

Gli stati generali del diritto di internet

L'(im)pensabile nel metaverso: reati sessuali, cyberbullismo, revenge porn

Il 29 maggio 2022 un articolo del New York Times ha introdotto per la prima volta un tema di cui si è poi ampiamente dibattuto nelle settimane a seguire: lo stupro nel metaverso. Una ricercatrice, con l'intenzione di studiare il comportamento degli utenti sulla neonata piattaforma "Horizon Worlds", stava esplorando il metaverso con l'uso del visore Oculus, quando il suo avatar è stato circondato da alcuni avatar maschili che hanno cominciato a molestarla sessualmente, sia con commenti verbali, sia toccando "fisicamente" il suo avatar. La ricercatrice ha riportato l'esperienza in alcuni articoli, dichiarando di considerare l'episodio di cui è stata vittima come un caso di stupro – e di aver vissuto l'esperienza, in effetti, come se fosse stata fisicamente stuprata.

Sarebbe facile qualificare la reazione della ricercatrice come eccessiva. D'altra parte, gli avatar non sono corpi fisici, e uno stupro subito da un avatar nel metaverso non può essere un vero stupro, così come l'assassinio di un avatar in un videogioco non può essere un vero omicidio.

Ma come spesso accade, un'indagine analitica rivela che le questioni sono più complesse di quel che sembrano. C'entrano la biologia, l'evoluzione, e il modo in cui funziona il nostro cervello.

I neuroni specchio sono una classe di neuroni che si attiva automaticamente, nel nostro cervello, quando si osserva un'azione compiuta da un altro soggetto, stimolando un'imitazione. Sono responsabili del funzionamento del "sistema specchio", che viene sovente chiamato in causa per spiegare funzioni cognitive complesse come l'acquisizione del linguaggio o l'empatia: imitando il comportamento dell'altro, l'essere umano riesce ad assimilare costumi sociali – capacità fondamentale per la sopravvivenza in società – ad apprendere cose che gli possono essere utili, a relazionarsi con il prossimo. Il sistema specchio non è appannaggio esclusivo dell'uomo: al contrario, ci accomuna ad animali quali le scimmie, ma anche i topi e i polli.

Facendo riferimento ai neuroni specchio è possibile spiegare alcuni comportamenti sociali che sono riportati nella cronaca e che, proprio come nel caso dello stupro nel metaverso, si prestano a un giudizio istintivo di stupore, sconcerto, incomprensione.

Nel novembre 2022 una quattordicenne ha provato a suicidarsi dopo aver guardato un video su YouTube dall'eloquente titolo: "nove modi per suicidarsi". L'autore del video, Ryan Kuruppu, in arte Creepy Ryan, è attualmente indagato per istigazione al suicidio, e il suo canale è stato prontamente oscurato dalla Polizia. Anche le vittime di *revenge porn*, dal canto loro, arrivano a valutare il suicidio addirittura nel 51% dei casi. Ciò può avvenire persino quando i video non sono autentici, ma sono il prodotto di un effetto c.d. di *deepfake*.

Anche senza arrivare a questi casi estremi, è ormai noto, come riportano numerose ricerche scientifiche, che i social network hanno un effetto peggiorativo sulla salute mentale dei loro utenti. Una ricerca del 2021 condotta da Roe Levy, professore dell'Università di Tel Aviv, analizza la condizione di salute mentale di adolescenti e giovani adulti prima e dopo l'avvento di Facebook (primo social network di grande diffusione), riportando un aumento degli episodi di depressione nel 9% dei casi, e un disturbo da ansia generalizzata nell'11,7% dei casi. Anche studi condotti dall'interno dalla stessa Facebook hanno dimostrato che, in particolare per le giovani donne, l'attività sui social network ha degli impatti negativi sulla psiche. Alla base di questi stupefacenti e sconcertanti risultati, ci sono sempre i neuroni specchio: l'immagine patinata restituita da questi social network porta gli utenti a paragonare costantemente la propria condizione a quella che vedono nelle fantastiche fotografie di viaggi, case lussuose, bellezza apollinea e socialità invidiabile.

Né vale a molto la consapevolezza, a livello razionale, del fatto che ciò che si vede nei social network non corrisponde alla realtà. Infatti, la reazione istintiva del sistema specchio fa comunque il suo lavoro, a prescindere da essa. Il cervello umano analizza la realtà in piccole porzioni, mai nel loro insieme: si parla di “effetto framing” per riferirsi a questo processo di influenza selettiva sulla percezione dei significati. Il che significa, in parole semplici, che nel momento in cui si guarda un’immagine che ci suscita invidia, o ci fa sentire inferiori, brutti o miserabili, in quel momento per il nostro cervello conta solo quell’immagine. Si parla in tal senso di “Negative Social Comparison”.

Non si esclude che poi il cervello possa fare uno sforzo cognitivo per mettere le cose in prospettiva, e ricordarci dell’enorme mole di finzione e filtri che si cela dietro le decettive immagini dei social network. Ma questo non basta: una parte del danno si è già compiuto. Questo sforzo di razionalizzare comporterebbe l’attivazione di quello che Daniel Kahneman chiama, nel proprio saggio “Pensieri lenti e veloci”, il Sistema 2. È il sistema più saggio, conscio, ma anche il più pigro; assai più rapido è il Sistema 1, responsabile delle risposte emozionali, automatiche, ma anche altamente imprecise.

Per ritornare alla questione dello stupro nel metaverso, dunque, alla luce di quanto esposto, non dovrebbe sorprendere il fatto che il cervello di un soggetto immerso in questa realtà virtuale (peraltro studiata appositamente per creare la suggestione di trovarsi in un mondo sì virtuale, ma *reale*) è capace di provare delle risposte emozionalmente molto simili a quelle che si provano nella vita reale. E dunque, uno stupro nel metaverso può essere percepito dalla vittima in modo assai simile a uno stupro commesso in strada, nel mondo vero.

Un’ultima precisazione appare doverosa per spiegare la ragione per cui, quando accadono episodi del genere, talvolta non si compie l’atto di difesa più logico, ossia la rimozione del visore, la *fuga*. Questa spiegazione prende il nome di “Sindrome generale di adattamento”, e analizza le risposte che si possono dare alle sollecitazioni esterne. Per anni si è creduto che le risposte possibili a un attacco fossero due: combattere o fuggire (*fight or flight*). Da quasi un decennio, però, si riconosce l’esistenza di altre due possibili risposte a un attacco esterno: *freeze and fawn*. Si tratta, invero, di due non-reazioni, che si osservano tanto negli animali quanto negli umani. Lo stress dell’attacco, infatti, in alcuni casi determina un vero e proprio congelamento della vittima, che, come paralizzata dal terrore, non contrattacca e non fugge, ma rimane del tutto inerte, immobile, subisce l’offesa, anche quando l’aggressore si fa molto vicino. Ecco perché, anche se un’offesa sul metaverso si potrebbe facilmente neutralizzare rimuovendo il visore, talvolta questa reazione non è psicologicamente accessibile.

Ancora una dimostrazione di come, quasi sempre, le spiegazioni semplici sono frutto di una visione troppo parziale del problema.