

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TERAMO

Facoltà di Scienze della Comunicazione

L'identità in rete

Autore: dr. Valeria Manelli

L'IDENTITÀ IN RETE

Premessa

Se si considerano le forme di socialità ed i vari tipi d'interazione sociale che s'instaurano in rete, si può a ragione paragonare il ciberspazio ad una vera e propria agorà in cui è possibile incontrarsi, chiacchierare, litigare, fare amicizia, così come nella vita reale.

Ciò che tuttavia contraddistingue l'essere presenti ed il vivere in esso, è una sostanziale condizione di incorporeità.

Rheingold sostiene che nel ciberspazio facciamo tutto ciò che si fa quando ci si incontra, solo che lo facciamo su un monitor, *“lasciandoci alle spalle i nostri corpi”*.

Il fatto di lasciarsi alle spalle i corpi significa che la propria esistenza e l'essere presenti nel luogo-ciberspazio, sono elementi che si legano esclusivamente ad un nome o pseudonimo e ad una pura descrizione di se stessi.

L'incorporeità che caratterizza le relazioni in rete rappresenta un oggetto di studio di notevole interesse, laddove va ad incidere sui processi di formazione dell'identità personale e sociale, sulla costruzione del sé e delle stesse strutture di ruolo.

Se nella vita reale, la socialità è più strutturata e le identità, pur essendo molteplici, si presentano integrate e coerenti, al contrario, essendo quella di rete una socialità non strutturata, le persone

sembrano diventare pure maschere, le identità si decentrano, si flessibilizzano e divengono quasi entità processuali, uniformandosi alla cultura della simulazione postmoderna (Dell'Aquila, 1997).

È proprio nel momento in cui i singoli si trasfigurano quasi in cyborg (Haraway, 1995), ossia un ibrido tra organico e inorganico, che si realizza un incrocio tra la componente umana e quella cibernetica (innesti artificiali e protesi bioniche). Si crea così una pluralità di alias anonimi al punto che il sé diviene proteiforme e l'identità ne risulta, in qualche modo, sfaldata rispetto alle sue componenti tradizionali.

A tale proposito, Giuliano (1997) parla di “virtualizzazione dell'identità” non come un processo che non si oppone al reale o che rappresenta una falsificazione dell'identità, ma come una sperimentazione con la quale creare uno spazio in cui esprimere aspetti della nostra personalità altrimenti penalizzati dalle regole e dai ruoli che quotidianamente dobbiamo interpretare.

Quel che ci si chiede è se la maschera ed il camuffamento dell'io possano aiutare od ostacolare lo sviluppo della propria identità ossia se il Sé che ne deriva possa definirsi come un “Sé saturo” (Gergen, 1991), ricco e dalle enormi potenzialità o, al contrario, si possa parlare di un “Sé frammentato” ed incapace di autocontrollo.

Per tentare di rispondere a tali interrogativi, è opportuno uno sguardo preliminare al concetto di “identità personale” e di “io”.

1. L'identità e il Sé: dalla vita reale all'esperienza mediata.

La riflessione sul tema dell'identità oscilla continuamente come un pendolo, tra oggettività e soggettività, tra individuo e società dal

momento che le diverse concezioni pongono l'accento sul ruolo delle interazioni sociali o, al contrario, sulle caratteristiche interiori dell'individuo.

Dal cartesiano "*cogito ergo sum*" di stampo spiccatamente metafisico, il primo tentativo moderno di dare una definizione del concetto di identità personale, risale al 1688 ed è relativo a Locke il quale vuole stabilire un principio che spieghi la permanenza nel tempo dell'identità di un individuo. Egli arriva così a definire l'identità personale attraverso la coscienza di sé e attraverso la memoria che ne garantisce la continuità nel tempo: l'identità è quindi memoria.

Più tardi Hume nel suo Trattato sulla natura umana del 1739, ritiene che alla base del senso di identità vi sia un'operazione della memoria e di immaginazione, ossia "l'attribuzione di identità (fittizia) ad eventi di per sé dis-identici" (Sparti, 2000, p. 75). In questo senso l'identità rappresenta una necessità psicologica e risponde all'esigenza di dare un centro stabile all'insieme delle esperienze.

Nel 1890 James, sottolinea tre aspetti fondamentali dell'identità individuale:

- 1) Il *self* materiale ossia l'aspetto fisico e tutte quelle caratteristiche che contribuiscono al modo di mostrarsi e presentarsi.
- 2) Il *self* sociale, ossia il proprio ruolo all'interno della società
- 3) Il *self* spirituale ossia l'essere interiore o soggettivo di un essere umano.

Se dunque Locke e Hume insistevano sul carattere autonomo e privato delle modalità di costruzione dell'immagine di noi stessi, James, accanto all'aspetto soggettivo e interiore dell'identità, sottolinea, per la prima volta, il ruolo del contesto sociale e relazionale nella costituzione del self.

Secondo tale ottica dunque, l'io non è più il punto di partenza per il nostro rapporto con gli altri, ma l'io e la coscienza individuale risulterebbero unicamente dall'interazione con gli altri. In altre parole "l'identità individuale è una configurazione di concezioni di sé che hanno origine nei processi sociali" (Sciolla, 1983, pp. 185-201).

