

« *Never Fade Away* ».

Osservazioni etnografiche sul transumanesimo a *Night City*.

RICCARDO MONTANARI

Università degli Studi Milano-Bicocca

ABSTRACT. La tecnologia esercita un impatto considerevole sull'immaginario collettivo. La riflessione sulla possibilità di potenziare e preservare l'essere umano dalla dissoluzione attraverso l'impiego delle tecnologie è un tema centrale nel transumanesimo, che concepisce l'essere umano come evolutivamente limitato dalle malattie e dalla morte. In opposizione a tale utopia postumana, si pone il genere cyberpunk, il quale si appropria di tali logiche per sovvertirle in distopia. L'articolo si prefigge lo scopo di restituire tale posizione critica sulla tecnologia e sul transumanesimo, focalizzandosi su alcuni aspetti rilevanti del tessuto socioculturale di *Night City* del videogioco *Cyberpunk 2077*. Questa scelta deriva dalla volontà di esplorare in maniera trasversale le narrazioni culturali generate intorno a computer e biotecnologie che hanno inaugurato gli studi filosofici, antropologici e sociologici sulle cyberculture. L'impiego di un videogioco garantisce un'esperienza immersiva e interattiva, in cui le decisioni etiche e tecnologiche influenzano significativamente gli esiti delle narrazioni presenti nel gameplay. Ciò che emerge è che, sebbene *Cyberpunk 2077* accolga il presupposto transumanista del potenziamento tecnologico, lo rielabora e lo situa socialmente e culturalmente in un contesto in cui sono esasperate le marginalità prodotte dal capitalismo e il fallimento del progetto di livellamento transumanista.

ABSTRACT. The influence of technology on collective imagination is a significant phenomenon that merits attention. The notion of augmenting and safeguarding human beings from dissolution through technological means constitutes a pivotal tenet of transhumanism, a philosophy that conceptualizes human beings as evolutionarily constrained by illnesses and mortality. In contrast to this posthuman utopia, the cyberpunk genre has emerged as a counterpoint, appropriating these logics yet subverting them into dystopian narratives. The present article aims to restore this critical position on technology and transhumanism, focusing on some relevant aspects of the sociocultural fabric of *Night City* in the video game *Cyberpunk 2077*. This choice stems from the desire to explore in a transversal manner the cultural narratives generated around computers and biotechnologies that have inaugurated philosophical, anthropological, and sociological studies on cybercultures. The utilization of a video game ensures an immersive and interactive experience; wherein ethical and technological decisions exert a substantial influence on the outcomes of the narratives present in the gameplay. It has been demonstrated that, despite its embrace of the transhumanist assumption of technological enhancement, *Cyberpunk 2077* reworks this assumption and situates it within a social and cultural context in which the marginalization produced by capitalism and the failure of the transhumanist leveling project are exacerbated.

Keywords: Transumanesimo, Cyberpunk, *Cyberpunk 2077*

Introduzione

All'interno del videogioco *Cyberpunk 2077*, sviluppato e rilasciato nel 2020 da CD Projekt Red a partire dall'universo originale di Mike Pondsmith¹², è possibile ascoltare la canzone *Never Fade Away*. Nel *bridge* musicale del brano, che riflette sul trauma della perdita, viene posto il positivo nel negativo: «A thing of beauty, I know | Will never fade away». Il riferimento è alla scomparsa per mezzo di un processo di digitalizzazione forzata subito da Altiera Cunningham, una sviluppatrice di un virus in grado di clonare e trasferire le personalità in nuovi corpi, nonché fidanzata di Johnny Silverhand, l'autore del testo.

Questo breve cenno alla tecnologia del futuro non è solamente un aspetto centrale del genere cyberpunk, ma anche il punto di riflessione tra due correnti filosofiche: bioconservatori e transumanisti³. I primi sono contrari al potenziamento umano attraverso l'uso della tecnologia, ricorrendo al senso di disgusto morale per quelle condotte volte a insanabili violazioni della dignità e natura umana. Al contempo, l'*enhancement* potrebbe gettare le basi per forme di dominio dei soggetti potenziati su quelli non-potenziati⁴. Invece, per i secondi, sui quali si ritornerà successivamente, non solo è auspicabile ricorrere alla tecnologia, ma diventa una necessità morale per superare i limiti – mortali e corruttibili – dell'essere umano.

Tra queste due posizioni si inserisce il genere cyberpunk che, muovendosi all'interno dell'utopia transumanista, la corrode dall'interno, rivelandone le criticità e l'impossibilità di raggiungere uno stadio postumano. Nello specifico, le pagine seguenti, dopo aver delineato le visioni transumanista e cyberpunk, sono dedicate al videogioco *Cyberpunk 2077*, che offre uno spaccato di un immaginario collettivo riguardo agli impatti della tecnologia⁵. Questa scelta deriva dalla volontà di esplorare i discorsi generati intorno a computer e biotecnologie che hanno inaugurato gli studi antropologici e sociologici sulle cyberculture⁶. Inoltre, l'opera di *Cyberpunk* ha suscitato un interesse particolare anche nel contesto accademico, in merito alle implicazioni future delle tecnologie⁷, alla dimensione criminologica⁸ e allo stesso *gameplay*⁹. La scelta di questo videogioco è dovuta anche al fatto che, rispetto ad altre forme narrative, offre un contesto interattivo e un'esperienza immersiva. Le circa

¹ AA.VV., *Cyberpunk: The Roleplaying Game of the Dark Future*, Berkeley, R. Talsorian Games Inc., 1988.

² AA.VV., *Cyberpunk RED*, Berkeley, R. Talsorian Games Inc., 2020.

