

MONDI VIRTUALI E COSTRUZIONE DEL SÉ: ESPLORAZIONE, RELAZIONE, CONDIVISIONE

Barbara De Canale, Università Telematica Pegaso, bbdecanale@hotmail.it

Abstract italiano

Il presente contributo, attraverso una ricognizione bibliografica, vuole porre in rilievo come i nuovi strumenti di interazione e di comunicazione possano dischiudere preziose opportunità di potenziamento dell'identità personale e sociale. Essi possono infatti rappresentare una sorta di laboratorio protetto all'interno del quale la persona, entrando in contatto con l'Alterità, con l'Altro sé e con l'Altro da sé, può esplorare le molteplici dimensioni della propria soggettività, scandagliare il proprio mondo interiore, sperimentare ipotesi e soluzioni identitarie, intessere variegati scambi relazionali, accrescere le proprie abilità sociali, condividere le proprie esperienze.

Parole chiave

Virtuale, identità, alterità, esplorazione, relazione

English Abstract

This paper, through a literature reconnaissance, wants to underline that the new interaction and communication tools can provide valuable opportunities for personal and social identity empowerment. They can indeed represent a sort of protected environment in which the person, coming into contact with the Otherness, can explore the many dimensions of her own subjectivity, probe its inner world, experiment identity hypotheses and solutions, weave varied relational exchanges, enhance her social skills, share her experiences.

Keywords

Virtual, identity, otherness, exploration, relationship

1. Virtuale, identità, alterità

I media digitali (Logan, 2010) pervadono vasti ambiti della vita quotidiana degli individui di tutte le età, ed in modo particolare dei più giovani. Fino ad un recente passato, le letture più diffuse si concentravano sui rischi e sulle derive che l'utilizzazione di questi strumenti poteva comportare in rapporto ai processi di costruzione identitaria; si pensi ai fenomeni di hacking, di spyware, di phishing, di lurking, si considerino ancora gli studi inerenti l'analfabetismo emotivo (Goleman, 1995; Galimberti, 2007), gli episodi di flame war (Kiesler e Sproull, 1992; Thompsen e Ahn, 1992), i rischi dell'information overload (Shenk, 1997; Van Dijk, 1999), l'Internet Addiction Disorder (Coker, 2011; Ferrari, 2009; Cantelmi et al., 2000; Ferraro et al., 2007; Griffiths, 2000, 1998; Caretti e La Barbera, 2001; La Barbera, 2005). Si potrebbe sbrigativamente concludere che i nuovi strumenti informatici e telematici, se da un lato hanno apportato dei vantaggi nella vita di ciascuno - in primis la facile reperibilità delle informazioni, e l'agilità e la rapidità delle comunicazioni - dall'altro lato, hanno comportato dei grossi costi psicologici, riducendo il benessere socio-emotivo ed esponendo l'identità personale e sociale ad innumerevoli rischi e fenomeni di depotenziamento.

Va rilevato, tuttavia, che alcune ricerche condotte tra gli adolescenti in Europa e in Italia, relative all'appropriazione e all'utilizzazione dei media digitali, hanno messo in evidenza come questa tipologia di utenti non sia affatto ingenua e sprovvista in merito ai rischi sopra evidenziati, sia, invece, consapevole dei propri consumi e navighi in Rete non per evasione, ma per rispondere a bisogni concreti (Rivoltella, 2001, 2006).

Alla luce di ciò, si vuole qui sostenere e dimostrare che i vari strumenti di interazione disponibili, al di là degli usi impropri cui sono esposti, recano in nuce delle potenzialità espressive e relazionali che la riflessione pedagogica ha oggi l'onere di investigare nelle loro possibilità di applicazione educativa.

Al fine di dimostrare questo, è il caso di chiarire anzitutto che cosa concretamente si intenda per 'virtuale', dato che questo termine è spesso associato a spazi e a interazioni che paiono negare o comunque porsi in contrapposizione al più vasto ambito del reale. Già Levy aveva messo in evidenza come il virtuale non sia da contrapporre al reale, bensì all'attuale e sia perciò da intendere «come il complesso problematico, il nodo di tendenze e di forze che accompagna una situazione, un evento, un oggetto o un'entità qualsiasi, e che richiede un processo di trasformazione: l'attualizzazione» (Levy, 1995, p. 6). Rivoltella, andando oltre Levy, e rifiutandosi di collocare il virtuale unicamente nell'ordine degli eventi e dei processi, e non anche nell'ordine delle sostanze, riprende la nozione di oggetto sociale di Ferraris (2005) e la completa, intravedendo nel mondo digitale non un 'luogo altro', ma piuttosto uno scenario di azione, una delle

tante situazioni sociali e comunicative all'interno delle quali i soggetti sono quotidianamente impegnati e tessono pratiche di costruzione e di condivisione di significati (Rivoltella, 2003).

Alla luce di queste suggestioni è possibile considerare il virtuale come ciò che allarga l'esperienza della persona, aggiungendovi un campo ulteriore di possibilità (espressive, comunicative, relazionali), e che reca le potenzialità per promuovere la creatività, arricchire la conoscenza, sollecitare lo sviluppo, incoraggiare la relazione (Paparella, 2000).

Fatte queste premesse e precisazioni, è ora legittimo chiedersi: quali opportunità oggi gli strumenti di interazione telematica dischiudono a vantaggio dei processi di costruzione identitaria? In che modo la persona, attraverso le esperienze possibili nel mondo virtuale, beneficia di un allargamento delle occasioni e dei contesti all'interno dei quali mettere continuamente alla prova e potenziare l'immagine di sé?

L'ipotesi che qui si vuole sostenere è che i mondi virtuali possano rappresentare dei veri e propri laboratori al cui interno la persona ha la possibilità di entrare in relazione con quell'Alterità - l'Altro sé e l'Altro da sé - che costituisce quell'elemento di dinamismo recante un potere generativo sull'identità e in grado di promuovere il cambiamento, l'espansione, la flessibilità e la consistenza del tessuto identitario.

Al fine di dimostrare l'ipotesi, bisogna anzitutto riprendere un costrutto già proposto e discusso in altro lavoro: il costrutto dell'identità reticolare (De Canale, 2011).