Con questo nuovo approccio al problema dell'identità, la sociologia e la psicologia sociale diventano le discipline di riferimento per tale studio.

In particolare, Mead (1934) prosegue e approfondisce il lavoro di James sottolineando ancor più marcatamente il ruolo delle componenti sociali e culturali nella costruzione del sentimento di identità.

Per Mead in effetti, il Sé si costituisce in primo luogo, attraverso i rapporti concreti che l'individuo ha con gli altri. L'immagine che l'individuo ha di sé, è il prodotto della sua esperienza sociale e delle forme di mediazione simbolica dell'esperienza stessa.

Mead pone in evidenza la funzione del gioco nel processo di costruzione del Sé: nei primi anni di vita, il bambino, attraverso il gioco spontaneo, tende ad assumere ruoli diversi, imitando quelli degli adulti. Il Sé, l'unità della personalità comprende, secondo Mead, due momenti distinti: la dimensione dell'Io e quella del Me. Il Me è l'insieme organizzato degli atteggiamenti degli altri che un individuo assume; l'Io è la risposta dell'organismo agli atteggiamenti degli altri (Mead, 1934). Nella sua teoria dei ruoli, Mead descrive il soggetto come un contenitore amorfo e passivo, costretto ad adeguarsi al self che la società gli impone.

A differenza di Mead, Goffman (1959) affida al soggetto un compito più attivo nella costruzione dell'identità: "il self non corrisponde al ruolo interiorizzato, ma viene attribuito proprio laddove l'individuo

mostra le sue differenze rispetto ai requisiti imposti dal ruolo” (Sparti, 2000, p.117). In questo senso l’individuo può sì assumere un ruolo, ma anche manifestare il suo atteggiamento di accettazione o di rifiuto nei confronti del ruolo stesso: egli può, in definitiva, prendere le distanze dal ruolo che assume.

L’identità del soggetto è considerata come pura maschera di una messa in scena sociale, le cui regole e caratteristiche strutturali determinano le diverse parti recitate dal soggetto stesso. Goffman distingue l’attore dal personaggio che egli recita: il personaggio, rispetto all’attore, non ha un ruolo attivo.

Il Sé per Goffman non ha origine nella persona del soggetto, ma nel complesso della scena; esso è dunque il prodotto di una scena. Da tale contesto scenico si costituisce il personaggio che rappresenta un ruolo relativo ad un copione, ossia a delle sequenze di comportamento.

In generale, si può dire che l’identità del soggetto si componga di due elementi: l’identità personale, corrispondente all’immagine che il soggetto ha di sé e l’identità sociale che corrisponde all’immagine che il soggetto dà di sé agli altri. Si tratta di elementi interdipendenti che, in ogni caso, hanno origine all’interno della società.

Già a partire dalla società cosiddetta del “tardo capitalismo” o “post-industriale”, si è cominciato a parlare del problema dell’identità dovuta alla crescente differenziazione degli ambiti del sistema sociale (politico, giuridico, economico, religioso) e dalla conseguente frammentazione del sistema sociale in diversi sistemi specializzati che ha visto nuove formazioni sociali sostituire quelle tradizionali (famiglia, classe, lavoro) cosicché l’identità non appare più il contenuto di una tradizione (Crespi, 1985).

Da questo momento in poi, non è più possibile considerare l'identità come interiorizzazione, da parte del singolo, dei valori e dei modelli normativi dominanti in un sistema sociale (Parsons, 1968), in quanto si è di fronte ad una pluralità di valori e modelli presenti all'interno di uno stesso sistema, da un "eccesso di alternative" che provoca una crescente "indeterminazione della cultura collettiva" (Rositi, 1983).

Thompson (1998) ritiene che il Sé sia un progetto simbolico che l'individuo costruisce attivamente sulla base di materiali simbolici a sua disposizione. L'individuo forma la sua identità nel corso del suo percorso esistenziale. Si tratta di quel processo di *autoformazione* che, prima dello sviluppo dei mezzi di comunicazione, utilizzava simboli acquisiti nei contesti di interazione faccia a faccia. Per la maggior parte delle persone la formazione del Sé era vincolata dunque ai luoghi in cui viveva e interagiva con gli altri.

In tal senso disponeva di una conoscenza "locale" (*ibidem*), tramandata oralmente di generazione in generazione, che veniva poi adattata alle necessità pratiche della vita. Come si è visto nel capitolo precedente, erano le interazioni faccia a faccia a veicolare le informazioni necessarie.

In seguito, lo sviluppo dei mezzi di comunicazione, ha esercitato un'influenza notevole sui processi di autoformazione che, a partire dalla stampa, si legano sempre più all'accesso a forme di comunicazione mediata. Si passa così da una conoscenza locale ad una conoscenza non locale, riprodotta attraverso i media che, come si è detto, hanno dato luogo al superamento delle distanze spaziotemporali nella quasi-interazione mediata.

In tal modo gli individui possono allargare i propri orizzonti di comprensione che non si limitano più ai modelli offerti

dall'interazione faccia a faccia, ma passano attraverso i mass media che, in tal senso secondo Thompson, costituiscono dei “moltiplicatori di mobilità” sociale.