³ A. LINKEVICIUTE, «Potenziamento bioetico: la dimensione etica», in G. Boniolo, P. Maugeri (dir.), *Etica alle frontiere della biomedicina*, Milano, Mondadori, 2014, p. 203, e cfr. H. TIROSH-SAMUELSON, «Engaging Transhumanism», in G.R. HANSELL, W. GRASSIE (eds.), *H± Transhumanism and Its Critics*, Philadelphia, Metanexus, 2010, pp. 19-54.

⁴ A. LINKEVICIUTE, *op. cit.*, p. 197. Per una sintesi delle argomentazioni contrarie al potenziamento umano si veda M. SANDEL, *The Case against Perfection*, Cambridge, Harvard University Press, 2007, e G.R. HANSELL, W. GRASSIE (eds.), *H± Transhumanism and Its Critics*, Philadelphia, Metanexus, 2010.

⁵ A. ESCOBAR, «Welcome to cyberia: Notes on the anthropology of cyberculture», in *Current Anthropology*, vol. 35, n° 3, 1994, p. 218.

⁶ Si rimanda come punto di partenza a A. ESCOBAR, *op. cit.*, M. AOURAGH, «Digital Anthropology», in *The International Encyclopedia of Anthropology*, 2018, e alla ricostruzione fornita da A. DELLI PAOLI, V. D'AURIA, «Digital Ethnography: A Systematic Literature Review», in *Italian Sociological Review*, vol. 11, n° 4S, 2021, pp. 243-267.

⁷ Cfr. M.B. LOPEZ, C.Á. CASADO, «A Cyberpunk 2077 perspective on the prediction and understanding of future technology», in *Entertainment Computing*, vol. 54, 2025, pp. 1-16, e C. LAY, «Cyberpunk 2077 as Philosophy: Balancing the (Mystical) Ghost in the (Transhuman) Machine», in D. JOHNSON (ed.), *The Palgrave Handbook of Popular Culture as Philosophy*, Cham, Springer, 2020, pp. 1789-1810.

⁸ M.J. STEELE, «Chippin' In: An Analysis of the Criminological Concepts Within Cyberpunk 2077», in *Games Culture*, vol. 19, n° 2, 2024, pp. 199-217.

⁹ K. MAJ, «On the Pseudo-Open World and Ludotopian Dissonance: A Curious Case of Cyberpunk 2077», in *JGVW*, vol. 14, n° 1, pp. 51-65.

150 ore di *gameplay*, ritenute utili per ottenere una maggiore profondità della trama principale e delle sottotrame¹⁰, si sono concentrate sulle rappresentazioni del potenziamento dell'essere umano e sui significati sottostanti a questa pratica. In particolare, si rifletterà criticamente su alcune questioni intrinseche al transumanesimo attraverso il punto di vista critico di *Cyberpunk 2077*.

La posizione del transumanesimo...

In *A Letter to Mother Nature*, il filosofo Max More si rivolge epistolarmente a Madre Natura nel seguente modo: « No doubt you did the best you could. However, with all due respect, we must say that you have in many ways done a poor job with the human constitution. You have made us vulnerable to disease and damage »¹¹. Per queste ragioni, la lettera sostiene che è giunto il momento per la nostra specie di superare la tirannia della morte mediante l'*enhancement* biomedico, migliorando le capacità umane attraverso un intervento diretto sul corpo. Così, il transumanesimo si pone l'obiettivo non solo di superare i propri limiti umani, bollando come nemici le malattie e l'invecchiamento¹², ma anche sul presupposto che « individual ultrahumanizing will also allow us to form relationships, cultures, and polities of unprecedented innovation, richness, freedom, and responsibility »¹³.

Il concetto di transumanesimo, introdotto per la prima volta nel 1957 dal biologo evoluzionista Julian Huxley in *New Bottles for New Wine*, si configura come un nuovo sistema di idee volto a trascendere l'umanità stessa attraverso le potenzialità offerte dalla scienza¹⁴. È principalmente tra gli anni Ottanta e Novanta, grazie all'opera di Max More, che la dottrina transumanista viene formalizzata, introducendo il concetto di *estropia* – inteso, in opposizione a quello di entropia, come il grado di intelligenza, informazione, ordine, vitalità e capacità di miglioramento di un sistema¹⁵ – e interpretando la condizione umana come uno stadio di transizione tra l'eredità animale e il futuro postumano.

Gli obiettivi di questa visione postumana risultano generalmente chiari, mentre il posizionamento dello stesso soggetto transumano appare più complesso. Per alcuni, il soggetto transumano è un essere umano in fase di transizione evolutiva proiettata verso il superamento dei limiti biologici in un futuro remoto, mentre per altri è un soggetto che supporta e avvalsa tutto ciò che è necessario per gli eventuali sviluppi del postumano. Quest'ultima posizione è sostenuta da Nick Bostrom, figura di spicco del movimento, che, riprendendo Huxley, definisce il transumanesimo come una prospettiva che considera la specie umana come il primo stadio di un'evoluzione futura. Al contempo, il transumanista è colui che condivide, supporta – anche economicamente – e afferma la possibilità di migliorare le condizioni umane attraverso l'uso delle tecnologie¹⁶.

¹⁰ V.-M. KARHULAHTI, et. al., « Multiverse Ethnography: A Qualitative Method for Gaming and Technology Use Research », in *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, vol. 14, n° 1, 2022, p. 93.

¹¹ M. MORE, « A Letter to Mother Nature », in M. More, N. Vita-More (dir.), *The Transhumanist Reader*, Chichester, Wiley-Blackwell, 2013, p. 449.

¹² Cfr. A. DE GREY, M. RAE, *Ending Aging*, New York, St. Martin's Press, 2007.

¹³ M. MORE, « A Letter to Mother Nature », *op. cit.*, p. 450.

¹⁴ J. HUXLEY, *New Bottles for New Wine*, London, Chatto & Windus, 1957, pp. 17, 256.

¹⁵ M. MORE, « The Principles of Extropy 3.1 », URL:

<http://web.archive.org/web/20030919194923/http://extropy.org/principles.htm>, 2003, consultato il 03/08/2025.

