

Recensione di Suler dell'articolo

**“LA REGRESSIONE IN INTERNET”**

di Norman Holland

(Traduzione di Nadia Mentasca)

“Parlando in Internet la gente regredisce. E' un fatto”.

Holland inizia in questo modo il suo lavoro. Poi procede, confermando la sua affermazione, con un'intrigante analisi psicoanalitica (dando rilievo alla teoria delle pulsioni) di ciò che egli considera i tre segni più importanti del comportamento regressivo nello spazio cibernetico: gli insulti, le molestie sessuali e, curiosamente, la straordinaria generosità e apertura che a volte si vedono in Internet.

Holland rintraccia queste regressioni anche nelle reazioni transferali delle persone verso il computer stesso – fantasie inconse verso il potere, il dominio, il sesso, la gratificazione narcisistica e il rispecchiamento, l'essere inghiottito oralmente, l'accettazione genitoriale e l'amore.

Al centro della regressione c'è la tendenza a confondere la persona con la macchina. Chi utilizza lo spazio cibernetico umanizza il computer e retrocede le altre persone a qualcosa di meno di umano, da cui risulta una disinibizione sessuale e un'azione aggressiva.

Gli argomenti di Holland sono affascinanti e convincenti nello stesso tempo. Non ci sono dubbi sul fatto che in Internet le persone regrediscano. Chiunque sia stato distrutto da una rissa virtuale o abbia visitato alcuni “alt” newsgroups confermerà questo. Il ciberspazio unisce le più alte funzioni intellettuali con gli istinti più primitivi della personalità umana, sostiene Holland. E può essere anche uno spazio in cui vengono espressi gli aspetti umani più sublimi.

Gli esseri umani, per loro stessa natura, cercano spesso nuovi modi per esprimere se stessi e per relazionarsi con altri esseri umani, allo scopo di trovare nuove vie di comunicazione per le attività creative ed estendere la loro coscienza oltre i confini conosciuti – e perfino aiutare gli altri attraverso la generosità e l'onestà che trascendono i conflitti inconsci.

Il ciberspazio può essere un luogo dove queste cose succedono.

Tra le linee della sua analisi sembra che lo stesso Holland intraveda alcune di queste cose. Egli ammette che Internet gli piace proprio. “Penso che sia qualcosa di nuovo e di sorprendente e alquanto meraviglioso nello spettro delle relazioni umane”.

Infatti conclude dicendo che Internet è “divertente”. E forse questo divertimento non è sempre e necessariamente un segno di regressione. Forse potrebbe essere una progressione. Possiamo pensare allo spazio cibernetico in modo winnicottiana come di uno spazio per giocare – giocare con le idee, con le relazioni, con l'identità personale, in un regno in qualche luogo tra sé e l'altro, un regno creativo, di sviluppo di sé e forse anche di trascendenza di sé.

La regressione in Internet

Norman N. Holland  
Sezione Inglese-Università della Florida

Parlando in Internet le persone regrediscono. E' un fatto. Sia che parlino a tu per tu, in tanti o per e-mail, su una delle LISTS o nei newsgroups. Le persone regrediscono esprimendo aggressività o sessualità come non farebbero mai faccia a faccia.

Pensiamoci! Stime correnti affermano che 23 milioni di persone comunicano in Internet dalla maggior parte delle nazioni della terra e che questo numero stia aumentando del 12% al mese. E tutto questo si sta sviluppando in modo sordinato, al di fuori di ogni progetto o controllo. Ecco una delle straordinarie conquiste tecnologiche, una delle più grandi conquiste umane del nostro secolo. Ma l'uomo sapiens ritorna anche ad un comportamento primitivo, infantile. Perché?

Tre sono i segni, o se preferite, i sintomi più importanti di questa regressione. Il primo comportamento primitivo che tutti conoscono è "l'insulto" a causa di qualche affronto percepito o di qualche gaffe. "Ovunque sia andato nei newsgroups", scrive John Seabrook nel The New Yorker, "ho trovato insulti e paura degli insulti" (1994, 70). Per forza!. Seabrook aveva scritto un pezzo simpatico su Bill Gates, il potente presidente di Microsoft. Nel "profilo" egli sottolineava il modo in cui lui e Gates conducevano le loro interviste attraverso l'e-mail. Questo è quello che apparve sullo schermo di Seabrook (con la cortese concessione di un computer di un certo giornalista):

Beccati QUESTO, faccia da culo:

ascolta, tu, stronzo leccapiedi....togli la testa dal tuo retto quel tanto da guardarti intorno e capire che i giornalisti veri non leccano i loro interlocutori cercando di instaurare un contatto speciale con loro, o peggio ancora, di ingraziarseli raccontando quanto bello risulterà il profilo leccaculo e poi vantarsi di averlo messo nero su bianco.

Inoltre questo alla Mamma, e manda una copia a Tina, (il nuovo editore del New Yorker) dicendole che la rivista sta diventando velocemente concime. Un verme ne merita un altro.