Il passaggio da una conoscenza locale ad una non locale, fa sì che le risorse simboliche a disposizione dell'individuo per la formazione del proprio Sé, siano sempre più abbondanti e vengano mediate dai moderni strumenti di comunicazione. Ciò comporta anche la possibilità, per gli individui, di sperimentare forme di vita alternative, di passare cioè a quella che può definirsi “esperienza mediata”.

Se tali processi sono da collegare immediatamente allo sviluppo degli strumenti di comunicazione (a partire dalla stampa) che danno luogo alla “quasi-interazione mediata” di Thompson, è opportuno chiedersi cosa accada rispetto alla rete dove, come si è già accennato, i processi di costruzione dell'identità assumono un ruolo centrale.

2. L'identità postmoderna e la rete

Il passaggio dalla modernità alla postmodernità determina un cambiamento anche nella concezione dell'identità.

Secondo la concezione moderna infatti, il Sé è unitario e non soggetto all'influenza dell'altro o dell'ambiente: a lungo la società occidentale premoderna, dove ciascun membro aveva un posto ben preciso e un'identità ben definita, si è basata su tale ideologia individualista. Si pensi ad esempio alla filosofia kantiana, che riteneva il Sé unitario e individuale, guidato dalla ragione e non influenzato in alcun modo dall'esperienza.

Nel XX secolo, con l'avvento della postmodernità, si apre la critica alla nozione modernista del Sé come unitario (Powell, 1997): per i postmodernisti il Sé è multiplo e frammentato per sua natura.

La modernità e la postmodernità hanno gettato il soggetto sul palcoscenico di un teatro sul quale deve recitare dei ruoli impostigli dalla società: dalla sovrapposizione di tali recite e maschere, emerge la persona, maschera delle maschere.

Nella società odierna, l'individuo scopre e sperimenta nuovi punti della "geometria dello spazio sociale" (Simmel, 1971): questi punti divengono quindi dei riferimenti costanti non solo per la definizione della propria identità, ma anche per l'azione sociale (Weber, 1922).

Per i postmoderni il sé è una costruzione sociale (Berger e Luckmann, 1966) in quanto è determinato dalle differenze esistenti tra la propria individualità e quella degli altri con i quali si interagisce in un determinato contesto sociale.

Secondo Powell (1997), essendo dunque il prodotto dell'interazione tra le esperienze interne ed esterne vissute dall'individuo, il Sé:

- a) non esiste a priori dall'esperienza;
- b) non è statico ma dinamico in quanto si ridefinisce in seguito ad ogni esperienza;
- c) non è armonico, ma conflittuale perché le esperienze possono essere contraddittorie;
- d) non è unico, ma multiplo poiché è portato ad adeguarsi ad ogni situazione relazionale, tanto da poter apparire sempre diverso.

Se, come diceva Mead (1934) il Sé si sviluppa quando l'individuo impara a guardarsi con gli occhi dell'altro, si può dire che lo stesso oggi accada attraverso l'interazione telematica, nonostante questa non

avvenga secondo la modalità face to face, ma svincolandosi dalle proprie determinazioni corporee.

Come i media precedenti hanno dissolto vincoli sociali relativi allo spazio e al tempo ed hanno, di conseguenza, trasformato i processi di costruzione del Sé, i più recenti mezzi di comunicazione telematica, sembrano dissolvere anche i confini dell'identità. Ciò che in rete accade molto di frequente, è che qualcuno finga di essere qualcun altro o, addirittura, di essere varie persone nello stesso tempo.

L'individuo postmoderno sente il bisogno di rispondere alla domanda "chi sono io?" senza far riferimento in maniera univoca a identità "istituzionali" – quali quelle di moglie/marito, padre/madre, ecc. – perché rifiuta di identificarsi in schemi rigidi. L'individuo postmoderno vuole essere una *pastache personality* (Gergen, 1991), cioè un camaleonte sociale che prende in prestito frammenti di identità ovunque per combinarle in modo da costruire un sé che sia il più possibile adatto alla situazione- relazione in cui l'individuo è inserito, piuttosto che coerente con quella "vera identità" di cui la modernità andava in cerca (Mantovani, 1995).

Si assiste così ad un processo definibile come "*moltiplicazione del Sé*" già teorizzato nelle teorie psicoanalitiche: Freud in particolare, parla di frammentazione dell'essere (tra conscio e subconscio).

In tal senso sembra ovvio che nel ciberspazio l'autenticità delle relazioni umane sia sempre posta in dubbio, a causa della molteplicità di maschere che si possono assumere e della distanza che è maggiore, rispetto a quella della vita reale.

Rheingold sostiene che le maschere e lo smascheramento facciano parte della grammatica del ciberspazio; quest'ultima comporta infatti un vero e proprio gioco delle identità laddove è possibile indossarne

di nuove, false, multiple, sempre relativamente alla situazione particolare.

Potrebbe sembrare un'ipotesi azzardata, ma sembra quasi che il gioco delle diverse identità che nella rete ha luogo e che vede il frammentarsi/moltiplicarsi dell'identità stessa, sia la conseguenza diretta della volontà dell'individuo di trovare espressione in uno "spazio" libero da ogni costrizione sociale circa il modo di apparire. L'identità che ognuno può plasmarsi in rete, sarebbe in tal senso una proiezione della identità reale e, come quest'ultima si fregia di un nome che ne garantisca la riconoscibilità sociale.

