

## BRAINFRAME, TECNOLOGIA E LEGAMI SOCIALI: LA FIDUCIA NELL'ERA DEI SOCIAL NETWORK

DOI: 10.7413/18281567129

**di Fabio Ferrara**

Università degli Studi dell'Insubria, Varese – Como

### **Brainframe, technology and social relations: the trust in social networks age**

#### *Abstract*

In our age, social relations are characterized by an increase in the technological mediation, that produces effects on the man's brainframe, causing a change in personal relationships. This condition characterizes the post-modern society and encouraged the emergence of a new form of socialization based on a virtual dimension. This is evident on social media networks. These websites, have introduced new problems concerning the identity of individuals. In our opinion, this situation has led to a weakening in the relationship between people, especially with regard to the trust.

**Keywords:** Brainframe, Technology, Trust, Postmodern Society, Social Network.

Viviamo oggi in un'epoca<sup>1</sup> dove i legami sociali sono contraddistinti da una crescente mediazione tecnologica, i cui effetti – sebbene non direttamente percepibili alla coscienza degli individui –

---

<sup>1</sup> La nostra analisi, non potendo essere generalizzata alla vastità socio-culturale dell'intero pianeta, prende in esame la condizione post-moderna tipica dei paesi occidentali. Idealmente possiamo far risalire l'avvento di tale epoca con la fine della Seconda guerra mondiale, tuttavia riteniamo di essere entrati nel pieno di questa fase storica dall'ultimo quarto di secolo del Novecento, in seguito ai cambiamenti introdotti dalle innovazioni tecnologiche nei settori dell'informatica e delle telecomunicazioni, in particolar modo con la nascita e la rapida diffusione delle reti telematiche su scala globale.

condizionano la *forma mentis*, o più nello specifico, il *brainframe*<sup>2</sup> dell'uomo contemporaneo. Questo termine, un neologismo composto dall'unione delle parole *brain* (cervello) e *frame* (cornice, struttura), fa riferimento ad una teoria considerante il cervello nella sua totalità<sup>3</sup>, come un ecosistema in costante interazione con tecnologia e cultura. Seguendo tale visione, il mezzo, andrebbe ad incidere in maniera significativa la mente delle persone su un duplice livello: uno fisiologico, modificando le connessioni neuronali dell'organo inteso in senso fisico, e l'altro psicologico, sul versante della sua organizzazione cognitiva.

Sulla base di questo studio si può sostenere come ogni *medium*, indipendentemente dalla finalità specifica del messaggio trasmesso, definisca in prima istanza un *modus operandi* di elaborazione dell'informazione sensoriale che non lascia l'individuo immune alla sua azione, ma conduce ad un progressivo mutamento dell'*habitus mentale*, ossia del suo più profondo modo di pensare.

I dispositivi con i quali ci interfacciamo abitualmente<sup>4</sup> e con cui spesso si tende ad instaurare un rapporto di dipendenza simbiotica – talvolta ai limiti della patologia<sup>5</sup> – influenzano il pensiero, l'immaginazione e la relazione con l'ambiente circostante. Tale processo, nonostante risulti inavvertito, altera le categorie della percezione del soggetto, divenendo uno dei principali fattori della

---

<sup>2</sup> Il *brainframe*, riportando testualmente quanto scritto da Derrick de Kerckhove, viene a delinarsi come: «Qualcosa di diverso da un atteggiamento o da una mentalità, pur essendo tutto questo e molto di più. Pur strutturando e filtrando la nostra visione del mondo, esso non è esattamente un paio d'occhiali di tipo particolare – dato che il brainframe non è mai localizzato nella struttura superficiale della coscienza, ma nella sua struttura profonda» (D. de Kerckhove, *Brainframes. Mente, tecnologia, mercato*, a cura di B. Bassi, Baskerville, Bologna 1993, p. 9).

<sup>3</sup> Ci riferiamo alla profonda e complessa unità intercorrente nella diade mente-cervello.

<sup>4</sup> Fra i numerosi oggetti tecnologici divenuti parte integrante e quasi imprescindibile dell'esistenza quotidiana (lavorativa e privata) di ciascuna persona, ci limitiamo a citare smartphone, tablet e laptop.

<sup>5</sup> Un esempio di patologia da dipendenza mediatica è la cosiddetta “nomofobia”. Con tale neologismo, derivante dalla parola inglese *nomophobia* (composta da *no-*, forma abbreviata di ‘no-mobile’, e *phobia*, ‘fobia’), s'intende la paura di rimanere privi del proprio smartphone. Ciò genererebbe una vera e propria fobia, paragonabile in qualche misura al sentimento del sentirsi “persi”, estraniati dal resto del mondo. Per descrivere questa nuova forma d'ansia sociale è stato introdotto il termine FOMO, acronimo di *Fear of Missing Out*; letteralmente traducibile con “paura di perdere”, indica il desiderio della persona di essere costantemente connessa in rete (sui social network), ossessionata dal timore di lasciarsi sfuggire nuove occasioni di interazioni sociali o altri importanti eventi. Per una lettura generale su questo fenomeno, la cui bibliografia è ancora esigua, rimandiamo ai seguenti articoli: *Nomophobia is the fear of being out of mobile phone contact - and it's the plague of our 24/7 age*, in Dailymail.co.uk, 31 March 2008, *Allarme 'nomofobia', dipendenza da smartphone è malattia*, in Ansa.it, 19 aprile 2017, e *FOMO, “Fear of missing out”: dipendenza dai social network una nuova ansia sociale*, in huffingtonpost.it, 14 ottobre 2013.

lettura del mondo, la cui interpretazione non è mai stabilita permanentemente, ma cambia in relazione al sistema mediatico con cui si interagisce<sup>6</sup>.

