

ANTIGONE

**A 50 anni dall'approvazione
dell'ordinamento penitenziario**

Passato, presente e futuro della pena in Italia

Anno 2025,
XX, N. 1





ANTIGONE

RIVISTA «ANTIGONE»

Semestrale di critica del sistema penale e penitenziario

Sito: <http://www.antigone.it/rivista/>

a cura dell'Associazione Antigone onlus

SEDE LEGALE E OPERATIVA: via Monti di Pietralata n. 16, 00157 Roma

Tel.: 06 4511304; - Fax: 06 62275849

Sito: www.antigone.it; e-mail: segreteria@antigone.it

ANTIGONE EDIZIONI

ISSN 2724-5136

DIRETTORE RESPONSABILE: Claudio Sarzotti (Università di Torino).

CO-DIRETTORE: Stefano Anastasia (Università di Perugia).

COMITATO SCIENTIFICO: Cecilia Blengino (Università di Torino); Anna Maria Campanale (Università di Foggia); Giuseppe Campesi (Università di Bari); Yves Cartuyvels (Université Saint Louis Bruxelles); Amedeo Cottino (Università di Torino); Alessandro De Giorgi (San José State University); Luigi Ferrajoli (Università di Roma Tre); Paolo Ferrua (Università di Torino); Carlo Fiorio (Università di Perugia); José García Añón (Universitat de València) Francesco Maisto (Magistrato); Alberto Marcheselli (Università di Genova); Antonio Marchesi (Università di Teramo); Pio Marconi (Università di Roma La Sapienza); Luigi Marini (Magistrato); Dario Melossi (Università di Bologna); Giuseppe Mosconi (Università di Padova); Mauro Palma (Garante Nazionale dei diritti delle persone private della libertà personale); António Pedro Dores (InstitutoUniversitário de Lisboa); Livio Pepino (ex Magistrato e scrittore); Luigi Pannarale (Università di Bari); Tamar Pitch (Università di Perugia); Ivan Pupilizio (Università di Bari); Franco Prina (Università di Torino); Eligio Resta (Università di RomaTre); Iñaki Rivera Beiras (Universitat de Barcelona); Marco Ruotolo (Università di RomaTre); Alvise Sbraccia (Università di Bologna); Demetra Sorvatzioti (University of Nicosia); Francesca Vianello (Università di Padova); Massimo Vogliotti (Università Piemonte Orientale); Loïc Wacquant (University of California, Berkeley).

REDAZIONE COORDINATORI: Daniela Ronco (Università di Torino), Giovanni Torrente (Università di Torino).

CORPO REDAZIONALE: Costanza Agnella (Università di Torino), Perla Allegri (Università di Torino), Rosalba Altopiedi (Università del Piemonte Orientale), Carolina Antonucci (Università di Roma "La Sapienza"), Federica Brioschi (Associazione Antigone), Angelo Buffo (Università di Foggia), Chiara De Robertis (Università di Torino), Giulia Fabini (Università di Bologna), Valeria Ferraris (Università di Torino), Patrizio Gonnella (Università di Roma Tre), Susanna Marietti (Associazione Antigone), Simona Materia (Università di Perugia), Michele Miravalle (Università di Torino), Claudio Paterniti Martello (Associazione Antigone), Benedetta Perego (Università di Torino), Simone Santorso (University of Hull), Vincenzo Scalia (University of Winchester), Alessio Scandurra (Università di Pisa), Daniele Scarscelli (Università del Piemonte Orientale), Giuseppe

Tabasco (Università “Magna Graecia” di Catanzaro), Valeria Verdolini (Università di Milano Bicocca), Massimiliano Verga (Università di Milano Bicocca).

RESPONSABILE EDITING: Serena Ramirez (Università di Torino).

IN COPERTINA: Immagine del Carcere di Milano San Vittore realizzate da Pietro Snider per *Next New Media* e *Antigone* nell’ambito del progetto *Inside Carceri*, <https://www.flickr.com/photos/insidecarceri/8197490558/>.

**N. 1/2025 A 50 ANNI DALL'APPROVAZIONE
DELL'ORDINAMENTO PENITENZIARIO.
PASSATO, PRESENTE E FUTURO DELLA PENA IN ITALIA**

a cura di Maria Vittoria Tatangelo

INDICE

Editoriale, di <i>Maria Vittoria Tatangelo</i>	7
Una celebrazione pensosa, di <i>Mauro Palma</i>	16
Un bilancio amaro sui 50 anni dalla riforma penitenziaria del 1975, di <i>Luigi Ferrajoli</i>	33
L'arrivo della democrazia in Spagna e la questione penitenziaria. I limiti della riforma, di <i>Iñaki Rivera Beiras e Rachele Stroppa</i>	43
La grande promessa carceraria tradita, di <i>Patrizio Gonnella</i>	56
Continuità e discontinuità nei 50 anni di Ordinamento Penitenziario, di <i>Daniela Ronco</i>	72
La legge n. 354 del 1975 a cinquant'anni dalla sua approvazione. Il divario tra voluto e realizzato, di <i>Silvia Talini</i>	78
Il corpo recluso. Attualità di una profanazione, di <i>Susanna Ronconi</i>	93
La riforma dell'ordinamento penitenziario al tramonto dei <i>Trente Glorieuses</i> , di <i>Claudio Sarzotti</i>	104
La rieducazione tra Costituzione e correzionalismo, di <i>Giuseppe Mosconi</i>	117

Cinquant'anni di riforma penitenziaria: tenere insieme pensieri lunghi e urgenze quotidiane, di <i>Riccardo de Vito</i>	128
Cinquant'anni (o quasi) da magistrato di sorveglianza: tra testimonianza e memoria, di <i>Francesco Maisto</i>	138
Guardare il carcere. Venticinque anni di osservazione del sistema penitenziario tra dentro e fuori, di <i>Giovanni Torrente</i>	152
50 anni di esecuzione penale minorile, di <i>Susanna Marietti</i>	159
ALTRI SAGGI	178
Violenza e interazioni digitali. Il <i>doxing</i> come maschera sociale, di <i>Chiara Grieco</i>	180
RUBRICA GIURIDICA	206
Uno sguardo alla recente storia penitenziaria tramite il lavoro del Difensore Civico di Antigone, di <i>Sofia Antonelli</i>	208
AUTRICI E AUTORI	226

ALTRI SAGGI



VIOLENZA E INTERAZIONI DIGITALI. IL DOXING COME MASCHERA SOCIALE

*Chiara Grieco**

Abstract

The concept of violence faces the critical issues involved in the digital value of anonymity. Starting from Goffman's interactionism, the study examines the impact of digital technology on the “production patterns” of identities and on the role of violence in the new frames of the “virtual community”. Two paths are followed: the first explores changes in interactional adaptation practices; the second considers digital spaces as echo chambers for forms of violence and informational abuse. Doxing, the practice of sharing information on platforms that differs from other forms of malicious disclosure, embodies a critical issue of the new social masks. By intercepting the themes of categorisation and social profiling, the phenomenon requires clarification of the relationship between control practices and abuses of anonymity, a new practice of violence.

Keywords: interactionism, doxing, digital information

* Chiara Grieco, Ph.D. *Law and Sustainability*, Assegnista di ricerca, cultrice della materia di filosofia del diritto nonché Docente a contratto presso l'Università degli Studi di Foggia.

1. Comunicazione e interazione nel digitale: una premessa prospettica

Le caratteristiche dei legami sociali influenzano, da un lato, gradi e forme di interazioni; dall'altro, sono ispirate dalle direttrici culturali storicamente fondanti il sistema sociale. La cultura digitale investe la questione antropologica delle nuove specificità delle connessioni sociali, ma chiede, soprattutto, che si dia conto di quanto la domanda sull'uomo sia travolta dal paradigma contemporaneo della distruzione totale della singolarità umana¹. L'*unicum* umano è diventato una costante antiquata² e rimossa, mancanza che ha lasciato l'uomo, come l'uomo di Marivaux, nel limbo dello smarrimento e dello stupore tecnologico. Le rivoluzioni antropologiche degli anni '90 cingono la storia del progresso e quel colonialismo tecnologico (R. Casati, 2014; E. Di Nolfo, 2014) che si impone come provocazione economica, e non solo, lasciata in eredità dal XX al XXI secolo.

Il debito weberiano insegna che il concetto di legame sociale³ dialoga con il problema sociologico dell'interpretazione dell'agire sociale. Per Weber, infatti, con il termine 'agire' deve intendersi «un atteggiamento umano (sia esso un fare o un tralasciare o un subire, di carattere esterno o interno) se e in quanto l'individuo che agisce o gli individui che agiscono congiungono ad esso un senso soggettivo» (M. Weber, 1995, p. 4). Il tipo di agire sociale influenza le modalità di interazione, in quanto esso può essere modulato sulla base di un «atteggiamento passato, presente o previsto [...] di altri individui» (M. Weber, 1995, p. 19)⁴. L'uniformità del comportamento di più individui e il fatto che un atteggiamento possa essere influenzato da quello altrui non sono elementi sufficienti a qualificare socialmente un agire (M. Weber, 1995, p. 20). L'«orientamento dotato di senso» (M. Weber, 1995) è il vessillo dell'agire sociale, il carattere che permette, fra l'altro, di distinguerlo dall'agire condizionato di massa. Le relazioni sociali si basano sulla reciprocità dell'interazione la

¹ Lo scenario in cui si collocano le riflessioni è un bacino sterminato di apporti che intersecano preoccupazioni antropologiche, categorie filosofiche e strategie politiche. L' 'essere digitali' (N. Negroponete, 2004) e la *digital revolution* hanno rappresentato la fine dell'antropologia analogica e l'inizio di una metamorfosi il cui segno fatica ad esser colto. I rapporti fra *digital revolution* e *digital disruption* testimoniano, infatti, l'altalenante andamento di posizioni teoriche che ora vedono nel digitale un ponte verso nuove possibilità di esistenza e di relazione, segno positivo, ora lo considerano cavaliere dell'apocalisse umana, segno negativo (G. Balbi, 2022; S. Bentivenga, G. Boccia Artieri, 2019).