2.1 Identità uguale nome?

Costruire un proprio sé-personaggio in rete, vuol dire, sostanzialmente, costruire una persona, con una propria identità legata ad un nome.

Un tempo, nelle società tribali, il nome aveva un'importanza sociale, dal momento che indicava la collocazione dell'individuo all'interno del territorio sociale. Il nome recava informazioni sul clan di appartenenza, sul totem (l'oggetto sacro con cui si identifica il clan stesso e dal quale deriva il nome di quest'ultimo) e sul ruolo dell'individuo all'interno della comunità. Spesso il nome descrive lo status dell'individuo rispetto al clan o al resto della società ed è il risultato del posizionamento dell'individuo all'interno della società e rimanda ad una dimensione magica (Paccagnella, 2000).

Se nella società moderna il nome sembrava aver perduto la sua importanza ed il suo fascino quasi magico, proprio con le reti telematiche esso riacquista tutta la sua importanza. Innanzitutto, a differenza del nome anagrafico che viene imposto, in rete si può scegliere il proprio nome o pseudonimo: nick, handle, alias. In questo caso il nome scelto è frutto di una costruzione sociale della propria identità telematica, spesso legata ad una particolare cultura o background socioculturale. Può derivare infatti da una subcultura particolare: relativa agli hacker o ai fan di un gruppo musicale ad esempio. Spesso il nickname viene scelto per rivelare qualcosa della propria personalità profonda, per cui non si tratta di un distacco completo dalla personalità quotidiana, ma solo di una elaborazione di una parte del proprio Sé (*ibidem*).

Se si considera il fatto che le relazioni sociali in rete si sviluppano prevalentemente sotto forma di testo, è chiaro che il primo passo da compiere per chi entra in rete, è quello di darsi un'identità, di scegliersi un nome, per poi dar vita alla propria esistenza online attraverso la comunicazione.

In rete si istituisce così la pratica dello *pseudonimato*, ossia l'adozione di pseudonimi come strumento di identificazione, che rimangono stabili nel tempo nonostante la possibilità di cambiare in ogni momento: si tratta quindi delle cosiddette "identità artificiali ma stabili" di cui parla Rheingold.

Sembra infatti utile, distinguere tra lo pseudonimato e l'anonimia pura. Nel mondo virtuale sono possibili molti gradi di identificazione: uno pseudonimo, sebbene non consenta di rintracciare una persona del mondo reale, può avere una reputazione ben strutturata nel dominio

virtuale. Un messaggio con pseudonimo può dunque farsi portatore di ricche informazioni contestuali sul mittente.

L'anonimia e lo pseudonimato sono oggetto di controversi dibattiti nel mondo online: se da un lato l'anonimia è decantata come garanzia di tutela della libertà personale in un'era di crescente sorveglianza, dall'altro è condannata come invito all'anarchia che fornisce una copertura a criminali, evasori fiscali e terroristi.

Da un punto di vista strettamente sociologico, l'uso di pseudonimi, fa sì che si passi da una logica sociale ascriviva (Bordieu, 1983) ad una meritocratica, dove le persone possano sviluppare la propria reputazione sulla qualità delle loro idee, piuttosto che sulla condizione sociale, l'età o la ricchezza (May, 1994).

Si tratta, in realtà, di una condizione di anonimato sostanziale (visto che l'identità anagrafica rimane comunque nascosta) che viene compensata dallo pseudonimato virtuale. In tal modo le identità incerte della rete cercano di trovare una propria collocazione e stabilità all'interno dell'ambiente-cyberspazio. Esse vivono in un universo quasi parallelo, in una dimensione propria, ma portano con sé qualcosa dell'identità reale di chi le assume in una interazione reciproca e continua tra esperienze presenti e passate.

2.2 La costruzione del Sé on-line: la persona in rete

La condizione di pseudonimato tipica dell'interazione in rete, permette all'individuo di rivelarsi nella misura in cui egli stesso vuole e consente, allo stesso tempo, di tracciare l'identità telematica del soggetto.

A volte la condizione di pseudonimato, rappresentando una forma di mascheramento dell'identità anagrafica, sembra facilitare una maggiore partecipazione politica e sociale degli utenti della rete (Rodotà, 1997).

Nonostante la possibilità di modificare in ogni momento il proprio pseudonimo, la tendenza è quella a conservarlo, in modo da essere facilmente riconosciuti e identificati all'interno della rete, producendo così delle relazioni sociali caratterizzate da una certa stabilità. Un secondo effetto, non meno importante, è relativo a quello che può definirsi sviluppo del Sé online o, per meglio dire, sviluppo della "persona on-line" (Paccagnella, 2000).