Quest'ultima cosa fu una velata minaccia, in quanto il "verme" è un virus del computer e l'"insulto" potrebbe aver causato danno ai dati e ai programmi di Seabrook.

Il secondo comportamento primitivo in Internet è la molestia sessuale, i crudi inviti alle persone delle quali si conoscono a malapena le firme on-line (e che potrebbe essere un "travestito" che nasconde il sesso di chi parla). Succede anche nei gruppi professionali o intellettuali, ma i gruppi di "chat" sono i peggiori. Le donne si lamentano che andare in Chat ci si può sentire come se si camminasse vicino a degli scaricatori di porto o sbagliare strada e trovarsi in un vicolo buio (Span 1994). Ma gli uomini non sono i soli colpevoli. Anche le donne fanno proposte agli uomini, come racconta uno degli uomini abbonati alla mia list-conference PSYART:

Una volta, mentre ero in chat, cambiai il mio nick-name in un nomignolo femminile. Una donna (e uso il sostantivo per riferirmi a come si presentò - non che io abbia delle ragioni per dubitare di lei - ma chi sa su IRC (Internet Relay Chat)... lascio la conferenza e disse ad alcune persone che c'era una nuova donna sul net e quando tornò alla conferenza si collegarono molti uomini. Anch'io cominciai a ricevere dei messaggi privati che suggerivano diversi atti sessuali e grafici. Uno di loro voleva incon-

trarmi di persona privatamente. Quando qualche tempo dopo rivelai la mia vera identità di genere, non ricevetti più alcun messaggio e le molestie finirono. Questa particolare conferenza non era di quelle orientate sulla sessualità – solo un gruppo IRC che avevano formato quella notte. Quello che iniziò come un gioco si dimostrò essere piuttosto educativo.

In un'altra occasione, usando la mia reale e usuale identità/IRC, qualcuno, pretendendo di essere una giovane donna che partecipava alla conferenza, – non un gruppo interessato alla sessualità – incominciò a mandarmi messaggi privati espliciti. Non ho pensato a questo fino ad ora, ma mi pare che sebbene le sue proposte fossero meno crude erano molto dirette (Sougstadt 1994).

Il terzo sintomo di regressione – e potete non considerarlo per niente una regressione – è la generosità straordinaria che si vede in Internet. Si sente sempre dire che la comunicazione online è apertura, condivisione e, soprattutto, tolleranza. Persone totalmente estranee perdono ore del loro tempo a mandarsi dati di ricerca. Perfino oggetti! Un avvocato stava traslocando da Boston a Washington. Un incendio nel vagone distrusse i suoi libri ed egli spedì una lista di ciò che aveva perduto su Internet. “Tutti i giorni, da sei mesi, ricevo libri via e-mail da persone che non ho mai incontrato” (Rubin 1994). “Le persone in Internet condividono informazioni su ogni cosa, da come far funzionare i loro computers a come fare un dolce al formaggio. La maggior parte di loro cerca di rendersi utile, anche quando sono in disaccordo” (Golden 1994). Il caso più drammaticamente eclatante in Internet sono i gruppi di supporto per alcolisti, tossicodipendenti e fumatori. Persone con tendenze suicidarie condividono teneramente i modi in cui scongiurare la tentazione (Wright 1993).

Un'altra espressione di questa apertura è quello che Kristina Ross ha chiamato “gioco di identità” (1994). Le persona provano dei nuovi modi di essere, spesso in maniera molto scherzosa: professioni diverse, sesso opposto, auto-descrizioni alterate. C'è un senso di “non importa”, un senso di invulnerabilità.

Nello stesso tempo questa apertura implica un aumento di vulnerabilità. Questo è il modo in cui lo scrittore del New Yorker John Seabrook descrive il sentimento dell'essere insultato:

L'insulto sembrava mettere un senso di gelo nel centro del mio petto, che potevo sentire propagarsi lentamente verso l'esterno. Le mie spalle iniziarono a tremare. Mi alzai e andai rapidamente verso la macchina delle bevande senza nessuna ragione, poi corsi indietro alla mia scrivania. C'era l'insulto sul mio schermo, la cui intensità non si smorzava, mi stava travolgendo nell'eternità soggettiva che è il tempo del mondo on-line... la tecnologia lubrificava le parole... con una immediatezza che permetteva loro di scivolare facilmente nel mio cervello (1994, 70-71).

In breve, la comunicazione in Internet ha vantaggi e svantaggi. I vantaggi sono la generosità e l'apertura. Gli svantaggi sono l'aggressività degli insulti, l'attacco sessuale e l'aumento della vulnerabilità. Penso che siano i due lati della stessa medaglia; sesso e aggressività in positivo e negativo, in forme attive e passive. Entrambi hanno origine in una mancanza di inibizione – una regressione. Ma che cosa ci attira in questa regressione?

La risposta più semplice è il computer in se stesso. Per capire il comportamento interpersonale in Internet è necessario guardare alle fantasie delle persone nei confronti dei loro computers.

