

# RIFLESSIONI DEL SÉ. ESISTENZA, IDENTITÀ E SOCIAL NETWORK

*Lorenzo Denicolai, Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'Educazione,  
Università degli Studi di Torino, [lorenzo.denicolai@unito.it](mailto:lorenzo.denicolai@unito.it)*

## Abstract italiano

Questo articolo ha come obiettivo l'analisi di alcune dinamiche del processo di costruzione identitaria che può avvenire con l'ausilio dei social network. In particolare, si renderà conto della presenza di una condizione di esistenza online, resa possibile dall'attualità tecnologica e base della costruzione del sé in ambienti di social networking. L'analisi è condotta partendo da studi di antropologia, di filosofia del linguaggio e di pragmatica della comunicazione.

## Parole chiave

Social network, identità online, virtualità, essere online, riflessione del sé

## English Abstract

This article aims to analyse some dynamics of the identity building process that can take place through the use of social networking sites. Particularly, it will explore the presence of an online existence, that is based on the current technology and is fundamental for the self-building in social networking environments. The analysis is conducted starting from

anthropology studies, philosophy of language and pragmatics of human communication.

### Keywords

Social network sites, identity online, virtual reality, being online, self-reflection

## 1. Introduzione

Questo articolo intende presentare alcune problematiche che ritengo fondamentali nella disquisizione sui processi identitari all'interno dei media e sulle dinamiche che, nella nostra modernità, possono scaturire dalla diffusione e dall'utilizzo quotidiano delle tecnologie.

La prima sezione ha lo scopo di analizzare le forme di esistenza (cioè di possibilità d'essere) dell'utente nel contesto mediale; per questo, ci si servirà delle teorie sul simulacro e sullo scambio simbolico di Jean Baudrillard (2007), unitamente alla visione tecnologica – e più orientata all'odierna condizione di immersione negli spazi virtuali – fornita da Bolter e Grusin (2002) nei loro studi sulla rimediazione. Verranno considerati anche concetti di respiro filosofico derivanti dalla dicotomia ontologica essere-esserci di Heidegger (2006) e dalle pagine di Jacques Derrida (1985).

L'articolo analizza successivamente alcune azioni che la virtualità rende possibili. Muovendo dalle teorie di John Austin (1987) e di John Searle (2009), mi soffermerò su alcuni atti che – pur essendo compiuti in ambienti interattivi – possono modificare la condizione reale: atti che, nella loro performatività, diventano spesso segni efficaci, ossia prodotti di una semiosi che appaiono anche come momento di significazione di un'enunciazione, di un work in progress che l'istantaneità comunicativa rende possibile grazie alla connessione continua alla rete Internet (e dunque alla doppia possibilità di esistenza e di azione). A partire dal concetto di intenzionalità collettiva (Searle, 2009), si analizzerà il processo identitario che può evidentemente realizzarsi anche nell'ambiente social con dinamiche del tutto simili a quelle della realtà. Per quest'ultima parte si farà riferimento, tra gli altri, alla teoria del pragmatista americano George Herbert Mead (1972), che ha individuato nel «gesto vocale» e nell'esigenza di un continuo adattamento tra l'individuo e il gruppo sociale di cui è parte il nucleo della sua speculazione filosofico-sociale.

## 2. Identità e consapevolezza

La questione della costruzione identitaria attraverso la tecnologia mediale appare essere una tematica importante nel panorama scientifico, a causa dell'elevato numero di utenti che, in ogni momento della giornata, vivono contemporaneamente online e offline. La condizione dell'utente 2.0 è di una doppia esistenza che oscilla di continuo tra l'essere e il poter essere, ossia tra una realtà fisica di cui l'uomo fa biologicamente parte e una realtà virtuale che, lungi dall'essere assorbente e parallela, è oggi piuttosto tangente e in continuo divenire.

Ritengo che la maggior parte degli utenti online non si interroghi su quale sia il proprio stato in rete – ossia se abbia consapevolezza del poter esistere online – ma che, più semplicemente, viva inconsapevolmente la condizione interattiva; mi pare che tale considerazione possa essere anche dimostrazione dell'alto grado di penetrazione che l'interattività e questa condizione esistenziale hanno nei confronti dei suoi utilizzatori. Mi sembra più consono, quindi, parlare di una ricerca di 'consapevolezza online' piuttosto che di esclusiva costruzione d'identità, partendo dal presupposto che – esattamente come per il processo identitario reale – l'individuo necessita di uno spazio di riconoscimento e di rappresentazione del sé in rete.

A giudicare dagli ambienti di condivisione e di discussione (dai forum ai blog personali e ai social network), l'esigenza di riconoscimento sociale in rete occupa oggi un posto preponderante nei desideri del singolo utente, che sovente si riversa nel web alla ricerca di uno spazio altro in cui potersi esprimere, mostrare e ri-vedere, ossia riconoscere. A questo proposito, Sherry Turkle (2012) traccia un quadro della questione nel suo «Insieme ma soli», in cui presenta un vasto numero di testimonianze di giovani americani che si servono abitualmente dei social network anche come spazio di condivisione emozionale. Al di là di ogni ripercussione psicologica e di possibili problematiche di natura patologica evidenziate, Turkle (2012, p. 32) sottolinea la facilità con cui oggi la tecnologia consente questa sorta di doppia vita, a cavallo tra l'essere online e l'offline:

«Creare un avatar – magari di genere diverso, con un'età diversa e di carattere opposto – è un modo di esplorare il sé. Ma se trascorrete tre, quattro o cinque ore al giorno in un gioco online o un mondo virtuale (un impegno di tempo non raro) deve esserci qualcosa che vi perdete. E spesso questo qualcosa è la compagnia di familiari e amici [...]. Potreste aver cominciato la vostra vita online in un'ottica di compensazione: eravate soli e isolati, sembrava meglio di niente [...]. Non sorprende che qualcuno racconti di sentirsi deluso quando passa dal mondo virtuale a quello reale. Capita non di rado di vedere persone che maneggiano freneticamente il proprio smartphone, cercando luoghi virtuali dove potrebbero essere, ancora una volta, qualcosa di più».