Persona deriva etimologicamente dall'etrusco *phersu*, "maschera"; il significato latino di *persona*, è quello di maschera teatrale, ossia di personaggio. Il concetto di persona infatti, è legato originariamente ai personaggi mitici rappresentati nei rituali attraverso le maschere (Mauss, 1950) e i giuristi romani lo usavano per indicare il soggetto di diritti in contrapposizione, per esempio, allo schiavo. In tale contesto, la "persona" indicava quindi un soggetto privilegiato che, tra gli altri diritti, aveva anche quello di fregiarsi di un nome sacro della *gens* e da un *cognomen*, soprannome che si confonde con l'*imago*, cioè la maschera di cera modellata sul viso dell'antenato morto, custodita nelle case delle famiglie patrizie. Al diritto di fregiarsi di un nome, si accompagnava il divieto di usurpare quello altrui.

Come si è detto sopra, l'identità telematica è legata ad un nome, ma ad un nome si lega anche il concetto di persona, per cui si può stabilire l'equazione individuo=persona.

In sociologia, la persona indica la componente più sociale del soggetto, basti pensare alla categoria di *attore sociale* (Touraine,

1992) in quanto distinto tanto dall'*individuo*, quanto dal *soggetto*. In tal senso l'attore sociale rappresenta il soggetto di un ruolo ed opera nel *theatrum mundi*, ovvero sul palcoscenico della vita (Goffman, 1959).

La crisi della modernità e l'avvento dei nuovi mezzi di comunicazione, hanno portato alla necessità di ridefinire il concetto di identità attraverso l'idea di una identità multipla o frammentata: dunque non più una *persona*, ma più *personae* che identificano lo stesso soggetto.

La molteplicità dell'identità si afferma più compiutamente con le reti telematiche, in quanto si assiste alla costruzione di una *persona virtuale*.

La nascita di una persona online, è necessaria all'interno di una comunicazione che dà al soggetto la possibilità di non coinvolgere la propria identità anagrafica e di mascherarsi attraverso l'uso di uno pseudonimo. Quest'ultimo, si rende indispensabile in un processo comunicativo, per stabilire un contatto, seppur superficiale, con altri utenti e tenere traccia di tale contatto attraverso un'identità "alternativa".

L'essere socialmente presenti in rete tuttavia, non può limitarsi alla pura e semplice assunzione di una identità/nome, ma richiede un certa continuità nella partecipazione: come si è già detto, in Rete esistere equivale a comunicare.

È in questo modo che nasce la cosiddetta "persona on-line" o "Sé on-line" o "ciberself" (Walther, 1996).

Uno degli elementi che definiscono la persona on-line, è la "firma" dei messaggi; nel mondo online essa rappresenta il segnale di identità più intenzionale, dal momento che può essere aggiunta a discrezione

dell'utente. La firma può comprendere il nome, l'indirizzo telematico, ma può veicolare anche ulteriori informazioni sulla persona che, ad esempio, potrebbero fornire alcuni indicatori sociali o di contesto relativi al soggetto stesso, definendo così alcune coordinate della comunicazione.

Un esempio di presentazione di Sé on-line, è offerto dalle home page personali le quali rispondono alla necessità di “pubblicare in rete” (Boccia Artieri, Mazzoli, 2000) per soddisfare un bisogno di protagonismo, di comunicazione del proprio pensiero, della propria esistenza a molti soggetti. È possibile distinguere diverse categorie della presentazione di sé attraverso le home page:

- 1) individuale, con la descrizione di caratteri personali;
- 2) come membro di un'organizzazione dove ci si presenta attraverso una struttura definita da altri;
- 3) come membro di una famiglia con elementi individuali e personali;
- 4) caratteristiche essenziali, dove si forniscono le informazioni fondamentali;
- 5) lavorativo, di tre tipi, a seconda degli obiettivi da raggiungere: essenziale, curriculum, abilità professionali (Turkle, 1995).

Nella prospettiva goffmaniana la home page può essere considerata come una “ribalta” o un palcoscenico sul quale il soggetto cerca di interpretare il proprio ruolo e dove talvolta, può esercitare un'attività di “autopromozione”.

In ogni caso le home page, ispirate o meno da pura vanità, più di ogni altra cosa, sembrano rispondere ad una vecchia domanda dell'uomo: “Chi sono io?” (Giuliano, 1996).

Il tentativo di rispondere a tale domanda passa attraverso la ricerca di una relazione con l'altro: il fatto di inserire l'indirizzo e-mail nella propria home page ad esempio, rappresenta la necessità di mettersi in contatto con altri. Ci si chiede, a tale proposito, cosa possa offrire di più e di meglio uno scambio di parole con uno sconosciuto, anziché una chiacchierata con un amico in carne ed ossa.

Secondo Mead (*ibidem*) il Sé si definisce e si modifica continuamente nel corso della vita di un individuo, attraverso le relazioni sociali. In questo senso, la continua ricerca, da parte dell'individuo, della propria identità si esaurisce (anche all'interno della Rete) in un gioco di specchi. La società (anche quella di rete) infatti, fornisce uno specchio in cui l'individuo scopre la sua immagine o definizione di sé. In tal senso si può rispondere a quel "Chi sono io?" che crea nell'uomo tanta insicurezza ed ansia.

La rete è dunque anche uno specchio sociale che determinerebbe una certa scomposizione o frammentazione del Sé (Turkle, 1995) che si può realizzare, ad esempio, nei diversi modi di "firmarsi" o nella stessa scomposizione in varie sezioni delle home page. In questo modo, secondo Sherry Turkle (*ibidem*), si definisce un'identità postmoderna scomposta in diversi riquadri che corrisponderebbero alle diverse sezioni dell'home page.