In quella sede, recuperando le riflessioni dei coniugi Grinberg, è stato messo in evidenza come l'identità si configuri quale «risultante di un processo di interrelazione di tre rapporti di integrazione: spaziale, temporale e sociale».¹ È stata anche sottolineata l'esigenza, oggi avvertita da più parti, di abbandonare l'idea dell'identità quale costruzione unitaria, stabile e monolitica a vantaggio di concezioni che ne evidenzino il carattere molteplice, flessibile e mai definitivo. Andando oltre i concetti di identità plurale (Fucecchi e Nanni, 2004), di identità quale puzzle difettoso (Bauman, 2003), di identità meticcina (Amselle, 1990), è stata introdotta la metafora-nozione di identità reticolare.

¹ Cfr. L. e R. Grinberg 1975, p. 22. Il rapporto di integrazione spaziale concerne le relazioni tra le diverse parti del Sé, incluso il Sé corporeo, ne mantiene la coesione e consente il confronto e la distinzione rispetto agli oggetti (non Sé), promuovendo in tal modo l'individuazione. Il rapporto di integrazione temporale ha invece a che fare con le diverse rappresentazioni del Sé nel tempo e con le connessioni che l'individuo tende a stabilirvi, alla ricerca di una continuità che possa essere la base del sentimento dell'essere se stessi. Il rapporto di integrazione sociale, infine, implica la nozione di appartenenza ad un gruppo, in quanto si riferisce alla connotazione sociale dell'identità e rappresenta il frutto dei rapporti tra aspetti del Sé e aspetti del non Sé, i quali avvengono sulla base dei meccanismi dell'identificazione proiettiva ed introiettiva.

Come una rete, l'identità si intesse mediante il collegamento e l'incontro di numerosi nodi; tale tessitura va letta tanto in senso verticale quanto in senso orizzontale, ossia in dimensione personale e sociale.

In senso verticale, i vari nodi stanno ad indicare le diverse rappresentazioni del sé fatte proprie dalla persona nel tempo, nel suo personale percorso di costruzione dell'identità. In senso orizzontale, i vari nodi rappresentano, invece, i differenti ruoli sociali che ciascuna persona si trova ad assumere nelle sue contingenze di vita: un medesimo soggetto potrà essere contemporaneamente padre, figlio, marito, lavoratore, membro di un gruppo etnico, cittadino di una nazione. Tutti questi ruoli e rappresentazioni non sono semplicemente collocati l'uno accanto all'altro (identità plurale), o l'uno dentro l'altro (modello concentrico) (Salazar, 1998), ma esiste, ed è opportuno che venga potenziato, un fitto intreccio che fa sì che ciascun ruolo o rappresentazione (il nodo) sia collegato ad ogni altro, in modo diretto o attraverso la mediazione di altri 'nodi'; ne emerge una tessitura all'interno della quale le maglie, elastiche e flessibili, costruite per effetto dell'interrelazione tra i vari nodi, vanno a costituire un tessuto resistente, omogeneo e privo di strappi.

Sempre in quella sede, è stato intravisto nell'incontro con l'alterità quell'elemento capace di consentire il progressivo intrecciarsi di nuovi nodi ed in grado dunque di garantire la crescita, l'adattabilità e l'elasticità del tessuto identitario.

Riprendendo ora il discorso che si sta qui conducendo in merito alle possibilità dischiuse dai mondi virtuali creati dai nuovi strumenti di interazione telematica, si ritiene, come anticipato, che essi possano offrire ulteriori ed inedite opportunità di incontro con l'Alterità nelle sue due forme: l'Altro sé e l'Altro da sé. I mondi virtuali, sostanzialmente, consentirebbero tanto la sperimentazione di identità possibili e l'espressione dei vissuti che agitano il proprio mondo interiore (Altro sé), quanto la relazione e la condivisione all'interno delle proprie reti sociali (Altro da sé). Si è convinti, tra l'altro, che queste possibilità si siano ulteriormente allargate con il passaggio dalle chat e dai MUD alle applicazioni del Web 2.0 (blog e social network).

È chiaro come tutto questo non possa restare privo di ricadute sul piano della riflessione pedagogica, la quale ha oggi l'onere di scandagliare le dinamiche che si attivano in rete e di investigarle nelle loro implicazioni educative, al fine di individuare le modalità e le strategie più opportune attraverso cui utilizzare i media digitali quali potenti e preziosi alleati a vantaggio dello sviluppo e della promozione della persona.

2. L'esplorazione della propria soggettività

La prima comparsa del sé digitale è rintracciabile nell'introduzione della posta elettronica: con questo strumento, a ciascun indirizzo corrisponde in maniera univoca uno specifico utente. Nel momento in cui compaiono le chat, il soggetto ha anche la possibilità di scegliere un proprio nickname e di poterlo eventualmente modificare ad ogni nuova connessione; ad un nickname non corrisponde una casella o un utente fisso, consegue perciò la possibilità per il soggetto di presentarsi, se lo gradisce, ogni volta con un'identità caratterizzata in maniera differente: un uomo che si spaccia per una donna, un anziano per un giovane e via di seguito. Questa possibilità è ulteriormente accresciuta nel momento in cui compaiono le chat grafiche, all'interno delle quali gli utenti possono interagire nelle vesti di un personaggio grafico stilizzato, un avatar, del quale è possibile scegliere tratti somatici, caratteristiche fisiche, abbigliamento, acconciatura, ecc. Gli avatar possono muoversi nell'ambiente, compiere delle azioni, esprimere sentimenti e stati d'animo, manipolare oggetti, interagire con gli altri (Meadows, 2008; Winder, 2008).

La costruzione di un proprio personaggio, attraverso cui sperimentare vari sé possibili, è un tratto saliente dei MUD;² i giocatori, oltre ad effettuare tutte le operazioni previste dal gioco, sono autori non soltanto del testo, ma anche di se stessi. All'interno di un MUD, l'utente può recitare un ruolo che può essere molto vicino o molto lontano dal suo sé reale; anche in questo caso, mediante il testo, è possibile descrivere i tratti fisici e le caratteristiche attraverso le quali configurare il proprio personaggio e presentarlo agli altri.

