi, tra mondo materiale e mondo del codice digitale. Unico è lo strumento di cui avvalersi per dominare in entrambe queste dimensioni: il virus Snow Crash. Unico perché queste dimensioni sono sempre più interconnesse. Stephenson, dunque, dispiega un nuovo orizzonte di senso, il Metaverso appunto, ma lo fa mostrandone l'inseparabilità dagli spazi abitativi quotidiani dei protagonisti. “Dove sei?” domanda Hiro. ‘Nella Realtà oppure nel Metaverso?’ ‘Tutt’e due’”.

TERRITORIO

¹ N. Stephenson, *Snow Crash*, Bantam, New York 1992, tr. it. *Snow Crash*, Bur, Milano 2007, pp. 57, 234.

Siamo in un prossimo futuro postatomico e postnazionale del territorio che corrisponde agli attuali Stati Uniti (e più precisamente alla *West Coast*), ma che nel romanzo è smembrato tra enclave recintate e protette, vere e proprie città-stato (residenclave), periferie-ghetto (zone di sacrificio), non-luoghi di sosta e di consumo (franchise) e non-luoghi di passaggio (autostrade e gallerie ricoperte di loghi). Questa divisione dello spazio urbano segue una “logica dell’incapsulamento, cioè una tendenza alla frammentazione e all’isolamento”². Al governo federale degli Stati Uniti d’America appartengono solo alcuni di questi luoghi (Fedlandia, a cui si accede da uscite autostradali indicate con il contrassegno ‘Stati Uniti’). Gli altri sono proprietà delle più varie entità, in particolare di multinazionali simili a nazioni-franchise: dalla Nova Sicilia che fa capo alla Mafia di Zio Enzo a Super Hong Kong di Mr Lee, da NeoSudafrica a Narcolombia, da White Columns alle pentecostali Porte del Paradiso del Reverendo Wayne. Insomma, il territorio non è più lo spazio in cui si manifesta il potere assoluto del governo statale bensì un *patchwork* di micropoteri privati, extraterritoriali, conflittuali e instabili. Dall’altronde, “il governo era stato inventato perché facesse cose di cui l’impresa privata non si cura, e ciò probabilmente significa che [ormai, *ndr*] non ha alcuna ragione di esistere”³. Persino l’esercito e la polizia non sono più appannaggio esclusivo dello Stato: il primo è stato suddiviso in una serie di organizzazioni in concorrenza tra loro, come il Sistema di Difesa del generale Jim e la Sicurezza Nazionale dell’ammiraglio Bob; mentre la sicurezza è garantita da forze private come la MetaCorps, la Rondalpol, gli Enforcers che applicano le norme di circolazione sulle autostrade, le leggi di sicurezza nazionale nonché le norme di armonia sociale negli spazi dove i loro servizi sono richiesti. Questi sistemi di sicurezza determinano, in definitiva, la struttura sociale dei diversi stati-nazione. Quello che resta, dunque, non è più uno Stato e forse neppure, più genericamente, una unità politica di qualsiasi tipo. Eppure in questo *patchwork* frastagliato, che tende a isolare spazi chiusi, si tessono legami, alleanze, comunanze.

² M. Peregrina Castaños, Megapolis y ciberpolis en Snow Crash, de Neal Stephenson, *Ángulo Recto. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural*, vol. 4, n. 1, 2012, pp. 187-202 (passo riportato a p. 192, *tr. nostra*), <<http://www.ucm.es/info/angulo/volumen/Volumen04-1/varia06.htm>>.

³ N. Stephenson, *op. cit.*, p. 506.

METAVERSO

Il Metaverso è un mondo di simulazione, una rappresentazione grafica tridimensionale e dinamica alla quale gli utenti accedono indossando occhiali e auricolari e connettendosi, attraverso i loro computer oppure terminali pubblici, alla rete a fibre ottiche globale. Per farci comprendere di che tipo di rappresentazione si tratta, significativamente l'autore usa dei riferimenti metropolitani assai noti, come Las Vegas e New York⁴. Si tratta di una grande sfera nera che, come succede alla città dei casinò, si sviluppa lungo la Strada, “il viale pieno di luci brillanti che si vede riflesso, in miniatura, da dietro le lenti dei suoi occhiali. Non esiste in realtà. Ma in questo preciso istante, milioni di persone lo stanno percorrendo avanti e indietro”⁵.