È certamente vero che lasciandosi coinvolgere completamente da Internet si può perdere qualcosa di reale, ma è anche vero che su Internet si può 'realizzare' e 'vivere' qualcosa di reale. Il problema, semmai, è comprendere come sia possibile compiere azioni in rete che abbiano una ricaduta sulla realtà e come acquisire una consapevolezza che la vita e l'identità online possono essere un rispecchiamento dell'identità fisica, un'esistenza altra e anche una rappresentazione fallace della vita reale.

Diamo per accertato che la nostra attualità tecnologica abbia rafforzato ed esaltato l'apparato sensoriale visivo, oltre ad aver reso naturale e quotidiano l'essere multitasking che è ormai divenuta una competenza

indispensabile e che sviluppiamo in maniera quasi del tutto informale. Oggi sul web vediamo qualunque cosa, anche oggetti che per natura dovrebbero essere percepiti e recepiti con altri sensi, come la voce e il suono. Con YouTube una canzone si può ascoltare, ma soprattutto vedere, e ci rendiamo conto che sovente è più soddisfacente e appagante fruire del video di un concerto live piuttosto che ascoltarlo soltanto. Perché, oltre ad ascoltare, la musica la ‘vediamo’, la completiamo con una partecipazione emotiva maggiore. Ci sembra quasi di essere lì, nel momento in cui si è svolto quel concerto e godere, insieme alla folla, dell’esibizione (ovviamente, medesimo discorso vale per le registrazioni dei concerti live diffusi su supporto fisico). Tuttavia, ciò che differenzia questa fruizione da quella simile che possiamo avere con i dvd o i Blu-ray è la presenza dell’interazione, ossia la possibilità di lasciare una traccia della nostra emozione e di renderla condivisa con gli utenti che avranno occasione di vedere quel video.

Condividere un oggetto significa anche poterlo commentare e potenzialmente avviare una discussione su di esso, coinvolgendo gli amici su Facebook per esempio. E tale scambio dialettico può essere diacronico o sincronico: in questo secondo caso, l’interazione fra utenti si basa sull’istantaneità, cioè su un’immediatezza temporale che è tipica dell’essere in presenza. Si tratta, perciò, di una corrispondenza tra enunciazione ed enunciato (cioè di un’azione performativa<sup>1</sup>), in una forma per così dire tecnologica di un normale dialogo vis-à-vis e che può avvenire in qualsiasi momento e in qualunque luogo. Questo grazie a una tecnologia che è in grado di consentire una connessione perenne, che si manifesta come una forma nuova di virtualità.

Rispetto alla realtà immersiva, sostitutiva e parallela, l’attuale virtualità è per così dire ambivalente, poiché nasconde la doppia possibilità di ‘essere’ e di ‘poter essere’. Oggi, cioè, possiamo scegliere tra un ambiente altro, in grado di assorbirci completamente e di isolarci dal resto del mondo, e un ambiente ibrido, che ci consente un’esistenza in bilico tra l’essere e l’esserci in senso heideggeriano<sup>2</sup>, per cui l’esistenza sarebbe un

<sup>1</sup> La questione della corrispondenza tra enunciazione ed enunciato rientra in un più ampio percorso di studi sulla dicotomia oralità/scrittura, affrontata nel corso del Novecento da studiosi appartenenti a diverse aree scientifiche - da Walter Ong (1986) a Marshall McLuhan (1967), da Jack Goody (1990) a Erik Havelock (1983; 1987) - e presente nel panorama odierno con le letture tecnologiche di Bolter e Grusin (2002) per la rimediazione, di Artoni (2005) per la teorizzazione di modelli morfologici performativi nelle rappresentazioni, e in Denicolai (2011a; 2011b) per quanto riguarda la dialettica e l’interazione online.

<sup>2</sup> «L’esserci non è soltanto un ente che compare fra altri enti. Possiede anzi il privilegio ontico che a questo ente, nel suo essere, importa di questo stesso essere. [...] L’essere stesso, rispetto al quale l’esserci può tenersi in questo o quel rapporto, e sempre in qualche rapporto si tiene, lo chiamiamo esistenza. [...] L’esserci si comprende sempre a partire dalla sua esistenza, da una possibilità che esso possiede di essere se stesso o non se stesso» (Heidegger, 2006, pp. 47-51).

poter-essere (Fabris, 2011) e dunque comparabile con la potenzialità d'essere offerta dalla virtualità. Noi siamo e contemporaneamente siamo-rappresentazione, in un continuo andirivieni di condizioni esistenziali. Il passo decisivo è compiuto dal fatto che con gli ambienti social possiamo agire sul web e, contemporaneamente, nella realtà fisica. E possiamo fare questo essenzialmente attraverso il linguaggio, con cui riusciamo a dare una definizione di noi stessi e a costruire (o ri-costruire?) la nostra identità online. Il raggiungimento di questo obiettivo è legato, quindi, alla definizione di un contesto spaziale e di una conseguente esistenza altra.

### 3. Virtualità (al plurale)

Per fornire una prima analisi della virtualità occorre partire da un'osservazione di Bolter e Grusin (2002, p. 277), che ben descrivono che cosa potesse significare il rapporto con le tecnologie multimediali e con la realtà virtuale negli anni a cavallo tra la fine del secolo scorso e l'inizio dell'attuale:

«Una delle principali attrazioni culturali associate ai media digitali è che essi permettono all'utente di controllare il punto di vista, e questo controllo può essere inteso in senso operativo. In un'applicazione grafica pienamente interattiva, lo spettatore dispone di ciò che i matematici definiscono come i sei gradi di libertà, poiché esistono sei differenti modi in cui l'utente può alterare la propria relazione con ciò che visivamente lo circonda: egli può rimanere in un posto e muovere l'angolo di visione in su o in giù, a sinistra o a destra, o da un lato all'altro, in ogni caso cambiando prospettiva senza alterare la propria posizione in relazione agli oggetti che vede. L'utente può anche mantenere lo stesso angolo di visione e muovere il punto di vista nelle tre dimensioni spaziali: giù o su, a sinistra o a destra, avanti o indietro [...]. Ciò che rende unica la grafica digitale interattiva è che i cambiamenti possono avvenire secondo la volontà dell'utente».