² Il riferimento è alla nota espressione di Anders (G. Anders, 2007).

³ Nel dizionario sociologico i lemmi 'legame', 'agire' e 'relazione' mostrano un intreccio a volte nebuloso dal punto vista microsociologico e macrosociologico. Senza la pretesa di sciogliere nodi teorici, proposito che chiamerebbe in causa opzioni teoretiche troppo diverse, si parte da una circoscritta premessa concettuale che, sulla scia di Weber, tratteggia appena la complessità della questione.

⁴ Le premesse weberiane sono precise a tale riguardo. Nella tipizzazione delle categorie sociologiche l'epigono puntualizza che è fondamentale non travisare i confini del concetto.

quale implica che i partecipanti orientino il comportamento secondo uno specifico «contenuto di senso» (M. Weber, 1995, p. 24). In Weber, dunque, «la relazione sociale consiste esclusivamente e semplicemente nella possibilità che abbia avuto luogo, che abbia luogo o che avrà luogo un agire instaurato reciprocamente in un dato modo, secondo il suo contenuto di senso» (M. Weber, 1995, p. 24).

Reciprocità e vincolo di senso sono costanti tanto dell'agire sociale quanto della comunicazione⁵, quest'ultima etimologicamente legata all'idea della comunione quale atto del mettere insieme (F. Boni, 2014, p. 10). In antropologia la comunicazione veicola le caratteristiche di un sistema culturale circoscrivendo anche il paradigma dell'organizzazione sociale (C. Seymour-Smith, 1991, p. 101). In base al tipo di interazione Thompson ne ha distinto tre tipi: «l'interazione faccia a faccia», «l'interazione mediata», «la quasi-interazione mediata» (F. Boni, 2014, p. 20; J. Thompson, 1998). L'interazione faccia a faccia presuppone la presenza simultanea

dei soggetti e, in quanto dialogica, la condivisione di spazi e modalità comunicative (F. Boni, 2014, p. 20; J. Thompson, 1998). Nell'interazione mediata vengono meno i livelli spaziali e comunicativi condivisi in presenza, come accade, ad esempio, quando si fa ricorso a strumenti quali telefoni o e-mail (F. Boni, 2014, p. 20; J. Thompson, 1998). Infine, la quasi-interazione mediata è una modalità comunicativa in cui il numero dei soggetti coinvolti non è predeterminabile, come nel classico esempio della comunicazione mediatica (F. Boni, 2014, p. 20; J. Thompson, 1998).

Il digitale irrompe nella struttura dei legami sociali perché modifica sensibilmente le modalità dei processi comunicativi (M. DeFleur, S. Ball-Rokeach, 1995). Un esempio è stato il passaggio dal *broadcasting*⁶, al *narrowcasting*⁷, fino al *webcasting*⁸ (D. Bennato, 2013). Già il *broadcasting* vantava delle precise caratteristiche sociologiche, così come descritte da Williams e Fidler. Esso, cioè, era una forma culturale di accaparramento sociale informativo (D. Bennato, 2013). Il *narrowcasting*

⁵ Pendio scivoloso, la comunicazione, come tema sociologico, ha una storia che difficilmente può fare a meno di ricordare il laccio stretto con la società di massa (Gili, 1990). In una società caratterizzata dalla sparizione degli individui relazionali la comunicazione di massa diventa strumento in grado di cristallizzare le nuove economie di isolamento (S. Bentivenga, G. Boccia Artieri, 2019).

⁶ «Con il termine *broadcasting* si fa riferimento alla modalità di trasmissione detta da uno a molti, in cui c'è una sorgente di comunicazione che irradia il proprio contenuto ad una collettività di persone concettualizzata come indistinta e che viene definita pubblico dei media» (D. Bennato, 2013, p. 9).

⁷ «Trasmissione di programmi rivolti a esigenze specifiche o ad audience segmentate, tipica della TV tematica e a pagamento, che si afferma progressivamente dagli anni Settanta del secolo scorso in America e dal decennio successivo in Europa, resa possibile dall'abbondanza di canali offerta dalle nuove tecnologie (cavo, satellite, e poi televisione digitale)», (E. Menduni, 2008).

⁸ «Trasmissione di contenuti multimediali come audio e video in streaming attraverso la rete Internet da un'unica sorgente verso più destinatari simultanei», [https://www.treccani.it/enciclopedia/webcast_\(Lessico-del-XXI-Secolo\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/webcast_(Lessico-del-XXI-Secolo)/) (d.u.c. 20.12.24)

ha poi acquisito autonomia rispetto al *broad-casting* quanto a spettro di banda (D. Bennato, 2013), rappresentando una migrazione comunicativa da un modello ‘uno-molti’ ad uno ‘pochi-pochi’ (D. Bennato, 2013, p. 10; B. Gasparini, 2005; Mullen, 2002). Su questo versante sono i *Cultural Studies* ad evidenziare quanto la trasformazione comunicativa riguardi la diversa estensione dell’*audience*, da generica a specifica (J. Fiske, 1990). L’«utopia cibernetica» (S. Bentivenga, G. Boccia Artieri, 2019, p. 37), infine, è riuscita gradualmente a fare delle reti digitali il mezzo principale della circolazione delle informazioni. Sotto il segno dell’«egualitarismo digitale» e del «libertarismo espressivo» (S. Bentivenga, G. Boccia Artieri, 2019, p. 37) è avvenuta, di fatto, la secolarizzazione digitale comunicativa.

Si staglia gradualmente un nuovo paradigma comunicativo sociale ruotante attorno alle tecnologie dell’informazione. La secolarizzazione comunicativa è stata descritta come un percorso articolato in tre tappe principali, ossia la *network society*, la *connective society* e la *platform society* (S. Bentivenga, G. Boccia Artieri, 2019, p. 39). In ciascuna di esse i modelli comunicativi comportano modifiche delle interazioni sociali quanto a contesto, codici e modalità di svolgimento. La struttura della *network society*, così come teorizzata da Castells, fa luce sulla nuova configurazione della struttura sociale, la quale è diventata una rete in cui le comunicazioni si basano sulle tecnologie dell’informazione (M. Castells, 2004, p. 3). Il *focus* dell’approccio della *network society* è la funzione

dell’informazione, definita «infrastruttura della società» (S. Bentivenga, G. Boccia Artieri, 2019, p. 41). Differentemente, la prospettiva che punta sulla dimensione della *connective society* si concentra sulla diffusione della connettività digitale tra individui sempre più “*online networked*” (S. Bentivenga, G. Boccia Artieri, 2019, p. 43). Da quest’ottica emergono nettamente due caratteri ascritti alla comunicazione digitale nell’era dell’informazione tecnologica, ossia il fatto di essere «pervasiva» e «locativa» (S. Bentivenga, G. Boccia Artieri, 2019, pp. 48-49). Il bacino cognitivo e comunicativo delle tecnologie, cioè, ha conosciuto uno sviluppo che ne ha spostato gli argini incrementando la cosiddetta «retroazione» (S. Bentivenga, G. Boccia Artieri, 2019, p. 47) delle *affordances* tecnologiche. È nella rete della *connective society* che prende piede l’architettura sociale della *platform society*, la cui logica spiega il ruolo polivalente delle piattaforme digitali. Come è stato ricostruito (S. Bentivenga, G. Boccia Artieri, 2019, p. 47), è Gillespie che chiarisce lo spettro semantico del lemma ‘piattaforma’:

«computazionale, qualcosa da cui partire per costruire e innovare; politico, un luogo da cui parlare ed essere ascoltati; figurativo, in quanto la possibilità è una promessa tanto astratta quanto concreta; e architettuale, nel senso che [la piattaforma] è concepita come un luogo accogliente, che facilita un’espressione egualitaria e non come un *gatekeeper* elitario con restrizioni normative e tecniche» (T. Gillespie, 2010, p. 352).

Data questa cornice a parziale descrizione della reciproca influenza fra comunicazione e interazione digitali, l'analisi si prefigge di articolare la tesi che considera le interazioni digitali fratture comunicative dei legami sociali tradizionali, in quanto violazione dell'*unicum* umano comunicativo. Si vuole sostenere, cioè, che la caratteristica delle interazioni umane sia la condivisione dell'identità dei partecipanti, identità alla quale ascrivere una dimensione relazionale intensa come luogo di comunione dell'agire individuale e sociale dei soggetti coinvolti. L'interazione digitale, elemento del nuovo paradigma sociale della comunità virtuale, rappresenterebbe così *vulnus* per la comunione interattiva propria della tradizionale comunità sociale.

2. Violenza, conflitto e interazioni digitali

Come insegna Butler, la complessità concettuale della violenza⁹ deriva dalla complessità ontologica del soggetto, la cui vulnerabilità ne è sorgente (J. Butler, 2004). Le teorie sociologiche classiche hanno risentito di una pesante flessione macrosociologica in materia (C. Corradi, 2007), tale per cui la violenza è stata fatta rientrare nella rete di devianze dell'agire di entità collettive (M. Rampazi, 2014). Scrive Corradi, infatti, che «la violenza è tematizzata come strumento della lotta di potere, o come fenomeno di superficie [...], che ne cela altri più profondi e strutturali, come l'ineguaglianza, la povertà o l'esclusione sociale. In questa prospettiva, uomini e donne non sono persone, ma, al più elementi di una classe» (C. Corradi, 2007, p. 11). Dal presupposto macrosociologico, dunque, è stato evidenziato quanto la violenza sia satellite delle teorie del conflitto sociale¹⁰ (M. Rampazi, 2014, p. 39). Di

⁹ Complessa la varietà di significati ascrivibili al lemma 'violenza'. In un primo senso, la violenza è una forma di aggressione materiale che può essere diretta a soggetti, individuali o collettivi, o cose (L. Gallino, 1973, p. 743). La violenza esercitata su persone è assimilabile ad una coercizione «a fare o non fare, oppure a cedere forzatamente cose in proprio possesso, comprese informazioni di qualsiasi tipo» (L. Gallino, 1973, p. 743). La violenza su cose abbraccia, invece, danneggiamenti di vario grado all'oggetto o agli oggetti individuati (L. Gallino, 1973, p. 744). Tendenzialmente il concetto di violenza presuppone che la condotta possa essere qualificata come illegale e, dunque, implica una certa nozione di legittimità rapportata a un dato sistema di potere (L. Gallino, 1973, p. 744). Accanto a questo primo livello di significati se ne staglia uno attiguo, quello che considera parte della categoria anche le «forme di influenza, di controllo e di condizionamento» (L. Gallino, 1973, p. 744; Galtung, 1968). Su tale secondo binario procedono le forme di violenza psicologica o strutturale, le quali si congiungono alle forme di dominio (S. Hook, 1935; L. Gallino, 1973).

