

Esperienza digitale e Sé Virtuale

Salvatore Bianco

Asl 7 – Carbonia

Dipartimento di Scienze Neurologiche e del Comportamento, Università di Siena

Racconta Socrate nel Fedro di Platone che Theuth, una divinità egizia, si recò dal re Thamù per mostrargli le sue ultime invenzioni, tra cui i grammata, ossia le lettere dell'alfabeto, la scrittura. Per Theuth, grazie alla scrittura, gli egizi sarebbero stati più sapienti e la loro memoria sarebbe stata più forte; essa era, infatti, il rimedio per la sapienza e la memoria:

“Questa conoscenza, o re, renderà gli egiziani più sapienti e più capaci di ricordare, perché con essa si è ritrovato il farmaco della memoria e della sapienza” (Platone, Fedro).

Ma Thamù non era dello stesso parere e, frenando l'entusiasmo di Theuth, sostenne che in realtà, a causa della scrittura, gli uomini sarebbero stati non sapienti, ma saccenti. La prima conseguenza dell'abbandono dell'oralità a favore della scrittura sarebbe stata non un rafforzamento, ma un impoverimento della memoria:

“O ingegnosissimo Theuth, c'è chi è capace di creare le arti e chi è invece capace di giudicare quale danno o quale vantaggio ne ricaveranno coloro che le adopereranno. Ora tu, essendo padre della scrittura, per affetto hai detto proprio il contrario di quello che essa vale. Infatti, la scoperta della scrittura avrà l'effetto di produrre la dimenticanza nelle anime di coloro che la impareranno; perché fidandosi della scrittura si abitueranno a ricordare dal di fuori mediante segni estranei e non dal di dentro e da se medesimi. Perciò, tu non hai trovato il farmaco della memoria e del richiamare alla memoria. Della sapienza, poi, tu procuri ai tuoi discepoli l'apparenza e non la verità; infatti essi, divenendo per mezzo tuo uditori di molte cose senza insegnamento, crederanno di essere conoscitori di molte cose, mentre come accade per lo più, in realtà, non le sapranno; e sarà ben difficile discorrere con essi, perché sono diventati portatori di opinioni invece che sapienti” (Platone, Fedro).

La polemica di Platone nei confronti della scrittura, testimoniata anche altrove, è lo specchio di quei tempi: l'oralità pura dell'età arcaica stava ormai lasciando spazio all'auralità, ossia alla compresenza di oralità e scrittura, e la reazione di chi era ancorato all'oralità non poteva che essere di diffidenza. Platone, come Socrate, considerava l'apprendimento come uno scambio interpersonale di conoscenze. Più avanti, sempre nel Fedro, Socrate dirà che un libro è come una statua: se interrogato non risponde. Eppure egli ha lasciato molti scritti, a differenza di Socrate. Ma non è necessario pensare ad una incongruenza nel pensiero platonico. Nel Fedro, semplicemente, Platone prende atto della rivoluzione rappresentata dall'affermarsi della scrittura e mette in luce i limiti del mezzo grafico di contro alla dialettica.

Un dibattito simile, specchio dei nostri tempi, riguarda il fatto che negli ultimi trent'anni la rivoluzione digitale ha prodotto una vera e propria “trasformazione antropo-epistemologica” che sembra configurare l'emergere di una nuova forma di intelligenza umana, l'intelligenza digitale, e l'affiorare di un nuovo Sé: il Sé virtuale. Queste nuove forme esperienziali sono nate dagli effetti combinati dell'affermarsi della rivoluzione digitale e dell'adattamento proattivo a questi cambiamenti da parte della capacità cognitiva della specie umana; in

particolare, i protagonisti di questa “mutazione antropo-epistemologica” sono i “nativi digitali”, i bambini e gli adolescenti nati a partire dalla fine degli anni Novanta.

Sono numerose le ricerche condotte attraverso l'uso delle neuro-immagini, finalizzate a studiare gli effetti della rivoluzione digitale sul cervello umano. Nel 2011, alcuni ricercatori dell'University College di Londra guidati da Geraint Rees hanno studiato l'effetto di Facebook sul cervello di 125 ragazzi, utenti “abituali” del social network di Zuckerberg (Geraint Rees et al., 2011). Esaminando il loro cervello attraverso le tecniche delle neuro-immagini, si è evidenziato un aumento di materia grigia nell'amigdala (zona cerebrale coinvolta nella memoria emozionale) di quei giovani che avevano un maggior numero di amici su Facebook, indicando un possibile potenziamento dell'intelligenza emotiva. Nel 2012, gli scienziati della Jiao Tong Medical School di Shanghai (Fuchun et al., 2012) hanno esaminato, con tecniche analoghe, il cervello di utenti abituali di Internet, evidenziando una particolare quantità di materia bianca nelle zone dove hanno sede il controllo neuromotorio, l'attenzione e le funzioni esecutive. L'interpretazione di questi dati è controversa: più connessioni neurali e quindi più creatività e idee oppure meno attenzione e riflessione? Quello che sembra inequivocabile è che il nostro cervello sta cambiando in modo rapido.

