



Psicologia

## Comunicazioni virtuali e aspettative reali

di Gianluca Caputo

L'anonimato permette di mostrarmi agli altri per quello che vorrei essere e quindi per come realmente sono.

### Nascono le chat

Ci siamo imbattuti nelle prime chat testuali, le Internet Relay Chat (IRC) 1996, spesso improvvisate e fondate da piccole comunità di giovani studenti universitari. Si aveva la netta sensazione di essere dei pionieri perché quei canali erano inizialmente ben poco frequentati ma era comunque l'occasione di costruire per la prima volta una "compagnia" di amicizie virtuale. Ben presto era facile accorgersi, però, che queste amicizie avevano una componente nuova inedita rispetto a quelle reali: la propria persona era necessariamente *costruita*, e *impossibile* che corrispondesse alla propria *reale* persona, se non fisica almeno socialmente riconosciuta.

Non era raro scatenarsi in certi giochi di ruolo-reali sia per puro divertimento, sia, ed era il nostro caso, per un quasi morboso bisogno di fare "esperimenti" sulla natura umana, sulla sua psicologia, sulle potenzialità di questo nuovo mezzo di comunicazione: si poteva scegliere di essere un uomo, una donna, un professore universitario come un teppista della strada; si poteva essere una ragazza o il suo fidanzato geloso, o entrambe contemporaneamente; un artista presuntuoso ma sconosciuto o il gruppo dei fan che lo adorano, o tutte le persone insieme; un giornalista a caccia di scoop o il navigante solitario che viene intervistato e portato agli onori della cronaca, o entrambe le persone contemporaneamente...

Dopo circa due anni, alla fine del 1998, un avvenimento ci avrebbe fatto capire che tutto questo era molto più di un gioco, di un enorme gioco di ruolo su scala planetaria. Lavorando per una agenzia pubblicitaria mettemmo in rete il disegno di una ragazza. Il disegno era firmato, con nome maschile, ed era palese che non fosse un personaggio reale ma solo la madrina virtuale di un servizio sul web. Dopo qualche giorno la casella email fu riempita di lettere che iniziavano più o meno tutte così: "Cara Claudia...!"

*L'aspettativa di una comunicazione aveva superato la comunicazione stessa.*

### Anonimato e complicità

La prima caratteristica di questo "gioco di ruolo" è certamente l'*anonimato*. Attenzione, non necessariamente il nascondersi dietro un nome in codice: l'anonimato si trova anche nelle chat degli attuali social network, dove ci possiamo mostrare agli altri sono per quello che scegliamo di far vedere.

Parlare in chat o scrivere su di un forum o in un blog garantisce che l'altro, il destinatario della comunicazione, non ha altra informazione su di noi che ciò che noi stessi scriviamo. Questo non



significa necessariamente che esso saprà di noi ciò che noi scegliamo di essere in modo deterministico e immediato, ma che esso filtrerà la nostra personalità attraverso un punto di vista da "buco della serratura", avendo cioè a disposizione solo una "parte" della nostra realtà: il senso di ciò che scriviamo, ma non già il suo significato. Opererà su di noi una operazione simile a quella che gli storici fanno quando analizzano i cosiddetti "falsi storici", i quali sono falsi sì, nel contesto in cui sono collocati storicamente, ma sono certamente veri in quanto sono depositari del tentativo di una comunicazione che ha un significato da decifrare. L'unica differenza è che in questo nuovo contesto colui che decifra è la stessa persona del destinatario di quel "falso" .

L'anonimato è però non meno garantito in entrambi i sensi. Il che significa che, in quanto ricevente, se sono costretto a decifrare un falso che mi arriva, allo stesso tempo la mia risposta non è deterministicamente e realisticamente valutabile dal mittente del messaggio, il che spesso provoca un corto circuito in cui si scopre che l'oggetto della comunicazione non è il suo denotato stretto, cioè ciò di cui si parla, ma il perché e il come se ne parla.