¹⁰ A livello nozionistico il conflitto è stato generalmente definito un «tipo di interazione più o meno cosciente tra due o più soggetti individuali o collettivi caratterizzata da una divergenza di scopi tale, in presenza di risorse troppo scarse perché i soggetti possano conseguire detti scopi simultaneamente, da rendere oggettivamente necessario, o far apparire soggettivamente indispensabile, a ciascuna delle parti, il neutralizzare o il deviare verso altri scopi o

conseguenza, il soggetto violento o deviante depone le maschere dell'individualità per diventare parte delle categorizzazioni omologate e omologanti (M. Rampazi, 2014, p. 40; C. Corradi, 2007, pp. 11-12). Diversi i limiti che sono stati avanzati rispetto a tale visuale; tutti variamente accomunati dalla critica alla riduzione della violenza a fattore collaterale ed interno al conflitto (M. Rampazi, 2014, p. 40; M. Wiewiorka, 2005). Nel tentativo di tracciare la strada per un nuovo paradigma, Wiewiorka, fra i tanti, puntualizza che la violenza non possa considerarsi, senza riserve, un fenomeno solo interno al conflitto, perché questo non ha sempre conseguenze relazionali demolitrici (M. Rampazi, 2014, p. 41; M. Wiewiorka, 2005). Se la violenza è un'aggressione, infatti, il conflitto è una delle fasi della metamorfosi relazionale; non ne condivide, cioè, l'accezione negativa attratta nel polo del certo annichilimento. Con il proposito di difendere l'autonomia della violenza dal conflitto¹¹, le critiche all'approccio

macrosociologico la sganciano parallelamente dalle categorizzazioni sociali (M. Rampazi, 2014). Liberata dalle logiche del conflitto, cioè, la violenza si emancipa anche dalle tipizzazioni strettamente devianti per essere definita un «fenomeno sociale a sé» (M. Rampazi, 2014, p. 44). «[N]on individui, ma situazioni violente»¹² (Collins, 2007, p. 1). L'obiettivo della microsociologia di Collins, infatti, è presentare la violenza come un «processo situazionale»¹³ (Collins, 2007, p. 19). In tal senso la violenza si inserisce nei «rituali di interazione»¹⁴ (Collins, 2007, p. 20), sabotando il successo della relazione. A differenza delle teorie macrosociologiche, quella di Collins è micro-situazionale, nonché in rapporto non necessitato con l'intenzionalità (M. Rampazi, 2014, p. 45). Da qui la violenza prende distanze strutturali anche dai legami con il danno, inteso come conseguenza, altrettanto necessitata, di un'aggressione¹⁴. Scrive Eibl-Eibesfeldt che «il legame fra intenzionalità e danno è valido

impedire l'azione altrui, anche se ci comporta sia infliggere consapevolmente un danno, sia sopportare costi relativamente elevati a fronte dello scopo che si persegue» (L. Gallino, 1973, p. 156).

¹¹ Le conseguenze della riconduzione della violenza alle sole dinamiche del conflitto non è l'unica conseguenza metodologica dell'approccio della macrosociologia. Le teorie sulla violenza hanno risentito della portata della contrapposizione fra la scuola conflittualista e quella integrazionista (L. Gallino, 1973, p. 157). La prima, di ascendenza marxista, considera il conflitto costante intrinseca del tessuto sociale; la seconda, invece, «uno stato patologico [...] di società deformi» (L. Gallino, 1973, 157). Non è possibile in tale sede ripercorrere l'apporto di tutte le voci connesse. Fra i tanti si rinvia a titolo esemplificativo a Simmel, 1976; Coser, 1967; Dahrendorf, 1963).

¹² Traduzione mia nel testo.

¹³ Traduzione mia nel testo.

¹⁴ Traduzione mia nel testo.

¹⁴ Doppia la valenza del concetto, come spiega Eibl-Eibesfeldt: «Il termine 'aggressione' deriva dal verbo latino *aggredi*, che può essere inteso sia nel senso di assalire, sia nel senso di far fronte a una sfida: in senso figurato, si 'aggredisce' una difficoltà e si 'affronta' un compito. Già da questa terminologia appare chiaro che si tratta di far valere i propri desideri contro certe resistenze e, nel caso dell'aggressione vera e propria, di superare a viva forza un ostacolo mediante una lotta o un comportamento di minaccia. Nel corso di questa interazione l'avversario può essere ucciso, scacciato o assoggettato: comunque sia, il vincitore acquista dominanza sul vinto. L'aggressività, ossia

limitatamente: vi sono infatti anche aggressioni fondate su intenti benevoli, come quelle a fini educativi praticate in molte culture» (I. Eibl-Eibesfeldt, 1991). Inoltre, la pulsione all'aggressività è mediata dalla razionalità, la quale devia e limita la libertà (M. Rampazi, 2014, p. 45). Questo è il contesto che porta a definire la violenza un fenomeno legato allo sconfinamento della libertà. Per di più tale attacco è percepito illegittimo perché non sostenuto da una giustificazione sociale (M. Rampazi, 2014, p. 47).

Aderendo all'indirizzo che così circoscrive concettualmente la violenza, è possibile osservare la nozione alle prese con le interazioni sociali digitali. Parlare di interazione sociale significa usare un lessico ampio, atto a inglobare relazioni di genere e specie diverse. Tuttavia, lo spaccato che qui interessa non riguarda il nesso fra interazione e azione sociale in senso weberiano. La prospettiva scelta riesamina uno spaccato di quella centrata sui soggetti dell'interazione. Il digitale, infatti, è lo scenario sul quale prendono vita le interazioni contemporanee, le quali, prima di tutto, appaiono svincolate dalla condivisione di uno spazio fisico reale. L'interazione digitale, di fatto, ha luogo nello spazio virtuale.

Un primo livello di impatto riguarda l'aspetto linguistico e paralinguistico. La

percezione dello spazio comunicativo reale è sostituita dalla percezione e dalle possibilità interattive dello spazio grafico e programmato dell'interfaccia¹⁵ (G. Cosenza, 2019, p. 73). L'interfaccia, uno degli strumenti che influenza l'interazione, è stata definita l'insieme delle «componenti sia hardware sia software di un elaboratore elettronico che permettono alle persone di comunicare e lavorare con il sistema. Spesso ci si riferisce con più precisione a questo senso del termine con l'espressione interfaccia utente (*user interface* o *Ui*)» (G. Cosenza, 2019, p. 35). Nella dimensione *software* la *Ui* di un determinato programma è «l'insieme di comandi che sono direttamente percepibili e manipolabili dall'utente» (G. Cosenza, 2019, p. 35). Già a livello di interfaccia grafica è stato mostrato un preciso impatto sulla semiotica dell'interazione. Le più note metafore sono quelle della 'scrivania', delle 'finestre', dei 'file' e così via (G. Cosenza, 2019, pp. 41 e ss). L'alfabetizzazione informatica è stata, di converso, un passo fondamentale per la costruzione delle basi delle interazioni digitali. Queste si svolgono non solo attraverso uno spazio preciso, l'interfaccia, ma anche seguendo codici e regole comunicative. «L'interfaccia non è un oggetto, ma uno spazio in cui si articola l'interazione fra corpo umano, utensile (artefatto, inteso sia come artefatto

la disposizione all'azione aggressiva, può essere causata sia da processi esterni, sia da processi che si svolgono nell'organismo stesso», [https://www.treccani.it/enciclopedia/comportamento-aggressivo_\(Enciclopedia-delle-scienze-sociali\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/comportamento-aggressivo_(Enciclopedia-delle-scienze-sociali)/) (d.u.c. 12.12.24).

¹⁵ Si vuole chiarire che, benché afferente all'ambito digitale, le riflessioni presentate non riguardano il caso specifico delle interazioni individuo-macchina. Il concetto di interfaccia è proprio dell'informatica dove si distingue fra «*interfacce hardware* o *fisiche* [e] *interfacce software*» (G. Cosenza, 2019, p. 34).

oggettuale sia come artefatto comunicativo) e scopo dell'azione» (G. Bonsiepe, 1995, p. 19).

In questo contesto l'interazione online è stata definita «procedur[a] discorsiv[a] prodott[a] attraverso strategie riconducibili alla condivisione di contenuto generato dagli utenti (*user generated content*), che vengono utilizzate all'interno dei cosiddetti *social media*» (E. Risi, 2011, p. 91). Scrive Risi:

«[L]a stragrande maggioranza dei *post* (messaggi più o meno lunghi pubblicati sul *web*) è fondamentalmente composta da informazioni personali o diaristiche, oppure conversazioni di piccolo cabotaggio tra gruppi di diversa composizione e numerosità di navigatori: storie piccole o grandi di cui si è stati protagonisti, raccontate negli spazi virtuali, che rappresentano un'oggettivazione delle proprie esperienze e divengono []tracce[] di sé (testuali o di altra forma) depositate e condivise con gli altri» (E. Risi, 2011, p. 91).