La causa della trasformazione, a livello biologico e non solo culturale, di alcune funzioni umane è molto probabilmente dovuta al costante aumento di esperienze virtuali grazie all'interazione con i nuovi media. Si tratta, perciò, di un fenomeno correlato alla estrema plasticità neurale del nostro sistema nervoso, peculiare nelle prime fasi dello sviluppo umano, ma che perdura per tutto il ciclo di vita individuale. Il cervello umano è, infatti, molto più plastico di quanto si ritenesse in precedenza (Fischer, 2007); esso evolve in modo individuale, si modifica permanentemente in forma molto personale (Koizumi, 2005), sviluppando e intersecando intelligenze differenti e reti neurali sempre più ramificate e complesse, in risposta agli stimoli di un ambiente sempre più digitalizzato ed interconnesso. Afferma Patricia Greenfield su Science, in un articolo dove ha analizzato più di 50 studi relativi agli effetti dei nuovi media sulle dinamiche neurali: *“ogni medium sviluppa nuove capacità cognitive a spese di altre; stare molte ore al computer, anche per un videogioco, ad esempio, migliora la nostra intelligenza spazio-visuale e ci abitua a seguire più segnali simultaneamente”* (Greenfield, 2009).

La co-evoluzione tra le tecnologie digitali e il loro uso sociale ed individuale sembra, perciò, dar vita ad un nuovo modo di pensare, di vedere e costruire se stessi e il mondo. Le ricerche nel campo della neurofisiologia e delle neuroscienze testimoniano il fatto che l'attività cerebrale viene profondamente mutata dall'utilizzo dei media digitali, o meglio vengono radicalmente modificate le immagini delle aree di attivazione neurale che sono rilevate dalle PET e dalle RMN durante l'utilizzo di schermi interattivi rispetto ai loro corrispettivi analogici e gutenberghiani; intelligenza spaziale, multitasking, conoscenza per esplorazione e scoperta sono i principali tratti di questa nuova modalità di interagire con il mondo. Inoltre alcune aree cerebrali sembrano svilupparsi maggiormente in presenza di un uso quotidiano dei media digitali e di Internet ri-configurando le nostre menti come sostengono molti neuroscienziati, tra cui il giapponese Koizumi (2005), uno dei più grandi esperti mondiali dello studio funzionale delle dinamiche cerebrali (PET, RMN). Non è affatto detto che queste

trasformazioni debbano essere considerate così catastrofiche come le ritengono alcuni studiosi quali Nicholas Carr nel suo controverso "Internet ci rende stupidi" (2010), sul solco di Socrate nel Fedro di Platone.

Il genere *homo* forse sta trasformandosi da *homo sapiens sapiens* a *homo sapiens digitalis*. Lo stesso Howard Gardner, grande studioso dell'intelligenza e teorico delle intelligenze multiple, in un paper del 2003 ipotizza l'esistenza di un tipo di "intelligenza tecnologica" (Gardner, 1983, 2004, 2006, 2008). Antonio Battro (Battro e Denham, 2007), neuroscienziato del MIT e di Harvard, ha sistematizzato per la prima volta il concetto di intelligenza digitale. Anche le scienze dell'educazione confermano questa tesi, come emerge da recenti ricerche (CERI-OECD 2010; BECTA 2008, Maddalen, 2010); esse ci indicano come l'intelligenza digitale sembra essere una facoltà particolarmente sviluppata nei "nativi digitali" tra i zero e i dieci anni: i bambini più "connessi" dimostrano infatti migliori risultati nei test sull'apprendimento. Battro nel suo ragionamento afferma: *"Pensiamo che l'intelligenza digitale si fondi su un'operazione cognitiva che permette al soggetto la selezione di un'alternativa semplice: sì/no. Possiamo chiamarla opzione click ed è l'unità fondamentale dell'intelligenza digitale (ad esempio ciò che permette la scelta tra un link o un tasto piuttosto che un altro). Si tratta di un'abilità di carattere eminentemente pratico e pragmatico non teorico. Dobbiamo constatare che la crescita di questa "abilità digitale" è stata rapidissima ed esplosiva negli ultimi due decenni con la diffusione senza precedenti dei personal computer, degli smartphone e dei tablet"* (Battro e Denham, 2007).

In effetti mentre le operazioni logico-simboliche, caratteristiche dell'intelligenza matematica o logico-linguistica, richiedono fasi avanzate dello sviluppo e si manifestano verso i 7/8 anni, l'azione motoria di schiacciare tasti e il fare click sui link di una pagina web è un'attività molto elementare. L'intelligenza digitale non è la capacità di elaborare simboli astratti, ma si tratta di una facoltà mentale e cerebrale di tipo pratico. I nativi digitali sono così bravi con i device multimediali e ipermediali perché sono nati in un mondo di schermi interattivi e, per questo motivo, il loro cervello è più adattato al nuovo mondo degli schermi touch. Internet e i media digitali hanno attivato uno sviluppo eccezionale di questa facoltà di base, l'opzione click, che era rimasta meno sviluppata nelle epoche pre-digitali (Battro e Denham, 2007). Lo scarto evolutivo che caratterizza i "nativi digitali" è proprio quello che li sta portando a sviluppare, in maniera rapidissima, nuove abilità cognitive legate alla pratica continua dell'opzione click, che permettono loro di gestire con molta maggior facilità le dinamiche di interazione con i device elettronici e quindi di costruire nuovi e più efficaci pattern di adattamento cognitivo al mondo che li circonda.