Già in questa prima forma di virtualità emergevano due elementi che oggi contraddistinguono la nostra quotidiana virtualità e vita online, ossia il vedere e l'interazione. In particolare, è l'odierno utilizzo (e possibilità) del web sociale a basarsi sul fatto che «i cambiamenti possono avvenire secondo la volontà dell'utente» (Bolter e Grusin, 2002, p. 277). Partendo da questo concetto, ritengo utile parlare così di una virtualità di I grado – immersiva e sostitutiva – e di una virtualità di II grado – tangente e differente, per usare un'immagine cara a Derrida (1985). Per evidenziare meglio gli aspetti ontologici faccio qui riferimento anche alla parallela distinzione che Baudrillard (2007) opera nella sua analisi dei simulacri (incrociando però i termini della comparazione, per cui il simulacro di primo ordine è comparabile con la virtualità di II grado, mentre il simulacro di secondo ordine con la virtualità di I grado).

La virtualità di I grado è totalmente avvolgente e coinvolgente; essa si manifesta con una tecnologia, ad esempio i caschi virtuali, che ricrea uno spazio parallelo completamente separato dalla realtà fisica e che consente all'utente un'immersione totale nel mondo digitale. Tuttavia essa, essendo per natura una copia, ha in sé i semi di una configurazione nefasta che sostituisce completamente quel reale che dovrebbe soltanto imitare in maniera benigna: risulta così essere simile al simulacro di secondo ordine, che per Baudrillard (2007, p. 65) «semplifica il problema assorbendo le apparenze, o liquidando il reale». La posizione viene poi ribadita dall'autore, quando, con uno sguardo sull'odierno tecnologico, sostiene che «è il simulacro a garantire la continuità del reale, è esso che nasconde ormai non la verità, ma il fatto che non ce ne sia, ossia la continuità del niente» (Baudrillard, 1996, p. 106). Da questo elemento simulacrale che, appunto, 'nasconde', emerge un'epoca destinata ad assistere allo 'sterminio dell'Altro', causato dal fatto che «non vi è più illusione: l'iperrealtà, la Virtual Reality» (Ivi, p. 113). Sarebbe dunque la virtualità di I grado, parimenti sostitutiva e illusoria come il simulacro di secondo ordine, a compiere il 'delitto', ossia a eliminare con la ripetizione incondizionata e incontrollata l'Altro', che sarebbe da intendere anche come una sorta di rappresentazione pura<sup>3</sup> del reale, come cioè un elemento che ancora ammette la distinzione tra realtà e finzione. D'altra parte, questa visione fortemente negativa – che per certi versi rimanda alla mimetica platonica – evidenzia la presenza di un'altra virtualità, quella appunto di II grado, che risulta essere piuttosto ambivalente<sup>4</sup> rispetto alla precedente. La virtualità attuale è molto più simile all'«apparenza» di cui parla Baudrillard (2007, p. 65), ossia a un'immagine che non sostituisce completamente la realtà, da cui è invece sempre separata da uno scarto. Così come il simulacro di primo ordine «non abolisce mai la differenza: presuppone sempre la divergenza sempre sensibile del simulacro e del reale», così la virtualità di secondo livello ammette anche l'ambivalenza per così dire interna, ossia un continuo oscillare tra realtà e apparenza, tra essere e possibilità d'essere, con una consapevolezza chiara e precisa di questo movimento ondulatorio.

<sup>3</sup> Non solo dunque come la intende Baudrillard (2007, p. 113), secondo cui questa eliminazione «è l'equivalente di una pulizia etnica che non riguarderebbe solo singole popolazioni, ma si accanirebbe contro tutte le forme di alterità». Rimando anche alla complessa, ma necessaria, analisi di Derrida (1985) sulla questione del logos platonico in quanto 'organismo generato', ossia a suo modo già prima rappresentazione pura di un Logos paterno (l'Idea). Come il logos è ripetizione con scarto, cioè con una distanza visibile tra il concetto e la sua riproposizione, così la virtualità di II grado (e, parimenti, il simulacro di primo ordine) può essere tangente alla realtà.

<sup>4</sup> È la scrittura, per Platone (1995), a essere ambivalente, perché essa è pharmakon, ossia contemporaneamente rimedio e veleno. Così la virtualità, potenzialmente sostituzione-copia perfetta e tangente-differente. La virtualità di II grado è inoltre ambivalente per se stessa, poiché è manifestazione contemporanea di essere e poter-essere.

Per certi versi, considero questa seconda virtualità simile a un'«ipermediazione» di Bolter e Grusin (2002, p. 100), ossia a una «esperienza che lo spettatore vive in presenza dei media e della presenza dei media, [poiché] l'esperienza dei media è essa stessa un'esperienza della realtà». Vivo quindi una rimediazione della mia identità e della mia quotidianità attraverso i media e i social network sapendo che, grazie alla tecnologia, riesco a esistere in un mondo tangente a quello reale. Ed è proprio da questa seconda virtualità che vivo un'esperienza differente con il medium. Prima, con quella assorbente, creavo e abitavo mondi paralleli (come quelli ad esempio di Second Life o, in generale, dei Multi-User Virtual Environment), oggi invece vivo due realtà che si intrecciano tra loro e in cui il peso della virtualità è forte, poiché paradossalmente attraverso il mondo rimediato e virtuale io posso modificare il mondo reale e, con esso, completare il mio ruolo identitario dentro e fuori dalla rete.