Il mezzo dunque, crea la cornice (*frame*) all'interno della quale il cervello (*brain*) opera, modificandolo tanto sul piano culturale, quanto (e soprattutto) nella forma attraverso cui riceve, elabora e risponde agli stimoli provenienti dall'esterno, cagionando ricadute sull'immaginario dell'uomo<sup>7</sup>.

Questo sta a significare, in altre parole, che il pensiero e di conseguenza l'approccio alla realtà, dipende in larga misura, dal potenziale tecnologico di cui ogni civiltà dispone e che è in grado di dispiegare sul mondo.

Con quanto affermato, tuttavia, non vogliamo assumere la posizione radicale del determinismo tecnologico<sup>8</sup>; infatti, seppur condividendo l'idea di fondo secondo cui la dimensione strumentale svolga un ruolo di prim'ordine nel processo di trasformazione del tessuto socio-culturale, riteniamo tale concezione eccessivamente riduttiva nei confronti delle facoltà mentali dell'essere umano, considerato essenzialmente un'entità passiva in balia di un processo di sviluppo vedente nelle macchine il fattore guida della sua esistenza. Crediamo invece, che fra questi due elementi s'instauri un rapporto di reciproco condizionamento: la tecnologia si serve dell'uomo nella misura in cui ha bisogno di esso per riprodursi, innovarsi ed espandersi, e a sua volta l'uomo ricorre ad essa, in quanto

---

<sup>6</sup> A tal proposito, basti pensare come i moderni dispositivi di comunicazione abbiano profondamente cambiato il modo di pensare lo spazio e il tempo nelle relazioni interpersonali. Oggi è infatti possibile inviare istantaneamente messaggi da una parte all'altra del globo, indipendentemente dalla collocazione geografica degli interlocutori. L'utilizzo di strumenti che permettono di ridurre la lontananza fisica, non ha annullato il concetto di distanza in sé, ma è mutato il nostro modo di interpretarla e di rapportarci ad essa. Questi mezzi, dunque, ci cambiano a livello cognitivo: la velocità dei processi tecnologici ci ha reso dipendenti dal bisogno di ottenere risposte immediate ad ogni tipologia di messaggio, per questa ragione, un'attesa prolungata, in un mondo dove le comunicazioni avvengono in "tempo reale", risulterebbe oggi intollerabile. Per un'analisi su come lo sviluppo mediatico ha trasformato non solo l'ambiente in cui viviamo ma anche la mente dell'uomo, rimandiamo a P. Virilio, *La velocità di liberazione*, a cura di U. Fadini e T. Villani, Mimesis, Milano 2000.

<sup>7</sup> L'immaginario si costituisce mediante una complessa e costante interazione tra fattori esterni (ambientali) e interni (diade mente-cervello). Riferendoci all'uomo in termini generali, possiamo parlare d'immaginario collettivo. Esso, è costituito dall'insieme delle immagini dominanti presenti in una realtà sociale di cui tutti gli individui si servono, e che per essere comprese, non hanno bisogno di spiegazioni poiché fanno parte del codice culturale di una determinata civiltà, un'atavica memoria condivisa. L'immaginario collettivo si avvale di narrazioni a forte carattere e contenuto simbolico (come ad esempio i miti), ed evoca significati trascendenti l'oggetto della sua rappresentazione. Per un approfondimento sull'argomento cfr. G. Durand, *Le strutture antropologiche dell'immaginario*, trad. it. di E. Catalano, Dedalo, Bari 1991.

<sup>8</sup> Questa corrente di pensiero, affermata nel corso degli anni '30 del Novecento all'interno della scuola di Toronto, sostiene l'idea secondo cui non è più l'individuo a dettare la direzione del progresso umano, ma bensì la tecnologia; essa diviene il fattore cardine della trasformazione sociale, capace di determinare i valori culturali di riferimento presenti in una civiltà. In quest'ottica, il soggetto (l'uomo) è ridotto a semplice strumento (oggetto) nelle mani della tecnologia.

gli consente di compiere azioni finalizzate a velocizzare e semplificare la sua vita. Viene così a delinearsi un legame di dipendenza circolare fra soggetto ed oggetto, dove entrambi, in egual misura, contribuiscono a determinare la sorte del progresso umano.

Andando oltre un mero giudizio di valore rispetto agli effetti positivi o negativi sull'individuo, reputiamo indispensabile ai fini della nostra trattazione, porre in evidenza il carattere di non neutralità intrinseco alla natura stessa della tecnologica<sup>9</sup>, i cui effetti, si ripercuotono sulla mente del soggetto trasformandone l'antropologia.