Ebbene, da questo passo, è chiaro che la grammatica dell'interazione digitale è quella che risponde alla regola del passaggio di informazioni attraverso lo spazio digitale. A tal fine sono piegate l'interfaccia e il suo funzionamento. I dati sul comportamento digitale degli individui per l'anno 2025 conferma

quanto ricostruito¹⁶. Per quel che riguarda il caso italiano, le interazioni digitali dimostrano che la maggior parte delle connessioni (il 90%)¹⁷ avviene tramite piattaforme e *social media*. L'informazione, biografica, politica o 'brandistica', passa attraverso le piattaforme. È stato stimato un tempo medio di 30 ore al mese sulla principale piattaforma TikTok e uno di 15 ore sulla concorrente Instagram¹⁸. La rivoluzione informativa in atto è testimoniata anche a livello globale da un altro dato riportato da Statista: il numero di utenti che usano *Internet* è superiore, 5,56 bilioni, rispetto a quello di coloro che usano la tv via cavo (5,32 bilioni)¹⁹. «Trovare informazioni» resta la motivazione principale che spinge il soggetto nella rete di connessioni digitali. Rispetto a tali dati, si staglia la pratica di apprensione comunicativamente abusiva di informazioni rovesciate nello spazio di libertà digitale. Le riflessioni in materia possono, infatti, spingersi oltre e definire i rituali delle interazioni digitale come processi situazionali di violenza informazionale.

¹⁶ Le statistiche a cui si fa riferimento sono tratta dal Digital Report 2025, nel quale We are social eMeltware hanno condensato alcuni dati sull'esperienza italiana. <https://wearesocial.com/it/blog/2025/02/digital-2025-i-dati-italiani/> (d.u.c. 16.10.2025).

¹⁷ *Ibidem*.

¹⁸ *Ibidem*.

¹⁹ <https://wearesocial.com/uk/blog/2025/02/digital-2025-the-essential-guide-to-the-global-state-of-digital/> (d.u.c. 16.10.2025).

3. L'interazionismo digitale e il modello di Goffman: interazione mediata e interazione immediata.

Il digitale, nuovo spazio di interazione, è una chiave di lettura importante nell'analisi dei mutamenti dei legami sociali e lo è da diverse prospettive, psicosociale, relazionale, collettiva o culturale²⁰. Rispetto alla descrizione delle interazioni sociali in prospettiva aggregata, sia che si adotti la visuale del funzionalismo, sia che si chiami in causa quella del conflitto, si afferma gradualmente una tendenza microsociologica profondamente influenzata dal pragmatismo (M. Ciacci, 1996). Ad esempio, su questa scia, l'interazionismo simbolico premia la prospettiva degli attori che prendono parte alle interazioni sociali, indirizzo che in alcuni autori, come Blumer, imprime all'agire la dimensione autoriflessiva (M. Ciacci, 1996).

In particolare, la posizione di Goffman²¹ osserva la tensione che caratterizza i rapporti fra individuo e società prendendo le distanze dagli orientamenti struttural-funzionalistici (M. Ciacci, 1996; V. Ferrari, 2004, p. 21). La

presenza simultanea di individui in un contesto rappresenta l'ovvia base di un'interazione, così come il palcoscenico situazionale contiene molte fonti di informazioni per gli individui. Ne è esempio l'espressività che, intenzionale o no, costituisce uno dei più importanti «strumenti segnici» (E. Goffman, 1997, p. 11). Questa rileva tanto se si adotta la prospettiva del partecipante all'interazione, quanto quella dell'individuo osservante. Entrambi vorranno sfruttare le informazioni per assumere un controllo, anche parziale, delle modalità della propria comunicazione (E. Goffman, 1997, p. 14). L'interazionismo simbolico di Goffman sceglie di soffermarsi anche sul tipo di comunicazione che deriva dall'espressività non volontaria, quella, cioè, che viene «lasciat[a] trapelare» (E. Goffman, 1997, p. 14). Come se non bastasse il ruolo dell'espressività delle interazioni è profondamente influenzato dall'impossibilità per la persona di separarsi dalla maschera, o dalle maschere, indossate nel contesto sociale. Citando a sua volta Park, infatti, Goffman ricorda che

²⁰ Il contesto teorico deve considerare la diversità degli apporti sociologici che si sono susseguiti nel tempo. La tentazione di leggere le interazioni sociali con un criterio weberiano «comprendente» (V. Ferrari, 2004, p. 14) non solo ha protratto la fortuna degli idealtipi di azione anche nella sociologia della comunicazione. L'approccio macrosociologico tradizionale ha impresso, infatti, altresì un carattere metodologico specifico, quello per cui l'analisi sociologica non può fare a meno di considerare l'interdipendenza fra l'oggetto società e la storicità dei diversi modelli culturali e simbolici. Con questo ed altri presupposti viene consegnata la definizione di fatto sociale, nella quale i moduli di azione e pensiero sono considerati elementi esterni all'individuo (F. Ferrarotti, 1971, p. 124; E. Durkheim, 1963, p. 35). Il loro «substrato» (E. Durkheim, 1963, p. 35) è, infatti, la società. La teorizzazione del concetto di 'fatto sociale' avviene su uno sfondo macrosociologico che guarda in modo aggregato l'azione sociale (V. Ferrari, 2004, p. 20).

²¹ La sociologia di Goffman è sempre stata caratterizzata da un approccio empirico, motivo della distanza prospettica da diversi approcci formalistici come quello di Parsons. La sua ricerca ha prediletto l'osservazione di contesti determinati, come gli ospedali psichiatrici, il teatro, etc. A tale proposito si veda Dal Lago, 2003.

«non è un caso che la parola [] persona [] nel suo significato originale volesse dire maschera. Questo implica il riconoscimento del fatto che ognuno sempre e dappertutto, più o meno coscientemente, impersona una parte... È in questi ruoli che ci conosciamo gli uni gli altri; è in questi ruoli che conosciamo noi stessi» (E. Goffman, 1997, p. 31; R. Park, 1950, p. 249).

Ebbene, rispetto alla categoria maschera, Goffman ricorre ai concetti di rappresentazione e facciata. La rappresentazione è il complesso di espressività adottate dall'individuo nell'interazione con altri al fine di mostrarsi in un determinato modo (E. Goffman, 1997, p. 33). La facciata, invece, è la forma standardizzata della rappresentazione, quella, cioè, che palesa ai partecipanti lo scopo dell'interazione (E. Goffman, 1997, p. 33). Elementi della facciata sono l'ambientazione, ossia «l'equipaggiamento fisico» (E. Goffman, 1997, p. 34); l'apparenza, una categoria che ingloba i dati che suggeriscono lo *status* dell'attore-individuo (E. Goffman, 1997, p. 36) e la maniera, classe nella quale confluiscono gli elementi che caratterizzano il ruolo emotivo-interattivo del soggetto (E. Goffman, 1997, p. 36). Più esplicitamente, scrive Goffman, «apparenza può indicare quegli stimoli che suggeriscono gli *status* dell'attore o che ci informano della condizione rituale temporaneamente vissuta dall'individuo» (E.

Goffman, 1997, p. 36). Al contrario, maniera «indica [...] quegli stimoli la cui funzione in un dato momento è quella di avvisarci del ruolo interattivo che l'attore pensa di svolgere nella situazione che sta per verificarsi» (E. Goffman, 1997, p. 36). Goffman non solo ipotizza che nelle interazioni ci si aspetti una certa coerenza tra ambiente, apparenza e maniera, ma che queste «*routines*» (E. Goffman, 1997, p. 38) ingenerino delle vere e proprie aspettative. È il caso, ad esempio, delle aspettative descrittive che caratterizzano una certa professione, come quella medica²². Il sistema di *routine* serve a Goffman per spiegare quanto nelle interazioni sociali pesi il complesso di rappresentazioni sociali. Non solo.

È l'individuo stesso che, nel mezzo dell'interazione, accentua per l'osservatore uno o più tratti specifici della rappresentazione e/o della facciata¹⁶ (E. Goffman, 1997, p. 42). Citando Sartre, l'autore riporta il celebre esempio dello studioso diligente: «[] allievo attento che vuoi essere attento, l'occhio fisso sul maestro, le orecchie bene aperte in ascolto, si esaurisce a tal punto rappresentando la parte dell'attento, che finisce per non ascoltare nulla» (E. Goffman, 1997, p. 45). In ogni interazione l'individuo di Goffman è un attore in scena che plasmerà la sua *routine* in base alle pretese del pubblico. Ciò significa che ogni interazione, in quanto rappresentazione idealizzata, tenderà ad

²² Non è un caso che costante nei lavori di Goffman sia lo studio empirico delle dinamiche interne agli ospedali psichiatrici. «Così un arbitro di baseball, per poter dare l'impressione di esser sicuro del proprio giudizio, deve rinunciare all'attimo di riflessione che gliene darebbe la sicurezza: deve cioè decidere immediatamente così che il pubblico sia convinto che egli è sicuro del fatto suo» (E. Goffman, 1997, pp. 42-43).

uniformarsi e a confermare i valori accreditati in quel determinato contesto sociale (E. Goffman, 1997, pp. 46-47).

In eco alla cerimonia durkheimiana, vien da sé che l'idealizzazione di rappresentazioni è indice delle tendenze valoriali che guidano la società in quel determinato momento storico. Questo è il motivo per cui in ogni rappresentazione, dice Goffman, ci saranno degli aspetti non rivelati. Innanzitutto, vengono censurate tutte quelle attività incompatibili con la narrazione rappresentativa che si vuole dare di sé (E. Goffman, 1997, p. 55). In secondo luogo, la necessità sociale di mantenere fede all'idealizzazione alimenta il desiderio di confermare l'«impressione di infallibilità» (E. Goffman, 1997, p. 55). Da questa *performance* identitaria deriva un terzo livello di occultamento informativo, quello per cui l'individuo tenderà a presentare il frutto della propria attività o del proprio pensiero nella veste definitiva, per alimentare l'idea che tale impresa gli sia costato poco sforzo²³ (E. Goffman, 1997, p. 56). Oltre a ciò, l'individuo vorrà mantenere una certa percezione della rappresentazione,

eliminando il pericolo che questa possa essere associata a qualcosa di riprovevole o che debba essere taciuto¹⁸ (E. Goffman, 1997, 56). Nell'osservatore, infatti, l'impianto dei livelli di occultamento ha la finalità di ingenerare la convinzione che quella sia l'unica rappresentazione identitaria dell'individuo (E. Goffman, 1997, 60). Vero è, però, che l'identità di ciascuno è somma di tante rappresentazioni, le quali, a loro volta, fanno capo ad altrettante *routine* (E. Goffman, 1997, p. 60).