La rivoluzione digitale ha imposto l'ingresso della velocità nella vita personale a causa delle modificazioni radicali che la tecnologia produce nel dominio dell'esperienza pratica (Arciero e Bondolfi, 2012). La velocità si manifesta come discontinuità tra una scena e l'altra nella trama della narrativa personale e nella discontinuità si generano transizioni repentine e cambiamenti inattesi. L'impatto della tecnologia della velocità sull'esperienza percettiva genera delle nuove forme di visione che si riflettono nella narrazione. Osservare il mondo su un mezzo veloce in movimento frantuma la realtà in quadri discreti, in fotografie che vanno rimontate in sequenza. L'impatto digitale si è insinuato nella vita quotidiana generando tensioni sconosciute ed elicitando nuovi tipi di emozioni. Per esempio, l'uso dei

social network spinge allo sviluppo di una nuova capacità di focalizzazione dell'attenzione sicuramente sconosciuta a chi era abituato alla comunicazione epistolare. Già col telefono *“il cervello è stato sollevato dall'ansia per l'attesa della risposta (...) esso riceve istantaneamente la replica, ed è libero di considerare altre questioni”* (Kern, 1983). Successivamente, il cinema, riproducendo una realtà tagliata secondo certi criteri di rilevanza, ha obbligato a un nuovo modo di fare esperienza: la continuità delle storie è organizzata attraverso il montaggio di scene. Dopo l'ingresso della televisione, milioni di persone hanno mutato giornalmente il passo e la qualità dei loro stati interni in relazione al mezzo televisivo.

La rivoluzione digitale, attraverso il continuo sviluppo di mezzi interattivi, ha facilitato la ricerca di sintonia su fonti esterne attraverso cui generare e mantenere stabile la propria identità, rappresentando l'elemento distintivo di un nuovo modo di conformità. La sensibilità a cogliere i segnali provenienti dagli altri è diventato l'aspetto fondamentale che caratterizza l'esperienza comune, portando ad una forma di carattere sociale (other-directed). La tecnologia digitale sta modificando radicalmente la relazione che l'uomo ha con se stesso, con gli altri e con il mondo. Avviene uno sfondamento dei confini delle comunità di appartenenza con l'apertura a relazioni oltre gli alvei della prossimità, per cui l'inclinazione alla gente diventa la risorsa principale attraverso cui comporre l'identità personale. Diventa fondamentale coniugare il mantenimento del senso di stabilità personale e la necessaria capacità di mutevolezza e di variabilità. A questo modo di organizzare l'identità corrisponde l'emergere di una schiera di emozioni “nuove”, nel senso di socialmente trasformate e attraverso cui l'altro diviene parte della propria esperienza emotiva: emozioni caratterizzate da un alto contenuto di consapevolezza sociale in quanto devono essere generate in sintonia con le circostanze, relativamente superficiali, e impiegate con una certa flessibilità e velocità di cambiamento; emozioni meno coinvolgenti e quasi virtuali, perché depurate della “visceralità”, ma nel contempo anche più articolate e individualizzate.

Il naturale rapporto tra emozione e azione è rotto. Non solo il tipo di emozione che va provata in relazione a un certo accadimento è valutata strategicamente, ma la velocità di cambiamento emotivo relativo alla variazione dei contesti fa sì che quel rapporto naturale fra emozione e azione venga dissolto. L'affidabilità diventa uno dei punti sensibili della coscienza contemporanea; la risposta emozionale e l'azione che potrebbe seguire sono valutate nel dominio del proprio immaginario dal punto di vista dell'eventuale considerazione degli altri, anche quando si è fisicamente soli. L'emotività perde l'immediatezza in quanto prima di essere espressa deve essere anticipata la possibile reazione degli altri, portando ad una esperienza di sé vissuta come vicaria.

Internet è il luogo “tecno-immaginario per eccellenza” in cui il pensiero diventa concreto, in cui realtà parallele si intrecciano insieme ai loro molteplici volti formando un Sé fluido, frutto di un processo *in fieri*. Kunstler parla di *futureologia del sé* riferendosi agli studi sullo sviluppo dell'identità umana in relazione al progresso del contesto socio-culturale. Le nuove tecnologie hanno contribuito all'apertura del singolo verso un nuovo momento di autocoscienza, accrescendo la consapevolezza del senso di sé e delocalizzando lo spazio

fisico attraverso la testualità e la “comunicazione protesica”; eventi che segnano la fine dell’era analogico-meccanica e “inizio di quella che potremmo definire “era virtuale”.

Questa specifica fase evolutiva riguarda una ridefinizione non solo del concetto di corporeità, ma soprattutto del significato di uomo in quanto identità molteplice: il *self* non può più essere concepito come un prodotto stabile, univoco e invariabile di un particolare momento storico ma, allontanandosi dalla prospettiva comportamentista, il soggetto in Rete ha la possibilità di rappresentare sé stesso in modo autonomo e personale. L’identità individuale rappresentata in Internet accetta di essere de-individualizzata perché esposta a quel processo di “pubblicazione” di cui parla Gebner, in cui una vasta platea pubblica può confermare, smentire e rafforzare le informazioni proposte dal soggetto. È un’identità, dunque, pubblica e privata insieme, esposta e celata, reale e immaginata, attraverso cui l’individuo manifesta un’autonomia nella scelta dei modi in cui esprimersi e socializzare mai incontrata prima.