#### 4. Alcuni principi dell'esistenza online. Le parole e le azioni collettive

Ogni volta che si utilizzano i social media si comunica e condivide un oggetto materiale o un contenuto emotivo. Può trattarsi di un aspetto personale o di un enunciato proveniente da un altro ambiente del web (per esempio, un quotidiano online) e che si desidera diffondere sul proprio diario Facebook. In questo modo, l'utente rende noto ai suoi contatti un qualcosa che lo ha colpito; inoltre, può capitare che si avvii una conversazione online con altri utenti interessati al post pubblicato. In questa condizione l'utente può avere l'impressione di parlare con gli altri contatti, anche se la conversazione avviene tramite lo schermo e la tastiera – quindi con la grafia – e non con la voce. Con l'evoluzione tecnologica si utilizza la parola 'ridotta' a rappresentazione grafica: si può colloquiare con qualcuno con una voce scritta, con una sorta di verb-oralità<sup>5</sup> con cui viene operata una transcodifica del suono della parola nel segno scritto, senza intaccare però le logiche dell'espressione orale. Le dinamiche comunicative dei social network trasudano dell'immediatezza e dell'istantaneità pari a quella di un dialogo vis-à-vis: ad esempio, i software di chat consentono di parlare con gli altri come se ci si trovasse in reale presenza degli interlocutori. La conversazione via chat è

<sup>5</sup> Si può dibattere a lungo circa l'aumento della scrittura come segno della documentalità (Ferraris, 2011) e di una relativa presenza di un'archiscrittura (Ferraris, 2009) come fondamento del pensiero – ossia come canovaccio scritto in cui vedere la nascita del pensiero. Tuttavia, è indubbio che oggi la tecnologia ci permette di comunicare (e quindi di utilizzare anche la scrittura) in maniera istantanea e immediata, proprio come in uno scambio dialettico orale.



ovviamente riconducibile anche alla più tradizionale telefonata, benché anche in questo caso il suono venga rappresentato (ma non completamente sostituito) dall'elemento grafico. Come in un normale dialogo telefonico, in cui gli interlocutori devono per così dire 'tradurre' i codici espressivi tipici dell'oralità per completare emotivamente lo scambio dialettico (immaginando, per esempio, la mimica dell'interlocutore partendo dal colore della voce), così, via chat, le caratteristiche del suono vengono rese dalla grafica con le emoticon, che appaiono veri e propri ideogrammi 2.0 in grado di rappresentare e contemporaneamente trasmettere i significati e i codici espressivi tipici dell'enunciazione orale. Il web ha dato la possibilità di servirsi di una weboralità<sup>6</sup>, cioè di un nuovo linguaggio multicode con cui è possibile comunicare nella virtualità di II grado e sentirsi in entrambi gli emisferi dell'esistenza, sia quello reale sia quello mediale.

In generale, i social media e i social network ci consentono di condividere con altri utenti una serie di informazioni che riguardano la nostra esistenza, sia essa online o offline. Su Facebook un utente può partecipare emotivamente alla nascita del figlio di un amico semplicemente apprezzando e commentando una fotografia che ha pubblicato sul proprio diario. Parimenti, quando si pubblica una notizia che si ritiene interessante, altri possono assentire al post o iniziare un dialogo di approfondimento in cui cercano di spiegare la propria posizione a riguardo. Sono sufficienti questi pochi esempi a testimoniare come i nostri comportamenti quotidiani sui social network rispondano ai concetti della condivisione e della partecipazione. Il terzo principio è la collaborazione: con gli ambienti social l'internauta può essere parte di eventi che richiedono non solo una partecipazione emotiva, ma anche una vera e propria azione, ossia un atto individuale che, in base alla logica della community, immediatamente si fonde e con-fonde con quelli degli altri utenti. Cito, a titolo esemplificativo delle molte occasioni di collaborazione, le petizioni online, i giochi collaborativi (come FarmVille e Candy Crush Saga), la partecipazione a forum su tematiche economico-sociali, i flash-mob o il team work collaborativo sempre più presente nelle grandi realtà

---

<sup>6</sup> Considero la weboralità una forma di oralità tecnologica, ibrida come la virtualità, poiché essa può essere contemporaneamente scrittura e oralità; comunque sia, essa è un linguaggio multicode tipico del web, basato sulla logica dell'istantaneità e della possibilità di influire su più apparati sensoriali nella stessa frazione di tempo. Con la weboralità si ha in parte il recupero del gesto e della mimica nell'emoticon, innovativo ideogramma che, esattamente come l'originale, è frutto di una combinazione di segni che, per natura, hanno già un significato proprio. A livello linguistico, risulta altresì interessante la tripartizione proposta da Naomi Baron (2000), che appare come un'evoluzione di quella di Ong (1986). In particolare, mi riferisco alla «Cross-Over View» (Baron, 2000), che per l'autrice configurerebbe una sorta di fusione tra l'uso orale della lingua, quello scritto, quello formale e quello informale, esattamente come nella weboralità.

aziendali. È importante sottolineare che, in questo stato di virtualità ibrida, spesso l'azione collettiva, collaborativa, partecipativa e condivisa che parte sul social network ha poi una ricaduta sul mondo reale. In pratica, l'atto linguistico che viene compiuto sul web diventa e produce una modificazione della realtà, da cui peraltro l'atto è stato motivato. Con il mio agire in rete esercito un peso reale sul contesto fisico attraverso una rimediazione dell'atto da parte del medium interattivo. Tutte le azioni che compiamo nella community online sono potenzialmente collettive, perché l'ambiente ricostruisce le identiche dinamiche del gruppo sociale reale a cui tutti noi apparteniamo e lo amplifica, rendendolo globalizzante.

Su Facebook, così come allo stadio, posso essere parte di un gruppo di tifosi di calcio e condividere con loro la mia passione per il pallone: posso confrontarmi, dire la mia sulle partite, commentare, esercitare eventualmente un ruolo all'interno dell'organizzazione del gruppo, ruolo che il gruppo stesso mi ha assegnato e riconosciuto. Per far parte di questo insieme è necessario che io – come membro – accetti determinate regole e che adatti alcune linee comportamentali a quelle del gruppo, assumendone taluni modelli di pensiero. Contestualmente, posso rendere accessibili all'insieme alcuni modi di agire della mia persona, che al limite possono poi diventare di proprietà comune. Grazie a questo processo, non privo di confusione tra la mia identità e quella collettiva, l'individualità fonda il proprio essere con (e su) quello del gruppo, attraverso una graduale perdita di particolarità individuale a favore di una particolarità collettiva. La potenzialità del social network, da questo punto di vista, è grande: nella mia individualità posso esprimere una posizione sapendo che potrà essere modificata in un continuo processo in divenire che si verifica grazie alla possibilità di condividere, commentare e diffondere il mio post di partenza, che sarà diventato collettivo e condiviso. Da questo punto di vista, l'azione di pubblicazione e commento appare come una possibilità di enunciazione e di significazione che si basa sulla modificazione continua di materiale già esistente che, di volta in volta, viene riletto e cambiato a seconda delle esigenze e dei contesti, riproponendo un processo per certi versi simile a quello del bricolage culturale di Lévi-Strauss (2003). A differenza del normale dialogo orale, però – e qui affiora la natura ambivalente della virtualità di II grado – posso sempre risalire al mio post, perché la bacheca funge contemporaneamente da luogo di discussione e di registrazione del pensiero trasformato in oggetto fisico (cioè in rappresentazione grafica).