Nell'analisi condotta da Turkle, i MUD rappresentano dei contesti al cui interno il soggetto può esprimere gli aspetti inesplorati del proprio sé, può giocare con la propria identità e può sperimentarne di nuove. Essi facilitano l'emergere di identità fluide, decentrate e consentono di pensare al proprio sé come a un sistema multiplo distribuito (Turkle, 1996).

I MUD, pertanto, assumono la configurazione di spazi all'interno dei quali la persona pare trovarsi in una sorta di condizione di *moratoria psicosociale* nella definizione datane da Erikson:

² I MUD - Multi-User Domain o Multi-User Dungeons - fanno la loro comparsa tra la fine degli anni Settanta e l'inizio degli anni Ottanta e derivano il loro nome dal primo gioco di ruolo fantastico che consentiva a più utenti di interagire simultaneamente, all'interno di spazi costituiti da prigioni e caverne, allo scopo di combattere dei draghi. I MUD, nelle loro innumerevoli varianti, rappresentano oggi degli spazi virtuali all'interno dei quali è possibile navigare, conversare, realizzare costruzioni. Più nello specifico, è possibile distinguere due tipologie di MUD: i MUD di avventura, al cui interno il personaggio deve uccidere mostri e ritrovare tesori e amuleti, allo scopo di accumulare punti per accrescere il suo potere e avanzare nella scala sociale; e i MUD sociali, all'interno dei quali l'utente interagisce e collabora con gli altri giocatori, ai fini della costruzione di un mondo virtuale fatto di ambienti architettonici e di oggetti personali (Granelli, 2006).

«La moratoria è un periodo di attesa concesso a chi non è pronto a far fronte ad un obbligo o imposto a qualcuno che deve prendere tempo. Moratoria psicosociale vuol dire dunque un indugio nell'assumere impegni da adulto; ma non è soltanto un indugio. È un periodo caratterizzato da una permissività selettiva da parte della società e da una provocante leggerezza da parte dei giovani» (Erikson, 1968, p. 185).

Le fasi descritte da Erikson nella sua teoria dello sviluppo psicosociale, ovviamente, non descrivono una sequenza rigida, ma indicano soltanto modalità di esperienze che le persone elaborano lungo il corso della loro esistenza; anche la moratoria rappresenta, pertanto, un passaggio necessario nel percorso che conduce alla maturità funzionale e creativa. In questo periodo, il soggetto ha la possibilità di esperire un'interazione intensa con la gente e con le idee, e gli è concesso, da parte della società, un tacito permesso di sperimentare le conseguenze delle proprie azioni e di scegliere la propria identità (Erikson, 1950).

I MUD, in quest'ottica, possono costituire un contesto protetto in cui appaiono sospese le regole sociali e la persona può sperimentare i vari aspetti del suo sé, avendo consapevolezza della reversibilità delle conseguenze. Sperimentando parti inesplorate della propria soggettività, avendo la possibilità di esprimere se stessa e prendendo contatto con i propri più intimi desideri, la persona può meglio acquisire consapevolezza di chi è o di chi vuole essere.

«Abbiamo scoperto il computer soggettivo. Il computer non fa più qualcosa per noi, bensì lo fa a noi, compreso il modo di considerare se stessi e gli altri. [...] Ci si rivolge esplicitamente al computer per esperienze che si spera risultino capaci di modificare il nostro modo di vedere o di influenzare le nostre vite sociali ed emotive. Quando ci si avventura in giochi di ruolo o mondi di fantasia, oppure quando si raggiunge una comunità per incontrarvi amici o amanti virtuali, non si pensa più al computer come quella cosa che Charles Babbage, il matematico del secolo scorso inventore della prima macchina programmabile, definì motore analitico. Si va scoprendo il computer come macchina per l'intimità» (Turkle, 1996, p. XXXII).

È sempre Turkle a riportare numerosi casi di individui che attraverso le esperienze condotte nei MUD, hanno avuto la possibilità di confrontarsi con i problemi rilevanti della propria vita, di sfogare l'ansia, la rabbia, di prendere contatto con il proprio sé ideale, di sperimentare nuovi modi di essere genitori, figli, di giungere a nuove decisioni emotive. Ovviamente, l'Autrice non manca di sottolineare come il risultato, in ogni caso, sia dipeso dalle sfide emotive incontrate e soprattutto dalle risorse emotive che la persona ha trasportato in quell'ambiente, poiché, se è vero che i MUD mettono a disposizione preziosi spazi per la messa in scena di desideri, di drammi, di paure, ed offrono genuine possibilità per il cambiamento, non garantiscono di per sé la rielaborazione (ibidem).

Questo fa comprendere quello che può essere il ruolo giocato dall'educazione, la quale è chiamata ad avvalersi di questi strumenti alla stregua di preziosi alleati attraverso cui promuovere la maturità emotiva e

relazionale della persona. I MUD, sostanzialmente, consentono al soggetto di entrare in contatto con quelli che sono stati definiti i nodi dell'*identità reticolare*, ossia le molteplici rappresentazioni di sé e gli svariati ruoli giocati all'interno della società e nel corso della propria esistenza. È che chiaro, però, che affinché questo incontro possa risultare produttivo e foriero di esiti di sviluppo in vista dell'integrazione dell'identità della persona, le sue modalità e le sue conseguenze non possono essere lasciate al caso, ma vanno opportunamente accompagnate e incanalate dall'intenzionalità educativa. I MUD sono e restano degli strumenti, il cui uso e i cui effetti non sono di per sé né buoni né cattivi, ma lo diventano nella misura in cui ad essi si associa o non si associa una specifica progettualità educativa.

Da quanto detto emerge, da un lato, l'onere per la riflessione pedagogica di porsi al timone della progettazione e dello sviluppo dei MUD e dei giochi di ruolo virtuali, al fine di fornire le indicazioni per una produzione di questi strumenti che abbia valenze educative e che rispetti e promuova l'identità della persona; dall'altro lato, emerge la responsabilità dei contesti e delle istituzioni educative che hanno il compito affiancare il soggetto in formazione nella fruizione, e di appropriarsi e di avvalersi di questi strumenti all'interno di percorsi di educazione alla scelta (Paparella, 2003), di lotta a stereotipi e pregiudizi, di potenziamento del senso di autoefficaci³, di promozione e di sviluppo delle risorse emotive e relazionali.