Le interazioni di Goffman rientrano nella categoria dei rituali rispetto alla quale il nesso, necessariamente parziale, con Durkheim è evidente (F. Boni, 2014, p. 25)²⁴. I rituali sono canali di legittimazione della moralità sociale e di questi fanno parte anche i rituali dell'«interazione quotidiana» (F. Boni, 2014, p. 27) a cui si rivolge specificatamente Goffman. Le modalità di interazione immediata, e di conseguenza l'apparato di rappresentazioni con i rispettivi rituali, è stato rivoluzionato dal progresso tecnologico (T. Burns, 2002, p. 18), portatore di forme di interazione prevalentemente mediate. È il

²³ «A mo' di esempio possiamo paragonare con profitto lo stile disinvolto e sereno proprio di certi saggi eruditi con le ore di lavoro febbrile che l'autore ha magari impiegato per completare tempestivamente l'indice, o con i bisticci avuti con l'editore per fargli aumentare la dimensione dell'iniziale del cognome sulla copertina del libro», (E. Goffman, 1997, p. 56). «In periodi di razionamento, se un ristorante, una pizzeria o una macelleria devono continuare a far sfoggio della loro usuale varietà di prodotti per mantenere la stima dei clienti, il ricorrere di nascosto al [“] mercato nero [”] potrà costituire una soluzione. Analogamente, se un'attività viene giudicata sulla base della rapidità e qualità del servizio, è probabile che per prima cosa verrà a mancare quest'ultima, poiché una qualità scadente può esser occultata, ma non così un servizio troppo lento» (E. Goffman, 1997, pp. 56-57).

²⁴ Nell'analizzare il fenomeno religioso, questi distingue il piano delle credenze da quello dei riti, i quali ultimi altro non sono che moduli comportamentali rigidamente determinati. La distinzione in parola serve a Durkheim per spiegare le relazioni fra la sfera del sacro e quella del profano: è solo attraverso una cerimonia che si accede al sacro (F. Boni, 2014, p. 25).

linguaggio digitale che edulcora le modalità di presentazione e le logiche che guidano la comunicazione. L'identità del soggetto, le rappresentazioni e la facciata vengono desunte da 'profili' digitali i quali, nella maggior parte dei casi, rappresentano la fonte di informazioni principale. Il *self* è costruito quanto a immagini associate e scelta di informazioni da condividere in uno spazio di interazione specifico, che è quello digitale. Come accade per gli spazi di interazione reali anche in quelli digitali le rappresentazioni dei soggetti tenderanno a riempire il 'territorio' a disposizione (E. Goffman, 1997, p. 127). Nelle interazioni digitali, ancora, similmente a quanto accade nell'esempio del cocktail²⁵ di Goffman, si verranno a creare diversi nodi di interazione, ad esempio sfruttando diverse possibilità comunicative messe a disposizione dalla piattaforma: commento, condivisione, reazione tramite *emoticon*, messaggistica privata.

Detto altrimenti, la comunicazione digitale modifica ribalta, scena e retroscena delle interazioni. Nelle economie di Goffman la metafora teatrale viene sfruttata per spiegare i livelli di costruzione dell'identità e della rappresentazione. La «ribalta indic[a] il luogo dove si svolge la rappresentazione» (E. Goffman, 1997, p. 128). Nel caso dell'interazione digitale, la piattaforma è lo spazio della comunità virtuale, così come il profilo digitale

rappresenta lo spazio dell'identità digitale. La scena, invece, è «l'equipaggiamento semantico fisso proprio di tale luogo» (E. Goffman, 1997, p. 128). Di nuovo, per le interazioni digitali esso sarà costituito dai codici comunicativi convenzionalmente accettati sulla piattaforma di interazione in base alla programmazione dell'interfaccia. Il retroscena, infine, è «il luogo dove l'impressione voluta dalla rappresentazione stessa è scientemente e sistematicamente negata» (E. Goffman, 1997, p. 133).

A fronte di una sempre maggiore 'mediatezza' delle interazioni, il ruolo di scena e retroscena nelle interazioni digitali vuole qui essere colto rispetto al fenomeno specifico del *doxing*, dove la rappresentazione del *self* cede il passo a due forme di violenza a carico della comunicazione interpersonale. In esse, infatti, vanno in scena *routine* di abuso informativo, ormai parte integrante dell'agire virtuale.

4. *Doxing*: l'inquadramento teorico fra identità, comunicazione e interazione

In letteratura il fenomeno del *doxing* appare sotto il cappello di diversi lemmi, quali 'doxxing' o 'd0xing' (D. Douglas, 2016, p. 199). Si tratta della pratica di diffusione e condivisione di dati che riguardano l'identità

²⁵ «Così un cocktail implica, quasi per definizione, diversi sottogruppi di conversazione che continuamente cambiano per numero e componenti. Analogamente, lo spettacolo inscenato in un negozio implica in genere diversi centri di interazione verbale, ciascuno dei quali è composto da coppie formate da un commesso ed un cliente», (E. Goffman, 1997, p. 127).

di un soggetto, elementi che variano dal nome e cognome, fino ai recapiti personali e alle informazioni che riguardano la professione e/o il proprio *status* sociale (D. Douglas, 2016, p. 199; M. Honan, 2014). Come si può desumere dalle definizioni rinvenibili, il termine deriva dalla contrazione di *'dropping documents'*, coniato nel corso del XXI secolo per denotare l'attività degli *hackers* di diffusione di informazioni (J. Morgan, 2024, p. 121).

È necessario distinguere fra forme legali e illegali di *doxing* (J. Morgan, 2024, p. 121), sebbene tale differenziazione non possa considerarsi univocamente accettata. Da non confondere con pratiche come il *phishing*, il *doxing*, infatti, origina dalle dinamiche delle interazioni digitali, le quali espongono il soggetto alla condivisione di informazioni su due livelli diversi. Il primo riguarda la fase prodromica all'interazione, quella, cioè, che per la fruizione del servizio digitale chiede all'individuo una registrazione su piattaforma. Si tratta del primo contatto identificativo fra soggetto e piattaforma, momento in cui il dato condiviso è già eterogeneo. Esso riguarda, generalmente, l'indirizzo di posta elettronica, e di conseguenza l'identificativo IP, e il nome e il cognome. La condivisione, e cessione regolamentata di tali dati, è condizione di fruizione della piattaforma di interazione. Il secondo livello è quello che vede il soggetto protagonista della condivisione

nella comunità virtuale, in quanto è egli stesso che, secondo le dinamiche di interazione della piattaforma, diffonde dati che riguardano direttamente e/o indirettamente la propria identità e *status*; ossia diffonde la propria rappresentazione.

Nella ricostruzione delle diverse tipologie di *doxing* Douglas pone l'accento sul fatto che, benché non possa necessariamente presupporre sempre un intento doloso, su tutte si stende un'accezione comunque negativa (D. Douglas, 2016). È il caso, ricorda l'autore, dei giornalisti che rivelano le identità web coperte da pseudonimo (D. Douglas, 2016). La ricostruzione offerta da Douglas in tema di *doxing* lega il fenomeno alla questione della poliedricità del concetto di identità²⁶. Di questa può parlarsi in termini strettamente personali, così come in termini relazionali e sociali (G. Bavetta, 1970). L'identità, infatti, è «l'espressione verbale di una verità attinente alla persona: cioè del fatto, obiettivamente non controvertibile, che ogni soggetto è simile, ma non uguale agli altri» (G. Bavetta, 1970, p. 953). È «intrinseca qualità del soggetto», sua qualità relazionale (G. Bavetta, 1970, p. 953). Riacciandosi alla diafrasi circa l'impossibilità di astrarre l'identità dallo spettro sociale, Bavetta ricorda che il secondo volto dell'identità descrive il «modo d'essere [del soggetto] nella società», ossia la sua «proiezione sociale» (G. Bavetta, 1970, p. 953).

²⁶ Si tratta di un tema composito per il quale si rinvia ai contributi che hanno tratteggiato in vario modo la struttura del concetto di identità e, conseguentemente, anche la categoria di identità digitale: G. Finocchiaro, 2010; M. Martoni, M. Palmirani, 2015; L. Pelliccioli, 2016; G. Pino, 2003, 2010; S. Pozzolo, A. Verza, 2015.

Nella spirale del *doxing* sono attratti entrambi gli aspetti e, in modo particolare, l'esigenza nei confronti della collettività, reale e virtuale, di poter distinguere le diverse individualità. Appare evidente che nel dialogo fra componente personale e sociale dell'identità è coinvolto il bilanciamento fra esigenza di riconoscimento e necessità di anonimato. A tale proposito già Bavetta ha chiarito che non ogni occultamento o dissimulazione dell'identità possano essere considerati illegittimi (G. Bavetta, 1970, p. 954). «Mantenere l'anonimo, cioè restare nell'ombra non è di per sé illecito, perché la persona non ha sempre l'obbligo di rivelare la propria identità: non è tenuta, sempre, a dire chi è, quali sono i caratteri e le qualità che la rendono diversa dalle altre e che servono a distinguerla» (G. Bavetta, 1970, p. 954).

L'identità informatica e quella virtuale ereditano questa diatriba teorica. In modo particolare, la struttura della prima risente del significato originario di 'informazione' e, di conseguenza, di 'informazione cibernetica'. La teoria shannoniana della comunicazione ha storicamente chiarito i confini semantici del concetto. Nella grammatica dell'informatica, infatti, informazione e significato devono essere tenuti ben distinti (C. Shannon, 1986, p. 8). «Il termine informazione nella teoria delle comunicazioni non riguarda

tanto ciò che si dice effettivamente, quanto ciò che si potrebbe dire. [...] L'informazione è una misura della libertà di scelta che si ha quando si sceglie un messaggio» (C. Shannon, 1986, p. 8). In Shannon, dunque, rileva, più che altro, non l'informazione in particolare, quanto «l'unità di informazione» (C. Shannon, 1986, p. 8). Conseguentemente, altrettanto analitico il concetto di comunicazione. In esso, infatti, sono ricompresi «tutti i procedimenti attraverso i quali un pensiero può influenzarne un altro. [...] [N]on solo il linguaggio scritto e parlato, ma anche la musica, le arti figurative, il teatro, la danza e, di fatto, qualunque comportamento umano» (C. Shannon, 1983, p. 1).