La zona più edificata si trova al centro ed è chiamata Downtown simile a “dodici Manhattan, ricamate di neon e impilate l'una sull'altra”. A seguire ci sono quartieri meno trafficati e poi distese vuote disponibili per espansioni future. Il romanzo descrive l'aspetto e la funzionalità di questi spazi e delle relative costruzioni: si inizia dal Sole Nero, locale di intrattenimento e conversazioni, si prosegue con case, palazzi e mezzi di spostamento, si finisce nell'anfiteatro in cui si risolvono le vicende narrate. Queste descrizioni *tangibili* degli spazi virtuali inducono una percezione di continuità tra spazio dei luoghi e spazio dei flussi.

Nel Metaverso le persone si presentano e agiscono attraverso dei software detti avatar, corpi audiovisivi. “Il tuo avatar può avere l'aspetto che preferisci, nei limiti dati dagli strumenti di cui disponi. Se sei brutto, puoi avere un avatar bellissimo”⁶. Oltre a poter indossare qualsiasi tipo di abbigliamento, l'avatar può avere qualsiasi aspetto antropomorfo o teriomorfo (dal gorilla al drago) desiderato. Al Metaverso accedono potenzialmente tutti. Naturalmente, la gente più ricca, più alla moda e meglio inserita del mondo è avvantaggiata dalla sua disponibilità economica e tecnologica. Il divario offline rischia così di comportare un divario online. Si tratta di un rischio e non di causalità

⁴ Viceversa, “la struttura urbanistica presenta molte similitudini con il mondo informatico, potendosi comprendere come la metafora di un computer, divisa in differenti componenti di hardware – i residenclave – uniti attraverso cavi e connessioni – le autostrade – e capace di funzionare grazie a un sistema operativo – l'economia – che si rende compatibile con questi pezzi grazie a piccoli programmi di software – i frangulati” (M. Peregrina Castaños, *op. cit.*, p. 195, *tr. nostra*). Questo rapporto di scambi metaforici tra realtà urbana e spazio informatico, tra megapolis e ciberpoleis rende ancora più stringente l'inscindibilità tra di essi.

⁵ N. Stephenson, *op. cit.*, p. 34.

⁶ Ivi, p. 48.

deterministica. Già nel romanzo, infatti, è segnalata una vistosa eccezione: gli hacker, che ricoprono una posizione di privilegio in questo nuovo mondo.

HACKER

Gli hacker, i cowboy della consolle, sono esperti programmatori la cui attività non solo si svolge nel Metaverso ma è funzionale all'emergere stesso e allo strutturarsi di questo mondo digitale. Hero, protagonista del romanzo, ne è una sorta di modello, di eponimo. Se nella realtà vive in uno spazio di sette-metri-per-dieci in un ex deposito merci adibito ad unità abitative in una periferia-ghetto e lavora come fattorino di pizze a domicilio, nel Metaverso ha una casa bella e spaziosa e gode di uno status elevato essendo stato tra i creatori di questo nuovo mondo. “Un hacker molto abile è in grado di comprendere ciò che avviene all'interno della macchina, vede attraverso il linguaggio con cui lavora e scorge il segreto funzionamento del codice binario, diventa una sorta di Ba' al Shem [maestro del nome divino]”⁷. Sia nel saggio *In the Beginning Was The Command Line*, in cui si sofferma sulla differenza tra i sistemi operativi Unix e Macintosh, che nel romanzo successivo *Cryptonomicon*, incentrato sulla crittologia, Stephenson sottolinea come scrivere una riga di comando significa avere il comando e dunque come gli hacker rappresentino soggettività di assoluto rilievo nel mondo contemporaneo, un'élite tecnologica, un gruppo ristretto di veri e propri eletti che possono essere considerati una sorta di “confraternita del codice”⁸.

Del linguaggio-macchina che controlla i computer e dunque il Metaverso, gli hacker come Hiro sono a tal punto esperti da averlo interiorizzato nelle strutture profonde del proprio cervello, nei propri percorsi neurolinguistici, nel proprio bioware. Questo li rende adatti a gestire il linguaggio di programmazione ma anche particolarmente vulnerabili al virus neurolinguistico Snow Crash. Ma dov'è il pericolo anche ciò che salva cresce. Gli hacker combattono approntando da sé i mezzi di produzione-lotta: nella nuova dimensione dell'informazione “quando hai bisogno di uno strumento, non devi far altro che sederti e scriverlo”. Così Hiro, nel pieno degli spostamenti e dei combattimenti nella realtà, programma SnowScan, l'antivirus capace di bloccare l'infezione di Snow Crash e di proteggere sia l'hardware informatico che il bioware degli hacker.