In realtà le teorie e concezioni relative all'identità in rete appaiono alquanto controverse: dove alcuni parlano di "identità" infatti, altri parlano di "Sé" e altri ancora di "persona", mentre c'è chi usa i due termini come fossero sinonimi, senza tenere conto che la "persona", a differenza del Sé, ha una dimensione più sociale (Paccagnella, 2000).

Si tratta, in realtà di elementi che, sebbene distinti, sono strettamente correlati tanto da sembrare quasi sovrapposti. Il concetto di persona

tuttavia, è quello che più degli altri aderisce alle modalità di interazione della Rete, in quanto ricalca fedelmente le pratiche di “mascheramento” che in essa hanno luogo.

3. Identità alternative nei Multi-User Dungeon

Se la comunicazione telematica in generale, ha portato al dissolvimento dei confini dell'identità intesa nel senso tradizionale, appare molto interessante vedere come si determinino nuove identità fluide che agiscono all'interno della rete. Si tratta appunto di maschere (personae) che consentono a ciascuno di plasmarsi autonomamente un proprio “io” telematico che interagisca con le altre maschere ivi presenti.

L'applicazione più concreta del concetto di maschera all'interno della Rete, è sicuramente quella relativa ai MUD, ossia a quegli universi virtuali in cui si comunica con gli altri per mezzo dei propri personaggi, recitando dunque un ruolo assunto.

Nei MUD l'identità rappresenta un elemento centrale tanto da poter essere definiti “laboratori d'identità” (Bruckman, 1992).

Rheingold li definisce come quei luoghi in cui “la magia è reale e l'identità è fluida” (Rheingold, 1994, p. 170).

Nei MUD entrano in gioco due fattori fondamentali: l'anonimato (o pseudonimato) e la flessibilità, che consentono ai giocatori di dire più liberamente quello che vogliono e soprattutto di essere quello che vogliono. I personaggi del MUD o Avatar (per gli Hindu, l'avatar è l'incarnazione terrena di un dio) infatti, possono evolversi e cambiare in termini di genere, forma ed altre caratteristiche relative all'aspetto fisico, secondo la volontà del giocatore che ne rappresenta lo stesso

creatore. In questo modo l'identità non è fissa né costante, ma si presenta come suscettibile di modificazioni in itinere.

Ciò che avviene nei MUD, può definirsi come processo di "autodefinizione" dell'identità che ha inizio dalla scelta del nome virtuale: può essere un nome qualunque o, il più delle volte, ispirarsi a personaggi di film, libri o rappresentare simboli.

Dopo il nome occorre fornire ulteriori elementi per la definizione dell'aspetto virtuale, quali il genere, l'abbigliamento, la razza: solitamente l'obiettivo è quello di creare un'identità desiderabile, attraente e interessante attraverso gli stessi requisiti ritenuti desiderabili nella realtà. Nella vita quotidiana l'aspetto fisico (non modificabile) rappresenta un punto di riferimento essenziale delle nostre relazioni sociali: fa parte della comunicazione non verbale e si fa portatore di significati sociali e culturali. Nella rete, al contrario, essendo dominante l'incorporeità, la descrizione che il giocatore fornisce del proprio personaggio è fondamentale. Il corpo diventa così un simbolo mutevole e modellabile completamente dal giocatore. In tal senso sono notevoli le conseguenze su aspetti fondamentali della vita reale quali la razza, la classe sociale, il genere, e la sessualità.

Per quanto riguarda i primi due elementi, i giocatori sembrano preferire la razza bianca ed il ceto medio alto che riflettono, probabilmente, l'identità reale degli utenti (*ibidem*). Le caratteristiche che sembrano più importanti, sono quelle relative al genere che, in alcuni casi può essere scelto tra maschio e femmina, in altri anche tra neutro, ermafrodita o di natura fantastica.

Un fenomeno molto frequente nei MUD e nelle rete in generale, è quello dello "scambio del genere", tanto che si parla di "gender-swapping" ossia "cambiare genere" (Bruckman, 1992; Turkle, 1995)

laddove uomini si fingono donne e viceversa. Tale fenomeno, di grande interesse per alcune correnti sociologiche e psicologiche, in realtà ha da sempre interessato il genere umano, ma con le tecnologie sembra esplodere in quanto chiunque può esprimersi sotto una diversa identità.

Gender-swapping significa manipolare la propria identità, il proprio genere e il proprio fisico; ci si relaziona con gli altri sotto mentite spoglie non solo per gioco, ma anche per convinzioni ideologico-culturali, curiosità o anche perversione.

La maggior parte dei giocatori sono maschi e si presentano come tali, ma nel momento in cui si verificano fenomeni di “transessualità” virtuale, ciò avviene nella direzione maschio-femmina, nel senso che sono più i maschi a presentarsi come femmine che viceversa (Curtis, 1992). Ciò avviene solitamente perché gli uomini vogliono vedere come vive “l’altra metà” (*ibidem*) soprattutto considerato il fatto che in rete le donne sono oggetto di particolari attenzioni. Secondo la Bruckman (1992) ciò aprirebbe la porte a grandi potenzialità soprattutto per gli utenti più timidi che, in tal modo, possono esprimersi senza essere identificati. Il Gender-swapping dimostrerebbe dunque come la Rete non sia solo uno strumento di lavoro, ma un vero e proprio “workshop” (*ibidem*) il cui tema è l’individuo stesso.