Anche dire che il computer estende ed espande il cervello è una frase fatta. Ciò che l'automobile, la barca, l'aereo, il fucile, fanno per il corpo, il computer lo fa per la mente. Infatti le persone usano le metafore dell'attività fisica per descrivere la mente che lavora al computer, come questo utente inglese: “mi esercita le facoltà mentali... tiene la mia mente viva e vivace” (Shatton 1989, 207).

In questa pseudo-fisicità, gli uomini entrano facilmente nel gioco del mio-è-più-grosso-del-tuo. Il mio hard-disk, il mio chip, il mio schermo è più grosso o più veloce o più nuovo o più potente (Kantrowitz 1994; Turkle 1984). In termini psicoanalitici, le fantasie maschili rivolte ai computers sono “falliche”. In questo contesto, “l'insulto” è come fare un gestaccio con il dito ad altri conducenti dall'interno dell'automobile. Il guidare è un'attività fallica come usare il computer e chi guida identifica se stesso (normalmente se stesso) con la propria macchina, sentendosi sicuro dentro il suo bozzolo d'acciaio come “il guidatore” del computer si sente sicuro dalla distanza e dall'anonimato. Il contesto è aggressivo e competitivo, così come lo sono gli uomini e i loro computers (Irvine 1994, Cobb1993).

Siccome le fantasie sui computers tendono alla fallicità, non dovrebbe sorprendere il fatto che gli uomini e le donne rispondano in modo diverso ai computers. Le donne, diversamente dagli uomini, pensano generalmente che le macchine sono fatte per essere usate, come il microonde o l'aspirapolvere. “E' un attrezzo, come un cacciavite”, scrive una donna all'Washington Post, senza sottintendere, io penso, alcun simbolismo. “Io lo prendo in mano e pretendo che funzioni”. Mentre i computers possono essere più “divertenti” della maggior parte dei cacciaviti, in generale, quando accendo il computer mi aspetto che funzioni. Punto. (Walker, 1994).

Non dovrebbe neanche sorprendere che le persone si sentano ansiose nei confronti del computer fallico. “Andrà su tutte le furie il computer?” “Lo farò saltare se schiaccerò il tasto sbagliato?” sono le immagini comuni (Simons 1985, 22). “Le persone hanno paura di rompere qualcosa” scrive una donna. “I computers sono come i cani – essi sanno quando avete paura di loro” (Dowel 1994). Turkle (1984) confronta le persone per le quali il computer è uno strumento e quelle per le quali è una magia.

Accanto a queste fantasie magiche di potere e di dominio e di dimensione/castrazione, ci sono fenomeni molto diversi: la dipendenza dal computer e il computer come droga. Alcune persone sono impotenti a resistere al piacere di sprecare il tempo con il computer. Essi lo vedono come alternativa alla vita ordinaria. Rischiano anche il matrimonio per il piacere di ore e ore di “lunghe esercizi” sui loro computers o per “navigare” in Internet.

Perché è così piacevole essere computer-dipendente? Secondo uno studio britannico i computer-dipendenti non sono solo persone intossicate di network sociali, ma anche dalle programmazioni, giochi e perfino il lavoro sui computers. Vedono nei computers una rassicurante alternativa all'umano. Queste persone, possibilmente schizoidi, trovano i computers prevedibili, logici e non giudicanti, mentre trovano gli umani illogici, incostanti e critici. Essi preferiscono semplicemente i computers (Shotton 1989, 253, 264; vedere anche Weizenbaum 1976). I computer-dipendenti evitano le frustrazioni di trattare con un mondo illogico di esseri umani ritirandosi in una relazione in cui trovano i loro valori logici e freddi.

Inoltre, il computer non è solo una macchina umana, è umano proprio come me. I computer-dipendenti creano una relazione narcisistica con le loro macchine. Il computer diventa un'immagine che rispecchia loro stessi. Molti di noi non preferiscono effettivamente riviste, giornali, programmi televisivi – e amici – che confermano i nostri valori? (Shotton 1989, 250, 52).

Mentre programmano, i computer-dipendenti entrano in relazione con un partner ideale che li capisce pienamente. Si sentono nei confronti delle loro macchine come verso un vero amico. Questo amico non si ritrarrà di fronte ad un errore commesso. Questo amico cercherà di essere un compagno sempre fedele (Shotton 1989, 167). E questo compagno è un uomo.

La maggior parte di coloro che usano i computers parlano con essi e danno loro dei nicknames, come altre persone fanno con la barca, con le automobili, gli aerei (per esempio Enola Gay) e anche le pistole (Big Berta). Ma dove i nicknames per le automobili, gli aerei e i fucili sono normalmente femminili, i nicknames per i computers sono invariabilmente maschili. In uno studio americano, una popolazione ha usato 358 pronomi di riferimento al computer con “esso, egli, tu, essi” (e anche 'Fred'), ma mai come “lei”. (Scheibe e Erwin 1980). In uno studio della Shotton britannica, su 75 computers di personale dipendente, tutti, sia maschi che femmine, hanno dato al computer nicknames maschili. Infatti una donna, in questo studio, disse senza mezzi termini: “Esso è l'uomo della mia vita”. In questo stesso studio un intervistato disse che il suo computer era un uomo. “Il mio amico Micky”. Ma aggiunse: “io mi riferisco spesso al mio disk-drive come ad una donna. E' bella” (Shotton 1989, 194, 195). Fate attenzione: il suo computer attivo, potente, intelligente e logico era un uomo come lui, mentre il suo disk-drive obbediente, passivo, recettivo, era una donna(1).