⁷ Ivi, p. 322.

⁸ K.N. Hayles, *My Mother was a Computer*, Chicago UP, Chicago 2005, tr. it. *My mother was a computer*, Mimesis, Milano-Udine 2014, p. 192.

Questa élite tecnologica non si caratterizza solo per una abilità tecnica ma anche per un nuovo paradigma di legame sociale. Ciò che contraddistingue gli hacker, infatti, è lo spirito altruistico di condivisione: “la condivisione delle informazioni è un bene positivo di formidabile efficacia, è un dovere etico condividere le competenze scrivendo *free software* e facilitare l’accesso alle informazioni e alle risorse di calcolo ogniqualvolta sia possibile”, dichiara il *Jargon File*. Ciò non tanto per puro volontarismo quanto per affrontare al meglio la stimolante sfida di migliorare il software, per esprimere pienamente la propria passione attraverso la collaborazione e la condivisione dei risultati raggiunti da ciascuno. Ciò che gli hacker mostrano è prima di tutto una nuova etica⁹.

CONFLITTO

L’etica hacker non può risolversi in sé, la condivisione non trova nella dimensione etica il suo compimento. Se gli hacker sono protagonisti del nuovo mondo, lo sono perché ne mostrano le increspature, le dispiegano scontrandosi con i limiti posti alla loro abilità tecnica. In definitiva, rivelano che il nuovo mondo non è affatto un mondo senza faglie.

Un significativo elemento accumuna le due vite di Hiro: tanto nella realtà quanto nel Metaverso egli è un supremo manipolatore di spade da samurai. Le sue due spade, katana e wakizashi, sono sempre con lui. E da buon hacker ha introdotto i combattimenti di spade anche nel Metaverso, dove lui è il campione assoluto. Le spade di Hiro, materiali e digitali, forniscono un indizio del carattere polemologico di tutta la vicenda in cui è coinvolto.

Infatti, tanto nel territorio frammentato che abbiamo in precedenza rilevato quanto nel Metaverso, il romanzo mostra uno scontro tra un’inclinazione alla condivisione e un’inclinazione alla appropriazione. Hero e Y.T., co-protagonista del romanzo, sono due corrieri che attraversano gli spazi chiusi del territorio postmetropolitano: attraversamenti che favoriscono contatti e comunicazioni. Tra loro, inoltre, instaurano un rapporto di collaborazione e condivisione delle informazioni. Hero stesso è impegnato come freelance a contribuire alla Biblioteca virtuale dell’Agenzia centrale di intelligence. Condivide cioè informazioni. Soprattutto ha costruito lo spazio della condivisione, il Metaverso. Altri, invece, tentano di appropriarsene. L. Bob Rife, potente magnate dei media, è un monopolista della fibra ottica, cioè afferma un possesso sui vettori attraverso

⁹ P. Himanen, *The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age*, Random House, New York 2001, tr. it. *L’etica hacker e lo spirito dell’età dell’informazione*, Feltrinelli, Milano 2001.

i quali l'informazione viaggia. Il conflitto tra condivisione e appropriazione, tra hacker e *corporations*, tra la possibilità di utilizzare liberamente il codice (*open source*) e il controllo sul codice e attraverso il codice manifesta la cifra polemologica del nuovo mondo digitale.

Di fatto gli scontri nel Metaverso non sono altro che scontri tra software e capacità di gestirli. Alla fine proprio uno scontro di questo tipo e la vittoria in esso tramite SnowScan, l'antivirus, indirizza verso l'epilogo del romanzo. "Il Metaverso è una struttura fittizia costruita con un linguaggio di programmazione. E il linguaggio di programmazione non è che una forma del discorso – quella comprensibile ai computer"¹⁰. Dunque, lo scontro è innanzitutto uno scontro discorsivo, uno scontro tra capacità di farsi ascoltare (attraverso la mediazione del linguaggio di programmazione) e volontà di non ascoltare e di non far ascoltare (simbolicamente resa dal barbuglio insensato delle vittime di Snow Crash).