Questo dato, diventa particolarmente significativo, in un contesto sociale dove, la vastità dell'apparato mass-mediatico nel quale siamo immersi, tende a dilatarsi alla totalità dei luoghi abitati. Per indicare tale situazione è stato introdotto il concetto di mediasfera, intendendo con esso un ambiente di vita dove, i mezzi di comunicazione connessi in rete, giocano un ruolo centrale non più come semplici strumenti, ma come presenze arroganti e costanti<sup>10</sup>. L'ubiquità mediatica tipica della post-modernità (senza precedenti nella storia), avrebbe gradualmente portato ad una modificazione della geografia mentale delle persone<sup>11</sup>, plasmandone la "noosfera". Con questo termine, etimologicamente derivante dall'unione delle parole greche «νοῦς» (intelletto, mente, ragione) e «σφαῖρα» (sfera), ci si riferisce a quel campo della mente umana che racchiude tutti i pensieri, convinzioni e visioni del mondo. Secondo Teilhard de Chardin, essa, costituirebbe una sorta di "coscienza collettiva" sviluppatasi con l'organizzazione e l'interazione degli individui che nel corso dei millenni hanno popolato la terra<sup>12</sup>.

Allineandoci a quanto sostenuto dagli autorevoli studi riportati in materia, avanziamo l'ipotesi secondo cui l'invasività dell'apparato mediatico al quale siamo perennemente sovra-esposti e che, come riportato nell'*incipit*, al di là dei contenuti veicolati, agendo a un livello subliminale al raziocinio dell'uomo, abbia condotto a un indebolimento dell'autenticità dei legami fra le persone, un tempo incentrati principalmente su dinamiche relazionali dirette, faccia a faccia. Sebbene il

---

<sup>9</sup> È largamente diffusa l'opinione secondo cui la tecnologia, di per sé, non sia né "buona" né "cattiva", e le ricadute potenzialmente prodotte da essa, dipendono esclusivamente da come viene utilizzata; da questa considerazione semplicistica, deriva la falsa concezione della neutralità dei media.

<sup>10</sup> R. Simone, *Presi nella rete. La mente ai tempi del web*, Garzanti, Milano 2012, p. 11.

<sup>11</sup> Cfr. D. de Kerckhove, *L'architettura dell'intelligenza*, trad. it. di M. L. Palumbo, Testo & Immagine, Torino 2001.

<sup>12</sup> Cfr. P. T. de Chardin, *Il fenomeno umano*, Queriniana, Brescia 1995.

contatto materiale con l'altro rappresenti ancora il fondamento indiscutibile, la *conditio sine qua non* dei rapporti interpersonali, possiamo facilmente constatare come essi, oggi, siano filtrati da un crescente azione strumentale. Questo, favorisce l'emergere di una tipologia di pseudo-socialità, dove la prossimità fisica tende a venir sempre meno.

Il progressivo e parziale slittamento del processo di socializzazione da un orizzonte prettamente empirico (concreto) a uno intangibile (astratto), dove quest'ultimo – non vincolato alla pesantezza dell'elemento corporeo – permette all'uomo di estendere a dismisura la capacità di intrattenere relazioni di svariato genere, è stato reso possibile da uno dei tratti maggiormente rilevanti della contemporaneità: l'incessante accrescimento scientifico-tecnologico, soprattutto nel settore ICT (*Information and Communications Technology*)<sup>13</sup>.

Con l'avanzamento dei mezzi a nostra disposizione per interagire con gli altri individui, le categorie di *spazio* e *tempo*<sup>14</sup>, non costituiscono più, come accadeva in epoche passate, dei limiti invalicabili ai rapporti umani. Oggi, siamo infatti in grado di fare esperienza di uno o più eventi, pressoché in "tempo reale", indipendentemente dalla nostra collocazione fisica. I diversi contesti di vita, superando le barriere imposte dall'elemento materiale, si sovrappongono compenetrandosi fra loro, erodendo in questo modo, i solidi confini che per migliaia d'anni sono stati ben delimitati. Le tecnologie della comunicazione assicurano dunque la connessione universale di tutti, in ogni dove e in ogni momento.

---

<sup>13</sup> Traducibile in italiano con "tecnologia dell'informazione e della comunicazione", tale ambito, vede la convergenza della scienza informatica con le telecomunicazioni, e identifica «Ogni settore legato allo scambio di informazioni e tutti i metodi e le tecnologie che servono a realizzarlo, compreso l'hardware, il software e i servizi connessi» (Voce "ICT" in *Lessico del XXI Secolo*, [www.treccani.it](http://www.treccani.it)).

<sup>14</sup> Un'analisi sul superamento delle categorie di spazio e tempo fu condotta negli anni Sessanta del '900 da McLuhan, il quale, nel suo più celebre testo, scrisse: «Il mondo occidentale è ormai entrato in una fase d'implosione. Nelle ere della meccanica, avevamo operato un'estensione del nostro corpo in senso spaziale. Oggi, dopo oltre un secolo d'impiego tecnologico dell'elettricità, abbiamo esteso il nostro stesso sistema nervoso centrale in un abbraccio globale che, almeno per quanto concerne il nostro pianeta, abolisce tanto il tempo quanto lo spazio» (M. McLuhan, *Introduzione in Gli strumenti del comunicare*, trad. it. di E. Capriolo, Garzanti, Milano 1986, p. 19). Per il sociologo canadese, ogni *medium*, rappresenta un'estensione (un potenziamento) di una parte del corpo dell'uomo, in grado di prolungare le facoltà nel rapporto col mondo. Con l'avvento dell'energia elettrica, ad essere esteso, non è più solo il corpo, ma l'intero sistema nervoso. L'accelerazione della velocità, dalla forma meccanica a quell'istantanea dell'elettricità, ha generato un'inversione del processo di "esplosione" in "implosione", portando all'abolizione del tempo e dello spazio.