In questo senso le identità virtuali rappresentano uno strumento per svincolarsi dai significati culturali attribuiti normalmente al genere: la possibilità di adottare un genere diverso da quello biologico al quale appartiene il giocatore, offre la possibilità di calarsi nei panni di “un altro”, di recitare un ruolo diverso anche se spesso questo atteggiamento viene giudicato come “non etico”. È così che entro la logica del gioco, si produce quell’effetto di mascheramento proiettato

nella propria identità virtuale, nel proprio Avatar ossia in quell'umanoide dotato di una rappresentazione virtuale, che può muoversi e comunicare usando anche tratti sovrasegmentali (cenni del capo e movimenti degli occhi), che rappresenta la proiezione del giocatore stesso.

Se per Gergen (1991) si è raggiunta la *saturazione sociale*, nel senso che “i Sé sono sempre più popolati di personaggi altrui” e “ognuno di noi ospita una grande popolazione di potenziali nascosti”, per Rheingold nei MUD quei Sé latenti sono liberati dalla tecnologia ed hanno la possibilità di manifestarsi.

Se in qualche modo l'identità virtuale rappresenta una proiezione di quella reale o di quelle latenti, è necessario considerare come anche l'identità virtuale possa avere un'influenza su quella reale. Questo può esser vero soprattutto quando si parla di bambini, laddove il momento ludico costituisce un'importante forma di apprendimento (Piaget, 1975).

Come si è già accennato nel capitolo 3, il concetto di *padronanza* (Turkle, 1995), è stato individuato quale elemento-chiave per spiegare cosa avviene nei MUD. Secondo tale concezione, crescendo, ciascuno di noi forgia la propria identità partendo dall'ultimo luogo dello sviluppo psicologico in cui ci siamo sentiti sicuri; di conseguenza molte persone finiscono per definirsi in termini di competenza di ciò che sono in grado di controllare. In questo senso, se per definire il Sé si usa ciò su cui si può esercitare un controllo perfetto, come nel caso dei MUD, si può dire – come sostiene Rheingold – che in tal modo questi costituiscano dei laboratori d'identità, anche se in maniera distorta e atipica.

Conclusioni

La peculiarità dell'interazione in rete, oltre alle nuove forme di socialità, determina un cambiamento più intimo dell'individuo visto che ne risulta modificato il concetto stesso di identità.

Lo schermo del computer, suddiviso in più finestre, in ognuna delle quali l'individuo può essere impegnato a gestire un ruolo differente, è l'immagine che Sherry Turkle usa per descrivere l'identità postmoderna. A tale proposito Giuliano (1997) ritiene che se, da un lato, Internet "il sistema decentrato dell'era postmoderna" rappresenti le crisi dell'identità, dall'altro ritiene che esso costituisca un enorme potenziale di sviluppo per quanto concerne il problema della formazione dell'identità.

In altri termini il rapporto tra comunicazione al computer e identità può essere interpretato secondo due punti di vista complementari. Da una parte la Rete, rendendo molto facile il camuffamento nel gioco delle identità, accompagna il processo di offuscamento dell'identità connotata da confini sempre più sfumati. In questo senso se si accetta la concezione della moderna sociologia che vede l'identità come il prodotto delle relazioni sociali, è da notare come Internet, accelerando il ritmo delle esperienze e delle interazioni, determini il carattere proteiforme dell'identità postmoderna la quale si frammenta in maschere e ruoli. Internet è dunque lo strumento di tale frammentazione dato che le maschere sono immediatamente disponibili.

Tuttavia, nello stesso tempo, Internet rappresenta la possibilità di trasformare le insidie della frammentazione dell'identità in nuove risorse e potenzialità per l'individuo.

L'incorporeità tipica della "ciber-interazione", forgia un nuovo concetto di identità parallelo e sovrapposto a quello reale.

Emerge infatti, nella comunicazione in rete, la possibilità di costruire identità diverse, contigue e differenziate rispetto a quella vincolata al principio di identità stabile di stampo moderno.

Dalla capacità mimetica (nel senso di *mimesis* aristotelica) dell'individuo, dalla moltiplicazione degli pseudonimi o degli avatar, nasce dunque l'identità postmoderna che definisce un soggetto errante. È così che l'*identità nomade* (Boccia Artieri, Mazzoli, 2000) definibile come un io molteplice e in evoluzione, si muove all'interno dello spazio cibernetico, con maggiore disinvoltura e libertà che nella vita reale.

Il problema tuttavia resta aperto: e-mail, chat line e giochi di ruolo costituiscono nuove risorse gestibili dall'individuo il quale, spegnendo il computer può interrompere il "gioco" e abbandonare un ruolo; oppure sono la strada verso la dissociazione schizofrenica della personalità multipla? Sembra che il gioco con l'identità e la sperimentazione siano tali solo se, in qualsiasi momento, si può scegliere di interrompere il gioco e tornare ad essere ciò che si era prima. Altrimenti si finisce con il perdersi nelle maschere e nei frammenti delle identità fittizie.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

Berger, P., Luckmann, T.