¹⁶ Si rimanda a N. BOSTROM, J. SAVULESCU (eds.), *Human Enhancement*, Oxford, Oxford University Press, 2009, e ai saggi presenti sul sito <https://nickbostrom.com> i quali forniscono un ottimo punto di accesso alla letteratura e alle tematiche transumaniste.

Tra gli sviluppi più radicali del movimento, merita una menzione la posizione di Raymond Kurzweil, per il quale l'essere umano sarà in grado di trascrivere le proprie informazioni e circuiti neuronali in un'entità non biologica, raggiungendo una sorta di immortalità cibernetica. Questo processo, che si ritiene possa essere raggiunto intorno al 2030, richiederebbe la scannerizzazione e la mappatura del cervello umano per essere caricato su di un substrato computazionale¹⁷. Secondo questa prospettiva, si tratterebbe di una vera e propria trascendenza, di un superamento delle limitazioni del mondo materiale attraverso il « power of patterns »¹⁸.

Tali aspetti, brevemente delineati, costituiscono le premesse di Mark O'Connell in *Essere una macchina* (2018), un reportage che adotta un approccio simile al metodo etnografico¹⁹ per analizzare il movimento transumanista. L'autore irlandese esplora l'interesse per la fiducia di alcuni nella tecnologia, tale da credere nel raggiungimento dell'immortalità attraverso l'emancipazione dalla biologia, ultra-umanizzandosi in macchine e/o computer. Dal punto di vista teorico, lo studio si presenta – come dichiarato dallo stesso O'Connell²⁰ – influenzato dal testo di Ernest Becker *The Denial of Death* (1974). La paura della morte, presentata come una caratteristica umana universale, origina risposte psicologiche, sociali e culturali volte a mascherarla e, in alcuni casi, a negarla. L'atteggiamento di incapacità di accettare la morte è efficacemente delineato nelle interazioni tra O'Connell e i suoi interlocutori. La stessa *Letter* sopracitata presenta questo sottotesto di paura della morte: « We will no longer tolerate the tyranny of aging and death »²¹.

O'Connell riflette principalmente sul transumanesimo di matrice anglosassone, il cui centro nevralgico si trova nella Silicon Valley, dove la tecnologia influenza fortemente l'immaginario culturale. In questo contesto convergono ingenti finanziamenti per progetti di allungamento della vita, come nel caso di Calico, la sussidiaria biotecnologica di Google. Allo stesso tempo, enti quali la *Defense Advanced Research Projects Agency* (DARPA) e la *National Science Foundation* sostengono gli sviluppi tecnologici per il potenziamento umano²². La stessa figura di Kurzweil, membro di Google, e di altri transumanisti, trovano un terreno fertile per sviluppare tecnologie e riflessioni che alludono a un futuro in cui il rapporto tra uomo e macchina sarà indissolubile.

A questo proposito, dall'incontro con Anders Sandberg emerge come il problema dell'invecchiamento possa essere risolto solo in parte dalle tecnologie per l'allungamento della vita, richiedendo un miglioramento funzionale necessario del cervello. È per questo che Sandberg aspira a trasformarsi in hardware, ovvero a trasferire la propria mente su un emulatore: « Nel mio scenario la sequenza è: prima di tutto familiarizzarsi con smart drugs e tecnologie indossabili. Poi con le tecnologie per l'allungamento della vita. A quel punto sì, trasferirsi su supporti, colonizzare lo spazio e via dicendo »²³. Durante la visita di O'Connell ad Alcor, una delle quattro strutture al mondo che si occupano di crioconservazione e della quale Max More è amministratore delegato, lo stesso transumanista spiega che l'obiettivo di questo processo è conservare l'intero corpo o solo la

¹⁷ R. KURZWEIL, *The Singularity Is Near*, New York, Viking, 2005, p. 324.

¹⁸ *Ibid.*, p. 388.

¹⁹ C. CAPELLO, « L'immortalità meccanica dell'individualismo estremo. Considerazioni antropologiche a partire da Essere una macchina di Mark O'Connell », in *Studi Tanatologici*, n° 10, 2019, p. 169.

²⁰ M. O'CONNELL, « Mark O'Connell: five books to understand transhumanism », *The Guardian*, URL: <https://www.theguardian.com/books/2018/may/10/mark-oconnell-five-books-to-understand-transhumanism>, 2018, consultato il 02/08/2025.

²¹ M. MORE, « A Letter to Mother Nature », *op. cit.*, p. 449.

²² H. TIROSH-SAMUELSON, *op. cit.*, p. 24.

²³ M. O'CONNELL, *Essere una macchina*, Milano, Adelphi, 2018, p. 31.

testa del paziente defunto fino a quando non saranno disponibili tecnologie in grado di riportarlo in vita. Lo stesso More dichiara di voler crioconservare la propria testa fino a quando non sarà possibile trasferire la propria mente su un nuovo supporto materiale.

Dall'esplorazione condotta da O'Connell emerge come la paura della morte venga culturalmente mascherata riponendo la propria fiducia – e fede – nella tecnologia. Al contempo, non vi è solo la volontà transumanista di risolvere la questione della morte, ma anche le disuguaglianze sociali. Emerge infatti a più riprese la questione delle disparità di accesso a tecnologie onerose per la maggior parte della popolazione globale. Come sottolineato dall'autore irlandese, che ha intervistato Sandberg al termine di una sua conferenza, l'equità sarebbe garantita secondo lui dal fatto che, inevitabilmente, sarebbero ironicamente gli individui meno intelligenti a trarre il maggiore vantaggio dall'apporto tecnologico, con un conseguente aumento dell'intelligenza generale che si rivelerebbe estremamente vantaggioso per la società nel suo complesso. In altre parole, si applica il modello della *trickle-down economics* all'intelligenza²⁴. Inoltre, secondo i transumanisti, disuguaglianze e ingiustizie esistono già all'interno di ogni società e la soluzione a tali problemi risiederebbe nel potenziamento umano, considerato un obbligo morale per le società nel loro complesso, che dovrebbero promuovere interventi per il benessere degli individui²⁵.