3. Blog e social network: Auto-riflessione e Relazionalità

Ciò che pare caratterizzare i MUD, anche alla luce delle interpretazioni che di questi strumenti sono state date, è una separazione tra vita on line e vita off line; non a caso, la vita reale viene definita semplicemente una finestra in più rispetto alle molteplici che compongono il vivere quotidiano, tanto da ipotizzare l'esistenza di veri e propri 'cicli di passaggio' della vita della persona tra il mondo reale e una serie mondi virtuali (Turkle, 1996).

Questa separazione pare invece venire meno con le applicazioni del Web 2.0, blog e social network in modo particolare, i quali, secondo alcuni, avrebbero dato vita a un nuovo spazio sociale, l'"interrealtà", consentendo la creazione di reti sociali ibride, costituite contemporaneamente da legami virtuali e da legami reali (Riva, 2009; Riva et al., 2010; Van Kokswijk, 2003).

³ Il senso di autoefficacia è un costrutto sul quale, in modo particolare, si è soffermato A. Bandura, il quale lo ha definito come l'insieme delle convinzioni che il soggetto possiede circa le proprie capacità di organizzare e mettere in atto un insieme di azioni necessarie per gestire efficacemente determinate situazioni incontrate, al fine di raggiungere i risultati prefissati (Bandura, 1982, 1986, 1992)

La Rete, in questo caso, non appare uno spazio altro rispetto alla realtà, bensì un 'luogo' tra altri luoghi, al cui interno interazioni e scambi avvengono con modalità non molto dissimili rispetto a quelle degli altri ambienti relazionali (Wellman, 2004; 2011; Wellman e Haythornthwaite, 2005; Bakardjieva, 2001; Paccagnella, 2000). Se in passato gli studi relativi ai mondi virtuali si concentravano sulle dinamiche di occultamento dell'identità, oggi evidenziano l'emergere della cosiddetta network generation, contraddistinta dalla capacità di creare una perfetta integrazione e sintesi tra vita on line e vita off line, tra identità virtuale e identità reale. Le applicazioni del Web 2.0, pertanto, consentirebbero di riformulare il concetto di identità come networked self (Castells, 2001).

Un tipico esempio di questo rinnovamento è rappresentato dai blog e dalle bacheche (oggi denominati diari) presenti nel social network più utilizzato, Facebook. Si iniziò anzitutto con il definire i social network come quei servizi web based, più recentemente internet based (Anderson, Wolff, 2010), che consentono all'utente di costruire un profilo pubblico, di creare liste di 'amici' con cui condividere la connessione, di vedere e di attraversare queste liste (boyd e Ellison, 2007).

La logica sottostante a questi strumenti è rintracciabile nella condivisione di informazioni, di pensieri, di stati d'animo, di vissuti e di emozioni, offrendo al lettore la possibilità di commentare e di interagire: loro caratteristica è infatti la multi-autorialità. Le ragioni che spingono la persona a scrivere su un blog o sul diario di Facebook possono essere variegata: il desiderio di esprimersi liberamente, senza filtri né vincoli, dando sfogo a stati d'animo inespresi; la volontà di presentare creativamente se stessi attraverso storie e personaggi; l'intenzione di confrontare e di scambiare con altri le proprie idee e i propri pensieri, in risposta ad un bisogno comunicativo; il semplice desiderio di svagarsi. Vero è che, in ogni caso, il soggetto sceglie di esporre se stesso ed il proprio mondo interiore allo sguardo dell'altro, caratteristica che consente di parlare, in merito a questi strumenti, di intimità pubblica (Micalizzi, 2007).

All'interno di un blog e di un diario trovano collocazione e occasione di potenziamento tanto la dimensione personale quanto la dimensione sociale dell'identità. Questi strumenti, infatti, consentono, tra le altre cose, di dare risposta al bisogno di auto-riflessione della persona, la quale racconta la propria storia e si ritrova poi a rileggersi, assumendo un triplice ruolo: scrittore, protagonista, lettore. Il proprio racconto, inoltre, è offerto allo scambio e alla comunicazione con gli altri, che con i loro commenti, confermano all'autore il suo essere collocato all'interno di un tutto più vasto che è il mondo della rete.

Particolarmente interessante è l'analisi che conduce Di Fraia, in merito ai blog personali; egli intravede in questi strumenti degli «ambienti psicotecnologici ad alta valenza identitaria, estroflessioni digitalizzate dei processi psicologici attraverso cui ciascun essere umano produce e

riproduce costantemente la propria identità» (Di Fraia, 2007, p. 36). I blog, sostanzialmente, sarebbero un'oggettivazione del processo di costruzione identitaria a cui la persona lavora costantemente nel corso della propria esistenza, avvalendosi del contributo degli altri. Attraverso lo scrivere di sé e poi il rileggersi, la persona, in qualche modo, si sdoppia ed ha la possibilità di prendere distanza da sé stesso, conoscendosi, dando ordine al proprio vivere e attribuendo un senso alle proprie vicende.

«Sforzandosi di scrivere i propri pensieri e di raccontare ciò che gli è successo anche pochi attimi dopo averlo esperito, il blogger, così come l'autobiografo, si trova nella posizione di qualsiasi narratore che, nel raccontare le proprie storie (vissute o anche solo pensate), viene inevitabilmente a interpretarle e, così facendo, a comprenderle» (Di Fraia, 2007, p. 79).

Rileggere la propria storia può consentire sia di riconsiderare quel che si è stati alla luce di quel che si è, sia di intravedere le trame della propria esistenza, scoprendone anche di nuove e di inaspettate.

A differenza di quanto temuto in merito ai possibili effetti della vita nei MUD, i blog e i social network non paiono avere un esito frammentante sull'identità, in quanto i loro autori mantengono la capacità di riconoscersi e di identificarsi nelle storie che hanno pubblicato, ritrovandovi le parti di sé e il loro mutevole declinarsi nel corso del tempo e nella varietà delle situazioni.⁴ Il susseguirsi dei post e degli stati mentali che essi oggettivano rappresentano una traccia che la persona lascia dietro di sé a testimonianza del proprio essere unico.

