

AperTO - Archivio Istituzionale Open Access dell'Università di Torino

**Do not talk about anonymous, censura, autocensura e anonimato nelle periferie del Web**

**This is the author's manuscript**

*Original Citation:*

*Availability:*

This version is available <http://hdl.handle.net/2318/1609726> since 2016-11-03T22:33:41Z

*Terms of use:*

Open Access

Anyone can freely access the full text of works made available as "Open Access". Works made available under a Creative Commons license can be used according to the terms and conditions of said license. Use of all other works requires consent of the right holder (author or publisher) if not exempted from copyright protection by the applicable law.

(Article begins on next page)

**“Do not talk about Anonymous.”**  
**Censura, autocensura e anonimato nelle periferie del**  
**Web.**

Mattia Thibault, Università di Torino.

## **1.0 L'Internet e le periferie del Web.**

### *1.1 Semiosfera e Web*

Il Web, come luogo di creazione e trasmissione di senso, è da molto tempo un importante centro di interesse accademico e, in particolare, semiotico. Come ci ricorda Isabella Pezzini (2004) nel suo paper dedicato alla *netpoetica*, gli studi sul Web possono essere fatti risalire sino ai lavori di Landow (1992) sull'*ipertesto*<sup>1</sup>. Questo interesse è andato progressivamente crescendo man mano che la Rete ha cominciato a svolgere un ruolo sempre più centrale, non solo nell'ecosistema mediatico, ma anche all'interno di una grande varietà di processi culturali e comunicativi. La sfida maggiore, in questo campo, è quella di individuare approcci teorici e strumenti analitici capaci di rendere conto della complessità della Rete e dei suoi contenuti. Il rischio, infatti, è quello di un approccio ricavato esclusivamente dalle tecniche di produzione e di programmazione digitale, cui sfugga, però, il livello profondo dei processi comunicativi

---

<sup>1</sup> Inteso non in senso Genettiano, ma con l'accezione proposta da Ted Nelson (1965) indicante un testo digitale ramificato ed interattivo.

e di significazione che avvengono nel mondo virtuale del Web. Vale la pena citare, a questo proposito, la differenza sottolineata da Rastier (2013) tra Web semantico e semantica del Web. Mentre il primo consiste in un'analisi semantica basata esclusivamente sul contenuto digitale dei testi, la seconda, invece, dovrebbe essere in grado di rendere conto dell'importanza delle pertinenze, e della grande varietà dei contenuti del Web (varietà linguistiche, stilistiche, di generi, di semiotiche, di obiettivi, ecc.).

Molti studiosi individuano una possibile risposta a questa esigenza euristica nella realizzazione di una vera e propria “semiotica del Web” cui sarà presto dedicato, tra le altre cose, il primo numero della rivista internazionale di semiotica *Punctum*. Questo articolo, dunque, vuole inserirsi nella scia dei suoi molti predecessori, proponendosi di analizzare una parte del Web che spesso viene ignorata: la sua periferia. In particolare ci soffermeremo sui regimi di senso, sulle meccaniche di produzione testuale e sulle strategie di censura messe in atto in alcuni *board* di siti come *4chan* ed *8chan* che, seppur pubblicamente raggiungibili, sono spesso poco conosciuti, quando non evitati in virtù dei loro contenuti.

Prima di addentrarci in queste periferie, però, occorre fare un passo indietro per riflettere sull'architettura semiotica del Web preso nel suo complesso. A nessuno sarà sfuggito, nel nostro utilizzo della parola “periferia” il collegamento immediato con le teorie di Juri Lotman sulla *semiosfera*. La semiosfera, lo ricordiamo, consiste nello spazio semiotico in cui la semiosi, e quindi la comunicazione, è possibile, grazie alla presenza, in esso, di un insieme di linguaggi (o sistemi modellizzanti) legati tra loro da relazioni reciproche ed organizzati in un sistema gerarchico. Secondo Lotman, è la semiosfera, e non il singolo linguaggio, il più piccolo meccanismo semiotico funzionante,

l'unità minima della semiosi (Lotman 1990). Sebbene Lotman in un primo momento teorizzi una Semiosfera unica e globale — ispirandosi alla biosfera teorizzata da Vladimir Vernadsky — ben presto incomincia lui stesso ad utilizzare il termine anche per indicare lo spazio semiotico di una singola cultura o persino di un singolo testo.

Prima di poter applicare le teorie di Lotman al Web, però, occorre fare una breve distinzione fra termini che molto spesso vengono utilizzati come sinonimi: Internet e Web. Se in entrambi i casi si tratta di *reti*, la prima è una rete fisica, di cavi, che collega una serie di hardware, mentre la seconda è una rete intertestuale, che collega documenti elettronici tra loro. In altre parole “Internet”, che sta per “Interconnected networks” è una rete di reti di computer che, grazie ad un insieme di protocolli (TCP/IP) che fungono come una sorta di “linguaggio globale” permette lo scambio di dati fra computer, indipendentemente dal loro hardware o dal loro sistema operativo. Il Web (o World Wide Web), d'altro canto, è uno dei servizi che sono resi possibili da Internet, e consiste in un immenso ipertesto formato da nodi (i siti) e unito da una serie di collegamenti (i link). La sovrapposizione fra i due termini va oltre la semplice confusione di termini da parte degli utenti finali, ed è dovuta al fatto che il Web ed Internet sono sempre più strettamente connessi. Il semplice fatto che la maggior parte dei browser non richieda più all'utente di specificare il protocollo utilizzato (“http://”) né che il contenuto desiderato è all'interno del Web (“www.”) basta a mostrarne il prestigio, capace di eclissare completamente gli altri servizi di Internet nella percezione comune. Se Internet, in quanto struttura, non è adatto ad un'analisi semiotica, il Web, d'altro canto, è per definizione un ipertesto<sup>2</sup>, un

---

<sup>2</sup> Il World Wide Web è basato su di un protocollo che permette la lettura non-sequenziale dei documenti il cui acronimo “HTTP” sta per *HyperText Transfer*

insieme di testi collegati tra loro, e quindi oggetto ideale per un'analisi di questo tipo.