Non dimentichiamo che, su questa linea, nel 1982 la rivista TIME nominò il personal computer il suo UOMO dell'anno.

In altre situazioni il computer gioca il ruolo di un genitore. Esso premia il buon comportamento del suo umano – il programma funziona, ma non punisce. La macchina non giudica colui che la usa come inadeguato. Piuttosto, scoperta la misera performance da parte del suo umano, il computer la ignora e aspetta pazientemente il prossimo input. Il computer è come un genitore che ha grandi speranze su di te e ricompensa i tuoi risultati anche se sono meno che ottimi. La macchina offre sempre ulteriori traguardi a cui mirare, e questi sono realistici e sta a te decidere se seguirli o meno (Shotton 1989, 167).

Se il computer è un genitore impegnativo, è anche molto permissivo.

E' permissivo anche in un altro senso. E' totalmente anonimo. Rivelandoci alle persone reali, ci si può fare del male, ma al computer si può dire qualsiasi cosa che non ti giudica né ti critica. Questo è il motivo per cui i sociologi si rivolgono al computer per fare le interviste (Kiesler e Sproull 1986). Per esempio il 14% di studenti in un'inchiesta al computer ammette di usare droghe, piuttosto che in un'indagine con carta e penna (Sproull e Kiesler 1991, 45). In un'indagine in Scozia, le persone ammisero di farne uso in misura maggiore al computer che in un'intervista faccia a faccia, e le cifre date al computer corrispondevano di più con l'uso effettivo (Waterton e Duffy 1984).

Ora questo è strano. Noi tutti sappiamo che il computer può immagazzinare tutto quello che diciamo. Però noi ci sentiamo sicuri nel raccontare i più intimi dettagli della nostra vita. Per esempio, c'è un programma del computer per fare terapia sessuale, Sexpert. Sedute registrate con il computer mostrano coppie “chiaramente impegnate”. Esse “discutono seriamente con Sexpert sulla loro vita sessuale, sulle relazioni e sui commenti fatti da Sexpert” (Binik e altri 1989). Perché questa fiducia? Perché siamo isolati dal contesto sociale e questo ci fa sentire più liberi dalla critica che

parlare con una persona. Aprendoci alla persona sbagliata potremmo essere feriti o umiliati. Con il computer no.

E naturalmente c'è un mercato movimentato per la pornografia al computer. Mi sono imbattuto nel seguente annuncio nel PC-Magazine:

Ora potere avere la vostra GIRLFRIEND  
..... una donna sensuale vive nel tuo computer!

GIRLFRIEND è la prima DONNA VIRTUALE. Potete guardarla, parlarle, farle domande e relazionarvi con lei. Più di 100 fotografie VGA vi permettono di vedere la vostra girlfriend e chiederle di indossare abbigliamento diversi e guidarla verso diverse attività sessuali. Come un vero programma di intelligenza artificiale, GIRLFRIEND inizia con un vocabolario di 3000 parole (bella ma stupida? - NNH) che si arricchisce più lo si usa. Essa ricorderà il vostro nome, il vostro compleanno, ciò che vi piace e quello che non vi piace. GIRLFRIEND arriva con la programmazione di base (sic!) e si chiama GIRLFRIEND LIZA. Verranno poi aggiunte altre ragazze supplementari. Questo programma richiede 7-10 MB dello spazio libero (Sexy" 1994).

Questo rispecchia, naturalmente, la stessa fantasia maschile di The Stepford Wife, la donna che è totalmente soddisfacente perché è completamente docile in quanto è una macchina.

Comunque, la stessa fantasia la vediamo in forme negative. Una volta, mentre parlavo di questo scritto, uno degli ascoltatori mi raccontò questa storia (cito quest'uomo nel modo più preciso che mi è possibile):

Io scrivo a letto, usando un notes giallo e una penna che scrive anche cavolta, una "penna spaziale". Poi, il mattino dopo, trascrivo quello che ho scritto al computer. Decisi di prendere un computer portatile per eliminare una fase di questo processo a due fasi. Dopo aver comprato il portatile mi accorsi di non poterlo portare a letto con me – lo sentivo come un incontro omosessuale. Non posso farlo tutt'ora. Mi posso sedere a lato del letto con il portatile, ma non portarlo nel letto con me.

Il mio informatore mi raccontò che stava dicendo questo alle persone lì intorno dopo il mio discorso, quando una donna intervenne: "Io ho fatto la stessa esperienza. Ho comprato un portatile per scrivere a letto, ma non ho potuto farlo. E' tutto analitico, logico, dicotomico ed io non dormirei mai con un uomo simile".