Se la situazione comunicativa e relazionale tipica dei blog personali e dei diari è quella dell'esporsi allo sguardo dell'altro, il primo Altro significativo che la scrittura su questi strumenti consente di incontrare è proprio il Sé, dato che l'autore estroflette i propri pensieri, i propri vissuti, le proprie emozioni e li oggettiva, cristallizzandoli in una forma che pur corrispondendo al soggetto, è altro da lui.

Altra caratteristica dei blog e dei social network è la loro natura dialogica, in quanto il raccontarsi viene orientato e influenzato dai commenti e dalle suggestioni offerti dai lettori, in un processo circolare che offre stimoli all'approfondimento e alla riflessione. Le relazioni che si creano nella Blogsfera, in modo particolare, sono percepite, dai suoi utenti, come relazioni tra esseri umani piuttosto che tra attori sociali, dato che, a differenza delle interazioni faccia a faccia, mancano, o sono più sfumati, tutti quegli elementi che palesano i ruoli ascritti (età, genere, aspetto fisico, appartenenze etniche, ecc.) o acquisiti (professione, stato sociale e via di seguito). Gli utenti della Blogsfera hanno la possibilità di riconoscersi gli uni

⁴ Alcune ricerche, tra l'altro hanno dimostrato come le persone, all'interno dei social network, siano disposte a palesare il vero proprio sé in misura maggiore rispetto alla vita reale, dato che temono meno la disapprovazione e la sanzione sociale (McKenna, 2007; McKenna e Bargh, 1999).

nelle storie degli altri, venendo a costituire dei «cluster reticolari più o meno ampi e collegati tra loro a generare micro-comunità di condivisione di interessi, ma anche, se non soprattutto, di ‘corrispondenze’ psicologico-emozionali» (Di Fraia, 2007, p. 105).

I media digitali consentono di far entrare il mondo virtuale nel mondo reale e viceversa, offrendo alla persona un’ulteriore possibilità di allargare e di modificare la propria esperienza sociale. Sui social network, infatti, il soggetto ha non soltanto la possibilità di conoscere nuovi amici, incrementando in tal modo la propria rete relazionale, ma può parimenti rimanere in contatto con chi non vede da tempo ed avere un ulteriore canale di interazione con le persone che fanno parte dei suoi incontri faccia a faccia quotidiani. Deriva che i comportamenti del soggetto nel mondo reale influenzano la sua identità e i suoi scambi nel mondo virtuale e, allo stesso modo, le sue azioni e le sue interazioni on line hanno ricadute nella vita off line: viene a generarsi, dunque, una vera e propria area di intersezione tra mondo reale e mondo virtuale.

«Se nelle comunità virtuali precedenti ai social network il mondo reale e quello virtuale entravano raramente in contatto, e comunque solo per esplicita volontà dei soggetti interagenti, nei social network questo avviene continuamente, e anche se i soggetti coinvolti non vogliono o non ne sono consapevoli. Il risultato di questa interazione è la nascita di un nuovo spazio sociale, l’‘interrealtà’, molto più malleabile e dinamico delle reti sociali precedenti» (Riva, 2010).

Nei social network paiono esserci anche più possibilità di creare nuove relazioni sociali, dato che questi strumenti consentono di superare le barriere spaziali, agevolano una comunicazione iperpersonale, ossia caratterizzata da un elevato livello di intimità, riducono l’influenza negativa dei fattori situazionali e contestuali (aspetto fisico, stato socioeconomico, ecc.), ridimensionano la paura di essere giudicati (McKenna et al., 2002; Bargh et al., 2002). Le relazioni nate in rete, non di rado, sono trasportate anche nella vita reale.

Attraverso i social network, vengono a generarsi delle forme di partecipazione alla cultura pubblica, i networked publics, che costituiscono tanto lo spazio creato attraverso le tecnologie di rete, quanto la comunità virtuale originatasi dall’interazione di persone, tecnologie e pratiche (boyd, 2008, 2008b, 2011; Ito, 2008).

Portando l’attenzione sulle pratiche di fruizione dei social network, Wellman ha parlato di networked individualism o individualized networking per fare riferimento a forme di relazionalità basate sull’individualizzazione dei rapporti, i quali sono scomposti in una pluralità di network personali, centrati sul soggetto, che attiva selettivamente porzioni di interazione sociale (Wellman, 2002, 2004). Secondo questo Autore, la persona diventa un portale che procede ad attivare e a disattivare selettivamente, interazioni con singoli individui o con segmenti dei propri network relazionali (Wellman, 2001, 2007). Ne deriva una nuova forma di

socialità, basata sui network, che porta alla formazione del gruppo dei pari (Castells, Fernández-Ardévol, Linchuan Qui e Sey, 2006).

Un'ulteriore esperienza incentivata dai social network è quella del dono: nella comunità virtuale, ciascun utente, di norma, è maggiormente disposto a mettere a disposizione degli altri le proprie conoscenze e le informazioni e i contenuti in suo possesso, manifestando un senso di responsabilità sociale. Se dunque, per un verso, la società attuale pare caratterizzarsi per una crescita indefinita dei consumi che richiede quantità sempre maggiori di lavoro e dunque ulteriore tempo da dedicare all'attività professionale, a detrimento delle relazioni umane, per altro verso, i nuovi media digitali paiono creare i presupposti per un ritorno alla dimensione della relazione tra le persone, della partecipazione, del gratuito (De Biase, 2007).

L'allargamento della rete sociale, inoltre, insieme alla possibilità offerta di descrivere e di presentare liberamente la propria identità, sperimentando nuovi ruoli e nuovi modi di essere, sono in grado di favorire processi di self-empowerment, dato che consentono alla persona di prendere consapevolezza di nuovi bisogni e di mobilitare, grazie alla presenza e all'aiuto degli altri, quelle risorse, interne ed esterne, capaci di realizzare il cambiamento.