Questa condizione di trans-contestualità<sup>15</sup>, o in termini baumaniani di “liquefazione”<sup>16</sup> degli argini che delimitano le situazioni, consente una modalità d’esistenza in un *qui ed ora*, secondo cui il fatto di trovarsi materialmente in un luogo, non preclude automaticamente (almeno sul piano virtuale), la possibilità di essere anche altrove. La prossimità fisica, diviene pertanto una variabile quasi del tutto trascurabile, o di secondaria importanza, in una realtà de-territorializzata, dove le potenzialità fornite dal variegato universo mediatico a portata di mano dell’uomo, consentono di entrare in contatto con altre persone, su un piano extraterritoriale esente da qualsiasi resistenza spazio-temporale e che, per usare la celebre espressione di McLuhan, assume le fattezze di un unico villaggio globale<sup>17</sup>.

---

<sup>15</sup> Nello specifico con trans-contestualità, ci riferiamo alla condizione secondo cui le diverse situazione, non riescono più a realizzare al loro interno, la sovranità normativa delle regole stabilite dal contesto. Oggi viviamo un mondo dove i confini sono sempre più labili e la contestualità si estende, facendo divenire prioritaria la normativa vissuta dal soggetto come necessaria in quel determinato momento. In questo modo tende anche a venire meno la distinzione, un tempo ben marcata, tra spazio pubblico e privato. Per un interessante approfondimento sulla questione del tempo e dello spazio nella post-modernità, rimandiamo a F. Merlini, *Lo spazio della mobilitazione*, in rMH. Rivista per le Medical Humanities, N. 16, ottobre-dicembre 2010 e Id. *La teletecnica ai tempi del web*, in Teoria, Edizione ETS, fascicolo 2011/2.

<sup>16</sup> Per indicare lo stato di mutevolezza tipico del vivere contemporaneo, Zygmunt Bauman ha introdotto la metafora della liquidità; secondo il sociologo polacco, una società può considerarsi “liquida” se: «Le situazioni in cui agiscono gli uomini si modificano prima che i loro modi di agire riescano a consolidarsi in abitudini e procedure» (Z. Bauman, *introduzione*, in *Vita liquida*, trad. it. di M. Cupellaro, Laterza, Roma-Bari 2008). Su questo concetto, dello stesso autore cfr. *Modus vivendi. Inferno e utopia del mondo liquido*, trad. it. di S. D’Amico, Laterza, Roma-Bari 2008 e *Modernità liquida*, trad. it. di S. Minucci, Laterza, Roma- Bari 2011.

<sup>17</sup> La locuzione “villaggio globale”, costituisce una contraddizione semantica che rimanda alla figura retorica dell’ossimoro, ossia all’accostamento di due termini in opposizione fra loro. La parola «villaggio», evoca infatti una realtà ristretta, viceversa con «globale», si rimanda a un’idea di estrema vastità. Sul piano prettamente logico, sembrerebbero dunque escludersi vicendevolmente, tuttavia se accettati entrambi simultaneamente, descrivono in maniera adeguata il mondo nel quale viviamo, dove, da un lato, è possibile notare il riemergere di un immaginario di tipo arcaico (villaggio), dall’altro, grazie al potenziale tecnologico di cui disponiamo, la territorialità diviene un elemento marginale. Con quest’espressione il sociologo canadese intendeva mettere in luce come, con l’avvento dei satelliti che consentono comunicazioni “in tempo reale” a grandi distanza e l’evoluzione dei mass-media, il pianeta si sia metaforicamente rimpicciolito, assumendo le dimensioni e i caratteri tipici del villaggio. Cfr. M. McLuhan – B.R. Powers, *Il villaggio globale*, trad. it. di F. Gorjup Valente, SugarCo, Milano 1989.

L'immagine che meglio si presta a descrivere questa "presa" sul mondo da parte del soggetto post-moderno è la rete<sup>18</sup>, la quale, nella civiltà post-moderna occidentale<sup>19</sup>, trova piena espressione con internet e il web<sup>20</sup>.

La rete, avvolgendo idealmente e concretamente il pianeta in una fitta trama di nodi fra loro interconnessi, permette all'uomo di venire proiettato in un *altrove*, svincolato dalla sua corporeità. Questo nuovo modo di esistere/essere nel mondo, trascendendo i vincoli dettati dalla materia, ha inevitabilmente prodotto dei mutamenti nelle dinamiche interpersonali, consentendo l'instaurarsi di una forma di socializzazione basata sulla virtualità, dove il rapporto/contatto diretto (immediato) con l'altro, tende a dissolversi.

Nel corso dell'ultimo decennio si è, infatti, potuto assistere alla nascita e al rapido moltiplicarsi su scala mondiale dei *social network*<sup>21</sup>, la cui finalità, come suggerisce il nome stesso, è quella di creare una "rete sociale" con cui poter instaurare legami di vario genere: amicale, lavorativo, hobbistico etc.

---

<sup>18</sup> Diversi sono i significati simbolici della rete: essa è un oggetto-arma che cattura, immobilizza e avvolge; può quindi essere considerata – seguendo il principio enantiodromico di derivazione eraclitea, secondo cui tutto tende verso il suo opposto – uno strumento di condanna o di salvezza dell'uomo. Per una lettura sulla simbologia della rete, rimandiamo a J. Chevalier – A. Gheerbrant, *Dizionario dei simboli*, trad. it. di M.G. Margheri Pieroni, L. Mori e R. Vigevani, BUR, Milano 2014, pp. 846-847.