La teoria delle comunicazioni è alla base dell'«ipotesi cibernetica»²⁷ (F. Romeo, 2016, p. 12) sposata da Frosini in tema di identità. Sulla base del monismo cibernetico, Frosini propone la seguente definizione di identità informatica:

«l'insieme dei dati, che consentono di ricomporre l'immagine morale della sua personalità (della quale possono entrare a far parte anche elementi d'ordine biologico, come predisposizioni per malattie ereditarie, malformazioni fisiche, tare psichiche e turbe sessuali); i quali dati, raccolti, memorizzati ed elaborati in un calcolatore elettronico, diventano – a differenza di quelli riportati su una comune scheda segnaletica –

²⁷ Nel ricostruire il panorama dell'identità informatica, Romeo ricorda la fondamentale differenza fra ipotesi informativa e ipotesi cibernetica. Il *focus* riservato dall'autore ha il fine di sottolineare la necessità di mantenere ben distinte informatica e cibernetica, dal momento che la seconda implica il complesso di teorie impegnate nei tentativi di «riprodurre artificialmente l'intero campo delle capacità cognitive umane» (F. Romeo, 2016, p. 12). Cfr. M.G. Losano, 1969.

immediatamente accessibili e diffusibili» (V. Frosini, 1981, p. 10).

Diversa la portata dell'identità virtuale. Se l'identità informatica rappresenta la manifestazione dell'individualità nello spazio digitale, l'identità virtuale ne rappresenta il ruolo scenico in piattaforma. Essa è contenitore della rappresentazione virtuale del nostro comportamento.

«Le identità digitali non sono solo quelle che assumiamo con i nostri *nickname* sui *social network*, ma anche quelle che interpretiamo ogni volta che usiamo dei servizi online (per esempio quelle che sviluppiamo navigando sul *web* attraverso un motore di ricerca), alle quali gli algoritmi restituiscono informazioni e nozioni regolate sulla base dei nostri comportamenti» (G. Bosticco, 2024, p. 56).

In virtù di questa griglia teorica, bisogna chiedersi se il *doxing* riguardi l'identità informatica o digitale. Per tentare di articolare la risposta bisogna partire, come Douglas, dal resoconto offerto da Gary Marx (G. Marx, 1999). Questi, infatti, distingue sette canali di rilevazione dell'identità di un soggetto: «nome legale, localizzabilità, pseudonimi legati al nome o alla residenza; pseudonimi

non legati al nome o al luogo di residenza ma a motivi politici; informazioni che permettono una categorizzazione sociale; informazioni che identificano qualcuno come avente diritto a un particolare diritto o trattamento»²⁸ (D. Douglas, 2016, p. 203; G. Marx, 1999).

Ebbene, in ragione dell'eterogeneità delle informazioni, è possibile ipotizzare che il *doxing* riguardi tanto l'identità informatica quanto l'identità digitale. La prima è coinvolta nella fase prodromica di iscrizione alla piattaforma e in quella di gestione dei dati dell'account e/o del profilo; la seconda, invece, dipende interamente dalla condotta del soggetto sulla piattaforma e/o in rete. In altri termini, il *doxing* trascina sia la comunicazione degli elementi identificativi, sia l'interazione dell'*alter ego* digitale dell'individuo, inteso come l'insieme delle maschere e dei ruoli assunti e rappresentati virtualmente.

5. Il *doxing* e il destino della socievolezza

La pratica del *doxing* fa da eco a molti nodi teorici della sociologia della comunicazione attraverso i nuovi media. Per tracciare la connessione tra il *doxing* e il doppio *vulnus* alla socievolezza è utile ricorrere all'approccio²⁹

²⁸ Douglas, 2016, traduzione mia nel testo.

²⁹ L'approccio di Meyrowitz deve essere contestualizzato nel panorama più vasto dei modelli teorici rispetto ai quali si pone in posizione critica. Egli stesso ne dà una ricapitolazione del capitolo introduttivo al lavoro *Oltre il senso del luogo. Come i media elettronici influenzano il comportamento sociale*. Qui si può ricavare, infatti, la prospettiva dell'autore rispetto a Innis e McLuhan. Certamente, specifica Meyrowitz, il merito delle teorie concorrenti è quello di aver evidenziato che i media sono «trasformatori di cultura» (J. Meyrowitz, 1995, p. 29); tuttavia, esse non hanno approfondito il rapporto fra essi e i vecchi sistemi comunicativi. Inoltre, fra i limiti evidenziati da Meyrowitz vi è

della teoria del *medium* (J. Meyrowitz, 1995, p. 24). Pregio di questa opzione teorica è il *focus* posto sugli effetti della scissione fra piano reale e virtuale delle situazioni e delle interazioni sociali (J. Meyrowitz, 1995, p. 37). La domanda cardine di Meyrowitz “che cosa capita qui” (J. Meyrowitz, 1995, pp. 38-39) non solo si collega al concetto di *frame* di Goffman³⁰, ma si adatta bene anche a cogliere il valore comunicativo della cessione di informazioni nelle interazioni digitali. Bene è ricordare che il fine teorico di Goffman è quello di fornire una bussola per la comprensione della realtà. Con questo pungolo egli elabora il concetto di *frame*, così riassunto nella definizione di «[c]ontesti di comprensione che ci permettono di esperire il mondo che ci circonda e gli eventi e le attività che intraprendiamo, a cui prendiamo parte e che osserviamo» (M. Cerulo, 2005, p. 51). Nel *frame* confluisce il livello metacomunicativo del linguaggio, dal quale derivano i *framework* primari e secondari. Le piattaforme digitali creano dei contesti secondari di interazione che impattano sulla comunicazione e sulla gestione delle informazioni. L'esperienza dell'interazione digitale, ponendosi sullo scenario comunicativo virtuale, pone in crisi diversi aspetti dell'interazione immediata.

Precisamente, il *doxing* può essere considerato *echo-chamber* di due forme di violenza; e lo è nello stesso modo in cui Le Bon vede

nella folla un potenziale palcoscenico di violenza. Come commenta Sennet, da monarchico Le Bon nutriva un non velato timore per le folle (R. Sennet, 2024, p. 72). Essenziale precisare che, se per Le Bon la folla psicologica è il frutto dell'organizzazione emotiva di coscienze, nel caso delle interazioni e della violenza digitali ora descritte il parallelismo riguarda solo la potenza dell'anonimato, e di una certa accezione di anonimato, e non l'approccio collettivo. L'individualità, infatti, si disperde nella folla, la quale diventa un'entità ben diversa dalla somma di menti che la compongono (G. Le Bon, 2017, p. 16). La violenza della folla psicologica è una diretta conseguenza di questo anonimato che annienta l'individualità: «la strada affollata garantisce l'anonimato, così che nessuno può riconoscere i singoli individui e ritenerli responsabili» (R. Sennet, 2024, p. 72). Se la violenza della folla è collettiva, quella che si vuole ascrivere alla struttura delle interazioni digitali riguarda l'occultamento dell'identità autentica del soggetto con l'unica dispersione dell'individualità emotiva. Tale occultamento passa attraverso la costruzione artificiosa di una rappresentazione di sé che non sarebbe tale nelle interazioni immediate.

Il profilo digitale di un utente è arena di una violenza comunicativa nella misura in cui gli interlocutori digitali entrano in contatto solo attraverso le rappresentazioni condivise

anche la tendenza a prediligere la ricerca accademica statistica senza considerare «gli effetti degli ambienti invisibili» (J. Meyrowitz, 1995, p. 31).

³⁰ Il concetto di *frames* di Goffman fa capo alla celebre opera *Frame Analysis* che testimonia l'influenza sul pensiero dell'autore della fenomenologia di Alfred Schutz e dell'etologia di Gregory Bateson (M. Cerulo, 2005, pp. 44-45).

da loro stessi. Contro questa affermazione potrebbe sollevarsi il rilievo per cui neppure nel caso delle interazioni immediate agli interlocutori è dato condividere i retroscena della comunicazione (P.C. Rivoltella, 2001). Tuttavia, assumendo la prospettiva interna alla comunicazione, e non quella esterna, l'immediatezza, fatta di commistione fra linguaggio verbale e non verbale, dirà sempre qualcosa del retroscena. Si pensi, ad esempio, a tutto lo spettro comunicativo dell'esperienza emotiva, ossia «ciò che viene rivelato agli altri, sia volontariamente, come un sorriso intenzionale, sia involontariamente, come un tic nervoso»³¹ (R. Picard, 1997, p. 25). È proprio l'espressività non intenzionale che orienta l'interazione. Nelle interazioni mediate, invece, questa dimensione è filtrata in quanto setacciata dalla riflessione necessaria per adattare la comunicazione ai codici dello spazio virtuale in cui essa si sta svolgendo. È il caso del momento che intercorre fra la lettura di una notizia condivisa su piattaforma e la ponderazione dell'opzione comunicativa da scegliere. Non è neutra la circostanza per cui alcune piattaforme forniscono all'utente la possibilità di condividere una 'reazione', tramite manifestazione virtualmente pubblica di una 'emoticon', oppure un commento che, tramite il linguaggio scritto, esplicherà il pensiero dell'utente. Nell'uno e nell'altro caso fra l'apprensione dell'informazione e la reazione comunicativa virtuale si frappone una scelta,

inevitabilmente influenzata dalla distanza rispetto al reale.