... E quella Cyberpunk²⁶

Tra le prospettive critiche del transumanesimo è possibile far rientrare il genere cyberpunk. Questo filone fantascientifico è stato inaugurato nel 1980 con il racconto *Cyberpunk* di Bruce Bethke, per poi essere consolidato da William Gibson con il romanzo *Neuromancer* del 1984. Con questo termine sono stati sovrapposti due mondi precedentemente separati: quello dell'*high-tech* e quello del pop underground²⁷. Il termine "cyber" si riferisce alle scienze cibernetiche e ai loro organismi, che sono costrutti tecnologici che replicano il corpo umano sulla base di somiglianze strutturali tra macchine e organismi viventi²⁸. Nel contesto transumanista, tale aspetto è enfatizzato nell'accostamento tra il funzionamento del cervello e quello del computer. Restando su un classico del genere, la narrazione di *Neuromancer* è costruita sulla base di un rapporto con sviluppi biotecnologici in grado di sostituire e rimpiazzare ogni organo con uno nuovo e con possibilità di potenziamento tendenzialmente infinite. Ad esempio, Molly Millions, uno dei personaggi ricorrenti nei racconti di Gibson, oltre a rappresentare la liberazione cyborg delineata da Donna Haraway²⁹, possiede impianti ottici che le permettono la visione notturna e lame retrattili impiantate sotto ciascuna unghia.

Per quanto riguarda l'elemento punk, invece, esso deriva dalla cultura urbana e si riferisce a dei personaggi che lottano per la propria sopravvivenza ai margini della società³⁰. Allo stesso tempo la narrazione si concentra sulla messa in discussione dei valori e delle norme sociali accettate così

²⁴ *Ibid.*, p. 26.

²⁵ A. LINKEVICIUTE, *op. cit.*, p. 203. Si rimanda inoltre a N. BOSTROM, « In Defense of Posthuman Dignity », in G.R. HANSELL, W. GRASSIE (eds.), *H± Transhumanism and Its Critics*, Philadelphia, Metanexus, 2010.

²⁶ Per una ricostruzione approfondita si rimanda a D. CAVALLARO, *Cyberpunk and Cyberculture*, London The Athlone Press, 2000.

²⁷ B. STERLING, « Preface », in B. Sterling (ed.), *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology*, Westminster – MD, Arbor House, 1986, p. XI.

²⁸ D. CAVALLARO, *op. cit.*, p. 12.

²⁹ D. HARAWAY, « A Manifesto for Cyborgs », in *Socialist Review*, vol. 80, n° 2, 1985, pp. 65-108.

³⁰ D. CAVALLARO, *op. cit.*, p. 14.

come della propria esistenza attraverso un rifiuto auto-mutilante di dare dignità e fiducia a tutto ciò che abbia portato al mondo attuale³¹. L'intera estetica punk muove dall'alienazione socioeconomica e non si limita a denunciare i processi di emarginazione da parte degli strati dominanti, ma coltiva e amplifica tutto ciò che nella cultura dominante è considerato riprovevole³². Ciò che emerge dal genere cyberpunk è l'affinità con la musica punk nel tentativo, certamente autodistruttivo ma ambizioso, di utilizzare la tecnologia contro se stessa, sottraendola a un controllo elitario mascherato dall'industria mediatica e ristabilendo un senso di minaccia³³. Lo stile di Gibson e degli autori cyberpunk, similmente alle avanguardie artistiche del Dadaismo e del Surrealismo, ricorre a strategie artistiche che manipolano e deformano la cultura consumistica³⁴. Come lo stesso Gibson ha osservato: « I see myself as a kind of literary collage-artist, and science-fiction as a marketing framework that allows me to gleefully ransack the whole fat supermarket of 20th century cultural symbols »³⁵.

A questo proposito, la serie TV *Westworld* (2016-2022), ispirata all'omonimo film del 1973, mostra la ribellione degli androidi alla loro mercificazione all'interno di parchi a tema, dove sono sottoposti a varie forme di violenza a scopo di intrattenimento per i visitatori. Le nudità dei loro corpi, sottoposti alle mani dei tecnici che li riparano o rimappano le loro strutture mentali, rivelano tratti troppo umani che rivestono un corpo macchinico. Ciò che colpisce in generale delle ribellioni cyborg, come anche nel caso di *Blade Runner* (1982) e del suo *sequel* (2018), è il fatto che essi costituiscono un elemento di trasgressione all'ordine della cultura dominante proprio per la loro indeterminatezza e il design ibrido³⁶. Come osservato da Gregory Bateson, il corpo cyborg supera i limiti della pelle, includendo tutti i percorsi esterni lungo i quali le informazioni viaggiano³⁷. Questo aspetto rimanda ovviamente al superamento dei confini della prospettiva transumanista, attraverso il raggiungimento di una libertà morfologica che consenta di assumere qualsiasi forma resa possibile dalla tecnologia³⁸. La stessa Haraway³⁹ (1985: 96) sottolinea come il corpo del cyborg, superando i limiti dell'umano e della macchina, distrugge le opposizioni binarie – cultura e natura, realtà e apparenza, maschile e femminile – che hanno sistematicamente dominato donne, persone di colore, natura e animali. Se il transumanesimo celebra le traiettorie future della tecnologia, il cyberpunk, analogamente ai cyborg, se ne appropria in forme sovversive e trasgressive, in resistenza all'autorità.