4. Mondi virtuali, educazione e self-empowerment

Da quanto argomentato, si può ben comprendere come le esperienze che la persona vive avvalendosi dei media digitali e nei mondi virtuali da essi creati, lungi dal provocare una frammentazione disfunzionale del sé ed una alienazione dai contesti di vita reali, possono, al contrario, contribuire al potenziamento e all'integrazione della identità. Attraverso i media digitali, la persona ha modo di entrare in contatto con le variegata e molteplici declinazioni della sua soggettività; ha la possibilità di ricostruire le vicende e gli eventi della propria esistenza, comprendendole e tracciando trame di senso; può rileggere e reinterpretare, attraverso nuove chiavi di lettura, il proprio modo di essere e i propri vissuti; riesce ad esprimere i suoi più intimi desideri, paure, emozioni, riconoscendoli e accettandoli; ha occasione di aprirsi alla relazione con gli altri, condividendo il proprio mondo interiore ed esponendosi al loro sguardo; ha modo di esercitare la sua responsabilità sociale e di riconoscersi ed essere riconosciuta quale parte di un tutto. Tutte queste esperienze ed opportunità non fanno altro che tessere nuovi collegamenti e connessioni tra quelli che sono stati qui definiti i nodi dell'identità reticolare, consentendo al soggetto di prendere consapevolezza delle varie dimensioni costituenti il proprio sé e dei vari ruoli che è chiamato a giocare nel corso del tempo e all'interno del tessuto sociale.

È chiaro come l'attualizzazione di queste preziose potenzialità non possa essere lasciata al caso, quasi a sperare nell'esistenza di una sorta di 'mano invisibile'⁵ che intervenga provvidenzialmente ad assicurare i benefici che nessuno ha intenzionalmente individuato e posto come fine delle azioni e delle interazioni. È compito invece della progettualità educativa, opportunamente orientata dalla riflessione pedagogica, appropriarsi di questi strumenti e 'colonizzare' i nuovi contesti di espressione identitaria e di interazione sociale, al fine di predisporre le migliori condizioni per un loro impiego dalle valenze educative e dagli esiti evolutivi, anche al fine di scongiurare quelle possibili derive che la stessa Turkle pare intravedere in un suo lavoro più recente (Turkle, 2011). Si pensi, sulla base dell'analisi condotta e giusto per fare qualche esempio, alle opportunità che i media digitali possono dischiudere in relazione a processi di autoriflessione, a percorsi di educazione alla scelta e alle emozioni, a itinerari didattici volti a potenziare le capacità espressive e la creatività. Si tratta di ambiti di applicazione che hanno evidenti ricadute sui processi di apprendimento, ma che soprattutto concorrono a potenziare le risorse della persona e la sua capacità di adattarsi al nuovo, andando incontro al cambiamento.

Emerge, pertanto, la necessità e l'opportunità per le istituzioni educative, ed in primis per la scuola, di fare propri gli strumenti di interazione e di comunicazione delle nuove generazioni, integrandoli all'interno delle proprie proposte didattiche e metodologie impiegate. Tre paiono i nuclei centrali attorno ai quali far ruotare l'impiego dei media digitali:

- *Area dell'espressione/esplorazione/sperimentazione del sé*: all'interno della didattica delle varie discipline, l'impiego di blog di scrittura, la creazione di gruppi classe sui social network, l'utilizzazione di software per giochi di ruolo, ecc. possono rappresentare stimolanti occasioni per consentire a ciascun allievo di scandagliare il proprio mondo interiore, di esplorare i propri vissuti, i propri desideri, le proprie aspirazioni ed esigenze più intime, di sperimentare varie sfaccettature identitarie, al fine di scegliere e di potenziare il proprio sé.

- *Area della relazione e della condivisione*: l'apprendimento cooperativo, il tutoring, il mentoring, le azioni di scaffolding, e più genericamente, la costruzione di un buon clima di classe, possono trarre giovamento e potenziamento dall'impiego degli strumenti menzionati in questo lavoro, in maniera tale che l'azione didattica possa estendere la propria influenza dalla vita off line alla vita on line, riuscendo a pervadere i contesti informali

⁵ La metafora della *mano invisibile* fu introdotta da Adam Smith - nell'ambito dell'economia politica ma non solo - per fare riferimento ad una sorta di Provvidenza il cui intervento è in grado di spiegare tutti quegli equilibri che non possono essere interpretati come risultato di azioni consapevoli dei soggetti coinvolti. Secondo Smith, una *mano invisibile* garantirebbe al corpo sociale dei benefici che nessuno ha intenzionalmente posto come finalità delle proprie azioni. Questa metafora compare nella *Storia dell'astronomia* (pubblicata postuma, 1795), nella *Teoria dei sentimenti morali* (1759) e nella *Ricerca sulla natura e le cause della ricchezza delle Nazioni* (1776).

di azione e di interazione degli studenti, e accrescendo, di conseguenza, la propria incisività e rilevanza.

- *Area dell'apprendimento*: la creazione e l'utilizzazione di piattaforme telematiche per lo svolgimento di percorsi tematici o per l'approfondimento di contenuti curricolari, anche in senso laboratoriale, può dare nuova linfa ai processi di apprendimento, in quanto può consentire di agire sulle molteplici dimensioni della persona - cognitive, emotive, sociali, volitive, motivazionali - può stimolare negli allievi la creatività e la capacità di risolvere problemi, può corroborare la padronanza di un ambito disciplinare la formazione di competenza personale e professionale.

Si è visto che oggi appare ormai superata una separazione tra mondo reale e mondo virtuale, essendosi venuto a creare uno nuovo spazio sociale, l'interrealtà, al cui interno il soggetto costruisce e condivide significati; allo stesso modo, non ha più senso mantenere una netta cesura tra i luoghi e i tempi dell'educare, e i luoghi e i tempi dello svago; sarebbe auspicabile, invece, la creazione di un'area di intersezione tra questi due ambiti, all'interno della quale l'educazione possa configurarsi come divertente e lo svago farsi educativo. Appaiando le finalità di valorizzazione, di promozione e di sviluppo della persona, proprie dell'intenzionalità educativa, e la giocosità, la 'leggerezza' e l'attrattiva, tipiche dei media digitali, questa area di intersezione pare potersi configurare come la sede privilegiata per la realizzazione di processi di self-empowerment.