Per sentirsi parte di una collettività bisogna, come si dice, 'pensarla come gli altri'. Searle (2009, p. 63), nello spiegare il funzionamento degli atti linguistici, si sofferma sul concetto di intenzionalità, ossia «quella caratteristica generale della mente per cui la mente è 'diretta' (directed), o 'riguarda' (is about) o 'si riferisce' (refers) a oggetti o stati di cose nel mondo che sono indipendenti da essa». Questo passaggio consente a

Searle di introdurre la questione degli atti linguistici e dare in pratica giustificazione ad essi. Infatti, «ogni volta che si compie un atto linguistico si esprime uno stato mentale» (Ivi, p. 71). L'unico atto sprovvisto di relativo stato è il cosiddetto performativo, che non può avere il riflesso mentale poiché «mentalmente non è possibile fare in modo che qualcosa abbia luogo semplicemente rappresentandolo come avente avuto luogo» (Ivi, p. 69).

Il concetto di atto performativo torna utile nell'analisi dell'esistenza online per la costruzione identitaria in rete. Così come nella quotidianità fisica, anche sul web è possibile compiere delle azioni. In modo ancora più intuitivo rispetto alla realtà, l'utente è artefice di azioni con le parole, quindi di veri e propri atti linguistici (che in pratica sono le azioni). Dal momento che il web – e, di conseguenza, i social network – risulta essere ormai caratterizzato dalla connessione perenne e da questo particolare stato di virtualità di II grado, l'utente può essere promotore (o può fare parte) di atti performativi. Nell'istante in cui, per esempio su Facebook, si clicca il bottone «Condividi»<sup>7</sup>, si compie un vero e proprio atto linguistico; ma quest'atto è già avvenuto ed è già stato condiviso, poiché immediatamente è comparso sulla bacheca di tutti i miei contatti. Ho quindi compiuto un atto performativo che nell'istante stesso in cui è, è già stato.

Torniamo alla collettività. Searle (2009, p. 107) sottolinea che «una persona pensa 'noi intendiamo...' e un'altra pensa 'noi intendiamo...', ed è tutto nelle loro teste individuali [ma] tutto procede dalla base di microfenomeni e l'intenzionalità collettiva esiste nei cervelli individuali». Fare parte di un gruppo significa dividerne le finalità e le regole. Ma significa anche pensare in maniera dell'insieme, ossia avere un pensiero collettivo che accumuni tutti i suoi membri. Pensando tutti nello stesso modo è più facile agire per l'interesse del gruppo. Cito ancora alcune forme di discussione e di protesta rafforzatesi e diffuse con i social network: il principio di azione è la rimediazione della posizione presentata da Searle (2009, p. 108) riguardo all'intenzionalità, perché anche nel caso di un flash mob è l'intenzione del gruppo di comunicare (e di realizzare) qualcosa che spinge un individuo a compiere delle azioni collettive e collettivizzanti. Il social network è semplicemente un nuovo campo di applicazione di questo modello di comportamento e di pensiero

---

<sup>7</sup> La home di Facebook invita a condividere il proprio pensiero attraverso il campo «A cosa stai pensando?». Questo suggerimento pare celare lo stato mentale corrispondente alla successiva azione dettata dal comando «Condividi». Tuttavia, se si considera il comando come avvio di un atto performativo il presunto stato mentale decade per definizione. L'invito di Facebook, perciò, sarebbe da considerarsi piuttosto come un generico «atto locutorio» poiché, secondo la definizione di Austin (1987, p. 74), «eseguire un atto locutorio è [...] anche eseguire un atto illocutorio [...]. Quindi, nell'eseguire un atto locutorio eseguiamo anche un atto come: fare una domanda o rispondere ad essa».

partecipativo, perché «la forma primitiva di ogni intenzione è sempre quella del noi, ossia l'intenzionalità collettiva».

## 5. Identità, sé e riflessi

La questione dell'identità va a questo punto esplorata nella dinamica collettiva, ossia nel rapporto che il sé ha con il gruppo sociale di cui fa parte. Nei social network avviene proprio questo continuo raffronto tra un mondo personale – quello del proprio diario – e un mondo collettivo – quello della rete sociale in cui l'utente si esprime e compie le azioni. Esattamente come nella realtà fisica, anche nella virtualità ibrida l'io proietta il proprio sé in un insieme, un 'altro generalizzato' (Mead, 1972, p. 216), ossia in una «forma [con cui] la comunità esercita il suo controllo sulla condotta dei singoli membri; perciò è in questo modo che il processo sociale o la comunità si inseriscono come fattore determinante nel modo di pensare dell'individuo». Esiste, quindi, una relazione dialettica tra l'individuo e il gruppo sociale di cui è parte che consente al primo di modellarsi e di modificarsi a seconda del ruolo e delle esigenze espresse dalla comunità. Questo processo di adattamento continuo – che Mead vede possibile con l'introduzione del gesto vocale nella sua forma di simbolo significativo – pare essere individuabile anche nei social network. Vediamo in che senso.