Cyberpunk 2077

Fin dall'inizio, Night City cattura l'attenzione con la sua rappresentazione distopica, una metropoli di cemento armato caratterizzata da imponenti grattacieli squadrati e ammassati tra loro, vicoli

³¹ I. CSICSEY-RODAY, « Cyberpunk and Neuromanticism », in L. McCaffery (ed.), *Storming the Reality Studio*, London, Duke University Press, 1991, p. 187.

³² D. CAVALLARO, *op. cit.*, p. 20.

³³ L. MCCAFFERY, « Cutting-up: cyberpunk, punk music, and urban decontextualizations », in L. McCaffery (ed.), *Storming the Reality Studio*, London, Duke University Press, 1991, p. 289.

³⁴ D. CAVALLARO, *op. cit.*, p. 21.

³⁵ T. MADDUX, « Cobra, She Said: An Interim Report on the Fiction of William Gibson », in *Fantasy Review*, vol. 9, n° 4, 1986, p. 47.

³⁶ A. BALSAMO, *Technologies of the Gendered Body*, London, Duke University Press, 1997, pp. 11, 18.

³⁷ G. BATESON, *Steps to an Ecology of Mind*, New York, Ballantine, 1972, p. 319.

³⁸ M. O'CONNELL, *Essere una macchina*, *op. cit.*, p. 63.

³⁹ D. HARAWAY, *op. cit.*, p. 96.

congestionati di rifiuti, cadaveri nei canali di scolo, scontri armati e reietti. Le pubblicità, onnipresenti, si manifestano su tabelloni e ologrammi, presentando una vasta gamma di contenuti che includono forme estreme di sfruttamento sessuale, rappresentazioni di armi, veicoli e prodotti tecnologici di mega-corporazioni. In tale contesto, caratterizzato da ineguaglianze, soprusi, degrado ambientale e trasformazioni tecnologiche radicali, il protagonista V⁴⁰ si inserisce – in linea con la cultura cyberpunk⁴¹ – nelle strade di Night City come un criminale di basso livello che cerca di sopravvivere, come tutti, a un ambiente distopico. Le modifiche cibernetiche, effettuate dai *ripperdoc* (tecnici-medici), risultano necessarie per il potenziamento della forza degli arti e l'installazione di sistemi operativi e nervosi più sofisticati. Tali modifiche, necessarie per migliorare il soggetto umano, troppo debole per sopravvivere e adattarsi in questo ambiente, trasformano Night City in una città transumana⁴².

Ulteriori descrizioni sulle condizioni del 2077 sono offerte dai dispositivi *datashard*, che possono essere letti come integrazione alla narrazione, fornendo dei sottotesti al percorso di V e di Night City. Uno dei primi *datashard* accessibili nel gioco è *75 Years of Cyberware* di Tsutomu Takahashi, nel quale si legge come in passato la perdita di un arto costituiva una disabilità permanente, mentre nel 2077 – supponendo che il mutilato sia finanziariamente stabile – la perdita di un arto equivale a poco più di un piccolo inconveniente. Al contempo, con l'avvento dei *cyberware*, nella seconda metà del ventunesimo secolo, i datori di lavoro hanno imposto ai propri dipendenti il potenziamento tecnologico parziale o completo per ottimizzare le prestazioni lavorative. In linea con il canone cyberpunk, emerge il lato perverso insito alla visione del progresso transumanista, mostrando come l'uguaglianza umana grazie alla tecnologia non sia stata raggiunta.

La marginalità è integrante del retaggio di V⁴³, il punto di vista in prima persona adottato per esplorare Night City. All'interno di questo contesto, V intraprende un percorso di fuoriuscita dalla sua liminalità attraverso attività lavorative per lo più criminali, nel tentativo fallimentare di sopravvivere alla città e a se stesso. Il leitmotiv, infatti, è l'insperato tentativo di trovare una soluzione al processo di sovrascrittura della copia del costruito cerebrale del punk-anarchico Johnny Silverhand alla rete neurale umana di V. Dopo un furto alla corporation Arasaka – che si conclude tragicamente con la morte dell'amico Jackie Welles – V, pur di salvare il biochip sperimentale rubato e danneggiato, lo protegge inserendolo nel proprio punto di accesso neurale. In seguito alla fuga dal luogo del crimine e all'uccisione di V da parte del committente, il biochip avvia il processo di installazione nel corpo da poco deceduto, riportandolo in vita. Il conflitto neurale che si verifica è quello tra il proprietario del corpo e il costruito neurale cibernetico. A partire da questo istante, le settimane di V sono contate prima che il personaggio di Johnny Silverhand lo rimpiazz

⁴⁰ Il *gameplay* offre la possibilità di scelta dal genere ai genitali, che a loro volta influenzano le relazioni con i potenziali partner. Nel caso di scelta di genere femminile, il nome completo è Valerie, mentre Vincent è impiegato per il maschile. Di seguito, si utilizzerà la forma neutra e abbreviata, come avviene nel gioco, di V.

⁴¹ Cfr. J. SUN, Z. ZHOU, « Impact of the game Cyberpunk 2077 on cyberpunk culture », in *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, vol. 637, 2022, pp. 640-643.

⁴² C. LAY, *op. cit.*, p. 1790.

⁴³ Il *gameplay* prevede una scelta iniziale tra tre percorsi distinti, ovvero *Nomad*, *Corpo* o *Street Kid*, sebbene l'esistenza del protagonista si articoli comunque attorno alla medesima trama. Nei casi *Nomad* e *Street Kid*, V proviene da contesti marginali: l'uno è un individuo che vive in città e mantiene un legame stretto con il proprio quartiere, l'altro è un discendente di un clan nomade che vive al di fuori delle sfere urbane e che è caduto in rovina. L'opzione *Corpo* muove dall'espulsione dall'élite locale a seguito di un incidente diplomatico che ha compromesso la reputazione della propria azienda.

completamente. Simultaneamente, l'ospite si trasforma in una proiezione visibile nello spazio circostante e assume il ruolo di narratore e interlocutore di V.