A questo punto, la tentazione di tratteggiare una sorta di “semiosfera del Web” — o peggio ancora una “Websfera” — sebbene forte, porterebbe ad un modello inesatto. Il Web, infatti, non può essere in alcun modo considerato come totalmente esterno alla cultura (o alle culture) in cui è immerso: i suoi testi utilizzano linguaggi nati ed evolutisi all'esterno del Web e non vi è nessun confine — non come lo intende Lotman — che separa i testi digitali del Web dagli altri testi.

Questo non significa che tutto il Web si esaurisca all'interno di una singola semiosfera: in esso esistono testualità che appartengono a diverse culture o che, addirittura, possono essere considerate come esterne ai confini di qualsiasi cultura<sup>3</sup>.

Il Web, allora, non è né una semiosfera a sé stante, né il sottoinsieme di una singola semiosfera, ma piuttosto una categoria trasversale che unisce un enorme insieme di testi in virtù della comune appartenenza ad un unico, immenso, ipertesto. Quello che possiamo fare, quindi, è concentrarci su quelli che sono gli spazi di intersezione tra il Web ed una semiosfera. In questo modo è possibile selezionare una serie di testi appartenenti ad una data cultura, e legati dalla comune appartenenza all'ipertesto Web, individuando, in questa maniera una sorta di “sezione bidimensionale” di una sfera.

---

*Protocol.*

- 3 Si pensi ad esempio a social network come *VK* e *Renren*, che sono centrali nelle semiosfere russa e cinese, ma totalmente sconosciuti al di fuori di esse.

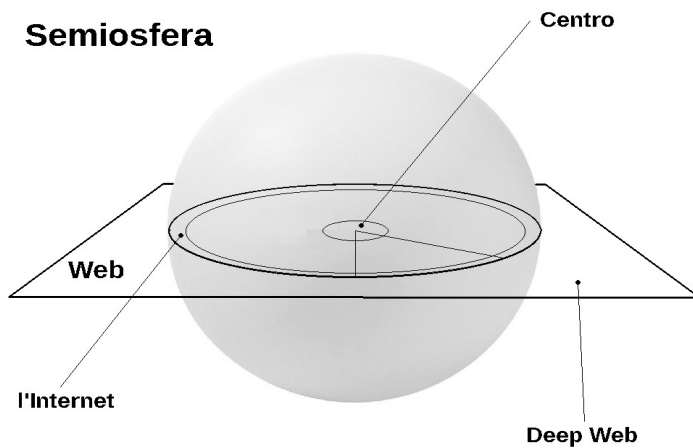


Fig. 1 – Semiosfera e Web

Questa sezione della semiosfera, d'altro canto, presenta tutte le caratteristiche che Lotman attribuisce alla semiosfera nel suo insieme: un'organizzazione gerarchica tra centro e periferia, l'esistenza di complesse dinamiche e gerarchie interne e la presenza di un confine esterno, che funge da poroso spazio di traduzione.

Per quanto riguarda la semiosfera dalla nostra cultura, nel centro di questa sezione troveremo quei siti talmente prestigiosi da estendere il loro potere modellizzante ben oltre il piano del Web: Google, Facebook, Twitter, Amazon e simili. Questi siti sono al contempo sistemi modellizzanti e ricettacoli di testualità e rimandi intertestuali.

Dalla loro posizione di prestigio al centro della semiosfera sono in grado di influenzare altri linguaggi, dando origine a neologismi (“googlelare”, “likeare”), alterando equilibri economici e influenzando persino il linguaggio politico (che dagli “annunci” è passato ai “tweet”, e dalle “parole d'ordine” agli “hashtag”). La loro centralità, però, porta anche una certa rigidità e sterilità. Una rigidità che caratterizza sia la loro forma – ciascun cambiamento di interfaccia in questi siti è seguito da un immancabile coro di proteste – sia il tipo di produzione testuale che ospitano. Questi siti, infatti, spesso contengono testualità caratterizzate dalla ripetizione, quasi meccanica, di modelli di produzione testuale culturalmente di successo (basti pensare al *selfie*), ma talmente poco significativi da rasentare l'equisomiglianza.

Attorno al centro, spostandosi verso la periferia, ci si imbatte in una moltitudine di siti dedicati alle più varie attività ed argomenti: blog, siti commerciali, pagine di enti pubblici e privati, siti di informazioni, siti dedicati al turismo e così via. Un insieme talmente vasto ed eterogeneo, comprendente gran parte dell'offerta del Web, che risulta al contempo difficile da descrivere, ma anche relativamente poco interessante.

La periferia di questa sezione della semiosfera, invece, è un luogo di innovazione continua, di dinamismo e di creatività, che spesso si presenta come alternativa ed in aperto contrasto con il centro. In questa periferia troveremo quindi tutti quei siti dedicati a pratiche che, pur facendo parte della nostra cultura, non sono sempre esplicitamente riconosciute come tali — una fra tutte la pornografia. I siti porno, che occupano una buona fetta dell'offerta del Web, vengono censurati e nascosti dalla lista di scelte consigliate dai motori di ricerca. Molti browser, inoltre, consentono ormai una navigazione “anonima” che

non lascia tracce nella cronologia delle proprie incursioni su siti “sconvenienti”. Nelle periferie del Web troveremo anche tutti i siti dedicati ad attività moderatamente illegali, soprattutto dedicati alla pirateria ed allo streaming non autorizzato, come ad esempio *PirateBay*.