Già nel 1993, Lifton in “*The Protean Self*” confuta la concezione unitaria del Sé che nella cultura tradizionale trovava riferimento in simboli, istituzioni e relazioni stabili: crollando la cultura tradizionale crolla anche la stabilità identitaria che si traduce così in un salutare Sé proteiforme. Capace come Proteo, greco dio marino, di mutare forma a piacere, il Sé gioca trasformazioni fluide, ma saldo su radici di coerenza e prospettiva morale: multiplo eppure integrato. Il Sé, così, diviene, secondo Marinelli (2004), un progetto simbolico riflessivo (auto-poiesi della coscienza) alla cui costruzione il soggetto (il sistema psichico individuale) partecipa attivamente incorporando i materiali simbolici a sua disposizione (rappresentazioni), mediati e no, per inserirli in un “racconto autobiografico” (autodescrizione) sottoposto a una continua revisione e ricerca di coerenza.

Ma le identità che nascono dall’interazione uomo-macchina presuppongono un nuovo rapporto comunicativo le cui parti si annullano e si identificano dando vita ad una *psicotecnologia* della Rete come estensione della mente, *habitus* del corpo, e a un cyborg-soggetto la cui essenza digitale si manifesta in un’entità frammentata e complessa. Oggi, la concezione di identità come molteplicità si diffonde anche sulla spinta di una nuova pratica di identità come molteplicità nella vita online.

Le *personae* virtuali o avatar rappresentano oggetti con cui pensare; la simulazione può aiutarci a realizzare la visione di un Sé multiplo ma integrato, la cui flessibilità, duttilità e capacità di felicità provengono dalla possibilità di accedere ai nostri molti Sé. “Decentrato”, “fluido”, “non lineare”, “opaco”, sono termini che si oppongono alla modernità “lineare”, “logica”, “gerarchica” che ha condizionato il pensiero occidentale dall’Illuminismo in poi. Caronia, nel suo saggio “Il corpo virtuale”, sostiene che l’era di Internet è l’era del corpo disseminato nelle reti, capace di annullare la distinzione tra reale e virtuale, e riguardo l’identità afferma: *L’ideologia corrente domina le cose e le persone nominandole e descrivendole: Tu sei un io. Ma io non voglio più essere un io, voglio essere infiniti io! Senza la possibilità di classificazioni, non si potrà più imporci identità precotte e predigerite, né agire per metterle l’una contro l’altra. Muore Pavlov, con tutti i suoi fottuti campanelli.*

È forte la tendenza dell'uomo a divenire qualcos'altro e ciò è oggi più che mai possibile all'interno del cyberspazio; il soggetto ha la possibilità di sperimentare sé stesso e la propria presenza rispondendo a quel forte desiderio di esistere con la sua concretezza nell'immateriale mondo del Web. Radicale al riguardo è la posizione di Giuliano sintetizzata in questa affermazione: *l'uomo è dunque un povero attore che si affanna a interpretare tutte le parti che la vita gli assegna. Un susseguirsi di finzioni, di maschere che si sovrappongono l'una all'altra.* Secondo Giuliano, in linea con il pensiero interazionista simbolico di Mead, il soggetto appare come riflesso della sua immagine negli altri; centomila relazioni che producono centomila personalità: *uno, nessuno e centomila.* Per Collins, siamo obbligati ad esibire un *self* non perché realmente lo possediamo, ma perché costretti dalla società a "comportarci come se l'avessimo". I ruoli sociali, le rappresentazioni, i luoghi culturali, sono funzionali a trasmettere l'impressione che vi sia un'immagine ultima e definitiva che gestisce tutto: l'identità. Per Goffman, infatti, il Sé non è il risultato di un processo esclusivamente interno all'individuo, ma scaturisce "dalla scena della sua azione". Il Sé viene costruito all'interno di "cornici" (*frames*) meta-comunicative, è un "effetto drammaturgico" della rappresentazione teatrale della vita. Jameson, invece, parla di frammentazione della società post-moderna e la identifica con la frammentazione identitaria: non si tratta di un Sé alienato, perché l'alienazione presuppone un'unitarietà precedentemente posseduta e poi perduta, ma di un Sé fluido e multiplo, inserito in una logica capitalistica e in una società informatizzata. Il "saturated self" di Gergen è il risultato delle nuove tecnologie di comunicazione.

Libertà e realizzazione: questo è ciò che consentono i nuovi media, con le loro innumerevoli finestre da manipolare e adattare alle specifiche esigenze; questo permette la Rete con le sue infinite possibilità di mutamento e ricomposizione. Così come Pirandello ha permesso al suo protagonista di camminare per le strade del suo mondo ed essere chiunque egli desiderasse, allo stesso modo la Rete permette ai personaggi che percorrono le sue vie di essere tutti o uno solo, l'unicità e la molteplicità insieme. Nei moderni MUD e nei giochi di ruolo questa possibilità si radicalizza.