È lo stesso Silverhand a fornire informazioni sulla sua biografia e sulle motivazioni che lo spingono a combattere le corporation:

I saw corpos strip farmers of water... and eventually of land. Saw them transform Night City into a machine fueled by people's crushed spirits, broken dreams and emptied pockets. Corps have long controlled our lives, taken lots... and now they're after our souls! I've declared war not 'cause capitalism's a thorn in my side or outta nostalgia for an America gone by. This war's a people's war against a system that's spiralled out of our control. It's a war against the fuckin' forces of entropy, understand!?⁴⁴

Se la prima parte è una critica al capitalismo e al dominio delle élite, la seconda tocca un aspetto legato al transumanesimo, ovvero l'entropia. Ciò che in Night City non sembrerebbe aver vinto è l'estropia nella sua battaglia contro l'entropia. Infatti, osservando Night City, l'entropia del sistema capitalista sembra rimanere la forza propulsiva del capitalismo stesso, che trae la forza del suo rinnovamento attraverso la crisi e speculando – nell'immaginato 2077 – sulle biotecnologie. Il fatto che i *Corpo* siano *after our souls* chiarisce almeno un punto di questa cosmologia transumanista: la costruzione dell'individuo attraverso la tecnologia.

A questo proposito, è rilevante osservare come gli utilizzatori di *cyberware* impiantabili, come il *Militech Falcon* o l'*Arasaka Mk.1-5*, risultano in parte assoggettati alle mega-corporazioni che li producono. La lotta contro i *Corpo*, promossa da Silverhand e sostenuta da V, evidenzia come non vi sia una vera e propria opposizione alla tecnologia, risultando su questo in linea con i principi transumanisti. Semmai, la lotta si gioca sul piano delle disparità e dell'accesso alle risorse. A questo proposito, la posizione transumanista osserva come una politica democratica e delle pratiche di regolamentazione sociale minimizzeranno le disparità. Come osservato da Chris Lay⁴⁵, *Cyberpunk* avanza una dura critica a questa concezione. Night City, infatti, mostra come i *Corpo* convertono il potenziamento umano in forme di sfruttamento economico. Inoltre, la loro autorità non segue mezzi politici tradizionali – diritti e rappresentanze politiche sono a malapena menzionati a Night City – ma viene esercitata attraverso limitazioni strutturali piuttosto che per mezzo di un decreto politico diretto: invece di proibire determinati comportamenti, viene creata una narrazione pubblica che enfatizza il piacere immediato attraverso il consumo⁴⁶.

A chiarire ulteriormente questo aspetto è la figura di Doctor Paradox, il presentatore di un'emittente pirata che interrompe e manipola i programmi televisivi con l'inserimento di messaggi di critica sociale. Nel *datashard Doctor Paradox Broadcast Excerpt* si legge come « Corps WANT to destroy nature, 'cause it doesn't give them IPs or copyright ownership! [...] What about our bodies? There's no chunk of 'em that can't be cut, improved and modified so that every breath we take, every heartbeat generates profit ».

L'intero percorso di V è caratterizzato da dilemmi morali, non solo legati al potenziamento tecnologico, in cui non è mai possibile identificare una scelta preferibile o giusta, come nel caso della scelta finale di lasciare il corpo a Silverhand o liberarlo nel mondo virtuale dell'IA. Tutti

⁴⁴ Il dialogo avviene in chiusura alla missione *Tapeworm*.

⁴⁵ C. LAY, *op. cit.*, p. 1803.

⁴⁶ *Idem*.

questi dilemmi sono incorniciati dalla tecnologia e si caratterizzano come dei processi che costruiscono l'individuo V. Lo stesso rapporto sessuale con Panam, una *Nomad* ribelle che può essere aiutata nel suo processo di reinserimento nel proprio clan, è tecnologicamente mediato e amplificato attraverso l'interconnessione dei corpi. Nonostante ciò, attraverso le introspezioni e le interazioni con gli altri, V esprime una critica al transumanesimo attraverso lo stesso linguaggio e la stessa cosmologia. Si consideri il rapporto proprio tra V e Johnny, incentrato sull'*upload* del secondo nel supporto fisico e umano del primo. Come viene detto da Anders Hellman, uno degli sviluppatori di questa tecnologia di riscrittura, ai protagonisti, il fatto che l'uno veda e senta ricordi e pensieri dell'altro, deriva dal fatto che "You're both yourself and Silverhand, simultaneously"⁴⁷. Ciò che avviene è l'adattamento di entrambe le parti, nonostante si tratti di un legame dagli esiti nefasti che culminerà con la scomparsa di una delle due parti. Allo stesso tempo, però, nei diversi epiloghi – eccetto nel caso di suicidio – quando avviene la separazione tra V e Johnny, chi prende il controllo del corpo prova un senso di vuoto, malinconia e incompletezza. Ad esempio, Silverhand, nel caso in cui sia lui a prendere il controllo sul corpo, dichiara come "Couldn't forget you anyway. I'm wearin' your goddamn face. Don't know anyone else who'da had the guts to make a call like that... Not a soul. Thanks for... heh, well, for everything. I'm wiser now. And I don't plan to waste it. So this is goodbye". Allo stesso tempo, proprio prima del finale, in un dialogo tra Misty e V, viene detto al nostro personaggio: « Every minute of every day, we each become someone new. We shouldn't fear change itself, but only who we might change into. Knowing one's path is most important. I devised this layout especially for you and Johnny. Your future is his future... and vice versa ».