<sup>19</sup> All'interno di tale civiltà, la rete, diviene simbolo e strumento di un potere che esercita la propria influenza sia a livello materiale, che immateriale. Le reti mediatiche, oltre a connettere e creare nuove gerarchie di potere: «Sostengono efficacemente un sistema di controllo che si organizza tanto a livello empirico, quanto sul piano dell'immaginario collettivo. [...] virtualmente permette, mettendo in connessione miliardi di coscienze, un controllo paratotalitario tanto dei corpi, quanto dei pensieri [...] può rappresentare un valido strumento per plasmare, grazie ai molteplici canali mediatici di cui dispone (radio, televisione, web, che costituiscono ormai sistemi reticolari fra loro integrati), l'immaginario collettivo planetario...» (P. Bellini, *L'immaginario politico del salvatore. Biopotere, sapere e ordine sociale*, Mimesis, Milano 2012, pp. 24-25).

<sup>20</sup> Questi due termini sono spesso confusi e utilizzati impropriamente come sinonimi; riteniamo pertanto utile chiarire brevemente il loro significato. In parole semplici, "internet" è quell'infrastruttura tecnologica costituita da: server, router, computer, etc. che consente ai dati (*file*) di viaggiare in rete. Con "web" (forma abbreviata di *World Wide Web*), s'intende invece, un servizio di comunicazione internet che, tramite il protocollo HTTP (*HyperText Transfer Protocol*), permette agli utenti di navigare in modo ipertestuale (tramite *link*) fra i contenuti presenti in rete. Per un approfondimento sulla nascita di internet, rimandiamo a J.-C. Guèdon, *III. La rete delle reti?* in *Internet, viaggio nel ciber spazio*, trad. it. di S. Marzocchi e F. Petrolini, Universale Electa/Gallimard, Trieste 1996, pp. 35-50.

<sup>21</sup> Data la vastità ed eterogeneità del panorama *social*, a titolo esemplificativo ci limitiamo a riportare quello che da oltre un decennio a questa parte ha conosciuto maggior successo, costituendone il modello di riferimento per eccellenza: Facebook. Con oltre due miliardi di utenti attivi registrati in tutto in mondo, racchiude in sé le principali funzioni presenti negli altri siti di *social networking*. Su questa piattaforma è possibile: creare un profilo rappresentativo di noi stessi (avatar), chattare, pubblicare contenuti (*post*), inviare file (immagini, filmati, audio etc.), trasmettere video in diretta, condividere pensieri o commentare quelli altrui, manifestare il proprio interesse per eventi o pagine dedicate ad hobby, passioni, eventi etc. Questo costituisce un elenco sommario delle possibili azioni che si possono compiere all'interno del sito; la rapidità con cui si aggiorna e arricchisce di nuove funzionalità, rende obsoleto già in partenza qualsiasi tentativo di descrizione esaustiva.

Tali luoghi, situati nel *cyberspazio*<sup>22</sup>, sono frequentati quotidianamente da milioni di utenti connessi fra loro e dislocati in ogni angolo del pianeta. Queste piattaforme, tuttavia, possono presentare delle zone d'ombra: molto spesso, infatti, gli iscritti a una determinata comunità *social (community)*, non si conoscono nella vita reale (*off-line*), ma interagiscono fra loro, accettando, a volte ingenuamente, l'idea che la persona ubicata dietro lo schermo sia chi dice realmente di essere. È perciò facilmente intuibile come questo implichi la concreta possibilità per un qualsiasi sconosciuto di poter mentire sulla propria identità. Evidenti sono i rischi derivanti da un uso inconsapevole di questi mezzi, soprattutto da parte delle nuove generazioni<sup>23</sup>, le quali ne sono in contatto fin dall'infanzia, e non sempre hanno una chiara o completa consapevolezza dei pericoli cui possono incorrere se non utilizzati appropriatamente.

Oltre un ventennio fa, il filosofo francese Pierre Lévy, aveva fatto notare come le recenti tecniche di comunicazione, ricorrendo a mondi virtuali, ripresentino in forma diversa le problematiche connesse ai legami sociali<sup>24</sup>. Tale considerazione ci porta a riflettere su un aspetto posto alle fondamenta di tutti rapporti fra persone: la fiducia. Questa parola, deriva dal latino *fidere*, ossia «fidare, confidare», e può essere intesa, nel suo significato più generale, come l'aver fede in qualcuno (persona) o anche in qualcosa (un'entità trascendentale o un ideale)<sup>25</sup>.

La domanda che ci poniamo è dunque la seguente: è ancora possibile oggi fidarsi dell'altro, in un'epoca in cui l'orizzonte mediatico, segnato da realtà virtuali effimere come i citati *social network*, occupano una porzione sempre più consistente della vita individuale e collettiva?

---

<sup>22</sup> Questo parola, derivante dall'inglese *cyberspace* (una contrazione linguistica formata dell'unione di «cibernetica» e «spazio») comparve per la prima volta nel 1982 nel racconto fantascientifico *Burning Chrome* di W. Gibson. Inizialmente utilizzata dall'autore per designare un luogo immaginario-virtuale contrapposto alla realtà, dopo il successo riscontrato nel corso degli anni Novanta il suo significato si è espando al punto da diventare sinonimo di "mondo internet".