Posizioni più ottimistiche e "integrate", dunque, subentrano ad originarie visioni "apocalittiche" riguardo il destino dell'uomo postmoderno; l'avvento della società della comunicazione suscita reazioni estreme che oscillano tra l'estasi della liberazione e il catastrofismo sociale. Su quest'ultima linea si inserisce la posizione di Baudrillard che, in chiave costruzionista, ha intravisto nel sistema decentrato dell'era postmoderna, Internet, la fine della realtà e del soggetto diventato pura "descrizione" e simulacro di sé stesso.

Gli ambienti di Rete in ogni caso costituiscono un *identity playground*: il Sé elude qualsiasi aprioristica codificazione poiché si sottopone ad innumerevoli manipolazioni basate sull'accesso al codice sorgente della mente. Le nozioni individuali del Sé, sostiene Rheingold (1993, 2013), svaniscono nello stadio della relatività: *"Viviamo nei cervelli l'uno dell'altro, come voci, immagini, parole sullo schermo. (...) Siamo personalità multiple e ci comprendiamo a vicenda"*.

Il computer diventa il “nostro secondo Sé”, un Sé virtuale giocato e manipolato che non rifugge però dalla sua inscindibile coerenza e concretezza. È lo strumento in grado di offrirci nuovi modelli mentali permettendoci di penetrare in lui, riflessi nel suo schermo, insieme alle nostre aspettative, le nostre pulsioni, come esseri immateriali e totalmente umani.

Lo studio del futuro del sé si interessa a come definiamo il soggetto, o alle nozioni attraverso le quali lo immaginiamo: chi siamo, come ci comportiamo, le qualità che ci attribuiamo. Le nostre nozioni sullo statuto dell'essere uomo sono cambiate nel corso dei secoli e continuano a cambiare, in particolare con le grandi trasformazioni nelle nostre società e nelle nostre tecnologie.

La pervasività delle nuove tecnologie nelle quali l'uomo del XXI secolo è ormai “immerso” hanno modificato la percezione non solo della realtà in cui egli vive, ma anche l'essenza della sua unicità, la sua identità. I tradizionali paradigmi della scuola socio-costruttivista definiscono l'identità un'entità riflessa in quelle alterità che nella nostra società vengono rappresentate dal computer e dai suoi software; gli interazionisti simbolici ritengono l'identità solo un'espressione momentanea e inconsapevole delle negoziazioni in atto tra “orde di sottoidentità”, mentre le nostre istituzioni continuano a basarsi su una definizione rigida del Sé, locale e culturalmente delimitata. Il soggetto di Musil spera di trovare un'immagine unitaria di sé trascendendo il mondo della vita quotidiana, mettendosi alla ricerca dell'altra condizione, di un'esperienza religiosa o mistica che gli consenta di acquisire una qualche coerenza di sé e, con essa, un senso di sé certo, affidabile.

Plasmata a misura d'uomo virtuale, adattata alla fenomenologia della rete, riscritta sullo schermo di un computer, l'identità dell'individuo post-moderno perde la propria fissità e fisicità per esprimere, libera dai vincoli del corpo, i suoi molteplici Sé, in una lotta continua con la rapidità dei cambiamenti. Il Sé virtuale è un altro Sé, sono io ma allo stesso tempo sono diverso da me stesso. È un Sé che prende vita dalla mia identità, per poi acquisirne una propria. Il Sé virtuale intraprende strade nuove, si spinge oltre il confine del mondo materiale per esplorare nuovi universi. La realtà virtuale è l'ambiente ideale per la proliferazione di un Sé virtuale, essendo una simulazione che ripete realisticamente il mondo sensoriale. L'individuo è solo nella conoscenza e nella decisione circa i Sé possibili ma, al contempo, questa fase è interamente sociale dal momento in cui egli sceglie in base all'ordine simbolico e normativo che la sua esperienza sociale e mediale ha attivato in lui.

Il Sé virtuale si muove lungo il sinuoso confine tra reale e virtuale, realizzando le proprie potenzialità nei mondi paralleli come quelli dei giochi di ruolo, della letteratura, dei fumetti e dei cartoni animati. Con la diffusione di internet, e soprattutto con il grandissimo sviluppo delle chat rooms e dei mondi virtuali offerti dalla rete, assistiamo alla nascita di un nuovo Sé. Il Sé-virtuale (virtual-Self), infatti, rappresenta l'equivalente virtuale del Sé reale. Il Sé appartiene alla sfera reale della vita, mentre il Virtual-Self rappresenta ormai il desiderio del Sé di trascendere la propria unicità e identità, al fine di poter realizzare ciò che tantissime persone hanno sempre sognato: cambiare vita, o perlomeno, vivere una vita parallela. Virtual-Self e Sé ormai rappresentano l'uno il completamento strutturale dell'altro. Il Sé reale ha perso, infatti, la sua condizione di onnipotente realtà psichica, ed ha dovuto cedere col

tempo all'avanzata prepotente del suo Alter-Ego: il Sé del mondo virtuale. Ogni medaglia ha il suo rovescio e, in alcuni casi, ciò ha causato non pochi danni all'equilibrio psichico delle persone: la dipendenza dal mondo virtuale offerto da internet, infatti, ha reso schiave molte persone dei loro personaggi creati ad hoc per la vita nei mondi virtuali del web. La dipendenza dal mondo di internet, infatti, è stata considerata da molti psicologi una vera e propria patologia (Internet Addiction Disorder).