Il confine della semiosfera separa il Web “visibile” dal *Deep Web* – vero e proprio spazio extraculturale. Si tratta di quella porzione della Rete non raggiungibile senza software e connessioni particolari, che ospita siti dedicati ad attività illegali, come *Silk Road* (una sorta di Amazon delle droghe, più volte chiuso e riaperto), siti dedicati alla pedopornografia, portali che supportano la compravendita di documenti falsi e di dati riservati e così via. Sebbene la separazione fra il Web visibile e quello profondo sia piuttosto netta, vi è comunque un piccolo spazio per la trasmissione e traduzione di senso attraverso il confine — ovviamente limitato dal forte taboo che connota parte dei contenuti del Deep Web.

## 1.2 L'Internet

Tra la periferia ed il confine, però, esiste un'ulteriore fascia che presenta delle caratteristiche uniche di auto-consapevolezza, complessità e creatività. Questa fascia è composta da siti come *4chan*, *8chan* e *Gaia Online*, forum e imageboard nei quali gli utenti interagiscono in modo anonimo o pseudonimo ed esercitano una grande varietà di pratiche di produzione testuale spesso estremamente formalizzate. È in questa fascia che sono stati inventati la maggior parte degli Internet meme (Marino 2014) e, sebbene spesso resti nell'ombra, essa ha una notevole influenza sul, e oltre il, Web — basti pensare che è proprio sul *board /b/* di *4chan*, quello dedicato ai



contenuti “random”, che è nato il famigerato collettivo di hacker *Anonymous*.

Questa zona dell'estrema periferia è frequentata da un gruppo relativamente ristretto, ma estremamente affezionato di utenti<sup>4</sup> che si organizza spesso come una serie di *community of practice* (Lave e Wenger 1991) basata sulla produzione testuale di immagini, commenti, video e Internet meme, che vanno creati seguendo regole minuziose e precise la cui infrazione incorre inevitabilmente in una sanzione negativa da parte della comunità ed in vari tipi di rappresaglia.

Si tratta quindi di una forma particolare di quelle che Landowski definisce *comunità di gusto* (Landowski 2003). In questa comunità vigono solo contatti puramente oggettuali, in particolare relativi alle testualità prodotte, caratterizzati da un regime di giunzione (ibid.) effimera quanto consumistica. I singoli testi vengono creati e messi in circolazione in modo da sottoporli all'immediata sanzione da parte della comunità stessa, che sarà invariabilmente di denigrazione, approvazione o imitazione. Ad ogni modo le singole testualità risultano semanticamente molto poco significative, mentre è l'insieme di testualità appartenenti ad un singolo genere – ad uno stesso meme – che si va a costituire come una sorta di *interattante coordinatore* (ibid) che va a proporsi come fautore dell'identità della comunità stessa e come elemento di disgiunzione di questa fascia dal resto del Web.

I suoi utenti definiscono questa fascia “the Internet”, sineddoche che sottintende il suo essere depositaria dell'anima più autentica della Rete. D'ora in avanti, allora, anche noi useremo, per indicare questa fascia, il calco “l'Internet”, con l'articolo determinativo. Questa

---

<sup>4</sup> *Gaia Online* è ritenuto essere il forum con il maggior numero di post della storia, tra i quali uno che vanta quasi un milione di pagine di commenti.

storpiatura è usata, spesso con intenti ironici, dagli utenti italiani, come traduzione diretta di espressioni in inglese o per riferirsi proprio agli aspetti della Rete tipici della sua periferia.

L'Internet, oltre che essere di grande interesse in quanto luogo posto ai confini della cultura ed in cui vengono sperimentate e realizzate numerose e creative strategie di produzione testuale, è attraversato da numerosissimi fenomeni di censura e di autocensura che ne sono parte fondante e costituente. Nel corso di questo articolo, allora, ci concentreremo in particolare sugli aspetti legati a censura e rivelazione in questa fascia del Web, esplorandone le varie modalità e sottolineando come esse possano essere sintomo di dinamiche culturali molto più ampie, che riguardano il rapporto stesso tra il reale ed il virtuale.

### *1.3 The rules of the Internet.*

Spesso, navigando nelle periferie del Web, ci si imbatte in immagini raccapriccianti e shockanti (*gore*, immagini ritoccate con photoshop per essere disgustose, disegni e fumetti dalle implicazioni inquietanti...). Sotto a queste immagini, nella sezione dei commenti, la risposta a qualunque tipo di protesta sarà, immancabilmente, un laconico "Welcome to the Internet". L'Internet, viene così connotato come contenitore di contenuti malati, creati appositamente per (dis)turbare i propri utenti. Questo messaggio, contemporaneamente, afferma un'auto-consapevolezza esplicita del proprio essere sul Web (a differenza dei siti più centrali, che promuovono invece un passaggio liquido tra mondo reale e virtuale) e rivendica quella che sembrerebbe una totale assenza di censura: sull'Internet nulla è nascosto, si vedranno delle cose che su di nessun altro media sarebbero ammesse.

Questa rivendicazione, se in parte vera, è però in netto contrasto con un altro interessante Internet meme: la lista delle “Regole dell’Internet”. Nata sul board random (/b/) di *4chan* nel 2006, questa lista, che in parte va ad affiancarsi alla *netiquette*, in parte la parodia, è un insieme di regole sia descrittive che prescrittive che, non senza un’abbondante dose di ironia, si propone di tratteggiare le caratteristiche principali dell’Internet e, a volte, del Web in genere. In questo paragrafo, allora, esamineremo alcune di queste regole<sup>5</sup> in modo da ricostruire l’ideologia che sottintendono, in particolare per quanto riguarda la censura e l’autocensura.