Nella sua teoria sociale, il pragmatista spiega come l'adattamento sia necessario per la formazione del sé e il mantenimento dello stesso nel gruppo sociale. Il tutto ruota attorno alla capacità dell'individuo di mettersi nei panni degli altri e di anticipare, se così si può dire, le mosse altrui, come in una partita di scacchi. Ipotizziamo due persone, A e B: A, nel lanciare uno stimolo a B, deve sapere ciò che vuole ottenere, ma anche essere in grado di sostituirsi a B – cioè di rispecchiarsi in B – per anticipare la risposta di B, che conterrà un nuovo stimolo per A. Questo andamento è circolare, poiché presuppone un botta e risposta continuo tra i due partecipanti, con un costante modellamento vicendevole delle proprie risposte. Esportato nella realtà dei social network la dinamica dialettica non cambia. Io posso dialogare con un mio contatto tramite la bacheca e modificare di continuo la mia posizione in base agli input che mi vengono lanciati dall'interlocutore, rimettendo paradossalmente in pratica i principi del dialogo orale.

Il rispecchiarsi nell'atteggiamento universale dell'«altro generalizzato» significa fondare in qualche modo il processo identitario su una logica riflessiva, cioè basata sul rimando della propria immagine nello specchio sociale del gruppo. D'altra parte, il Self di Mead (1972, p. 296) è «ciò che può essere al contempo soggetto e oggetto», il che permette di avere coscienza del sé in maniera indiretta, attraverso le opinioni che di lui

hanno gli altri componenti del gruppo. In pratica, l'individuo vede se stesso tramite il suo riflesso negli altri, avendo quindi la percezione e la visione di un suo 'doppio'. Questo concetto ha più valenze. Intanto, nella logica della virtualità ibrida, il profilo del social network può essere un sostituto che ha la doppia natura di rimando e di simulacro. Se sono online, il mio diario Facebook è la mia rappresentazione differenziata, ossia un mio sé basato sulla consapevolezza che esiste uno scarto tra la realtà e la sua rimediazione nel web, un po' come era la distinzione simulacrale di Baudrillard (2007). Il mio profilo è la manifestazione di una presenza di cui il profilo è una sua immagine logica, che si origina dall'essere in quanto essere in potenza (o potenzialità d'essere), divenendo tuttavia una specie di emanazione imperfetta. Quando, invece, sono offline e un mio contatto si relaziona con il mio profilo, egli ha a che fare con un'immagine che mi sostituisce in tutto e per tutto, ossia con una 'presentificazione' (Vernant, 2001) che colma un'assenza. In questo modo, sebbene il mio profilo non abbia capacità di risposta autonoma, gli altri si relazionano con un altro-me che prende il mio posto e che colma il vuoto creato dalla mia non presenza.

La seconda valenza è naturalmente connessa al discorso identitario. Per Mead (1972), l'io, attraverso questa azione di botta e risposta, parla con se stesso come se si relazionasse con un altro, rispecchiandosi così nell'insieme del gruppo. In questo modo, non fa altro che dare il via al processo di costruzione del sé, la cui modellazione avviene attraverso il già citato adattamento continuo e nel 'calarsi' nell'atteggiamento altrui per modificare la propria risposta e, quindi, il proprio sé.

Il fatto di riflettersi nell'altro e di poter modificare la propria immagine grazie al rispecchiamento è già presente nelle pagine platoniche, allorché Socrate spiega ad Alcibiade come potersi occupare della propria anima (Platone, 1995: *Alcibiade*, 128a):

«SOCRATE – Riflettiamo. Guardando a quale degli oggetti esistenti vediamo quello e contemporaneamente anche noi stessi?

ALCIBIADE – È chiaro, Socrate, che dovremmo guardare a uno specchio o a qualcosa del genere.

SOCRATE – Quel che dici è giusto. Ma nell'occhio col quale guardiamo non c'è qualcosa di questo genere? [...] hai notato dunque che quando guarda nell'occhio il volto si riflette nello sguardo di chi trova di fronte come in uno specchio, cosa che chiamiamo anche pupilla, dato che è come un'immagine di chi guarda?»

Attraverso un gioco di riflessi, per Socrate si giunge a vedere l'anima: ma questo avviene appunto se l'io può specchiarsi nell'altro e vedere nel profondo il sé riflesso. È fondamentale quindi che l'io si oggettivizzi, che diventi un sé oggetto da poter osservare e modellare secondo le indicazioni che si ottengono dal riflesso. E il profilo del social network appare come un sé oggetto, ossia come un qualcosa che rimanda a me, ma

che contemporaneamente è altro da me, poiché è una rappresentazione, una riflessione del sé esattamente come se io mi guardassi allo specchio. Il dialogo adattativo avviene perciò tra due sé, uno soggetto e l'altro oggetto, cioè a dire tra l' 'Io' e il 'Me' che Mead (1972) identifica come parti formanti il Self.

Il me è una specie di bagaglio mnemonico di ciò che sono stato e di ciò che ho detto e fatto. Da questo punto di vista, il profilo su Facebook è un perfetto esempio di me, poiché posso ritrovare tutti gli atti linguistici – ossia tutte le azioni fatte con le parole (Austin, 1987) – che ho compiuto. In pratica, il me è già un mio rispecchiamento, perché «è l'insieme organizzato di atteggiamenti degli altri che un individuo assume. Gli atteggiamenti degli altri costituiscono il 'me' organizzato e allora un individuo reagisce ad esso come un 'io'» (Mead, 1972, p. 238). Nel me, quindi, ci sono tutti gli stimoli che ipoteticamente gli altri rivolgono verso la mia persona e che l'io – per essere tale e quindi riconosciuto – deve compiere. Nel momento stesso in cui l'io compie un'azione, essa è il risultato dello stimolo del me, ossia di un mio primo riflesso. Ogni elemento che inserisco sul diario di Facebook ha l'obiettivo di completare sempre di più la mia identità virtuale, come una sorta di puzzle in continuo divenire. Così come ogni azione mi caratterizza nella realtà, così ogni atto aumenta il completamento del mio io virtuale. Il me è peraltro molto vicino, come concezione, al sé oggetto di cui parla Damasio (2012) nei suoi studi sulla coscienza del sé. Per il neuroscienziato esiste un sé oggetto che rappresenta uno stadio evolutivo precedente al sé soggetto che è quindi risultato del sé oggetto. Quest'ultimo è «un insieme dinamico di processi neurali integrati, centrati sulla rappresentazione del corpo in quanto organismo vivente, che trova espressione in un insieme dinamico di processi mentali integrati» (Damasio, 2012, p. 21), mentre il sé soggetto (come «soggetto della conoscenza, come 'io'») è uno strato neuronale più complesso che in qualche modo si rapporta continuamente con il sé oggetto per dare origine a nuovi gradi di conoscenza del corpo e di ciò che lo circonda. Anche in questo caso, quindi, c'è un rimando continuo tra i due sé, il cui rapporto forma è base per la coscienza del sé.