Si rende, perciò, necessaria una riflessione su come internet stesso abbia cambiato il nostro rapporto con noi stessi, prima ancora che con gli altri. Ai suoi albori, infatti, la rete era affollata da soggetti virtuali che celavano la propria identità e "vestivano" innumerevoli "Sé" che nascondevano e che era impossibile estrinsecare nella vita reale. Oggi, invece, il paradigma sembra essere ribaltato e l'anonimato ha lasciato il campo alla sovraesposizione dell'identità, ha spalancato le porte alla curiosità, al talento e, in dosi massicce, al presenzialismo di molti che per gioco, per caso o per vanità, hanno costruito un nuovo mondo fatto di blog, pagine personali e, certamente, network sociali.

Si realizza così quello che lo psicologo e sociologo francese Gustave Le Bon (1895) ha definito *"il primato dell'immagine sulla realtà in tutte le pratiche della comunicazione privata e pubblica"*. Tali parole di fatto, descrivono e colgono l'essenza pregnante di Facebook: l'autoscatto. Questa pratica fotografica, infatti, consente agli utenti di stabilire di volta in volta chi voler essere, come voler apparire e, di conseguenza, cosa voler comunicare all'interno della propria rete sociale virtuale, proponendo versioni di sé che non necessariamente coincidono con la propria identità. Una realtà del genere può essere verbalmente rappresentata dalla massima "appaio, quindi sono". A differenza dello spazio reale, quello virtuale permette di esprimersi come si vuole, è una grande occasione per stravolgere i ruoli ed esaltare le diversità. Lo schermo è diventato lo specchio nel quale Narciso ricerca la perfezione estetica, il "sogno di realtà" nel quale Alice si perde tra le finestre del suo inconscio, lo spazio in cui *"i vari Don Chisciotte della post-modernità possono comunicare (...) le immagini della loro stessa follia"* (Pecchinenda, 2002).

Un prodotto della post-modernità è l'aumento di casi di personalità multipla, cioè di coesistenza manifesta di diverse persone in un unico corpo, l'unicità dell'identità socialmente costruita viene meno e, visto che tale fenomeno è sentito come destabilizzante per l'integrità del corpo sociale, l'individuo che manifesta personalità multiple è tacciato come patologico, disturbato o, nel migliore dei casi, segnalato come bizzarro. Nella vita reale la personalità multipla è patologizzata, ma il problema cambia aspetto e dinamica nel cyberspazio, dove non solo l'identità multipla è possibile, ma, di fatto estremizzando, è l'unica modalità accettata di presentazione.

Se ciò che si scrive identifica l'autore dell'opera, la soggettività di ognuno è semplicemente il personaggio del testo che si vuole raccontare. Non è patologico immaginare, né scrivere racconti fantastici: è una modalità espressiva che gli scrittori adottano per dare vita ai loro romanzi, mentre i cybernauti utilizzano questo mezzo per narrarsi nella dimensione virtuale dell'interazione telematica. I media interattivi rendono possibile la simulazione di nuove identità e la dissimulazione di quella sancita dall'apparato sociale, che non sempre si vive

con gioia. Internet permette di presentarsi in svariati modi poiché è possibile cambiare età, storia, aspetto fisico, persino genere. In rete si rappresenta esternamente la molteplicità che ogni essere umano incarna. Già nella vita reale ci si moltiplica in diversi ruoli, spesso sovrapposti, alcune volte in contrapposizione e i differenti aspetti di ciò che si è nella realtà quotidiana, in rete possono essere dissociati, potenziati, integrati (Cantelmi e Carpino, 2005). Si può decidere di presentare di sé solo alcune parti oppure di sottolineare elementi della propria personalità perché siano apprezzati dal nostro interlocutore. Secondo lo psicologo americano Suler questa modalità di gestire la propria personalità on-line può essere un modo efficiente e sano di tenere sotto controllo la molteplicità del sé, per non viverla né considerarla una forma di patologia. Egli sottolinea che è molto importante la possibilità di integrare diversi aspetti del Sé, sia quelli on-line che quelli off-line, in un tutto armonioso perché questo sarebbe indice di una buona salute mentale (Suler, 2001).

Gli aspetti della propria identità vissuti come negativi possono essere estromessi o elaborati, mentre quelli ritenuti positivi possono essere espressi e sviluppati meglio. L'ambiente della rete può così favorire la crescita dell'individuo, anche se, però, rimane il rischio di sviluppare di esso continue rappresentazioni o provocazioni fini a se stesse, in un circolo vizioso che non porta alla rielaborazione del negativo, né all'espressione del positivo. Ciò può indurre ad un crescendo di patologia. Un percorso di autoconoscenza aiutato dal mezzo può al contrario rivelarsi prezioso (Pravettoni, 2002).

