



www.ec-aiss.it

Testata registrata presso il  
Tribunale di Palermo  
n. 2 del 17 gennaio 2005  
ISSN 1970-7452 (on-line)

© EIC · tutti i diritti riservati  
gli articoli possono essere riprodotti a  
condizione che venga evidenziato che  
sono tratti da www.ec-aiss.it

## **Welcome to the Internet – Identità, ludicità e mascheramenti ai confini del Web**

Mattia Thibault

### **Abstract**

The Internet (as opposed to the Web), is the most peripheral area of the Web, composed by a series of websites dedicated to illegal activities (from piracy to hacking), but also by numerous social networks such as 4chan, the website where the Anonymous group of hacktivists was born. These websites feature all of the characteristics that Lotman attributes to the periphery of the semiosphere: they are extremely productive (in particular they are active in the creation of Internet meme), strongly self-aware, and able to describe themselves (due to their closeness to the boundary) and are situated in a marked opposition towards the centre. This paper aims at investigating this area of the Web, using as starting point the different economies of the Web, with the help of several “memes”, among which a text that is a true constitution of the Internet: the meme The Rules of the Internet. A selection of these rules – together with other memes – will be a valid support to address three questions of particular importance, that are: identity, playfulness and masking on the Internet.

### **1. La semiosfera, il Web e le sue periferie**

Questo articolo si propone di presentare brevemente un possibile approccio semiotico a una parte del Web, spesso ignorata: la sua periferia. Il *World Wide Web* è un immenso ipertesto<sup>1</sup> di ipertesti (Volli 2005) che, collegati tra loro, *linkati* gli uni agli altri, formano una rete (*la Rete*). Questa struttura reticolare non è opposta, bensì sovrapposta a quella circolare della semiosfera (Lotman 1985). I testi presenti sul Web, quindi, obbediscono sia alle regole di circolazione e intertestuali della Rete stessa, sia, sul piano culturale, alle dinamiche e gerarchie proprie della semiosfera. Come già sostenuto altrove (Thibault 2015, 2016a) sarebbe scorretto considerare il Web come dotato di una semiosfera a sé stante: sul piano culturale non ci sono soluzioni di continuità semantica tra i testi appartenenti alla Rete e gli altri testi di una data cultura. Il Web è da considerarsi (almeno in parte) interno alla semiosfera della cultura (o delle culture) in cui è immerso: i suoi testi utilizzano linguaggi nati ed evolutisi all'esterno del Web (dalle lingue naturali ai metalinguaggi più disparati) e, vice versa, linguaggi tipici del Web (come

---

<sup>1</sup> Da intendersi non in senso genetico, ma come descritto da Landow (1991).

gli Internet meme<sup>2</sup> o gli hashtag) si espandono alla comunicazione offline. Dopotutto non sono rari nemmeno i testi contemporaneamente presenti in Rete e fuori di essa (si pensi alle versioni digitali di libri, registrazioni, dipinti ecc).

Questo non significa, però, che tutto il Web si esaurisca all'interno di una singola semiosfera: la Rete ospita testi che sono propri di una cultura, ma estranei ad altre, basti pensare a social network come *renren* o *VK*, propri delle semiosfere rispettivamente cinese e russofona. Se questi siti sono sempre parte della Rete, e sono a essa collegati tramite link ipertestuali, i loro riferimenti culturali, a partire dalle lingue naturali utilizzate, li situano senza dubbio al di fuori della semiosfera cosiddetta "occidentale".

Non possiamo nemmeno affermare che tutto il Web sia contenuto in *qualche* semiosfera: parte di esso è da considerarsi esterno ad ognuna di loro. Da un lato abbiamo testualità che le culture stesse pongono al di fuori dei propri confini – come ad esempio la pedopornografia, alla quale sono dedicati numerosi siti nella Dark Net (una parte della Rete difficilmente accessibile e controllabile). Dall'altro troviamo testualità che non sono realizzate per essere lette da umani, come i software che fanno parte del cosiddetto Deep Web.

Potremmo considerare il Web, allora, come una sorta di categoria trasversale: una matrice intertestuale che unisce tramite link un enorme insieme di testi contenuti in diverse semiosfere o, talvolta, esterni a ognuna di esse. La Rete, certamente, contiene numerosi media che permettono di fruire di questi testi (ad esempio forum e social network) e dispositivi che permettono agli utenti di navigare all'interno dell'ipertesto stesso (interfacce, motori di ricerca<sup>3</sup>), ma al fine di determinare il suo posizionamento culturale è la struttura intertestuale e la relativa metafora spaziale che ci permette di fare maggiore chiarezza (Volli 2005).

Gli spazi di intersezione tra il Web e una semiosfera, quindi, sono i testi presenti nel Web che appartengono alla stessa cultura e che possono essere immaginati come una sorta di "sezione bidimensionale" di una sfera (Fig. 1). Questa sezione della semiosfera presenta tutte le caratteristiche che Lotman attribuisce alla semiosfera nel suo insieme: un'organizzazione gerarchica tra centro e periferia, l'esistenza di complesse dinamiche e gerarchie interne e la presenza di un confine esterno, che funge da poroso spazio di traduzione. In altre parole, i testi di una data cultura presenti online si comportano, in relazione tra loro e con gli altri testi della stessa, seguendo le normali dinamiche semiosferiche descritte da Lotman.