Bibliografia

- Amselle J. L. (1990), *Logiques métisses: anthropologie de l'identité en Afrique et ailleurs*, Paris, Payot, tr. it. (1999) *Logiche meticce. Antropologia dell'identità in Africa e altrove*, Torino, Bollati Boringhieri.
- Anderson C. e Wolff M. (2010), *The web is dead. Long live the internet*, «Wired», September 2010.
- Bakardjieva M. (2011), *The internet in the everyday life*. In CONSALVO M., ESS C., *The handbook of internet studies*, Chichester, Wiley Blackwell.
- Bargh J. A., McKenna K. Y. A. e Fitzsimons G. M. (2002), *Can you see the real me? Activation and expression of the "true self" on the Internet*, «Journal of Social Issues», vol. 58, n. 1, pp. 33-48.
- Bauman Z. (2003), *Identity: Conversations with Benedetto Vecchi*, Cambridge, Polity, tr. it. (2003), *Intervista sull'identità*, Roma-Bari, Laterza.
- boyd D. (2008), *Taken out of context: American teen sociality in networked publics*, tesi di dottorato, Berkeley, University of California.

- boyd D. (2008b), *Why youth hearth social network sites*, in D. Buckingham (a cura di), *Youth, identity and digital media*, Cambridge (MA), Mit Press.
- boyd D. (2011), *Social network sites as networked publics. Affordances, dynamics, and implications*. In PAPACHARISSI Z. (ed.), *A networked self. Identity, community, and social network sites*, NewYork, Routledge.
- boyd D. e Ellison N. B. (2007), *Social network sites: definition, history, and scholarship*, «Journal of Computer Mediated Communication», vol. 13, n. 1, pp. 210-230.
- Cantelmi T., Del Miglio C., Talli M. e D'Andrea A. (2000), *La mente in internet. Psicopatologie delle condotte on line*, Padova, Piccin.
- Caretti V. e La Barbera D. (2001), *Psicopatologia delle realtà virtuali. Comunicazione, identità e relazione nell'era digitale*, Milano, Masson.
- Castells M. (2001), *The internet galaxy. Reflections on the internet, business and society*, Oxford, Oxford University Press.
- Castells M., Fernández-Ardévol M., Linchuan Qiu J. e Sey A. (2006), *Mobile Communication and Society*, Cambridge (MA), MIT Press.
- Coker B. L. S. (2011), *Freedom to surf: The productive benefits of workplace internet leisure browsing*, «New Technology. Work and Employment», vol. 26, n. 3, pp. 238-247.
- De Biase L. (2007), *Economia della felicità. Dalla blogsfera al valore del dono e oltre*, Milano, Feltrinelli.
- De Canale B. (2001), *Identità Relazione Apprendimento. Percorsi di pedagogia culturale*, Napoli, Guida.
- Di Fraia G. (2004), *Storie con-fuse. Pensiero narrativo, sociologia e media*, Milano, Franco Angeli.
- Di Fraia G. (2005), *La rete che riflette*, «Prima persona», n. 7.
- Di Fraia G. (a cura di) (2007), *Blog-grafie. Identità narrative in rete*, Milano, Guerini e Associati.
- Di Rocco E. (2003), *Mondo blog. Storie vere di gente in rete*, Milano, Hops Libri.
- Erikson E. H. (1950), *Childhood and Society*, New York, W. W. Norton & Company, Inc., tr. it. (1970) *Infanzia e società*, Roma, Armando.
- Erikson E. H. (1968), *Identity Youth and crisis*, New York, W. W. Norton & Company Inc., tr. it. (1992⁵) *Gioventù e crisi di'identità*, Roma, Armando, [prima edizione italiana 1974].
- Ferrari A. Q. (2009), *Facebook. Domani smetto*, Roma, Castelvecchi.
- Ferraris M., (2005), *Dove sei? Ontologia del telefonino*, Milano, Bompiani.
- Ferraro G., Caci B., D'Amico A., Di Blasi M. (2007), *Internet Addiction Disorder: An Italian Study*, «CyberPsychology & Behavior» vol. 10, n. 2, pp. 170-175.
- Ferri T. (2003), *Le parole di Narciso. Forme e processo della scrittura autobiografica*, Roma, Bulzoni.
- Fucecchi A., Nanni A. (2004), *Identità plurali. Un viaggio alla scoperta dell'io che cambia*, Bologna, EMI.

- Galimberti C. e Riva G. (1997), *La comunicazione virtuale. Dal computer alle reti telematiche: nuove forme di interazione sociale*, Milano, Guerini e associati.
- Galimberti U. (2007), *L'ospite inquietante. Il Nichilismo e i giovani*, Milano, Feltrinelli.
- Goleman D. (1995), *Emotional Intelligence*, New York, Bantam Books, tr. it. (1995), *Intelligenza emotiva*, Milano, Rizzoli.
- Granelli A. (2006), *Il sé digitale. Identità, memoria, relazioni nell'era della rete*, Milano, Guerini e Associati.
- Granieri G. (2005), *Blog generation*, Roma-Bari, Laterza.
- Grinberg L. e Grinberg R. (1975), *Identidad y cambio*, Buenos Aires, Ediciones Kargieman, tr. it. (1976), *Identità e cambiamento*, Roma, Armando Armando.
- Ito M. (2008), *Introduction*, in K. Varnelis (a cura di), *Networked publics*, Cambridge (MA), Mit Press.
- Joinson A., McKenna K. Y. A., Postmes T. e Reips U. D. (a cura di) (2007), *The Oxford Handbook of Internet Psychology*, New York, Oxford University Press.
- Kiesler S. e Sproull L. (1992), *Group decision making and communication technology*, «Organizational Behavior and Human Decision Processes», vol. 52, pp. 96-123.
- Kline H. e Burstein D. (2006), *Blog! La rivoluzione dell'informazione in politica, economia e cultura*, Milano, Sperling & Kupfer.
- La Barbera D. (2005), *Le dipendenze tecnologiche. La mente dei nuovi scenari dell'addiction "tecno mediata"*, in V. Caretti e D. La Barbera (a cura di), *Le dipendenze patologiche. Clinica e psicopatologia*, Milano, Raffaello Cortina, pp. 131-155.
- Levy P. (1995), *Qu'est-ce que le virtuel?*, Paris, La Découverte, tr. it. (1997), *Il virtuale*, Milano, Raffaello Cortina.
- Logan R. K. (2010), *Understanding New Media. Extending Marshall McLuhan*, New York, Peter Lang Publishing.
- Marinelli A. (2004), *Connessioni. Nuovi media, nuove relazioni sociali*, Milano, Guerini e Associati.
- McKenna K. Y. A. (2007), *Through the Internet looking glass: Expressing and validating the true self*, in A. Joinson, K. Y. A. McKenna, T. Postmes e U. D. Reips (a cura di), *The Oxford Handbook of Internet Psychology*, New York, Oxford University Press, pp. 205-221.
- McKenna K. Y. A. e Bargh J. A. (1999), *Causes and consequences of social interaction on the Internet: A conceptual framework*, «Media Psychology», vol. 1, n. 3, pp. 249-269.
- McKenna K. Y. A., Green A. S. e Gleason M. E. J. (2002), *Relationships formation on the Internet: What's the big attraction*, «Journal of Social Issues», vol. 58, n. 1, pp. 9-31.