Secondo i critici del transumanesimo, come Fukuyama⁴⁸ e Sandel⁴⁹, il dolore e la morte, così come le emozioni negative sono centrali per la formazione del carattere umano. Eliminare la sofferenza dall'essere umano metterebbe in discussione il valore stesso della vita transumana. In altre parole, sono proprio i limiti umani, sia biologici che socioculturali, a conferire un significato arricchente alla vita. La realtà traumatica con cui V interagisce in *Cyberpunk* non è solo quella della marginalità e della sua breve vita, ma è anche caratterizzata da relazioni accomunate dallo stesso sostrato traumatico. Ad esempio, Panam cerca di rimediare a ogni costo per risolvere il trauma dell'abbandono da parte del proprio clan e della propria famiglia. Judy e Claire, come V, sono accomunate dal lutto per la perdita dei rispettivi partner. River è sopraffatto sia dal rapimento e dalla quasi morte del nipote, sia dalla corruzione interna alla polizia che rende impossibile ottenere giustizia.

Conclusioni

In *Cyberpunk*, il potenziamento transumano non ha creato una rigida separazione sociale tra potenziati e non potenziati. Tuttavia, l'*enhancement* umano non ha portato a un'era postumana abitata da intelletti e desideri irricognoscibili a noi esseri umani. Il consumismo permane e gli abitanti di Night City, non dissimilmente da noi, bramano nuove auto, lavori migliori, sesso e prestigio. Non vi è traccia né del trascendimento umano, né tantomeno di una nuova specie.

⁴⁷ Il dialogo avviene durante la missione *Life During Wartime*.

⁴⁸ Cfr. F. FUKUYAMA, *Our Posthuman Future*, New York, Farrar, Strauss & Giroux, 2002.

⁴⁹ Cfr. M. SANDEL, *op. cit.*

Certamente ha ragione Lay⁵⁰ a spiegare, riprendendo Andy Clark⁵¹, che gli esseri umani presentano una natura cyborg, ovvero la capacità di adattare e incorporare gli oggetti artificiali. Come osservato da André Leroi-Gourhan, l'unico criterio biologicamente inconfutabile di umanità è la presenza dello strumento⁵², che ci permette di esteriorizzare la nostra umanità in strumenti tecnici e relazionali.

È per queste ragioni che nelle pagine precedenti è stata accostata all'utopia transumanista la distopia cyberpunk. Tale analisi rivela come la componente umana, perlomeno come delineata per il 2077, non sia ancora riuscita a liberarsi dai propri limiti. Tuttavia, ciò che conferisce un ulteriore elemento di profondità all'esperienza è il legame indissolubile tra la morte e le esistenze dei personaggi di Night City. Nonostante la tecnologia iper-evoluta, non ci sono soluzioni alla tragica avventura di V e Johnny. Come riportato da O'Connell durante un colloquio con Natasha Vita-More, moglie di Max More, il suo approdo al transumanesimo è derivato dal trauma di una gravidanza extrauterina, durante la quale perse il bambino e fu ritrovata in fin di vita e portata in ospedale: « noi, come individui, siamo incatenati a questa entità oscura e ignota che è il nostro corpo. Una volta guarita, ho cominciato a vedere le cose sotto una luce diversa, e a occuparmi seriamente di potenziamento umano e altre possibili difese dal tirannico assalto di malattie e mortalità »⁵³.

Come osservato da Capello⁵⁴, l'immortalismo transumanista non accetta la scomparsa del proprio sé, riponendo la fede nel tecnoprogressismo come soluzione e superamento dei limiti corruttibili del singolo individuo. Tuttavia, nel fare questo, ovvero proponendo una completa alienazione, non tiene conto di come sia la dimensione socioculturale e psicologica a costruire l'individuo stesso. Un individuo certamente fatto del proprio corpo, ma che trascende già i propri limiti materiali in legami invisibili ma solidi. A tal proposito, è utile ricordare come Le Cœur abbia evidenziato come ogni società governi simultaneamente funzioni utilitaristiche, dipendenti da una conoscenza tecnica di carattere universalistico, e funzioni simboliche che ne esprimono la propria originalità, per le quali essa differisce: è il risultato dell'impresa congiunta dell'*Homo Faber*, che concepisce e tratta il mondo come una macchina, e dell'*Homo Vates*, che fa del mondo un'opera d'arte, un insieme mobile di simboli⁵⁵. L'opposizione rito/strumento si riferisce così a due punti di vista, con l'atto rituale e quello utile che risultano intrecciati, e che, di conseguenza, non possono essere dissociati o pensati separatamente in quanto sono dati simultaneamente nella complessa realtà del fatto sociale. Ripensando alla canzone *Never Fade Away*, questa può essere letta almeno alla luce di due possibilità. Quella transumanista, ovvero la resistenza al divenire per mezzo dello strumento e dell'utilitarismo tecnologico. E quella cyberpunk, secondo cui è la dimensione simbolica – collettiva e individuale – a preservarci dallo svanimento. Del resto, è stata composta da Silverhand dopo aver perso la propria amata⁵⁶: « I saw in you what life was missing | You lit a flame that consumed my hate | I'm not one for reminiscing but | I'd trade it all for your sweet embrace ».

⁵⁰ C. LAY, *op. cit.*, p. 1803.

⁵¹ Cfr. A. CLARK, *Natural Born Cyborgs*, New York, Oxford University Press 2003.

⁵² A. LEROI-GOURHAN, *Le fil du temps. Ethnologie et préhistoire*, Paris, Fayard, 1983, p. 69.

⁵³ M. O'CONNELL, *Essere una macchina*, *op. cit.*, p. 63.

⁵⁴ C. CAPELLO, *op. cit.*, p. 173.

⁵⁵ C. LE CŒUR, C., *Le rite et l'outil*, (E-Book ed.), Paris, Presses Universitaires de France, 1969.

⁵⁶ AA.VV., *Cyberpunk: The Roleplaying Game of the Dark Future*, *op. cit.*, p. 255.