<sup>23</sup> Ci riferiamo ai nativi digitali, o meglio, per usare una categorizzazione più attuale, alla *Generation Z*, ossia quella fascia generazionale nata dopo il 2000. Il tratto più evidente che la contraddistingue dalla precedente, i *Millennials* (o *Generation Y*) è la familiarità, fin dalla prima dalla più tenera età, con internet e l'utilizzo dei *social media*. Per un approfondimento rimandiamo allo studio di M. McCrindle – E. Wolfinger, *The ABC of XYZ: Understanding the Global Generations*, University of New South Wales Press (April 1, 2010).

<sup>24</sup> P. Lévy, *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, trad. it. M. Colò e D. Feroldi, Feltrinelli, Milano 1996, p. 17.

<sup>25</sup> Nella storia romana, la fedeltà, simboleggiata dalla dea Fides, era strettamente connessa al valore di lealtà e costituiva una delle virtù cardine fungente da collante fra i diversi ambiti relazionali, da quelli familiari (sfera privata) a quelli politici (sfera pubblica).



Consapevoli della difficoltà a trovare una risposta univoca e totalmente condivisa a questo quesito, il nostro intento è fornire uno spunto di riflessione su una tematica di grande attualità. Per aiutarci, riportiamo un caso risalente al 2007, riguardante l'esperienza di un giovane fotografo americano, Yaniv Schulman. Egli, dopo aver pubblicato una fotografia sul *New York Sun*, ricevette per posta un pacco contenente un dipinto della foto scattata. Contattato dall'autrice, una certa Abby, scopri trattarsi di una bambina di soli otto anni. A seguito di uno scambio di messaggi coinvolgente anche la madre, Angela, si creò un'amicizia, che nel giro di poco tempo si estese a Megan (sorella maggiore di Abby) con la quale Nev (soprannome di Yaniv) instaurò una relazione *on-line*. Conducendo alcune ricerche su Google, egli constatò che molte cose raccontate dalla ragazza non corrispondevano alla realtà, destando in lui forti dubbi sulla sua identità. Intenzionato a scoprire la verità, decise di incontrarla personalmente, documentando l'intera vicenda. Arrivato in Michigan, dove abitava Megan, appurò la fondatezza dei suoi sospetti: ella, non era chi diceva di essere. Nev si trovò di fronte una donna, Angela, la quale, non potendo più negare l'evidenza, rivelò la complessa trama costituita da parenti e finti amici, creata *ah hoc* per rendere verosimile la sua storia. Con il materiale raccolto, fu realizzato un docu-film intitolato *Catfish*<sup>26</sup>. Letteralmente traducibile con «pesce gatto», questo termine è impiegato nel gergo di internet per indicare chi crea un profilo falso (*fake*) su un *social network*. Ciò accade poiché su questi siti web, viene meno la verifica dell'autenticità di quanto dichiarato dall'utente al momento dell'iscrizione: ognuno, infatti, può inserire una serie d'informazione<sup>27</sup>, senza che siano di fatto accertate preventivamente dai gestori della piattaforma; eventualmente, solo in un secondo momento, esse diventano oggetto di un effettivo controllo<sup>28</sup>.

---

<sup>26</sup> *Catfish*, Ariel Schulman e Henry Joost, USA 2010. A seguito del buon successo riscontrato a livello di pubblico, nacque una serie televisiva intitolata *Catfish: The TV Show*, in onda negli Stati Uniti dal novembre 2012. In Italia la prima stagione è stata trasmessa nel febbraio 2013 sull'emittente MTV col titolo *Catfish: false identità*.

<sup>27</sup> Ci riferiamo soprattutto ai dati a carattere personale, ossia a: «Qualsiasi informazione riguardante una persona fisica identificata o identificabile, (l'«interessato»); si considera identificabile la persona fisica che può essere identificata, direttamente o indirettamente, in particolare con riferimento a un identificativo come il nome, un numero di identificazione, dati relativi all'ubicazione, un identificativo online o a uno o più elementi caratteristici dell'identità fisica, fisiologica, genetica, psichica, economica, culturale o sociale di tale persona fisica». Regolamento (UE) 2016/679, Capo I (Disposizioni generali), art. 4, paragrafo 1).

<sup>28</sup> Generalmente su tutte piattaforme di *social networking*, vale il principio dell'autodichiarazione dell'autenticità dei propri dati personali. La verifica di queste informazioni, di solito avviene su richiesta o segnalazione specifica da parte di un utente a seguito di una reale o presunta trasgressione al regolamento del sito. Accertata la violazione, i provvedimenti adottati dai gestori del servizio, possono essere di due tipi: la sospensione del profilo per un determinato periodo di tempo, o la sua chiusura definitiva. Qualora sussistano motivazioni di grave entità, contrastanti con la legge in vigore in un paese, può essere richiesto l'intervenire dell'autorità giudiziaria competente.

Se da un lato la libertà di ricorrere a dati non veritieri, come ad esempio l'uso di un nome di fantasia (*nickname*), garantisce alla persona di mantenere l'anonimato – tutelando in questo modo la propria *privacy*<sup>29</sup> – dall'altro, consente potenzialmente a chiunque di appropriarsi di un'identità altrui.