Fin dalle prime regole, vediamo come la censura, o in questo caso l’autocensura, sia parte fondamentale della costituzione dell’Internet:

Rule 1. Do not talk about /b/.

Rule 2. Do not talk about /b/.

Queste due regole sono fondamentalmente una parodia di quelle presentate nel film *Fight Club* (David Fincher, 1999), ma hanno anche un risvolto pratico: le *community of practice* delle periferie del Web, infatti, non vogliono assolutamente pubblicità. La capacità di interagire correttamente in questi siti, infatti, dipende strettamente dall’alfabetizzazione degli utenti nel loro specifico dominio semiotico. In altre parole, i nuovi utenti — chiamati *newfags* — sono visti dai vecchi — *oldfags* — come *n00b*: guastafeste incapaci di capire le moltissime citazioni e rimandi intertestuali che permeano tutta la comunicazione nei loro siti.

L’autocensura, in questo caso, si configura allora come una misura

---

<sup>5</sup> Esistono diverse liste con differenze più o meno lievi. Per questo articolo ho utilizzato quelle reperibili sul sito [knowyoumeme.com](http://knowyoumeme.com).

tesa a proteggere la comunità da utenti esterni e privi dell'alfabetizzazione semiotica necessaria.

In tempi più recenti, la risonanza mediatica che ha avuto il collettivo *Anonymous* ha portato a *4chan* la fama che temeva e, con essa, migliaia di nuovi utenti. Per questo motivo molti *oldfags* si sono spostati su un altro sito, *8chan*, che per ora rimane più defilato<sup>6</sup>.

La terza regola dell'Internet recita:

Rule 3. We are Anonymous

ed anch'essa nasce come uno scherzo, pur sottintendendo un principio fondante del sito: quello dell'anonimato. Lo scherzo nasce dal fatto che molti degli utenti dell'*imageboard* preferiscono non utilizzare un nickname, ma postare semplicemente sotto l'indistinguibile etichetta di "Anonymous". Questo, con il tempo, ha portato all'idea ironica che tutti i post fossero scritti dalla stessa entità, chiamata appunto "Anonymous", al tempo una e molteplice. Questo scherzo ha portato gli utenti del board /b/ ad identificarsi sotto questo nome comunitario che poi è diventato quello del collettivo di hacker.

L'anonimato, un tempo, era una caratteristica fondamentale di tutto il Web, quand'esso era un fenomeno nel suo insieme semioticamente e socialmente periferico. Ce lo ricorda, ad esempio la famosa vignetta di Peter Steiner, pubblicata sul *New Yorker* nel 1993, che raffigura un cane seduto davanti ad un computer che dice ad un suo simile: "On the Internet, nobody knows you're a dog".

---

<sup>6</sup> La versione italiana di Wikipedia, ad esempio, possiede una voce su *4chan*, ma non su *8chan*.



Fig. 2 – On the Internet, nobody knows you're a dog

L'anonimato garantito dalla Rete, in un primo momento abbracciato da tutti gli utenti, è andato via via perdendosi con l'allargarsi del Web anche a zone più centrali della semiosfera. Gli indirizzi e-mail, dapprima caratterizzati da fantasiosi nicknames, hanno cominciato a svanire sostituiti dal classico "nome.cognome@gmail.com", mentre la possibilità di effettuare log-

in tramite il proprio account di *Facebook*, rende l'identità in Rete sempre meno liquida e più stabile e coerente. L'anonimato, in questo modo, va via via scomparendo mentre i legami tra gli elementi del reale e quelli virtuali si fanno sempre più stretti.

La centralità che il Web va acquisendo nella semiosfera, allora, ha comportato la proposta di un nuovo *stile di vita* (Landowski 2012) caratterizzato da un passaggio fluido e continuo tra il piano del virtuale e quello del realtà quotidiana. Questo stile di vita, però, entra in aperto contrasto con gli utenti dell'Internet, che rivendicano proprio la prerogativa di avere uno “stile di vita on-line” differente, e quindi di poter dare senso in maniera diversa a quella che è la vita quotidiana ed alle interazioni sul Web.

La reazione da parte dell'Internet a questa trazione verso il centro e a questa colonizzazione del Web da parte della realtà esterna è stata, come si suol dire, uguale e contraria: l'anonimato — inteso come censura ed autocensura della propria identità *off-line* — è diventato regola. Persino l'uso di nickname è evitato, a favore di “Anonymous”, “Anon” o, in caso sia necessario, dall'acronimo “OP” che sta per “Original Poster” ed indica che colui che sta scrivendo un commento è lo stesso individuo che ha scritto il post originale.

In parte collegata all'idea di anonimato è anche la regola numero trenta:

Rule 30. There are no girls on the Internet

che da un lato ironizza su quanto sia facile assumere false identità e spacciarsi per qualcun altro nel Web, ma dall'altro vieta a chi vuole addentrarsi nelle sue periferie di rivelare il proprio genere. Violare queste regole significa essere immediatamente identificati come

estranei alla comunità e, come vedremo in seguito, può significare andare incontro a diversi tipi di sanzioni censorie.