1966 *The Social Construction of Reality*, New York, Doubleday; trad. it. *La realtà come costruzione sociale*, Bologna, Il Mulino, 1969

Boccia Artieri, G., Mazzoli, G.

2000 *Tracce nella rete. Le trame del moderno fra sistema sociale ed organizzazione*, Franco Angeli, Milano

Bourdieu, P.

1983 *La distinzione*, Bologna, Il Mulino

Bruckman, A.

1992 *Identity Workshop: Emergent Social and Psychological Phenomena in Text-Based Virtual Reality* disponibile all'indirizzo
<ftp://ftp.cc.gatech.edu/pub/people/asb/papers/identity-workshop.rtf>

Crespi, F.

1985 *Le vie della sociologia, problemi, teorie, metodi*, Il Mulino, Bologna

Curtis, P.

1992 *Mudding: Social Phenomena in Text-Based Virtual Realities* in "Interek"; trad.it. *Comunicazioni via MUD: i fenomeni sociali delle realtà virtuali basate su testo*, in "Sistemi Intelligenti", 8, 2, 1996, pp. 229-253

Dell'Aquila, P.

1997 *Verso un'ecologia del consumo*, Angeli, Milano

1999 *Tribù telematiche*, Guaraldi, Rimini

Gergen, K.J.

1991 *The Saturated Self*, Basic Books, New York

Giuliano, L.

1995 *I padroni della menzogna. Identità e mondi virtuali*, Meltemi Ed., Roma

1999 *Comunità nel cyberspazio* in "Sociologia", 2, pp. 47- 63

Goffman, E.

1959 *The Presentation of Self in Everyday Life*, Garden City, NY, Doubleday; trad. it. 1969, *La vita quotidiana come rappresentazione*, Bologna, Il

Haraway, D.J.

1995 *Manifesto cyborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*, Feltrinelli, Milano

James, W.

1890 *The principles of Psychology*, Dover, New York, 1950

1995 *Comunicazione e identità. Dalle situazioni quotidiane agli ambienti virtuali*, Il Mulino, Bologna

Mauss, M.

1950 *Sociologie et anthropologie*, Paris, Presses Universitaires de France, trad. it. *Teoria generale della magia e altri saggi*, Torino, Einaudi, 1965

May, T.

1994 *The cyphernomicon: cypherpunks FAQ and more*.
<http://www.oberlin.edu/%7Ebrchkind/cyphernomicon>

Mead, G.H.

1934 *Mind, Self and Society*, Chicago, University of Chicago Press;
trad. it. *Mente, sé e società*, Firenze, Giunti-Barbèra, 1972.

2000 *La comunicazione al computer*, Il Mulino, Universale
Paperbacks.

1968 *The Position of Identity in the General Theory of Action*, trad. it.
Il ruolo dell'identità nella teoria generale dell'azione, in L.
Sciolla, *Identità*, Torino, Rosenberg & Sellier, 1983 pp. 63-88

Piaget, J.

1975 *La psychogenèse de la connaissance et sa signification
épistémologique*, in Piattelli Palmarini M., *Théories du langage.
Théories de l'apprentissage*, Ed. du Seuil, Paris 1979

Powell, J.A.

1997 *The Multiple Self: Exploring Between and Beyond Modernity and
Postmodernity*, disp. all'indirizzo
www.1.umn.edu/irp/zstrates.html

Rheingold, H.

1994 *Comunità virtuali. Parlare, incontrarsi, vivere nel ciberspazio*,
Sperling & Kupfer Editori Milano (ed. orig. 1993).

Rodotà, S.

1997 *Tecnopolitica. La democrazia e le nuove tecnologie della
comunicazione*, Roma-Bari, Laterza

Rositi, F.

1983 *Tipi di identità e tipi di mezzi*, in "Rassegna italiana di
Sociologia", XXIV, n.1

Sciolla, L.

1983 *Identità*, Rosenberg e Sellier, Torino

1971 *On Individuality and Social Forms* (D. Levine, ed). Chicago: The University of Chicago Press.

Sparti, D.

2000 *Identità e coscienza*, Bologna, Il Mulino

Thompson, J.B.

1998 *Mezzi di comunicazione e modernità. Una teoria sociale dei media*, Bologna, Il Mulino.

Touraine, A.

1969 *La società post-industriale*, Il Mulino, Bologna

1992 *Critique de la modernité*, Paris, trad. it. *Critica della modernità*, Milano, Il Saggiatore

Turkle, S.

1985 *Il secondo io*, trad. it. G. Perroni, Frassinelli, Milano.

1995 *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*, New York, Simon & Schuster; trad. it. *La vita sullo schermo*, Milano, Apogeo

Vicari, S.

1996 *Tempo, spazio e relazioni digitali*, in Belloni e Rampazi (a cura di)

Walther, J.

1996 *Computer-Mediated Communication: Impersonal, Interpersonal, and Hyperpersonal Interaction*, in “Communication Research”, 23, pp.1-43

Weber, M.

1922 *Economia e società*, Milano, Comunità, 1961