Le ragioni alla base del comportamento che spingono gli individui a mentire e quindi, ad infrangere il legame di fiducia creatosi con l'altro, possono essere molteplici. Nel caso *Catfish*, Angela è stata mossa da intenti non malevoli in sé (seppur ingannevoli e dunque discutibili), poiché i sentimenti provati per Nev, erano, da quanto lei stessa dichiarato, effettivamente reali e non atti a lederlo intenzionalmente; tuttavia questo non esclude la possibilità da parte di un male intenzionato a sfruttare una situazione analoga per danneggiare volontariamente la persona, basti pensare, solo per citare qualche esempio, ai frequenti episodi di: *cyberstalking*<sup>30</sup>, *outing*<sup>31</sup>, *trickering*<sup>32</sup>, *revenge porn*<sup>33</sup> etc. Tali azioni, sebbene abbiano luogo, almeno in un primo momento, su un piano intangibile (immateriale), quasi sempre comportano delle conseguenze sul mondo reale cagionando profonde sofferenze a chi ne è vittima, tanto da un punto di vista psicologico, quanto, nei casi più estremi, da uno fisico. Come ci ricorda Lévy, realtà e virtualità – al contrario di quanto spesso si è portati a credere – non costituiscono una diade oppositiva<sup>34</sup>, ma possono considerarsi due elementi complementari di un sistema comunicante: ciò che accade su un piano può in un qualsiasi momento riversarsi sull'altro.

---

<sup>29</sup> Per un utile lettura sulla questione della *privacy*, cfr. S. Rodotà, *Il mondo nella rete. Quali i diritti, quali i vincoli*, Laterza/la Repubblica, Roma - Bari 2014 e F. Focarelli, *La privacy. Proteggere i dati personali oggi*, Il Mulino, Bologna 2015.

<sup>30</sup> Rappresenta l'equivalente *online* dello *stalking*, e consiste in forme di attenzioni morbose non desirate o minacce che si configurano come veri e propri atti persecutori in grado di minare la salute psichica della vittima.

<sup>31</sup> Con questo termine ci si riferisce alla divulgazione in rete di confidenze spontanee o contenuti personali (immagini, video etc.) contro la volontà del diretto interessato.

<sup>32</sup> Derivante dalla parola *trickery*, 'inganno', è un processo di manipolazione volto a conquistare la fiducia di una persona per ottenere determinate informazioni, e poterla poi ricattare ai fini di: estorsione di denaro, richiesta di prestazioni sessuali etc.

<sup>33</sup> Strettamente connesso al fenomeno del *sexting*, ossia lo scambio di messaggi e materiale a contenuto sessuale esplicito, il *revenge porn*, come suggerisce il nome stesso, 'porno-vendetta', consiste nella diffusione sul web di foto o filmati in contesti intimi, per vendicarsi di ex-partener.

<sup>34</sup> Nella sua analisi il filosofo oppone al reale il possibile, ossia ciò che non esiste in quanto non ancora accaduto (un non-ancora-reale), e al virtuale, ovvero qualcosa che esiste ma non nella dimensione empirica, oppone l'attuale, ciò che acquisisce esistenza empirica. Il reale costituisce un elemento statico, il virtuale invece è dinamico, completa la realtà trasformandola e arricchendola. Cfr. P. Lévy, *Il Virtuale*, trad. it. di M. Colò e M. Di Sopra, Raffaello Cortina Editore, Milano 1997.

Riprendendo le fila del discorso, la sensazione di vivere in un'epoca dove i legami interpersonali sembrano subire un indebolimento, è supportata dalla consapevolezza che il progredire incessante della mediazione tecnologica – *leitmotiv* della civiltà post-moderna occidentale – agendo sul *brainframe* dell'uomo, ha in qualche misura ridotto quell'autenticità presente nei rapporti materiali fra persone, rendendoli più fragili e insicuri.

Tale situazione, unita alle nuove possibilità offerte dalla dimensione tecnologica, induce a creare svariate forme di comunità virtuali che sempre più frequentemente occupano il posto di quelle tradizionali. I *social media* in quest'ottica, fungono da:

«Strumenti di socializzazione in quanto ogni utente è unito, connesso a una rete sociale, ma come singolo e separato, dalla postazione del proprio computer. La costante rimane dunque un certo grado di passività nei confronti della vita: più l'individuo contempla la sua vita virtuale, meno vive quella reale. Essi in quest'ottica creano una pseudo socialità tramite la virtualità, configurandosi – paradossalmente – come strumenti di a-socialità reale»<sup>35</sup>.

Molte persone si rifugiano nel *cyberspazio* poiché trovano in esso una via di fuga dalla routine quotidiana, un'alternativa più sicura (e certamente più comoda) alla realtà; il mondo virtuale concede a tutti l'opportunità di poter indossare una maschera. Essa, simbolicamente rappresenta un'identità sovrapponibile a quella reale, alle volte fino a sostituirla completamente<sup>36</sup>. Significativo, a tal proposito, è quanto confessato da Angela alla fine di *Catfish*: «Molte delle personalità create erano frammenti di me stessa, frammenti di ciò che ero, che volevo essere e che non sarei mai stata». Da questa triste rivelazione, traspare un profondo senso di disagio e insicurezza che ha spinto la donna a tradire il rapporto di fiducia instauratosi con Nev.