La tecnologia e i social network rimediano totalmente questo processo adattivo creando, di fatto, una riflessione in più. Quando rifletto il mio sé nel gruppo sociale io vedo il me e posso adattare continuamente il mio io nell' 'altro generalizzato'. Con i social network subisco un passaggio aggiuntivo. Il mio riflesso è prima di tutto in un medium che – per natura – produce immagini. Il profilo, di fatto, è un'immagine di me stesso, immagine che io curo continuamente e che cerco di migliorare e arricchire ogni volta che vi accedo. Il medium agevola per certi versi la costruzione identitaria, poiché – a differenza della realtà – io posso vedere il mio me e posso modificarlo a piacimento, fino a quando ritengo che sia il più vicino possibile all'ideale che ho in mente. La mia riflessione, dunque, avviene

mediata dalla tecnologia che, a sua volta, mi manda un'immagine-rappresentazione dell'altro. Il processo di rispecchiamento, quindi, avviene non dal vero, ma attraverso il filtro della ricostruzione e del rimando della rimediazione tecnologica. Il medium raddoppia per così dire il mio sé, poiché il profilo di Facebook è, al contempo, un io che modello e completo di volta in volta, come un puzzle in divenire, e un me che mi rappresenta nel social network stesso di cui faccio parte.

Ma l'impressione è che sul web esistano molte identità, frutto di tanti rispecchiamenti in altrettanti me abbandonati nell'etere. Il problema è che ogni profilo che costruisco è particolareggiato e studiato per essere accettato all'interno di un particolare contesto sociale. Se apro un profilo su un sito di dating per trovare l'anima gemella probabilmente metterò informazioni diverse rispetto a quelle che pubblico su un profilo di un social network generico, perché mutano l'obiettivo e il gruppo sociale a cui mi rivolgo e in cui mi rispecchio. Ora, il Self di Mead (1972) rimediato dalla tecnologia può essere coincidente con quello che Sherry Turkle (2012, p. 38) definisce *itself*, che è «diviso tra lo schermo e la realtà fisica, generato dal cablaggio reso possibile dalla tecnologia». L'*itself* – che giustifica e conferma le mie posizioni precedentemente espresse sulla virtualità – è il risultato di un bricolage di immagini e di parti che ho sparpagliato per la rete con la creazione dei vari account-profilo sui social network a cui ho aderito. Ogni *me-itself* prende vita nel momento in cui io mi connetto a quel particolare social network. Questo significa, in sostanza, che ogni volta potrei organizzare e vivificare diversamente la mia identità online a seconda dei profili in cui mi rifletto, come un novello bricoleur (Lévi-Strauss, 2003) che di volta in volta ri-crea una struttura del sé da vari residui identitari che io ho disseminato nel web. D'altra parte, come sostiene sempre Turkle (2012, p. 227), la tecnologia ha permesso il graduale passaggio dal multitasking al multilifting:

«La nozione di miscuglio esistenziale sarebbe impossibile senza la comunicazione mobile. Fino a poco tempo fa bisognava sedersi davanti a un computer per entrare nello spazio virtuale; questo significava che il passaggio attraverso lo specchio era deliberato e subordinato al tempo che potevamo passare davanti al computer. Oggi è il dispositivo mobile a fornire lo specchio, e si entra nel virtuale con fluidità e mentre si è in movimento. Ciò rende più facile usare la nostra vita di avatar per gestire le tensioni della vita quotidiana. Usiamo i social network per essere 'noi stessi', ma le nostre rappresentazioni online assumono una vita autonoma. I nostri sé online sviluppano personalità distinte. A volte ci sembrano 'sé migliori'. E dato che investiamo in quel sé, vogliamo vederci riconoscere il merito»

Esistere su più social network, da un lato, causa questa sorta di disseminazione identitaria che necessita evidentemente di un continuo lavoro di collage per avere una visione d'insieme dell'io, ma contemporaneamente significa vivere più identità, cioè più esperienze che,

di fatto, corrispondono alla nostra abitudine, anche nella realtà, di essere occupati in più ambiti. Per certi versi, l'identità multipla si forma su un continuum narrativo che risulta dalla somma di tutte le parole e le azioni che io posso compiere grazie ai social network. L'esistenza in questi ambienti risulta quindi come una storia che ogni giorno io posso arricchire e continuare – quindi un work in progress – che mi caratterizza e completa sempre di più le immagini che mi rappresentano nella rete. La somma di tanti sé è peraltro confermata anche dal concetto di sé virtuale che Bolter e Grusin (2002, p. 282) avevano tracciato, allorquando sottolineavano che nella virtualità «la libertà di essere se stessi coincide con la libertà di diventare qualcun altro (o qualcosa d'altro). Dal momento che non esiste un punto di vista singolo, privilegiato, il sé diventa una serie di 'altri' punti di vista – l'intersezione di tutti i possibili punti di vista che possono essere assunti in un determinato spazio. Lo spazio della realtà virtuale [...] ridefinisce l'io inteso in senso tradizionale». Anche in questo caso, quindi, si suppone la presenza di molteplici io che si intersecano tra loro nel contesto spaziale della virtualità. La questione, quindi, è chiedersi se queste immagini siano effettivamente veritiere o non soltanto rappresentazioni fallaci, sostitutive del mio io e della mia identità. In parte ho cercato di rispondere accennando al doppio ruolo ricoperto dal profilo con la presenza e l'assenza, ma, di fatto, la problematica resta aperta e pretende altri approfondimenti.