- Meadows M. S. (2008), *I, Avatar: The culture and consequences of having a second life*, Indianapolis, IN, New Riders.
- Micalizzi A. (2007), *Identità attraverso la rete: il blog come forma di scrittura autobiografica*, in A. Marinelli, R. Paltrinieri, G. Pecchinenda e A. L. Tota (a cura di), *Tecnologie e culture dell'identità*, Milano, Franco Angeli, pp. 57-68.
- Paccagnella L. (2000), *La comunicazione al computer. Sociologia delle reti telematiche*, Bologna, Il Mulino.
- Palomba E. (2006), *La persona e i suoi artefatti. Realtà, virtualità e immagine di sé*, Roma, Armando.
- Palomba E. (2011), *Virtualità come spazio di possibilità*, in L. Martiniello (a cura di), *Comunicazione multimediale e processi formativi*, Napoli, Guida, pp. 89-109.
- Paparella N. (2000), *L'esperienza del bambino: ambienti, relazioni, artifici*. In G. Cattanei, *Il bambino tra reale e virtuale*, Brescia, La Scuola.
- Paparella N. (2003), *La scelta di sé fra miti e mode*, in A. Perucca (a cura di), *L'orientamento fra miti, mode e grandi silenzi*, Castrignano dei Greci, Amaltea, pp. 27-42.
- Riva G. (2009), *Interreality: A new paradigm for e-health*, «Stud Health Technol Inform», vol. 144, pp. 3-7.
- Riva G. (2010), *I social network*, Bologna, Il Mulino.
- Riva G., Raspelli S., Algeri D., Pallavicini F., Gorini A., Wiederhold B. K. e Gaggioli A. (2010), *Interreality in practice: Bridging virtual and real worlds in the treatment of posttraumatic stress disorders*, «Cyberpsychology, Behavior and Social Networks», vol. 13, n. 1, pp. 55-65.
- Rivoltella P. C. (a cura di) (2001), *I rag@zzi del web. I preadolescenti e Internet: una ricerca*, Milano, Vita & Pensiero.
- Rivoltella P. C. (2006), *Screen Generation. Gli adolescenti e le prospettive dell'educazione nell'età dei media digitali*, Milano, Vita & Pensiero.
- Rivoltella P. C. (2003), *Costruttivismo e pragmatica della comunicazione on-line. Didattica e socialità in Internet*, Trento, Erickson.
- Roversi A. (2001), *Chat line*, Bologna, Il Mulino.
- Salazar J. S. (1998), *Social identity and national identity*, in S. Worchel, J. F. Morales, D. Paez e J. C. Deschamps (a cura di), *Social identity. International perspectives*, London, Sage, pp. 115-123.
- Shenk D. (1997), *Data smog: Surviving the information glut*, New York, Harper Collins.
- Stone A. R. (1995), *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*, Cambridge, MA, MIT Press, tr. it. (1997), *Desiderio e tecnologia. Il problema dell'identità nell'era di internet*, Milano, Feltrinelli.
- Thompson P. A. e Ahn D. (1992), *To be or not to be: An exploration of E-prime, copula deletion and flaming in electronic mail*, «Et Cetera: A Review of general Semantics», vol. 49, pp. 146-164.

- Turkle S. (1996), *Life on the screen. Identity in the age of the internet*, London, Weidenfeld & Nicholson, tr. it. (1997), *La vita sullo schermo. Nuove identità e relazioni sociali nell'epoca di internet*, Milano, Apogeo.
- Turkle S. (2011), *Alone together. Why we expect more from technology and less from each other*, New York, Basic Books, tr. it. (2012), *Insieme ma soli. Perché ci aspettiamo sempre di più dalla tecnologia e sempre meno dagli altri*, Torino, Codice edizioni.
- van Kokswijk J. (2003), *Hum@n, Telecoms & Internet as Interface to Interreality*, Hoogwoud, The Netherlands, Bergboek.
- Wellman B. (2001), *Physical place and cyberplace: the rise of personalized networking*, «International Journal of urban and regional research», vol. 25, n. 2, pp. 227-252.
- Wellman B. (2002), *Little Boxes, glocalization and networked individualism*, in M. Tanabe, P. van den Besselaar e T. Ishida, *Digital Cities II: Computational and sociological approaches*, Berlin, Springer Verlag.
- Wellman B. (2004), *The three age of internet studies*, «New media and Society», vol. 6, n. 1, pp.123-129.
- Wellman B. (2011), *Studying the internet through the three ages*, in M. Consalvo e C. Ess, *The handbook of internet studies*, Chichester, Wiley Blackwell.
- Wellman B. e Haythornthwaite C. (a cura di) (2005), *Internet in everyday life*, London, Sage.
- Winder D. (2008), *Being virtual: who you really are online*, Chichester, Wiley.