COMUNITÀ

Il conflitto tra hacker e vettorialisti squaderna quali sono le vere poste in gioco nel nuovo mondo, a iniziare dalla possibilità che il conflitto offre agli hacker di riconoscersi come comunità. Una comunità *sui generis*, che non ricalca i profili di soggettività tradizionali. Nulla a che vedere con le comunità nazionali visto che gli hacker si muovono in una costellazione postnazionale resa tangibile dallo spazio virtuale. Inoltre, la comunità degli hacker non è propriamente una classe sociale: nulla garantisce una comunanza di caratteristiche socio-economiche. Forse si potrebbe rintracciare qualcosa come uno stile di vita, utile a rendere conto della comunità hacker. In realtà, ci troviamo di fronte una comunità che non ha nome proprio e dunque potrebbe averne molti.

Nel racconto di Stephenson, significativamente e nello stesso tempo paradossalmente, gli hacker assurgono a nome proprio di quella "comunità immaginata" che riconosciamo come gli *States*. Un riconoscimento che per i protagonisti del romanzo è "nostalgia" di una comunità ormai polverizzata negli spazi frammentati del territorio-*patchwork*. In questo modo, la memoria di una comunità ormai disgregata resiste sorprendentemente nella nuova comunità dispersa degli hacker. L'antieroe Raven, micidiale assassino al soldo di L. Bob Rife, scagliando il virus informatico Snow Crash

¹⁰ N. Stephenson, *op. cit.*, p. 246.

nell’anfiteatro del Metaverso dove sono riuniti trecentomila hacker, riconosce proprio una tale soggettività politica nel suo tentativo di annientarla: egli tenta di annientare gli hacker ma nello stesso tempo afferma “ho nuclearizzato l’America”. In realtà, gli hacker riuniti nell’anfiteatro attraverso i loro avatar non è detto che siano *yankee*. Potrebbero trovarsi in qualsiasi luogo del mondo. Hero stesso è un americano assai poco americano, un meticcio postcoloniale tra un padre afro-americano e una madre coreana. Non esistono come comunità tradizionale. Eppure Raven li riconosce come il nome proprio di quella che era per lui la comunità da annientare. Riconosce cioè loro un ruolo antagonistico, un ruolo politico.

In generale, quello degli hacker è “un nome improprio” attraverso il quale un processo di soggettivazione politica può aver luogo nel nuovo spazio dei flussi informativi. Come scrive Wark McKenzie nel suo *Un manifesto hacker*: “la classe hacker non è quella che è; la classe hacker è quella che non è, ma può diventare”¹¹. Al di là del termine utilizzato, sia esso “classe” o “comunità”, quello degli hacker è “un nome improprio” attraverso cui si può riconoscere una soggettività in lotta.

COMUNE

La comunità hacker che rischia di essere annientata e che si riconosce nel conflitto, è una comunità aperta, in divenire. Il conflitto non è tra singoli, tra un eroe (quale può essere Hiro) e un cattivo (Raven). Neppure si tratta di un conflitto tra soli hacker e resto del mondo. Al contrario assistiamo a un conflitto tra, da un lato, un’“allegra squadretta” in cui giocano Hiro, Y.T. e un piccolo esercito di corrieri, Juanita, la Mafia di Zio Enzo, Super Hong Kong di Mr. Lee, Lagos ed altri; dall’altro, “una banda” di cui fanno parte L. Bob Rife, Raven, i Fed, i pentecostali del Reverendo Wayne, gli immigrati disperati e contagiati dal virus che sono in viaggio per invadere la California. Una squadretta e una banda: insomma parti senza nome che danno vita a una guerra delle informazioni che è un vero e proprio conflitto politico.

Gli hacker si mostrano come quella comunità che non ha nome, che non è veramente una comunità determinata ed esclusiva di individui. Gli hacker non sono una comunità che combatte solo per sé, per una rivendicazione particolaristica. Come i poveri nell’antichità greca e il proletariato nell’Europa moderna, gli hacker combattono per un

¹¹ W. McKenzie, *A Hacker Manifesto*, Harvard College, Cambridge 2004, tr. it. *Un manifesto hacker. Lavoratori immateriali di tutto il mondo unitevi!*, Feltrinelli, Milano 2005, p. 27.

proprio (per sopravvivere al virus neurolinguistico, per affermare la loro etica di condivisione) ma anche e soprattutto per un comune, per preservare un comune, uno spazio del comune: e cioè l'anarchia sostanziale rispetto al tentativo del potente magnate dei media di imporre il suo dominio pervasivo sul territorio così come sul Metaverso. Di fatto, ciò che essi cercano di fare è preservare "l'evidenza nuda dell'anarchia ultima [...] l'assenza di un fondamento, la pura contingenza di ogni ordine sociale"¹².