Vi è anche un altro tipo di censura imposta dalle regole dell'Internet che non riguarda la resistenza da opporre alla colonizzazione del Web da parte della realtà esterna, bensì le tecniche di produzione testuale. Più sopra abbiamo definito i gruppi di utenti che gravitano attorno a questi siti come *community of practice*, in quanto spesso ciò che i componenti hanno in comune è esclusivamente una pratica di produzione testuale dal contenuto minimale ed un'enciclopedia condivisa riguardante le testualità prodotte nel passato. Queste pratiche di produzione testuale sono altamente grammaticalizzate ed un loro utilizzo scorretto è stigmatizzato e punito dalla comunità. La regola:

#### Rule 33. Lurk Moar

si riferisce proprio a questo. Questa regola prescrive un lungo periodo di osservazione silenziosa del board prima di potersi permettere di postare o commentare. Questo periodo dedicato all'acquisizione delle corrette competenze di produzione testuale deve essere all'insegna della totale autocensura: finché non si è completamente alfabetizzati, la comunità impone il silenzio. In questo modo si cerca di impedire ai *newfags* di inquinare con la loro ignoranza la produzione del sito, snaturandola in un modo che, a lungo andare, porterebbe alla morte e disgregazione della comunità stessa. Questa competenza, allora, diventa il tratto discriminante per determinare l'appartenenza o meno di un individuo alla *community of practice* e riduce la produzione testuale stessa ad un mero esercizio dalla finalità puramente edonistica e ludica.

Se da un lato abbiamo descritto l'Internet come luogo in cui la censura svolge un ruolo centrale — di difesa e di rafforzamento della comunità — dall'altro, come abbiamo ricordato all'inizio del paragrafo, esso è anche un luogo di grande libertà di espressione, almeno per quanto riguarda i contenuti. Diverse regole, tra le quali:

Rule 20. Nothing is to be taken seriously;

Rule 34. There is porn of it, no exception;

Rule 42. Nothing is sacred;

promettono che nessun tipo di post o commento sarà censurato in quanto offensivo, a contenuto sessuale o perché urti in qualche modo la sensibilità dei lettori. Simili post, immagini e commenti sono infatti estremamente comuni e fanno parte dei tormentoni che percorrono l'Internet. Sebbene anche questi vengano a volte usati come una sorta di fuoco di sbarramento per tenere fuori utenti indesiderati, che fuggiranno inorriditi alla vista di testi così poco rispettosi della sensibilità altrui, spesso questo tipo di testualità è condiviso e creato proprio per celebrare la più assoluta libertà di espressione (libertà, però, che riguarda solo i contenuti, e non la forma o la sostanza dell'espressione, che abbiamo visto dover essere sottoposte ad una rigida regolamentazione). Il rifiuto di qualsiasi censura nei contenuti è addirittura più forte del senso di appartenenza alla comunità, tanto che, con il crescere delle restrizioni alla libertà di espressione su *4chan*, moltissimi *oldfags* sono migrati sul rivale *8chan* che permette ai suoi utenti di postare e condividere tutto ciò che non è apertamente contro la legge degli Stati Uniti d'America, ospitando quindi persino un board dedicato alla pedofilia (su quale, però, non possono essere condivisi contenuti pedopornografici illegali.)



L'Internet, allora, si configura come una zona della semiosfera frequentata da una *community of practice* unita da performance di produzione testuale comuni ed improntata a quello che Landowski (2003) definisce un regime di *contagio*. La compresenza degli utenti in un ambiente virtuale che è al contempo luogo di creazione e di consumo delle testualità caratteristiche della comunità è condizione necessaria perché avvenga il contagio affettivo ed estesico. Si tratta di un contagio multidirezionale e continuo, in cui risulterebbe impossibile distinguere chi contagia e chi è contagiato. Come spiega Landowski: “ce ne sont pas des *objets* en circulation mais des *dispositions* inhérentes aux sujets et des *effets relationnels*.”. Non è quindi la circolazione *virale* delle testualità a garantire la coesione di quella che altrimenti sarebbe una semplice comunità di gusto, ma il contagio stesso che gli utenti subiscono e che riguarda le loro pratiche autoriali on-line – pratiche fondate proprio su di una profonda asimmetria nelle meccaniche censorie di creazione e consumazione dei testi.

## **2.0 Strategie di censura, strategie di rivelazione.**

### *2.1 Don't feed the troll.*

Le diverse zone del Web non sono separate da limiti invalicabili e l'utente di *8chan* è anche spesso utente di *Google* e *Youtube*. Un possibile risultato dell'incontro di questi due modi differenti di intendere il Web è il trolling, pratica provocatoria basata sul sostenere, in modo spesso disonesto ed irrazionale, opinioni contrarie a quelle di

altri utenti in modo da fomentare una discussione infinita e insolubile.

Il trolling è spesso apprezzato dagli utenti dell'Internet come fonte di divertimento, generalmente a danno di utenti di zone più centrali del Web ignari di essere “trollati”. I terreni di caccia privilegiati dai Troll sono le sezioni dei commenti di *Youtube*, seguite da *Twitter*, *Facebook* e *Tumblr*. Il trolling viene usato, a volte, con intenti ironici e parodistici, altre volte per screditare il punto di vista avverso, ma spesso per puro divertimento, cosa che ha portato alcuni studiosi a definire, un po' drammaticamente, i Troll come i “sadici di Internet” (Buckels, Paulhus e Trapnell 2014).

Da un punto di vista semiotico il trolling richiede il nascondere completamente l'autore empirico dietro l'autore modello, senza lasciare nel testo alcuna traccia che permetta di effettuare questa distinzione. Nascosta insieme all'autore la sua *intentio*, il destinatario del messaggio viene ingannato, ed attratto all'interno di una discussione illogica e/o infinita diventando, suo malgrado, vittima di uno scherzo che non gli verrà mai rivelato. Il trolling, infatti, ha un carattere ludico privo della metacomunicazione, dell'esplicitazione del suo essere ludico, che Bateson (1956) indica come necessaria alla buona riuscita di un gioco. Secondo Bateson è possibile il-ludere, durante un gioco, solo a patto che vi sia un momento rivelatore finale, cosa che invece è totalmente assente nel trolling.