È forte la tendenza dell'uomo a divenire qualcos'altro e ciò è oggi più che mai possibile all'interno del cyberspazio; il soggetto ha la possibilità di sperimentare sé stesso e la propria presenza rispondendo a quel forte desiderio di esistere con la sua concretezza nell'immateriale mondo del web. In rete le possibilità sono infinite e per alcuni molto allettanti, perché poter sperimentare un'identità alternativa, impossibile da attuare nella vita reale, può essere un'attrattiva irresistibile. Chi vive una nuova identità in internet può interrompere il collegamento quando la situazione diventa troppo pesante o difficile da controllare. Nella vita reale non è così semplice uscire da certe situazioni, senza che ci siano delle grandi conseguenze sull'esperire quotidiano (Wallace, 2000).

Come nel contrappunto di una composizione musicale, così anche nel flusso di coscienza possono esistere simultaneamente realtà indipendenti di differenti temi, e sta al soggetto scegliere a quale conferire un'importanza maggiore assumendolo come tema principale: *“lo spirito dell'ascoltatore può seguire l'uno o l'altro tema, considerare l'uno il tema principale e l'altro il subordinato o viceversa: un tema determina l'altro e ciononostante rimane predominante nell'intricata trama della struttura nel complesso”* (Schutz 1975, 1989). L'uomo post-moderno quale soggetto “prismatico” dai mille volti e dalle mille sfumature di luce e colore, ma soggetto unico, indiviso, tutto intero. Uno, centomila, ma mai nessuno, mai ridotto alla maschera, al ruolo, all'abito dell'occasione, alla parte da recitare. Soggetto forte che utilizza la tipizzazione quale mezzo concettuale per poter comprendere ed essere compreso dall'altro, ma che non vede ridotta la sua individualità ad un insieme di prescrizioni ed atteggiamenti tipici, forme socialmente approvate del vivere comune. Soggetto che mantiene la sua autenticità nell'incontro con il sociale, vissuto non come dimensione

coercitiva del proprio essere, ma come spazio privilegiato in cui manifestare la propria libertà e capacità di scelta nel perseguimento dei propri obiettivi.

Appare chiaro che la diffusione dei media digitali, imponendo un nuovo modo di fare esperienza nel campo della comunicazione e della trasmissione della conoscenza, rappresenta un punto di discontinuità radicale e per così dire senza ritorno nella storia evolutiva dell'umanità. Il digitale come tecnologia caratterizzante dell'esperienza personale, della socialità e della cultura partecipativa dei "nativi digitali", identifica perciò un punto di cesura definitivo rispetto al passato che a nostro avviso rende inutili e forse un po' oziose le polemiche tra fautori e detrattori della "transizione al digitale". Il digitale è qui per restare e con lui dobbiamo convivere. Ogni salto di paradigma implica una certa incommensurabilità con il paradigma precedente, in questo caso con la galassia Gutenberg e, oggi, non ci sembra più necessario discutere, ragionare e ricercare credendo di essere ancora nel paradigma precedente e "condannando" o "elogiando" il nuovo. Oggi siamo nel nuovo e dobbiamo capirne ed analizzarne le caratteristiche, positive o negative che siano, perché abbiamo il dovere di consegnare alla generazione dei "nativi digitali" il patrimonio di seimila anni di cultura analogica.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- Arciero G., Bondolfi G.: *Sé, Identità e Stili di Personalità*. Bollati Boringhieri, Milano, 2012.
- Battro A., Denham P.J.: *Hacia un inteligencia digital*. Academia Nacional de Educación, Buenos Aires, 2007.
- Baudrillard J., *L'illusione dell'immortalità*, Armando Editore, Roma 2007.
- BECTA: *Harnessing Technology: Schools Survey 2008* (eds) Paula Smith, Peter Rudd and Misia Coghlan, 2008.
- Cantelmi T., Carpino V.: *Tradimento on line, limite reale e virtuale dell'amore*. Franco Angeli, Milano, 2005.
- Caronia A., *Il corpo virtuale: dal corpo robotizzato al corpo disseminato nelle reti*, Muzzio, Padova, 1997.
- Carr N.: *The Shallows: What the Internet is Doing to Our Brains*, W. W. Norton, New York, 2010.
- CERI-OECD: *Are new millennium learners making the grade. Technology use and educational performance in PISA*, CERI-OECD, Paris, 2010.
- Fischer K.W., Bernstein J.H., Immordino-Yang M.H. (Eds.): *Mind, brain, and education in reading disorders*. Cambridge University Press, Cambridge, 2007.
- Fuchun L., Yan Zhou et al.: *Abnormal White Matter Integrity in Adolescents with Internet Addiction Disorder: A Tract-Based Spatial Statistics Study*. PLoS ONE, Vol 7, 2012.
- Gardner H.: *Frames of Mind: the Theory of Multiple Intelligences*. Basic Books, New York, 1983. (Ed. it. *Formae mentis. Saggio sulla pluralità delle intelligenze*, Feltrinelli, Milano, 1987).