In ultimo, accenniamo all'aspetto performativo dell'identità online. Così come nella realtà, posso dire che è grazie alle azioni compiute nei social network che assumo un determinato sé. L'accenno alla narrazione fatta poco sopra di fatto rafforza l'idea di un riflesso continuo dell'io nella mediazione tecnologica e dell'esigenza di esistere attraverso le parole, poiché «l'io acquista concretezza attraverso le parole pubblicate su un blog o un social network, oppure nei dialoghi mediati dal computer [...]. Tutti questi strumenti si stanno affermando come dispositivi per l'autopresentazione» (Ranieri e Manca, 2013, p. 43). Il processo continuo di racconto del sé rimediato dal medium fa dunque parte della continua revisione del mio io attraverso il riflesso nel gruppo sociale mediato di cui sono membro. Ma poiché ci muoviamo in un contesto sociale, collettivo, la performance può essere comunitaria e quindi avere efficacia sull'intero sistema sociale costituito. In questo caso, la rappresentazione sociale che ottengo dal social network è una sorta di riflessione (o, se si preferisce, di ribaltamento) della società reale, con il potenziale obiettivo di vederne i problemi e cercare di porci rimedio (Turner, 1986). La riflessione del sé – e per estensione della società – è quindi un processo in grado di apportare un continuo cambiamento e una costante modificazione dell'identità, secondo il rapporto dicotomico che lega l'individuo alla società. Tanto cambia quest'ultima, tanto deve cambiare il primo.



## 6. Conclusione

L'intento dell'articolo è stato principalmente quello di evidenziare talune problematiche inerenti ai processi di costruzione identitaria negli ambienti di social networking. La complessità della tematica e la continua evoluzione degli ambienti social non permettono di fornire una risposta esaustiva agli interrogativi posti. Tuttavia, è importante sottolineare come, nell'odierna modernità tecnologica, taluni processi di costruzione identitaria tipici della realtà fisica possano essere rimediati nel contesto virtuale, fornendo così un nuovo spazio potenziale di riconoscimento identitario. Dall'analisi presentata si ritiene, inoltre, centrale il fatto di considerare il medium tecnologico soprattutto come un linguaggio – e non solo come uno strumento o un ambiente – e come tale si è cercato di proporre spunti di analisi tipiche della pragmatica comunicativa e delle teorie linguistiche. L'istantaneità, unitamente alla possibilità di vivere contemporaneamente in una condizione fisica e virtuale, è elemento necessario per una semiosi e per un agire basati paradossalmente sul divenire della parola in quanto voce piuttosto che sulla fissità del testo (che pure, nelle sue diverse forme di scrittura e immagine, è l'elemento che contraddistingue maggiormente la nostra epoca tecnologica). L'articolo ha dunque essenzialmente una funzione propositiva di alcuni interrogativi per dare risposta ai quali non si può prescindere non solo dalle linee teoriche qui citate, ma anche dagli indirizzi più attuali della ricerca e, ovviamente, dall'analisi della quotidianità e dell'evoluzione tecnologica e mediale cui stiamo assistendo.

## BIBLIOGRAFIA

- Artoni A. (2005), *Il sacro dissidio. Presenza, mimesis, teatri d'Occidente*, Torino, UTET.
- Austin J. (1987), *Come fare cose con le parole*, Genova, Marietti.
- Baron N. (2000), *Alphabet to Email: How Written English Evolved and Where It's Heading*, London and New York, Routledge.
- Baudrillard J. (1996), *Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?*, Milano, Cortina.
- Baudrillard J. (2007), *Lo scambio simbolico e la morte*, Milano, Feltrinelli.
- Bolter J. D. e Grusin R. (2002), *Remediation: competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerini.
- Damasio A. (2012), *Il sé viene alla mente. La costruzione del cervello cosciente*, Milano, Adelphi.
- Denicolai L. (2011a), *Parlare networkese. Ambienti e terminologia del web 2.0*, Torino, Cartman.

- Denicolai L. (2011b), *Parole e media. Talk show, social network e dintorni*, Roma, Il Glifo.
- Derrida J. (1985), *La farmacia di Platone*, Milano, Jaca Book.
- Fabris A. (2011), *Essere e tempo di Heidegger. Introduzione alla lettura*, Roma, Carocci.
- Ferraris M. (2009), *Scrittura, archiscrittura, pensiero*, «Etica & Politica», vol. XI, n. 2, pp. 106-120.
- Ferraris M. (2011), *Anima e iPad. E se l'automa fosse lo specchio dell'anima?*, Parma, Guanda.
- Goody J. (1990), *L'addomesticamento del pensiero selvaggio*, Milano, Franco Angeli.
- Havelock E. (1983), *Cultura orale e civiltà della scrittura. Da Omero a Platone*, Roma-Bari, Laterza.
- Havelock E. (1987), *La Musa impara a scrivere. Riflessioni sull'oralità e l'alfabetismo dall'antichità al giorno d'oggi*, Roma-Bari, Laterza.
- Heidegger M. (2006), *Essere e tempo*, Milano, Mondadori.
- Lévi-Strauss C. (2003), *Il pensiero selvaggio*, Milano, Il Saggiatore.
- Mead G. H. (1972), *Mente, sé e società*, Firenze, Giunti.
- McLuhan M. (1967), *Gli strumenti del comunicare*, Milano, Il Saggiatore.
- Ong W.J. (1986), *Oralità e scrittura. Le tecnologie della parola*, Bologna, Il Mulino.
- Platone (1995), *Alcibiade I.*, in E. Maltese (a cura di), *Tutte le opere*, Roma, Newton & Compton.
- Ranieri M. e Manca S. (2013), *I social network nell'educazione. Basi teoriche, modelli applicativi e linee guida*, Trento, Erickson.
- Searle J. (2009), *Coscienza, linguaggio, società*, Torino, Rosenberg & Sellier.
- Turkle S. (2012), *Insieme ma soli. Perché ci aspettiamo sempre di più dalla tecnologia e sempre meno dagli altri*, Milano, Codice.
- Turner V. (1986), *Antropologia della performance*, Bologna, Il Mulino.
- Vernant J-P. (2001), *Figure, idoli, maschere*, Milano, Il Saggiatore.