Quanto appena segnalato vale per la maggior parte degli interlocutori e delle interazioni digitali, le quali possono dirsi inautentiche dal punto di vista comunicativo-emotivo. L'autenticità tradita a cui ci si appella riguarda l'artificialità del contesto identificativo e relazionale creato *ad hoc* nello spazio virtuale. In altri termini, sebbene Goffman abbia insegnato che il retroscena sia negazione delle rappresentazioni nel paradigma tradizionale immediato, nelle interazioni in presenza, il contesto reale non è muto, così come le espressività non intenzionali del soggetto. L'esperienza della realtà, infatti, non può essere sottoposta a un totale controllo di senso, in quanto è portatrice di informazioni emotive che sfuggono alla costante supervisione degli individui. Altrimenti detto, ancora, nelle interazioni faccia a faccia l'esperienza della realtà ha una potenza ermeneutica in grado di disoccultare i retroscena degli attori comunicativi o, comunque, svelarne alcuni elementi. Il riferimento è alle modalità di eloquio, agli elementi linguistici, a quelli extralinguistici e, infine, a quelli paralinguistici. Al contrario, nelle interazioni digitali l'immediatezza è sostituita dalla ponderazione di una spontaneità sospesa, intesa come programmazione della comunicazione che viene riversata nella rappresentazione e nella ribalta virtuali.

³¹ Traduzione mia nel testo.

Seguendo questo ragionamento le interazioni digitali possono essere interpretate come occasioni situazionali di violenza interazionale perché deviano l'agire comunicativo dalla naturalezza propria dell'assenza del *medium*. L'aggressione implicita in tale forma di violenza riguarda la complessità del linguaggio comunicativo, fatto di segni anche corporei. Si potrebbe obiettare che quanto sino ad ora sviluppato peccherebbe di applicare comunque il modello delle interazioni faccia a faccia, un modello di interazione immediata, alle interazioni digitali mediate. Senonché, in una «socialità [irrimediabilmente] mediata» (J. Thompson, 1998, p. 55) non può sottacersi che l'interattività digitale stia fagocitando quella reale, edulcorandone i simboli comunicativi, sino al punto da chiedersi quale sarà il destino dell'interazione immediata e, con esso, quello delle teorie tradizionali.

Con più precisione le forme di violenza digitale che si stanno collegando alle dinamiche delle interazioni digitali sono di due tipi. Quella appena descritta è la violenza interpretata come aggressione all'autenticità delle modalità di comunicazione umane. In questo caso il *doxing* può essere letto come espressione della distopia digitale che svuota la comunicazione della complessità semiotica, riducendola a mera apprensione di informazioni. Una seconda riguarda, invece, l'uso delle informazioni che gli interlocutori, ma anche la rete stessa, fanno delle rappresentazioni rilasciate nella ribalta virtuale (la piattaforma) consapevolmente dal soggetto. Questo secondo livello di riflessioni riguarda

prettamente le cosiddette «strategie d'uso sociale» (D. Bennato, 2013, 98) dei sistemi comunicativi virtuali. Le teorie della sociologia dei media digitali hanno distinto cinque categorie: i «socializzatori Alfa» (D. Bennato, 2013, p. 98) quelli che usano in modo intensivo le piattaforme per creare nuovi legami sociali di vario tipo; gli «*attention seeker*», coloro che tramite le reti digitali soddisfano il bisogno di attenzioni (D. Bennato, 2013, p. 98); i «*follower*», soggetti che utilizzano i legami digitali per recuperare informazioni di altri; i «*faithful*» che sfruttano la rete per rintracciare contatti reali andati ormai persi (D. Bennato, 2013, p. 98); i «*functionals*» i quali, al pari dei seguaci, considerano la piattaforma un mezzo per reperire informazioni in settori specifici (D. Bennato, 2013, p. 99). Se si pone attenzione alle interazioni che avvengono fra *follower* emerge un interessante profilo della vulnerabilità dell'identità. L'interazione di questa categoria di utilizzatori ha delle importanti zone di commistione con le pratiche di controllo e di violazione del *self*. Non solo, è espressione della seconda forma di violenza legata al fenomeno del *doxing*.

Ad una violenza digitale intesa come violazione delle modalità comunicative immediate si affianca quella relativa all'uso delle informazioni del soggetto che filtrano attraverso le identità digitali. Si precisa che questo aspetto non ha nulla a che vedere con la questione della *governance* delle piattaforme e con la gestione dei dati personali. Il tema della *privacy* non viene lambito da queste considerazioni perché esorbita completamente dal proposito di studio, il quale, appunto, si

rivolge alle dinamiche di condivisione volontaria e consapevole. Vi è, inoltre, che la grande varietà di pratiche di interazione digitale meriterebbe per ognuna di esse un'analisi separata. Basti considerare la differenza fra la comunicazione via e-mail o messaggistica e quella che avviene tramite piattaforme come Facebook o Twitter. In realtà per queste ultime si ritiene che non possa valere a pieno neppure la distinzione che vede nelle prime delle modalità di interazione asincrona e nelle seconde delle modalità di interazione sincrona. Questo perché la «percezione di immediatezza» (G. Cosenza, 2019, p. 141) dipende sempre dalla presenza del soggetto in quello spazio digitale. Si condivide, però, la riflessione di Van Dijk secondo il quale il cambiamento della comunicazione è pervasivamente «strutturale» (G. Cosenza, 2019, p. 142). Esso cioè riguarda «cambiamenti fondamentali nelle coordinate di spazio e di tempo [...] poiché segna la fine della distinzione fra i media che sono fissi nello spazio e nel tempo e quelli che scavalcano queste dimensioni» (J. Van Dijk, 2002, p. 22).

Nelle interazioni digitali l'annullamento dello spazio reale non soltanto è fattore che concorre ad aggravare la crisi emotiva tra individui, situazione che è assorbita nella prima forma di violenza esaminata. Il minore coinvolgimento, se da un lato priva di alcune informazioni, dall'altro rende l'interlocutore indipendente dalla reciprocità comunicativa. Nell'interazione immediata si crea uno scenario situazionale in cui i soggetti, per ottenere informazioni, devono accettare la logica dello scambio, contrattare linguisticamente la

cessione di informazioni di sé. Questo impegno sinallagmatico viene meno nelle interazioni digitali perché tutte, o la maggior parte delle informazioni del soggetto, sono da egli stesso esposte. Molto spesso sono le piattaforme stesse che condizionano l'utente affinché strutturi un profilo virtuale il più possibile completo. È il caso, ad esempio, della piattaforma LinkedIn, un modello di *social network* pensato per fornire agli utenti uno spazio in cui intessere relazioni professionali. Ebbene, in questo spazio virtuale le logiche attribuiscono un *rating* maggiore al profilo che inserisce più informazioni sul suo percorso e sui traguardi professionali raggiunti. Oltre l'evidente richiamo all'attivazione di meccanismi di rappresentazioni che mascherano la fallibilità dell'individuo, di contro a un contesto socioprofessionale che premia la ribalta del successo, vi è un altro aspetto di non secondaria importanza. Nella comunità virtuale l'utente non ha bisogno di coltivare reciprocità e scambio per intessere relazioni. La folla di seguaci fa precipitare l'individualità nell'indistinzione dell'anonimato, nel senso che l'interattività appare svuotata e limitata al saccheggio di informazioni di una ribalta potenzialmente inautentica. Questo abuso informazionale inscena quotidianamente *routine* di violenza comunicativa che tradiscono l'essenza antropologica dell'interazione: non più un mettere insieme, bensì un contatto virtuale che evita lo scambio. In altre parole, le due forme di violenza descritte servono ad evidenziare quanto le nuove pratiche comunicative, in quanto disincarnate, siano delle camere d'eco di

interattività paradossalmente muta. La comunicazione postmoderna, infatti, è somma di pratiche di controllo delle rappresentazioni digitali che vengono rilasciate sulle piattaforme. La risonanza in questione si lega alla rivoluzione della comunicazione. Di essa sta gradualmente affermandosi una narrazione in cui i soggetti, prede dell'ebbrezza della distanza interazionale, sono attori-protagonisti di monologhi asincroni.

Pertanto, può dirsi dispersa la socievolezza di Simmel, qualità che l'autore collegava ad una precisa definizione: «la forma ludica della socializzazione e – *mutatis mutandi* – [...] qualcosa che si rapporta alla sua concretezza determinata dal contenuto come l'opera d'arte alla realtà» (G. Simmel, 2005, p. 43). Ed ecco che si staglia un interrogativo più profondo, quello riguardante la possibilità di poter pensare ancora alla socievolezza nell'età delle interazioni digitali. Il responso può essere dato solo riflettendo sul se sia possibile ascrivere alla socievolezza postmoderna le tre caratteristiche necessarie dell'interindividualità. Vale a dire: «[]'esclusione di tutto ciò che per la personalità ha un'importanza oggettiva (*status*, successo, ricchezza), ma che non è per in comune con gli altri partecipanti, l'aver sé stessa come unico scopo; l'elaborazione e la trasformazione in forma ludica e leggera della realtà della vita» (G. Turnaturi, 2005, p. 14).

BIBLIOGRAFIA

Anders Gunther (2007), *L'uomo è antiquato. Sulla distruzione della vita nell'epoca della terza rivoluzione industriale*, tr.it., Bollati Boringhieri, Torino.

Balbi Gabriele (2022), *L'ultima ideologia. Breve storia della rivoluzione digitale*, Laterza, Roma-Bari.

Balbi Gabriele, Magaudda Paolo (2021), *Media Digitali. La storia, i contesti sociali, le narrazioni*, Laterza, Roma-Bari.

Bavetta Giuseppe (1970), *Identità (diritto alla)*, in *Enciclopedia del diritto*, Vol. XIX, pp. 953-957.

Bennato Davide (2013), *Sociologia dei media digitali. Relazioni sociali e processi comunicativi del web partecipativo*, il Mulino, Bologna.

Bentivenga Sara, Boccia Artieri Giovanni (2019), *Le teorie delle comunicazioni di massa e la sfida digitale*, Laterza, Roma-Bari.

Boni Federico (2014), *Sociologia della comunicazione interpersonale*, Laterza, Roma-Bari.

Bonsiepe Gui (1995), *Dall'oggetto all'interfaccia. Mutazioni del design*, Feltrinelli, Milano.

Bosticco Guido (2024), *L'ipotesi di una geografia 'cognitivo-digitale' nella costruzione delle identità*, in *Paradigmi XLII*, 2024, 1, pp. 47-60.