Il fenomeno del trolling, in quanto estremamente fastidioso, è generalmente invisibile agli utenti del Web, tanto che è regola comune quella di “don't feed the troll”. Due delle “Regole dell'Internet” descrivono in modo semplice ma accurato il comportamento da seguire quando ci si confronta con un troll:

Rule 11. All your carefully picked arguments can easily be ingored.

Rule 14. Do not argue with a troll — it means that they win.

Saper riconoscere di essere trollati ed essere capaci ad uscirne indenni (scegliendo di non rispondere, auto-censurandosi), è anch'essa, allora, una competenza necessaria all'utente dell'Internet, il cui esercizio diventa, ancora una volta, un segnale di appartenenza alla comunità. Chi non è in grado di riconoscere un troll è una “Lulcow”, una “mucca” da cui continuare a mungere risate divertendosi alle sue spalle.

Se, da una parte, l'incapacità di comprendere il fenomeno del trolling porta a delle affrettate definizioni come quella di “Sadici di Internet”, dall'altra alcuni studi (Bergstrom 2011, Tkacz 2013) affermano che accusare qualcuno di essere un troll è spesso una forma di censura, in quanto usata per delegittimare le opinioni avverse derubricandole a scherzo, togliendo il senso al dissenso.

Quella di essere troll è solo una delle possibili accuse delegittimanti che possono essere utilizzate come strategia di censura nel Web. Altri epiteti delegittimanti sono, ad esempio *Social Justice Warrior* (colui che si finge paladino della giustizia sociale per promuovere il suo status “off-line”) e *Sock Puppet* (account creato allo scopo di fingere un'identità altra rispetto a quella del loro burattinaio). In queste strategie di delegittimazione sistematica l'interlocutore viene ridotto ad un *fake*, disconoscendo la legittimità delle sue opinioni. Se la famosa legge di Godwin asserisce che con il procedere nel tempo di una discussione sul Web aumentano proporzionalmente le probabilità che una delle due parti accusi l'altra di essere “nazista” — delegittimandola così definitivamente — la faretra delle accuse possibili è ormai decisamente più ampia.

## 2.2 *Word filters.*

I *Word filters* sono uno degli strumenti di censura più semplici e diffusi del Web. Questi filtri sostituiscono alcune parole scelte dai moderatori (generalmente volgarità, termini denigratori o scurrili ecc.) con altre parole o con una serie di asterischi. Questi filtri vengono usati in modo da obbligare gli utenti a rispettare certe regole senza dover leggere tutti i post ed i commenti uno per uno in cerca di parole proibite.

Nei siti dell'Internet, però, questi filtri spesso sono usati in chiave opposta. Non sono più le volgarità ad essere prese di mira, ma anzi sono parole innocenti che vengono sistematicamente trasformate in scurrilità a scopo comico. I *word filters*, però, non perdono completamente la loro natura di strumenti di censura e anche nell'Internet vengono talvolta usati per prendere i mira i comportamenti considerati scorretti nell'Internet, come il rivelare dettagli della propria identità o postare prima di aver acquisito le competenze necessarie.

Un esempio del primo tipo è trattato in dettaglio in Manivannan (2013). Nel 2008 apparve su *4chan* un post firmato FemAnon, in cui l'autrice chiedeva consigli sulla propria vita privata e sentimentale. I filtri tesi a scoraggiare i riferimenti alla propria identità, però, modificarono il messaggio fino a renderlo irriconoscibile: il post finale risultava firmato “cumdumpster” ed era diventato una sorta di autoaccusa di coprofilia. Nel suo articolo Manivannan riferisce che l'accaduto fu interpretato dai media come una prova flagrante della misoginia di *4chan*, ed argomenta che si trattava, invece, di un tentativo di difesa dall'invasione di retoriche di promozione dell'immagine in un terreno che ne è profondamente nemico.

Se i filtri di *4chan* sono ormai inattivi da qualche anno, ancora oggi sbagliare l'ortografia della parola “doxing” (la pratica di recuperare e di rendere disponibili sul Web i dati personali di qualcuno, quali identità, domicilio, indirizzo mail e numeri di telefono, a volte persino password) su *8chan* attribuendogli la grafia, piuttosto diffusa “doxxing”, porta l'espressione ad essere filtrata e sostituita con la frase “ban me mods, I suck cocks”, rendendo immediatamente visibile l'errore ed esponendone l'autore al ludibrio generale.

I word filters, in questo modo, diventano vere e proprie trappole nelle quali rischia di cadere chi non ha esercitato sufficientemente la regola numero 33 dell'Internet e passato abbastanza tempo ad acquisire le competenze necessarie per fare parte a pieno titolo della *community of practice*. Trappole che, ancora una volta, perseguono un agenda di censura verso tutto ciò che è percepito come esterno alla comunità e quindi potenzialmente pericoloso per la sua esistenza.

### *2.3 Doxing e rivelazione.*

Se la periferia del Web valorizza in molti modi l'occultamento, essa è anche caratterizzata da una pratica rivelatrice apparentemente in netto contrasto con la retorica dell'anonimato che altrimenti permea l'Internet: il doxing, pratica che, come abbiamo già accennato, consiste nello scoprire identità ed informazioni reali di un utente e renderli pubblici sul Web. Queste informazioni possono includere l'indirizzo, il numero di telefono, i componenti del nucleo familiare e, a volte, persino password o foto compromettenti. Sebbene il doxing sia, prima di tutto, una pratica intimidatoria — che rende le sue vittime estremamente vulnerabili ed esposte — molto spesso queste informazioni vengono utilizzate solamente per prendersi gioco della

vittima, inviandogli una pizza a casa alla due del mattino o iscrivendola a mailing-list indesiderate.