---

<sup>35</sup> F. Ferrara, *Lo scarto fra realtà e rappresentazione. Immagini, società spettacolare e social media*, in Metabasis.it N. 21, anno XI maggio 2016, p. 23.

<sup>36</sup> In tutte le tradizioni simboliche, la funzione principale della maschera è: «Fornire una identità a chi se ne serve. È una identità "altra" che si sovrappone – per esigenze rituali, comunitarie o sociali e per un tempo reale, provvisorio o duraturo – a quella dell'uomo. Essa pone in essere una figura differente rispetto a quella che caratterizza, normalmente, chi la indossa e possiede una esistenza del tutto autonoma...» (C. Bonvecchio, *L'uomo senza maschera: tra identità e omologazione*, in Metabasis.it N.1, anno I marzo 2006, p. 2). Per un'ulteriore lettura sul tema della maschera, cfr. Id., *La maschera e l'uomo. Simbolismo, comunicazione e politica*, Franco Angeli, Milano 2002.

Nell'epoca delle relazioni *on-line* il sentimento di fiducia (l'aver fede), è spesso riposto nel simulacro, nell'idealizzazione/immagine della persona, ma come abbiamo visto, essa potrebbe non rispecchiare la verità delle cose, poiché fra la realtà (ciò che è) e la sua rappresentazione (ciò che appare), viene inevitabilmente a crearsi uno scarto.

Oggi viviamo in una società dove il nostro immaginario è condizionato dal fatto che le esperienze emotive e corporee, tendono a trasferirsi sul piano virtuale; il rischio a cui si può andare in contro è una progressiva convergenza fra vita reale e virtuale: per molti queste due tipologie d'esistenza tendono a coincidere<sup>37</sup>.

I *social network*, dunque, costituiscono una seconda esistenza, dove poter edificare un'immagine (alter ego) in grado di rispecchiare la percezione che il soggetto ha o vorrebbe avere di sé, da mostrare (in molti casi narcisisticamente) agli altri. Tale immagine è sempre provvisoria, non stabilita in maniera definitiva, ma facilmente ri-definibile qualora lo si ritenga opportuno. Questi siti web, in linea di principio, fornendo un "palcoscenico" il cui accesso è garantito a tutti, permettono di mettere in scena una vita ideale, dove esibire una maschera identitaria, la quale consente di recitare un copione che spesso non ci appartiene.

Il cambiamento apportato dalla dimensione tecnologica-mediatica a cui si sta assistendo oggi, è irreversibile, pertanto (che si voglia o meno) bisogna adeguarsi ad esso, ma è auspicabile farlo con un atteggiamento di consapevolezza che porta a valutare i fenomeni con distacco e criticità. Crediamo infatti che una delle più importanti e difficili sfide dell'uomo del XXI secolo, sia quella di assorbire tale cambiamento senza esserne "fagocitati"; solo in questo modo si potrà guardare alla tecnologia dall'esterno, oggettivandola, e riuscendo così a leggere con chiarezza non soltanto i principi sottostanti e le linee di forza esercitate da essa, ma anche i mutamenti sociali, divenendo in grado di intuirli e (in parte) di controllarli.

Per concludere, vorremmo richiamare l'attenzione del lettore sull'importanza di riaffermare la centralità di quel legame di fiducia con l'altro, ormai sempre più labile e incerto. Riteniamo che

---

<sup>37</sup> Un esempio di coincidenza fra questi due piani d'esistenza è riscontrabile nella sindrome di Hikikomori. Questa parola giapponese può essere tradotta con «stare in disparte», ed è impiegata per designare quella patologia diffusa soprattutto nel paese del Sol levante, che porta i ragazzi ad un allontanamento dal mondo reale per trovare rifugio in realtà virtuali. Tale preoccupante fenomeno, sovente diagnosticato come depressione, negli ultimi anni ha preso piede anche nel nostro paese, al punto che nel giugno 2017 è stata fondata l'associazione "Hikikomori Italia" finalizzata a sensibilizzare le istituzioni su questa patologia di isolamento sociale ancora poco conosciuta e supportare chi ne è affetto e i loro familiari. Per maggiori informazioni rimandiamo al sito ufficiale <http://www.hikikomoriitalia.it>.

questo sia concretamente possibile, restituendo nuova linfa alle relazioni sociali, limitando – per quanto realisticamente fattibile – la mediazione operata dalla tecnologia, senza tuttavia negarla. È necessario dunque, andare oltre quella parvenza costruita dallo schermo e dalla tastiera, ed arginare così, lo scarto creatosi fra realtà e rappresentazione; a nostro modesto avviso ciò rappresenterebbe un primo ma importantissimo passo, verso la riscoperta dei rapporti umani e di quell'autentico legame di fiducia tra individui, oggi troppo spesso dimenticato.



Sesto San Giovanni (MI)  
via Monfalcone, 17/19



& Ass. AlboVersorio Edizioni  
Senago (MI)  
via Martiri di Belfiore, 11

© Metabasis.it, rivista semestrale di filosofia e comunicazione.  
Autorizzazione del Tribunale di Varese n. 893 del 23/02/2006.  
ISSN 1828-1567



Quest'opera è stata rilasciata sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-NonCommerciale-NoOpereDerivate 2.5 Italy. Per leggere una copia della licenza visita il sito web <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/it/> o spedisci una lettera a Creative Commons, 559 Nathan Abbott Way, Stanford, California 94305, USA.