Burns Tom (2002), *Erving Goffman*, Taylor & Francis, e-Library.

Butler Judith (2004), *Vite precarie*, Guaraldo O. (a cura di), tr.it., Meltemi, Roma.

Casati Roberto (2014), *Contro il colonialismo digitale. Istruzioni per continuare a leggere*, Laterza, Roma-Bari.

Castells Manuel (2004), *The Network Society A Cross-cultural Perspective*, Edward Elgar Publishing Massachusetts.

Cerulo Massimo (2005), *Sociologia delle cornici. Il concetto di frame nella teoria sociale di Erving Goffman*, Pellegrini, Cosenza.

Ciacchi Margherita (1996), *Interazionismo simbolico*, Enciclopedia delle scienze sociali, Treccani.

Collins, Randall (2008), *Violence. A Micro-Sociological Theory*, Princeton University Press, Princeton, New Jersey.

Colombo Fausto (a cura di) (2005), *Atlante della Comunicazione*, Hoepli, Milano.

Corradi Consuelo (2007), *Alcune riflessioni sulla modernità e la violenza nella prospettiva della persona*, in *ReS-Ricerca e sviluppo per le politiche sociali*, 2, pp. 9-20.

Cosenza Giovanna (2019), *Introduzione alla semiotica dei nuovi media*, Laterza, Roma-Bari.

- Coser Lewis. A. (1967), *Le funzioni del conflitto sociale*, Feltrinelli, Milano.
- Dahrendorf Ralf (1963), *Classi e conflitto di classe nella società industriale*, tr. It., Laterza, Roma-Bari.
- DeFleur Melvin L., Ball-Rokeach Sandra J. (1995), *Teorie delle comunicazioni di massa*, tr. It., il Mulino, Bologna.
- Di Nolfo Ennio (2014), *Dagli imperi militari agli imperi tecnologici. La politica internazionale dal XX secolo a oggi*, Laterza, Roma-Bari.
- Douglas David M. (2016), *Doxing: a conceptual analysis*, (Enschede, The Netherlands, Ethics Inf Technol, 18, 199–210).
- Durkheim Emile (1963), *Le regole del metodo sociologico*, tr. It. 2ed, Edizioni di Comunità, Milano.
- Eibl-Eibesfeldt Irenäus (1991), voce *Aggressivo (comportamento)*, in *Enciclopedia delle Scienze sociali* ([https://www.treccani.it/enciclopedia/comportamento-aggressivo_\(Enciclopedia-delle-scienze-sociali\)](https://www.treccani.it/enciclopedia/comportamento-aggressivo_(Enciclopedia-delle-scienze-sociali))).
- Ferrari Vincenzo (2004), *Diritto e società. Elementi di sociologia del diritto*, Laterza, Roma-Bari.
- Ferrarotti Franco (1971), *Trattato di sociologia*, Utet, Torino.
- Finocchiaro Giusella D. (2010), *Identità personale (diritto alla)*, in *Digesto delle Discipline Privatistiche, Sezione civile, Aggiornamento*, Utet, Torino pp. 721-738.
- Fiske John (1990), *Introduction to Communication Studies*, Routledge, London.
- Frosini Vittorio (1981), *Il diritto nella società tecnologica*, Giuffrè, Milano.
- Gallino Luciano (1973), voce *Conflitto*, in *Dizionario di sociologia*, Utet, Torino, pp. 156-161.
- Gallino Luciano (1973), voce *Violenza*, in *Dizionario di sociologia*, Utet, Torino, pp. 743-744.
- Galtung Johan, (1968), *Violence, Peace, and Peace Research*, in *Journal of Peace Research*, V, pp. 167-191.
- Gasparini Barbara, (2005), voce *Narrowcasting*, in Colombo F., a cura di, *Atlante della Comunicazione*, Hoepli, Milano, pp. 232-235.
- Giglioli Pier Paolo (2018), *Come sfigurare Goffman*, in *Etnografia e ricerca qualitativa*, 1, pp. 175-185.
- Gili Guido (1990), *La Teoria della società di massa. Contesti, problemi, attualità*, Edizioni-Scientifiche Italiane, Napoli.
- Gillespie Tarleton (2010), *The Politics of "Platforms"*, in *New Media & Society*, 12 (3), pp. 347-364.

Gillespie Tarleton (2018), *Custodians of the Internet. Platforms, Content Moderation, and the Hidden Decisions that Shape Social Media*, Yale University Press, New Haven, London.

Goffman Erving (1997), *La vita quotidiana come rappresentazione*, tr.it., il Mulino, Bologna.

Goffman Erving (2003), *Asylums. Le istituzioni totali: i meccanismi dell'esclusione e della violenza*, tr.it., Einaudi, Torino.

Hassan Claudia G. (2021), *Rete e socialità, luci ed ombre*, in *Parole-chiave*, 5 (nuova serie), pp. 51-63.

Honan Mat (2014), *What is doxing?*, in *Wired*, (<http://www.wired.com/2014/03/doxing/>)

Hook Sidney (1935), *Violence*, in *Encyclopedia of the Social Science*, vol. XV, New York.

Lash Scott (2000), *Modernismo e postmodernismo. I mutamenti culturali nelle società complesse*, Armando, Roma.

Le Bon Gustave (2017), *Psicologia delle folle*, tr.it., Edizioni Clandestine, Massa.

Losano Mario G. (1969), *Giuriscibernetica. Macchine e modelli cibernetici nel diritto*, Einaudi, Torino.

Lyotard François J. (2014), *La condizione post-moderna. Rapporto sul sapere*, tr.it., Feltrinelli, Milano.

Martoni Michele, Palmirani Monica (2015), *Internet e identità personale*, in Brighi R., Zullo S., a cura di, *Filosofia del diritto e nuove tecnologie. Prospettive di ricerca tra teoria e pratica*, pp. 295-308, Aracne, Roma.

Marx Gary. T. (1999), *What's in a name? Some reflections on the sociology of anonymity*, in *The Information Society*, 15(2), pp. 99-112.

Mullen Megan (2002), *The Rise and Fall of Cable Narrowcasting*, in *Convergence*, 8,1, pp. 62-83.

Menduni Enrico (2008), voce *Narrowcasting*, in *Enciclopedia della Scienza e della Tecnica*, ([https://www.treccani.it/enciclopedia/narrowcasting_\(Enciclopedia-della-Scienza-e-della-Tecnica\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/narrowcasting_(Enciclopedia-della-Scienza-e-della-Tecnica)/)).

Meyrowitz Joshua (1995), *Oltre il senso del luogo. Come i media elettronici influenzano il comportamento sociale*, tr.it., Baskerville, Bologna.

Morgan James (2024), *Doxing (Global)*, in Ledeneva A., *The Global Encyclopaedia of Informality, Volume 3. A hitchhiker's guide to informal problem-solving in human life*, UCL Press, London.

Negroponte Nicholas (2004), *Essere digitali*, Sperling & Kupfer.

Park Robert E. (1950), *Race and Culture*, Free Press, Glencoe.

Pelliccioli Luca (a cura di) (2016), *La privacy nell'età dell'informazione*, L'Ornitorinco, Milano.

Picard Rosalind (1997), *Affective computing* Cambridge, MIT press, Mass.

Pino Giorgio (2003), *Il diritto all'identità personale. Interpretazione costituzionale e creatività giurisprudenziale*, il Mulino, Bologna.

Pino Giorgio (2010), *L'identità personale*, in Rodotà Stefano, Tallacchini M., a cura di, *Trattato di biodiritto. Vol. I: Ambiti e fonti del diritto*, pp.297-321, Giuffrè, Milano.

Pozzolo Susanna, Verza Annalisa (a cura di) (2015), *A proposito di identità. Contributi per una riflessione*, in *Ragion pratica* 45, pp. 293-564.

Quintarelli Stefano (2019), *Capitalismo immateriale. Le tecnologie digitali e il nuovo conflitto sociale*, Bollati Boringhieri, Torino.

Rampazi Marita (2014), *Le forme della violenza nelle società contemporanee. Premesse*, in Francesconi M., Scotto di Fasano D., a cura di, *Il sonno della ragione. Saggi sulla violenza*, Liguori, Napoli.

Risi Elisabetta (2011), *La folla rumorosa: interazioni online tra luoghi terzi e sfera pubblica*, in *Rassegna Italiana di Sociologia*, 1, pp. 87-31.

Rivoltella Pier Cesare (2001), *Comunicare in Internet. Linee per l'elaborazione di un modello teorico*, in *TD22*, 1, pp. 45-54.

Romeo Francesco (2016), *Dalla Giuritecnica di Vittorio Frosini alla Privacy by Design*, in *Informatica e diritto*, XLII annata, Vol. XXV, 2, pp. 9-23.

Sennet Richard (2024), *La società del palcoscenico. Performance e rappresentazione in politica, nell'arte e nella vita*, tr.it., Feltrinelli, Milano.

Seymour-Smith Charlotte (1991), *Dizionario di Antropologia*, tr.it., Sansoni Editore, Firenze.

Shannon Claude E., Weaver Warren (1983), *La Teoria matematica delle comunicazioni*, tr.it., Etas, Milano.

Simmel Georg (1976), *Il conflitto nella cultura moderna*, tr.it., Bulzoni, Roma.

Simmel Georg (2005), *La socievolezza*, a cura di Turnaturi G., Armando, Roma.

Thompson John B. (1998), *Mezzi di comunicazione e modernità. Una teoria sociale dei media*, tr.it., il Mulino, Bologna.

Turnaturi Gabriella (a cura di) (2005), *Presentazione*, in Simmel G., *La socievolezza*, Armando, Roma.

Van Dijk Jan (2002), *Sociologia dei nuovi media*, tr.it., il Mulino, Bologna.

Weber Max (1995), *Economia e società, I, Teoria delle categorie sociologiche*, tr.it., Edizioni Comunità, Milano.

Wieviorka Michel (2005), *La Violence*, (Paris, Hachette), [trad. ing. *Violence. A New Approach*, London, Sage, 2009].



ANTIGONE