- Gardner, H. (2004). *Changing minds*. Boston, MA: Harvard Business School Press.
- Gardner, H. (2006). *Multiple intelligences: New horizons*. New York, NY: Basic Books.
- Gardner, H. (2008). *Five minds for the future*. Boston, MA: Harvard Business School Press.
- Geraint Rees et al.: *Number of Facebook friends linked to size of brain regions, study suggests*
Online social network size is reflected in human brain structure. *Proc Royal Soc B*, 2011.
- Gergen K. J., *The Saturated Self: Dilemmas of Identity in Contemporary Life*, Basic Books, New York, 1991.
- Giuliano L., *I padroni della menzogna. Il gioco delle identità e dei mondi Virtuali*, Meltemi, Roma, 1997.
- Greenfield P.: *Technology and Informal Education: What Is Taught, What Is Learned*, *Science*, January 2009.
- Goffman E., *Frame analysis. L'organizzazione dell'esperienza*, collana "Modernità e società", Armando Editore, 2001.
- Jameson F., *Postmodernismo, ovvero La logica culturale del tardo capitalismo*, Fazi, Roma, 2007-
- Kern, (1983), *The Culture of Time and Space, 1880-1918*, Harvard University Press, Cambridge Mass. (*Il tempo e lo spazio. La percezione del mondo tra Otto e Novecento*, 2007, Il Mulino, Bologna).
- Koizumi H.: «*Brain-Science & Education*» programs at the Japan Science and Technology Agency (JST). En *Brain, science and education*. Japan Science and Technology Agency, Saitama, 2005.
- Kunstler B., *An educational approach for an era of profound technological change*, In *Foresight, Innovation, and Strategy: Toward a Wise Future*. Ed. Wagner C:G., 2010, Meltdown, NY.
- Le Bon G., *Psychologie des foules*, Édition Félix Alcan, 9e édition, Paris, 1905.
- Lifton R.J.: *The Protean Self*. Basic Books, New York, 1993.
- Maddalen M.: *Comments from the Pew Research Center's Internet & American Life Project in the Matter of: Empowering Parents and Protecting Children in an Evolving Media Landscape*. FCC 09-94, MB Docket No. 09-194, 2010.
- Marinelli A., *Connessioni. Nuovi media, nuove relazioni sociali*, Guerini e Associati, Milano, 2004.
- Pecchinenda G.: *Il sé della rete. Paradigmi emergenti dell'identità tra processi migratori e nuovi media*. In: Morcellini M. e Pizzaleo A.G., *Net Sociology. Interazioni tra scienze sociali e Internet*. Guerini e Associati, Milano, 2002.
- Pravettoni G., *Web psychology*, Guerini e Associati, Milano, 2002.
- Rheingold H., *La realtà virtuale*, Baskerville, Bologna, 1993.
- Rheingold H., *Perché la rete ci rende intelligenti*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2013.

Schutz A. *Collected Papers*, vol.III. Martinus Nijhoff, The Hague, 1975.

Schutz A. Luckmann T.: *The Structures of the Life-World*, vol.II. Northwestern University Press, Evanston, 1989.

Suler, J.R. (2001). *The future of online clinical work*, *Journal of Applied Psychoanalytic Studies* 4:265–270.

Wallace P.: *La psicologia di internet*. Raffaello Cortina, Milano, 2000.

Combinación de elementos virtuales (digitales) con elementos reales de un entorno físico Es interactiva en tiempo real Permite ampliar la experiencia de usuario Ej. Página de info Guía Turística de Montevideo para. Combinación de elementos virtuales (digitales) con elementos reales de un entorno físico. Es interactiva en tiempo real. Permite ampliar la experiencia de usuario. Ej. Espacios virtuales ORTEGA MARQUEZ MARIANA HERRERA CORTES MARIA. Qu es un espacio virtual? Un espacio virtual es un entorno interactivo adaptado para Internet, que representa escenarios reales o inventados que se han modelado utilizando tecnologías de realidad virtual. La tecnología utilizada para desarrollar estos espacios se denomina VRML. Es un lenguaje estándar para el modelado de realidad virtual especialmente adaptada para Internet que permite definir objetos 3D y combinarlos en escenas y mundos, pudiendo incorporar animaciones, elementos multimedia e incluso permitir al usuario realizar int Essendo il mio percorso all'URRePSSS in una fase iniziale, i principali riferimenti saranno costituiti dalle mie precedenti esperienze con l'etnografia virtuale (S& e sessualità degli adolescenti; S& e teoria della coltivazione; S&, immaginario, religiosità e discipline orientali), dalle esperienze reperibili in letteratura (etnografie virtuali sui temi della sessualità, del S& e/o della salute) e dalle evidenze emerse nella. [Show full abstract] solidariedade v& sendo construídos, espaços de socializações e trocas de experiências com o vivido são formados. Recorresse a pesquisa bibliográfica, documental, diário de campo, etnografia e observação participante, empregado na Comunicação digital Il tuo sito internet è un valore aggiunto al tuo brand. Non trattarlo come un biglietto da visita! Parliamone! Quanto è importante. La tecnologia evolve e il modo di comunicare con i propri clienti cambia di conseguenza. Nell'era digitale è meglio pensare di avere una presenza online e abbandonare le chiamate a freddo "cold calling" e il volantinaggio? Probabilmente sì, magari non è necessario abbandonare del tutto le vecchie abitudini, alcune di loro rimangono comunque ancora efficaci per un riscontro sul territorio locale. Un responsabile d'impresa deve sicuramente considerare le novità che la tecnologia e il web gli prospettano.