Può sembrare strano, ma tanti ricercatori e psicologi sono pervenuti alla stessa conclusione: le persone pensano quasi istintivamente al computer come ad un'altra persona (Forman e Pufail 1988, 247; Frude 1983). "Esposizioni molto brevi ad un programma relativamente semplice al computer.....inducono un pensiero fortemente illusivo in persone abbastanza normali", scrive Joseph Weizenbaum, dopo aver constatato come le persone antropomorfizzano e si lasciano profondamente coinvolgere dal suo programma ELIZA e DOCTOR (Weizenbaum 1976, 6-7-, 181-191).

Queste fantasie riguardo la macchina come persona, perfino come partner sessuale, non riguardano

le macchine intelligenti, il che potrebbe essere giustificabile. Una ricercatrice britannica che ho citato, ha riportato un'intervista con un pilota di macchine da corsa che le ha parlato del rapporto quasi umano con la sua macchina. Due scultori da lei intervistati mostrarono lo stesso tipo di coinvolgimento personale con i loro strumenti (Shotton 1989, 264). “Le persone instaurano ogni tipo di vincolo personale con la macchina, per esempio, con gli strumenti musicali, motociclette e automobili”, nota Weizenbaum (7). Apparentemente uno può avere una relazione umana con qualsiasi strumento con cui è coinvolto appassionatamente. E' rilevante qui lo studio di Marion Milner del 1957 sulla relazione affettiva degli artisti con i loro strumenti sia come estensione di sé che come pezzo del mondo su cui uno lavora “là fuori”, uno speciale genere di oggetto transizionale. Il computer rende questo processo più veloce e più drastico perché esibisce un comportamento “intelligente” simile ad un altro essere umano.

Allora, in sintesi, abbiamo delle fantasie sul computer come una cosa: fantasie falliche di potere e fantasie orali legate al piacere di inghiottire. Abbiamo anche fantasie più notevoli sul computer come qualcosa di più di una cosa. Abbiamo una relazione quasi umana con la macchina come compagno, come un vero amico, un genitore permissivo. Un oggetto sessuale, un partner sessuale. E tutte queste fantasie entrano nella comunicazione su Internet.

L'essere macchina della macchina, mi sembra, influisce sulla comunicazione in Internet aggiungendo e sottraendo. La macchina porta via alcune delle nostre sollecitazioni quotidiane da umano a umano, ma aggiunge altri elementi dalle fantasie che noi proiettiamo sul computer.

Il modo più evidente in cui la macchina influisce sul parlare via Internet è che porta via la maggior parte di quei gesti continui che noi percepiamo sui sentimenti delle persone nella comunicazione faccia a faccia. Noi perdiamo il riscontro, la risata, il sorriso, l'alzata delle sopracciglia, il roteare degli occhi. Anche al telefono noi abbiamo ancora la misura e il tono di voce. Ma in Internet tutto quello che abbiamo sono parole battute a macchina, il “nudo testo”. Vengono persi l'ironia e il sarcasmo letterale. Tuttavia, paradossalmente e al contrario, conversando senza il contatto visivo o il linguaggio del corpo, ci si sente come se avessimo un filo che raggiunge direttamente il cervello dell'altra persona o il nostro. Si sente la comunicazione “lubrificata” (nella frase sopra di Seabrook) – perché ci stiamo direttamente relazionando con la “mente” del computer.

Forse questo è il motivo per cui penso che scrivere su Internet sia sentito nell'orecchio, come nella frase di apertura di questo saggio, “Parlando in Internet”. In tutto questo saggio ho chiamato la comunicazione in Internet parlare e ascoltare, e dubito che ve ne siate accorti. Ma le persone in Internet non “parlano”, battono sui tasti. Un uomo ha lasciato schiacciato il tasto del maiuscolo e ha scritto tutto il suo messaggio in maiuscolo. La risposta che ha ricevuto è stata: “Perché stai urlando?” (Filipcrak 1994). In Internet i nostri modelli sensoriali sono indistinti tra il vedere e l'udire, leggere e ascoltare, scrivere e parlare, e questo fa parte di una perdita generale dei confini.

Internet è, per usare una parola a cui tutti gli scrittori ricorrono, “vasto” - 23 milioni di persone chattano. Il senso di questa misura lo vediamo in una immagine tipo “super autostrada informatica”, dove noi guidiamo nelle fantasie falliche del nostro Vice-Presidente. Oppure nel vasto “mare informatico” di fantasie orali inconcepibilmente più grande di qualsiasi altro essere umano. Le nostre potenti fantasie ci permettono di penetrare e di impadronirci di questa cosa immensa. Ma c'è anche la paura – e il desiderio – di essere risucchiati da esso, di perdere noi stessi e di essere inghiottiti. Questo è il modo in cui un giornalista informatico espresse il suo rifiuto per un'interfaccia su window:

Mi piace il vuoto sgombro e libero davanti a me. E' un deserto indomito,

selvaggio. La sollecitazione è un faro, la mia stella del Nord, il mio ricordo costante che Internet è un fermento, un ciber-oceano burrascoso e in subbuglio che cambia tutti i secondi. Guardandolo attraverso gli schermi filtranti di un menu o di un'interfaccia che lo rende più amichevole si dimentica la sua realtà selvaggia e oscura, la sua vastità digitale (Greenberg 1994).