Si dice che in un gioco di ruolo non si impersona chi si è veramente ma solo chi si vorrebbe essere, il che mostra, forse, proprio ciò *chi siamo veramente*. Allo stesso modo questo meccanismo funziona, e anche meglio, in rete. La possibilità di essere ciò che veramente ci sentiamo di essere, con tutte le nostre sfumature e sfaccettature, con tutti gli alti e i bassi dell'umore, con le modifiche dei vari contesti in cui ci troviamo a parlare di noi, con la flessibilità di tutte le nostre personalità, è ciò che veramente interessa sia il mittente che il destinatario. In questo senso (ma non solo in questo) l'aspettativa di una comunicazione supera il significato di ciò che vogliamo dire.

Vedere un disegno e cercare di comunicare con esso per poter parlare di sé, o di come si vorrebbe essere in rapporto a ciò che vediamo in quel disegno, e certamente più forte della consapevolezza di vedere o non voler vedere che quel disegno è opera di una persona che con il destinatario virtuale non ha niente a che fare. Si innesca in questo senso uno scambio di esperienze che non sono esperienze vere, ma loro *surrogati*. Il mittente di una comunicazione virtuale non parla necessariamente di un vissuto ma della "sua" realtà contestuale al senso per cui sta parlando in modo anonimo e soprattutto senza sapere esattamente con chi parla, e diventa per ciò autoreferenziale.

Scrive Cooley già nel 1902: "Il sentimento che ho verso di me dipende da quel che penso che tu pensi di me...". Ovvero una sorta di antesignano della teoria del confronto sociale (*theory of social comparison processes*) formulata da Leon Festinger nel 1954. Una teoria fin troppo ampia, per quelli che sono i nostri propositi attuali, ma che applicati alle comunicazioni virtuali ci danno una chiave di lettura sicuramente interessante: ho sempre bisogno di confrontare la mia esperienza con quella che leggo all'interno del gruppo in cui pratico il mio vissuto per avere un'opinione di me, per sapere come collocarmi all'interno del gruppo stesso, per sapere i miei limiti e quanto sono capace; ma questo confronto, rapportato al "vissuto virtuale surrogato" di una chat, ad esempio, cosa diventa? L'esperienza non è più reale, abbiamo detto, ed il confronto sarà allora non più con un "altro-da-me" ma con un "me-stesso-che-si-fa-altro". Questi miei limiti, il mio ruolo e la mia opinione di me non verranno più quindi da un confronto reale, ma da ciò che pone questo me-stesso in rapporto alla comunicazione che cerca, e crea, lui stesso con un "non-importa-chi", ed in confronto serve solo a confermarli.



## Complicità

Ma c'è un'altra condizione, a nostro avviso, perché questa aspettativa si realizzi ed è *l'uscita dal sé*: senza di essa nessuna comunicazione è davvero possibile, figuriamoci laddove non c'è conoscenza diretta tra i due comunicanti, laddove qualsiasi principio di autorità viene meno. Non si dà seduzione, scrive Anselmo Grotti<sup>1</sup>, senza l'iniziativa del seduttore e complicità del sedotto. L'anonimato e la complicità sono dunque entrambe condizioni necessarie e da accettare per poter condividere il gioco del nostro porsi in rapporto all'altro, e questa condivisione deve essere totale affinché sia veicolo anche di informazione, oltre che di "alienazione". Tornando all'esempio raccontato prima: tutto era palesemente, dichiaratamente falso, eppure ogni giorno decine di persone ci scrivevano come se stessero davvero misurando le loro capacità nel relazionarsi con una ragazza che, finta o no, loro "conoscono", e la conoscono perché leggono quello che scrive e quello che fa e quindi la sua esperienza surrogato è in ogni modo un'esperienza con cui confrontarsi. Si aspettano che dall'altra parte della comunicazione ci sia quello che il loro "se-stesso" ha creato e non importa chi c'è davvero: il proprio io virtuale ha già preso forma e sta già comunicando.

---

<sup>1</sup> Domenico Massaro, Anselmo Grotti, *Il filo di Sofia*, Bollati Boringhieri, 2000.