Il doxing, però, più che ogni altra cosa, si configura come un'operazione tesa a “disgiungere dal Web” gli utenti considerati come avversari, da una parte obbligandoli a rinforzare la propria sicurezza on-line ed intimidendoli e dall'altra sottraendo loro quello che per gli utenti dell'Internet è uno dei beni più preziosi: la distinzione tra identità reale ed identità nel Web.

### **3.0 In-game, off-game: la censura come cesura.**

#### *4.1 A-culture*

Il concetto di “A-Culture” è introdotto da Auerbach (2012), nel quale l'autore delinea quelle che, secondo lui, sono le caratteristiche della cultura dell'anonimato nata e cresciuta proprio attorno a *4chan* e simili. Secondo Auerbach le radici di questa cultura sono da ricercarsi negli ambienti *nerd* e *geek* degli anni '80 e '90 che, trovatisi — per lavoro o per passione — a navigare nel Web degli esordi, hanno dato origine ad una sorta di controcultura caratterizzata da un radicale rifiuto della realtà. I nuovi media della comunicazione on-line<sup>7</sup>, in particolare, hanno determinato molte delle caratteristiche di questa cultura privilegiando la parola scritta, l'anonimato e l'evanescenza delle iterazioni.

Secondo Auerbach i partecipanti a questa cultura sono spesso soggetti ad uno stigma sociale — in particolare fa l'esempio del termine dispregiativo giapponese *otaku* che indica qualcuno

---

<sup>7</sup> Più che i media, potremmo dire che sono stati i linguaggi utilizzati, che non per niente Lotman definisce “sistemi modellizzanti”.

appassionato morbosamente a qualcosa (spesso manga e anime, ma anche fantascienza, cinema e così via) tanto da trascurare la propria vita sociale. Questo stigma renderebbe questi gruppi più proni ad abbracciare il Web come una realtà parallela, in cui lo stigma sociale diviene tratto di cui essere fieri.

Questa fierezza, secondo Auerbach, si trasforma in una forma di elitismo che si articola in tre “economie”: quella dell'offesa, quella del sospetto e quella dell'irrealtà. Se nei paragrafi precedenti abbiamo già trattato delle prime due — l'offesa come forma di ritorsione contro chi viola la censura dell'identità ed il sospetto come competenza necessaria per evitare di diventare delle *Lulcow* — varrà la pena, nel prossimo paragrafo, di soffermarci ulteriormente sulla terza, quella dell'irrealtà.

#### 4.2 *L'Internet è reale?*

Il Web periferico, che come abbiamo visto è anche quello più antico, si pone come caratteristica fondante la disgiunzione dalla realtà quotidiana. Molte delle strategie di censura che abbiamo analizzato nei paragrafi precedenti hanno proprio lo scopo di mantenere viva e netta questa separazione.

Se il Web è nato nella periferia della semiosfera per poi guadagnarne il centro, questo è avvenuto tramite una deformazione, che ha allontanato la Rete e la concezione di essa dal suo punto di origine. Questo spostamento, come abbiamo accennato, ha provocato una reazione risultata in una lacerazione del Web: da una parte la Rete che diventa un'estensione della vita quotidiana (e dove social network come *Facebook* e *Google+* danno la caccia e cancellano i profili *fake*)

e dall'altra l'Internet, che rifiuta ogni collegamento esplicito tra i due e si propone come spazio alternativo dotato di una diversa gerarchia di valori. Questa distinzione, a mio avviso, non fa dell'Internet qualcosa di ontologicamente meno reale, ma lo propone come una realtà alternativa, come un distinto dominio semiotico, in altre parole, come anche Auerbach riconosce, fa dell'Internet un immenso terreno di gioco virtuale.

#### 4.2 *L'Internet come spazio ludico.*

Il Web può essere considerato allora come uno spazio conteso fra il ludico<sup>8</sup> ed il reale. Il fatto che sia uno spazio virtuale, apparentemente privo di conseguenze e facilmente manipolabile ne fa un luogo perfetto per la ludicità, che infatti si insinua in esso fin dalle origini. Lo sfruttamento, sempre più intenso, delle potenzialità della Rete per la vita “reale” ha portato ad un'espansione dell'importanza del Web nella nostra cultura — il suo spostarsi verso il centro della semiosfera. Questo non significa una totale scomparsa del ludico dal Web (che invece rimane acquattato in ogni anfratto, pronto a rispuntare sotto la forma di *Easter Egg* di *Google* o ad articolarsi nei complessi mondi ludici dei MMORPG), ma un suo netto ridimensionamento. L'Internet, allora, si configura come una sacca di resistenza all'ingresso del reale

---

8 Con “ludicità” si intende qui la simultanea realizzazione di due differenti comportamenti, uno pratico (conscio della finzione messa in atto nel gioco) ed uno convenzionale (che invece richiede una sospensione dell'incredulità)(Lotman 2011). Questo comportamento ludico è reso possibile dalla competenza del giocatore nel *dominio semiotico* del gioco, ovvero dalla sua capacità di riconoscere quest'ultimo come tale e di giocarlo (Nieuwdorp 2005).



nel Web, che percepisce come un'invasione tutt'altro che benvenuta.

In quest'ottica il trolling può essere letto come il riaffermare la natura ludica del Web, asserire che nulla di ciò che si trova sul Web debba essere preso sul serio, che non vi sia bisogno di metacomunicare le proprie intenzioni ludiche poiché nell'Internet *tutto è gioco*.