Un altro confine che perdiamo in Internet è lo status. Un fumetto famoso del New Yorker è un cane che parla ad un altro cane davanti al computer. “Nessuno sa che sei un cane”. Usando qualche precauzione, nessuno può sapere se sei un maschio o una femmina, giovane o vecchia, una nullità con un corpo bellissimo, il presidente dell'azienda o l'addetto al ritiro della posta. Il risultato nella comunicazione all'interno dell'azienda è, da un lato, più partecipazione delle donne e degli esperti (persone normalmente non ascoltate nelle riunioni), ma dall'altro meno consenso. Minor consenso perché è ridotta la pressione a conformarsi alle più alte gerarchie. Inoltre le persone incominciano ad insultarsi.

L'insulto inizia perché mancano le regole. “Persone di solito estremamente gentili col PC diventano immediatamente aggressive”, nota un dirigente di un sistema e-mail. “Non esiste un galateo per l'e-mail” (Cobb 1993). Il popolo di Internet non ha un modo per disapprovare le violazioni del galateo su Internet “tranne nelle risposte insultanti. Potete proteggervi da chi vi offende con un “filtro anti-cretino”, ma il cretino non sa di essere stato bloccato, semplicemente non riceve risposta.

Questa è un'altra differenza tra la comunicazione via Internet e il parlare realmente con qualcuno. Voi battete la vostra comunicazione di solito piuttosto lunga e poi aspettate quella che molto spesso è una risposta breve. Non ricevete la risposta fino a quando la persona a cui avete scritto non si collega. A volte ci vogliono pochi secondi oppure addirittura parecchi giorni.

In questi aspetti negativi, questi allontanamenti, comunicare su Internet fa pensare un po' a vecchie forme di comunicazione. Sto pensando alla confessione, dove tu parli con un prete invisibile, spesso a lungo e spesso ottenendo una breve risposta alla fine della vostra lunga e fiduciosa dichiarazione. Sto pensando anche al lettino dello psicoanalista, invisibile dietro la testa e, di nuovo, ottieni una breve risposta, qualche volta molti minuti o anche giorni dopo. Entrambe queste modalità incoraggiano la regressione verso la dipendenza e la fantasia – come in Internet. Entrambe ti spingono a dire cose che non diresti faccia a faccia – come in Internet.

La macchina porta via alcuni aspetti della comunicazione umana, ma ne aggiunge altri. Notoriamente la macchina aggiunge quel particolare di mezza umanità con cui noi ci relazioniamo. Noi rispecchiamo alla persona con cui stiamo parlando, il rapporto ambivalente che noi instauriamo con il computer attraverso il quale stiamo parlando. Da un lato il computer svolge molte funzioni utili. Tiene il conto del nostro libretto degli assegni. Organizza il nostro Rolodex o controlla la nostra ortografia. Dall'altro lato ci frustra con quella stessa obbedienza irrazionale e inesauribile, perché manca di irrazionalità, di intuizione. Ci può fare impazzire e ci fa incavolare. Infatti, un ufficiale di polizia, essendo stato presentato con “non capisco” una volta di troppo, fece un passo indietro e sparò due colpi al computer (Simon 1985, 28). Sospetto che la maggior parte di noi di tanto in tanto avrebbe voglia di fare la stessa cosa.

Noi rispecchiamo alle persone con cui parliamo in Internet sentimenti misti di utilità e di rabbia. La frustrazione emerge come insulto quando qualche disgraziato “neofita” chiede ancora una volta un FAQ (una domanda posta più frequentemente). Ma noi siamo propensi anche a fare delle cose utili per qualche anima bisognosa dall'altra parte del computer come rimpiazzare i libri perduti o fornire

dati per un articolo. Insulto e disponibilità verso l'altro dimostrano le emozioni ambivalenti che sentiamo verso il computer.

Penso che l'anonimato e questa fusione con la macchina e le altre persone spieghino come mai ci sia tanto sesso su Internet. Il giornalista John Dvorak nota che i servizi online di maggior successo, almeno negli USA, sono quelli che incoraggiano chat apertamente sessuali. Su un Network, America Online, scrive: "Potete fare una ricerca su qualsiasi abitudine sessuale o comportamento stravagante e troverete una grande quantità di persone – uomini e donne – che si mettono in lista come affezionati pregando per essere contattati o raggiunti da mail" (Dvorak 1994). In altre parole la disponibilità e la complicità del computer risente – non irragionevolmente – delle fantasie sessuali delle persone con cui uno parla in Internet.