Il conflitto nel Metaverso serve a preservare un luogo comune, nel quale riconoscere una comunità degli eguali, una comunità che *dà voce* tanto all'élite tecnologica quanto agli immigrati disperati e ridotti ad essere parlati da un barbuglio insensato. Questo conflitto è politico perché "la politica esiste nel momento in cui l'ordine naturale del dominio viene interrotto dall'istituzione di una parte dei senza-parte"¹³. Una parte la cui funzione è politica perché è precipuamente quella di dispiegare una scena comune, cosa che gli hacker fanno letteralmente con il loro lavoro di programmazione. Affermare, cioè, un mondo comune del senso e della visibilità rispetto al precedente e "naturale" mondo sotterraneo dei rumori confusi. In altri termini, rompere una certa configurazione del sensibile, ridefinendo il campo dell'esperienza e facendo balenare una pluralità del sensibile prima invisibile. Un passaggio analogo a quanto afferma lo stesso Hiro a proposito di quel mondo di dati che lui abita: "le informazioni sembrano rumore fino a quando non ne decifri il codice"¹⁴. Questa operazione di de-codifica, questo processo politico di sottrazione al barbuglio senza senso, questa capacità di dis-identificazione (di scarto), serve a rimettere in discussione quelle tendenze alla chiusura e all'incapsulamento che rischiano di definire gli spazi abitativi (reali e virtuali) della postmodernità, favorendo invece quei movimenti di rottura e di flusso che connettono gli spazi e permettono alle soggettività di circolare in essi e di avere parola, di emergere come soggettività¹⁵.

In definitiva, l'attività politica si rivela essere quell'attività che permette a un corpo di dislocarsi, di uscire fuori dal luogo che gli era stato assegnato, ovvero quell'attività che cambia la destinazione prefissata di un luogo. In questo modo, però, nessun luogo può ritenersi un luogo irenico, bensì sempre un luogo di con-divisione. E il messaggio che l'antivirus SnowScan offre agli hacker rappresenta proprio la nuova

¹² J. Rancière, *op. cit.*, p. 37.

¹³ J. Rancière, *op. cit.*, p. 33.

¹⁴ N. Stephenson, *op. cit.*, p. 91.

¹⁵ Cfr. L. Swanstrom, *Capsules and Nodes and Ruptures and Flows. Circulating Subjectivity in Neal Stephenson's Snow Crash*, *Science Fiction Studies*, vol. 37, parte 1, n. 110, 2010, pp. 54-80.

consapevolezza della cifra politica di questo spazio: per quanto sviluppato attraverso un codice che non dovrebbe lasciare margini di incertezza, “IL METAVERSO È UN POSTO PERICOLOSO”.

REFERÊNCIAS

Hayles K.N., *My Mother was a Computer*, Chicago UP, Chicago 2005, tr. it. *My mother was a computer*, Mimesis, Milano-Udine 2014.

Himanen P., *The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age*, Random House, New York 2001, tr. it. *L'etica hacker e lo spirito dell'età dell'informazione*, Feltrinelli, Milano 2001.

McKenzie W., *A Hacker Manifesto*, Harvard College, Cambridge 2004, tr. it. *Un manifesto hacker. Lavoratori immateriali di tutto il mondo unitevi!*, Feltrinelli, Milano 2005.

Peregrina Castaños M., Megapolis y cibercpolis en Snow Crash, de Neal Stephenson, *Ángulo Recto. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural*, vol. 4, n. 1, 2012, pp. 187-202, <<http://www.ucm.es/info/angulo/volumen/Volumen04-1/varia06.htm>>.

Rancière J., *La méésentente. Politique et philosophie*. Galilée, Paris 1995, tr. it., *Il disaccordo. Politica e filosofia*. Meltemi, Roma 2007.

Stephenson N., *Snow Crash*, Bantam, New York 1992, tr. it. *Snow Crash*, Bur, Milano 2007.

Swanstrom L., Capsules and Nodes and Ruptures and Flows. Circulating Subjectivity in Neal Stephenson's Snow Crash, *Science Fiction Studies*, vol. 37, parte 1, n. 110, 2010, pp. 54-80.