La censura, allora, si configura prima di tutto come un modo per garantire la separazione del gioco dalla realtà (quella che a partire da Huizinga 1938 viene definita “cerchio Magico”), rinforzandone il confine e non ammettendo comunicazione tra i due domini semiotici. In secondo luogo, essa diviene anche una maniera di obbligare chiunque entri nello spazio ludico a giocare o ad *essere giocato*. I filtri di parole così come l'attenzione costante da parte della comunità, rendono qualunque utente che non voglia seguire le regole, o anche solo ignaro della situazione giocosa in cui si trova, immediatamente vittima di scherzi, prese in giro e trolling.

Probabilmente, la battaglia per mantenere il Web completamente ludico è persa in partenza, destinata alla sconfitta da enormi interessi economici e dall'oggettiva praticità di utilizzare il Web come protesi della realtà. Ma finché questa continua fuga verso la periferia andrà avanti, l'Internet rimarrà una zona della semiosfera del Web estremamente produttiva ed interessante, non solo per le sue specificità, ma anche per il suo essere un riflesso, opposto e deformato, di quella che non è soltanto del Web, ma di tutta la nostra cultura.

La comprensione della natura plurale dei fenomeni comunicativi che occorrono sul Web, basata sul riconoscimento dei diversi regimi di senso che vi coabitano, dev'essere allora considerata come un obiettivo prioritario, per gli studiosi, ma anche per tutti gli altri utenti

del Web. La pluralità di “stili di vita on-line”, dopotutto, e tutto ciò che si oppone all'egemonia della retorica utilitaristica che vede nel Web uno sterile strumento al servizio della promozione (innanzitutto pubblicitaria) e dell'autopromozione. Rendere conto della varietà interna di retoriche e di domini semiotici che caratterizza il Web, d'altro canto, significa riconoscerne le potenzialità innate, siano esse semiotiche, sociali o politiche – potenzialità che andrebbero protette, in primis, proprio da coloro che si propongono di descrivere ed analizzare la Rete.

### **Bibliografia:**

Auerbach D. (2012) *Anonymity as Culture: A Treatise*, “Triple Canopy” 15. [Online] Disponibile su: [http://www.canopycanopycanopy.com/contents/anonymity\\_as\\_culture\\_\\_treatise](http://www.canopycanopycanopy.com/contents/anonymity_as_culture__treatise). Ultimo accesso 14/05/2015.

Bateson G. (1956), “The message >This is play>”. In B. Schaffner (a cura di) *Group processes: Transactions of the second conference*, 145-242. Josiah Macy, Jr. Foundation, New York.

Bergstrom K. (2011) *Don't feed the troll: shutting down debate about community expectations on Reddit.com*, First Monday Journal, Vol 16, 8. [Online] Disponibile su: <http://firstmonday.org/article/view/3498/3029>. Ultimo accesso 15/06/2015.

Buckels E., P. Trapnell, e D. Paulhus. (2014) *Trolls just want to have fun*. “Personality and Individual Differences”, 67, 97–102.

Huizinga J. (2002)[1938]. *Homo Ludens*. Tradotto da Corinna van Schendel. Einaudi, Torino.

Landow G. (1992) *Ypertext. The convergence of contemporary*

*critical theory and technology*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore.

Landowski E. (2003) *Passions sans nom*. Paris: PUF.

Landowski E. (2012) *Régimes de sens et styles de vie*. “Actes Sémiotiques” 115. [Online] Disponibile su: <http://epublications.unilim.fr/revues/as/2647>. Ultimo accesso: 31/08/2015.

Lave J. e E. Wenger (1991) *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*. Cambridge University Press, Cambridge.

Lotman J. (1990) *Universe of the Mind, a Semiotic Theory of Culture*, I.B. Tauris & Co, Londra.

Lotman J. (2011) *The place of art among other modelling systems*. *Sing System Studies* 39(2/4): 251-270.

Manivannan V. (2013). *Tits or GTFO: The logics of misogyny on 4chan's Random - /b/*, “The Fibreculture Journal”, 22. [Online] Disponibile su: <http://twentytwo.fibreculturejournal.org/fcj-158-tits-or-gtfo-the-logics-of-misogyny-on-4chans-random-b/>. Ultimo accesso 15/06/2015.

Marino G. (2014) “<Keep calm and do the harlem shake> meme, Internet meme e meme musicali”. In Pezzini I., and L. Spaziante (a cura di) *Corpi Mediali, Semiotica e contemporaneità*. ETS, Pisa.

Nelson T. (1965) *Complex Information Processing: A File Structure for the Complex, the Changing and the Indeterminate* “Proceedings of the 1965 20th national conference”, ACM Press.

Nieuwdorp E. (2005) “The Pervasive Interface: Tracing the magic Circle” in *Proceedings of Digra 2005*. Digra Digital Library [On-line] Disponibile su <http://www.digra.org/digital-library/>. Ultimo accesso 02/09/2015.

Pezzini I. (2004) *Verso una Netpoetica*, “E/C Rivista Semiotica”,

[Online] Disponibile su: [http://www.ec-aiss.it/index\\_d.php?recordID=351](http://www.ec-aiss.it/index_d.php?recordID=351). Ultimo accesso 15/06/2015.

Rastier F. (2013) *La misura e la grana: semantica del corpus ed analisi del web*. ETS, Pisa.

Tkacz N. (2013) *Trolls, Peers and the Diagram of Collaboration*, The Fibreculture Journal: 22. [Online] Disponibile su: <http://twentytwo.fibreculturejournal.org/fcj-154-trolls-peers-and-the-diagram-of-collaboration/>. Ultimo accesso 15/06/2015.