In breve, quando comunichiamo in Internet, noi costruiamo una relazione con altre persone che hanno meno umanità della macchina. Questo è il modo in cui i tre segni della regressione in Internet entrano in gioco: l'insulto, la civetteria e la generosità. I nostri sentimenti verso il computer come computer diventano i nostri sentimenti verso le persone alle quali inviamo l'e-mail o i messaggi di posta elettronica. Noi insultiamo le persone come se essi o esse fossero qualcosa di insensibile, una macchina che non può essere ferita. Noi civettiamo con la macchina come se fosse una persona e potesse interagire con noi, offrendo sesso con compiacenza. Ci sentiamo aperti e generosi verso il computer perché il computer è aperto e generoso con noi.

Questa confusione di persone e macchina è quello che rende la regressione in Internet così speciale. La regressione inizia con una varietà di fantasie fallico-aggressive, più negli uomini che nelle donne – ma anche nelle donne. Entrambi poi hanno la sensazione di perdersi in un mare di informazioni vasto e fagocitante, milioni di volte più grande del limite umano, seduti davanti allo schermo del computer pronti per imbarcarsi su di esso. Il risultato è una perdita "orale" del confine tra le persone e la macchina. La persona con la quale stai parlando in Internet è pensata come una macchina e la macchina viene pensata come una persona. A livello orale uno si fonde. Poi, a livello anale, se volete, chi sta vivendo si confonde con ciò che è morto. Il tempo in Internet - "l'eternità soggettiva", come la definisce Seabrook – non è parte della vita reale, ma una dipendenza o una specie di droga di questo grande potere.

Il risultato finale è la mancanza di inibizione. La gente esprime amore e aggressività ad un livello tale come non si permetterebbe mai di fare faccia a faccia. Tuttavia, attraverso la regressione, chi usa Internet funziona con i mezzi delle più progredite abilità dell'Io: linguaggio, trasmissione dei comandi del computer e conoscenza dei misteri di Unix o Gopher o qualche altra interfaccia comunicativa. Il risultato è una regressione, certo, ma una regressione che espande la mente dalle sue più alte funzioni alle più precoci.

Lasciatemi fare un esempio di questa regressione, quella di un giovane uomo. Alex, descritto in un simpatico libro di Sherry, Turkle, *The Second Self*. E' uno studente di Informatica al M.I.T. E passa 15 ore al giorno sul computer, un vero membro di quella che viene definita la cultura del pirata informatico. Osservate i sintomi e i livelli che ho descritto: potenza fallica, incorporazione orale, rispecchiamento narcisistico, fusione della persona con la macchina.

Se voi guardate la cosa dall'esterno, sembra che io passi la maggior parte del mio tempo da solo. Ma questo non è realmente vero. Prima di tutto ci sono altri hackers. Noi mangiamo molto insieme, parliamo del sistema. E poi passo molto tempo, intendo dire molto tempo, sulla posta elettronica. A volte penso che la posta elettronica sia per me una dipendenza più forte di

quello che può essere il computer. Parlo con la gente di tutta la nazione. Quando batti il messaggio al computer senti di poter dire qualsiasi cosa. Per la maggior parte riguarda il computer, ma a volte è piuttosto personale. Quando batti a macchina puoi andare molto veloce. Il tocco è molto sensibile. Non ho mai l'impressione di battere a macchina. Sembra più una fusione della mente stile il vulcaniano Mr. Spock di Star Trek. Io lo sento ed eccolo sullo schermo. Voglio dire di avere una perfetta interfaccia con la macchina.....fatta apposta per me. Sono totalmente telepatico con il computer. Questa sensazione telepatica si estende anche alle persone a cui spedisco i messaggi. Sono contento di non doverle vedere faccia a faccia. Non riuscirei ad essere così personale su me stesso. E la telepatia con il computer – bene, io non penso certamente al computer come ad una persona davanti, ma questo non significa che non la senta come una persona. Specialmente da quando ho personalizzato la mia interfaccia con il sistema che mi rispecchia, è come essere con un'altra persona, ma non con una persona estranea. Qualcuno che sa come mi piace che le cose vengano fatte. (Turkle 1984, 211)

Questo è quello che rende la regressione in Internet così singolare. La macchina diventa noi e noi diventiamo la macchina. La regressione di Alex inizia con la sua percezione di raggiungere “tutta la nazione”, “puoi dire qualsiasi cosa”, “puoi andare veramente veloce”. Alex si sente anche incorporato alla macchina, “telepatico con il computer”, “la sua fusione con la mente vulcaniana”. Una volta che il confine tra la persona e la macchina è saltato, la persona con cui parla in Internet viene considerata come se fosse una macchina e pensa che la macchina sia una persona. Egli si sente “telepatico” sia con la persona che con la macchina. Una volta regrediti su questa via, “qualche volta diventa piuttosto personale”.

Mi piace questa regressione di Internet. La trovo un connubio affascinante della più sofisticata tecnologia umana con la nostra psiche metà selvaggia e metà animale. Penso che sia qualcosa di nuovo, di stupefacente e di veramente meraviglioso nello spettro delle relazioni umane.