BIBLIOGRAFIA

- AA.VV., *Cyberpunk: The Roleplaying Game of the Dark Future*, Berkeley, R. Talsorian Games Inc., 1988.
- AA.VV., *Cyberpunk RED*, Berkeley, R. Talsorian Games Inc., 2020.
- AOURAGH Miriyam, « Digital Anthropology », in *The International Encyclopedia of Anthropology*, 2018.
- BALSAMO Anne, *Technologies of the Gendered Body*, London, Duke University Press, 1997.
- BATESON Gregory, *Steps to an Ecology of Mind*, New York, Ballantine, 1972.
- BOSTROM Nick, SAVULESCU Julian (eds.), *Human Enhancement*, Oxford, Oxford University Press, 2009.
- BOSTROM Nick, « In Defense of Posthuman Dignity », in G.R. HANSELL, W. GRASSIE (eds.), *H± Transhumanism and Its Critics*, Philadelphia, Metanexus, 2010, pp. 55-66.
- CAPELLO Carlo, « L'immortalità meccanica dell'individualismo estremo. Considerazioni antropologiche a partire da Essere una macchina di Mark O'Connell », in *Studi Tanatologici*, n° 10, 2019, pp. 167-175.
- CAVALLARO Dani, *Cyberpunk and Cyberculture*, London The Athlone Press, 2000.
- CSICSERY-RONAY Istvan, « Cyberpunk and Neuromanticism », in L. McCaffery (ed.), *Storming the Reality Studio*, London, Duke University Press, 1991, pp. 182-193.
- CLARK Andy, *Natural Born Cyborgs*, New York, Oxford University Press 2003.
- DE GREY Aubrey, RAE Michael, *Ending Aging*, New York, St. Martin's Press, 2007.
- DELLI PAOLI Angela, D'AURIA Valentina, « Digital Ethnography: A Systematic Literature Review », in *Italian Sociological Review*, vol. 11, n° 4S, 2021, pp. 243-267.
- ESCOBAR Arturo, « Welcome to cyberia: Notes on the anthropology of cyberculture », in *Current Anthropology*, vol. 35, n° 3, 1994, p. 211-231.
- FUKUYAMA, Francis, *Our Posthuman Future*, New York, Farrar, Strauss & Giroux, 2002.
- HANSELL, Gregory R., GRASSIE William (eds.), *H± Transhumanism and Its Critics*, Philadelphia, Metanexus, 2010
- HARAWAY, Donna, « A manifesto for cyborgs », in *Socialist Review*, vol. 80, n° 2, 1985, pp. 65-108.
- HUXLEY Julian, *New Bottles for New Wine*, London, Chatto & Windus, 1957.
- KARHULAHTI Veli-Matti, et. al., « Multiverse Ethnography: A Qualitative Method for Gaming and Technology Use Research », in *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, vol. 14, n° 1, 2022, pp. 85-110.
- KURZWEIL Ray, *The Singularity Is Near*, New York, Viking, 2005.
- Lay Chris, « Cyberpunk 2077 as Philosophy: Balancing the (Mystical) Ghost in the (Transhuman) Machine », in D. Johnson (ed.), *The Palgrave Handbook of Popular Culture as Philosophy*, Cham, Springer, 2020, pp. 1789-1810.
- LE CŒUR Charles, *Le rite et l'outil*, (E-Book ed.), Paris, Presses Universitaires de France, 1969.
- LEROI-GOURHAN, André, *Le fil du temps. Ethnologie et préhistoire*, Paris, Fayard, 1983.
- LINKEVICIUTE Alma, « Potenziamento bioetico: la dimensione etica », in G. Boniolo, P. Maueri (dir.), *Etica alle frontiere della biomedicina*, Milano, Mondadori, 2014, pp. 191-208.
- LOPEZ Miguel Bordallo, CASADO Constantino Álvarez, « A Cyberpunk 2077 perspective on the prediction and understanding of future technology », in *Entertainment Computing*, vol. 54, 2025, pp. 1-16.

- MADDOX Tom, «Cobra, She Said: An Interim Report on the Fiction of William Gibson», in *Fantasy Review*, vol. 9, n°4 1986, p. 46-48.
- MAJ Krzysztof, «On the pseudo-open world and ludotopian dissonance: A curious case of Cyberpunk 2077», in *JGVW*, vol. 14, n° 1, pp. 51–65.
- MCCAFFERY Larry, «Cutting-up: cyberpunk, punk music, and urban decontextualizations», in L. McCaffery (ed.), *Storming the Reality Studio*, London, Duke University Press, 1991, p. 286-307.
- MORE Max, «A Letter to Mother Nature», in M. More, N. Vita-More (dir.), *The Transhumanist Reader*, Chichester, Wiley-Blackwell, 2013, p. 449-450.
- MORE Max, «The Principles of Extropy 3.1», URL: <http://web.archive.org/web/20030919194923/http://extropy.org/principles.htm>, 2003.
- O'CONNELL Mark, «Mark O'Connell: five books to understand transhumanism», *The Guardian*, URL: <https://www.theguardian.com/books/2018/may/10/mark-oconnell-five-books-to-understand-transhumanism>, 2018.
- O'CONNELL Mark, *Essere una macchina*, Milano, Adelphi, 2018.
- SANDEL Michael, *The Case against Perfection*, Cambridge, Harvard University Press, 2007.
- STEELE Morgan J., «Chippin' In: An Analysis of the Criminological Concepts Within Cyberpunk 2077», in *Games Culture*, vol. 19, n° 2, 2024, pp. 199-217.
- STERLING Bruce, «Preface», in B. Sterling (ed.), *Mirrorshades: The cyberpunk anthology*, Westminster – MD, Arbor House, 1986, pp. VII-XIV.
- SUN Jialu, ZHOU Zhaotong, «Impact of the game Cyberpunk 2077 on cyberpunk culture», in *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, vol. 637, 2022, pp. 640-643.
- TIROSH-SAMUELSON Hava, «Engaging Transhumanism», in G.R. Hansell, W. Grassie (eds.), *H± Transhumanism and Its Critics*, Philadelphia, Metanexus, 2010.