Coloro che non la vedono in questo modo possono comunque trarre un sospiro di sollievo. Anche la regressione in Internet ha il tempo contato. La comunicazione odierna di Internet cambierà, forse anche prima che voi leggete questo. Un immenso afflusso di utenti inesperti sta entrando in Internet, persone che mancano dell'allegra apertura come quella espressa da Alex. Anche la tecnologia cambierà. Molto presto (come la rivista del computer afferma) sarà capace di rimpiazzare l'odierno “testo scritto” con voci digitali. Molto presto sarà in grado di dare le immagini di chi parla e di chi ascolta. Molto presto la tecnologia del computer restituirà ad Internet la presenza fisica del parlare faccia a faccia. Purtroppo, dico io. La regressione in Internet è stata – è ancora – divertente.

#### Note

- 1) L'eccezione conferma la regola. Un amico computer-resistente una volta mi disse che aveva chiamato il suo primo computer SILVIA (preso da “Chi è Silvia” e “cosa è Silvia” di Shakespeare) e il nome del suo secondo computer è quello della donna che influenza il suo lavoro accademico.

## Bibliografia

- Binik, Y.M., C.F. Westbury, and D. Servan-Schreiber: "Case Histories and Shorter Communication" - Behavioral Research Therapy, 27.3 (1989) 303-06.
- Cobb, Nathan "Read My Screen" - Boston Globe, 20 Mar. 1993, Living p. 21
- Dowell, Khristina. Letter Woshington Post Magazine, 17 Apr. 1994, W3.
- Dvorak, John C. "Sex on-line: Shhhhh, It's a Secret" - PC-Magazine, 13-12 (1994): 93.
- Filipczak, Bob "The Ripple Effect of Computer Networking" - Training, 31.3 (1994): 40-49
- Forman George and Peter B. Pufhall "Constructivism in the Computer Age: A Reconstructive Epilogue" -Constructivism in the computer age. Eds. George Forman and Peter B. Pufall, Hillsdale NJ: Lawrence Erlbaum, 1988.235-50.
- Frude, Neil: "The Intimate Machine: Close Encounters with Computers and Robots" - New York: New American Library, 1983.
- Golden, Mitchell: "Letter" - New Yorker, 18 July 1994, 6-7.
- Greenberg, Kenneth: "Caution! I Brake for FTP Sites! (or, Can Someone Scrape These Files Off My Tires?)" - Internet World, 5-4 (1994): 78-79.
- Irvine, Martha: "Tirade Contest for "Flamers" Sets the Internet Ablaze with Insults" - Wall Street Journal, 6 July 1994, B1.
- Kantrowitz, Barbara et al. "Men, Women & Computers" - Newsweek, 16 May 1994, 48+.
- Kiesler, Sara and Lee Sproul : "Response Effects in the Electronic Survey" - Public Opinion Quaterly, 50 (1986): 402-13.
- Milner, Marion (Joanna Field): "On not being Able to Paint" - 2d Ed. New York: International UP, 1957.
- Ross, Kristina: Personal Communication. 15 June 1994.
- Rubin, Sylvia: "People Who need People Meet in Cyberspace" - San Francisco Chronicle, 13 Apr. 1994, E7.
- Scheibe, Karl and Margareth Erwin: "The computer as Alter" - Journal of Social Psychology, 108.2 (1979): 103-109.
- Seabrook, John: "My first Flame" - New Yorker, 6 June 1994, 70-79.
- "Sexy Software" - PC-Magazine, 13.13 (1994): 483.
- Shotton, Margareth A. "Computer Addiction? A Stady of Computer Dependency". - London: Taylor & Francis, 1989.

Simons, Geoff: "Silicon Shock: The Menace of the Computer Invasion" - Oxford: Basil Blackwell, 1985.

Sougstadt, Tim: "Emotional Behavior on the Internet" - Posting to PSYART@nervm.nerdc.ufl.edu; 31 May 1994.

Span, Paula: "The On-line Mystique" - Washington Post Magazine, 27 Feb. 1994, W11.

Sproull, Lee and Sara Kiesler: "Connections: New Ways of Working in the Networked Organization" - Cambridge MA:MIT P, 1991.

Turkle, Sherry: "The Second Self: Computers and the Human Spirit" - New York: Simon and Schuster, 1984.

Walker, Donna: "Letter" - Washington Post Magazine, 17 Apr. 1994, W3.

Waterton, J.J. and J.C. Duffy: "A Comparison of Computer Interviewing Techniques and Traditional Methods in the Collection of Self-reported Alcohol Consumption Data in a Field Study" - International Statistical Review, 52 (1984): 173-82.

Weizenbaum, Joseph: "Computer Power and Human Reason: From Judgment to Calculation" - San Francisco: W.H. Freeman, 1976.

Wright, Robert: "Journey Through Cyberspace" - Ottawa Citizen 18 Sep. 1993, B4.