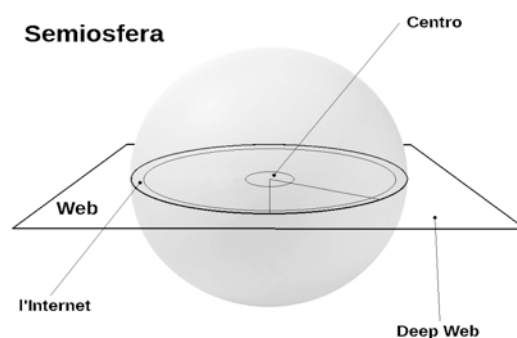


Fig. 1 – Schema delle intersezioni fra una semiosfera e il Web, tratta da Thibault 2015.

<sup>2</sup> Che nulla hanno in comune con i "memi" di Dawkins se non il nome. La teoria di quest'ultimo designa con il termine una sorta di "gene" della cultura – che di volta in volta viene, incostantemente, identificato con un segno, un testo, un'idea, una pratica o altro ancora. Qui, invece, con Marino (2015) utilizziamo il termine per indicare un genere testuale nato online e caratterizzato dalla rimanipolazione (più o meno estesa) a scopi ironici/comici di testualità preesistenti e dalla diffusione e riproduzione potenzialmente capillare tramite canali telematici.

<sup>3</sup> Si veda anche Del Marco e Pezzini (2017).

Lasciamo momentaneamente da parte le semiosfere afferenti alle singole culture e concentriamoci sulla semiosfera globale che Lotman modella sulla biosfera di Vernadsky. Il modello che abbiamo tratteggiato fin qui, descrive solamente la situazione attuale – che è caratterizzata da una pervasività ubiqua del Web. All’inizio degli anni novanta, alla nascita del World Wide Web, i testi della Rete erano, come accade per tutte le innovazioni tecnologiche, posizionati interamente nella periferia della semiosfera<sup>4</sup>. Alla sua nascita, sono converși nel Web numerosi utenti di servizi Internet precedenti (*usenet*, *newsgroups* e *bulletin boards*) dando vita a una comunità ristretta di utenti: gli unici ad avere accesso a questa porzione di semiosfera. L’intersezione fra le potenzialità e restrizioni comunicative messe in campo dalla rete e l’appartenenza dei suoi primi utenti agli ambienti *nerd* e *geek* degli anni 80 e 90 ha fortemente influenzato il Web, facendo sì che al medium venissero associate pratiche e testualità che ne hanno fatto un vero e proprio sistema modellizzante (Lotman 1985) cui corrisponde una sorta di contro cultura caratterizzata dal privilegiare la parola scritta rispetto al parlato, l’anonimato rispetto all’uso dei propri dati offline e delle interazioni evanescenti piuttosto che durature nel tempo (Auerbach 2012). Col tempo, il Web ha guadagnato sempre maggiore importanza e prestigio, spostandosi – o meglio deformandosi – verso il centro della semiosfera (cfr Lotman 1985). L’allargamento dell’utenza del web a una porzione sempre più grande della popolazione, così come la sua evoluzione in uno strumento fortemente legato alla realtà quotidiana, han fatto sì che poche delle caratteristiche quello che era il Web originario siano rimaste in vita fino a oggi.

A una situazione di sostanziale periferialità si è andata col tempo a sostituire una situazione in cui la Rete è presente in ogni area della semiosfera, a partire dal centro in cui troveremo quei siti talmente prestigiosi da estendere il loro potere modellizzante ben oltre il piano del Web: Google, Facebook, Twitter, Amazon e simili. Questi siti, dalla loro posizione di prestigio, sono in grado di influenzare altri linguaggi, dando origine a neologismi (“googlelare”, “likeare”), alterando equilibri economici (Amazon) e influenzando persino il linguaggio politico (che dagli “annunci” è passato ai “tweet”, e dalle “parole d’ordine” agli “hashtag”). Attorno al centro, spostandosi verso la periferia, ci imatteremo in una moltitudine di siti dedicati alle più varie attività e argomenti: blog, siti commerciali, pagine di enti pubblici e privati, siti di informazioni, siti dedicati al turismo e così via. Un insieme vasto ed eterogeneo, che comprende gran parte dell’offerta del Web, tanto da risultare al contempo difficile da descrivere, ma anche relativamente poco interessante.

La periferia di questa sezione della semiosfera, infine, è un luogo di innovazione continua, di dinamismo e di creatività, che spesso si presenta come alternativa e in aperto contrasto con il centro. In questa periferia troveremo tutti quei siti dedicati a pratiche e testualità che pertengono a gruppi minoritari, spesso giovanili, e a varie sottoculture. Tra questi vi sono diversi social network – soprattutto forum e imageboard – tra i quali il famoso *4chan*, fondato nel 2003, nel quale gli utenti interagiscono in modo anonimo o pseudonimo condividendo e commentando immagini e in generale esercitando una grande varietà di pratiche di produzione e condivisione testuale spesso estremamente formalizzate. È in questo sito che sono stati inventati la maggior parte degli *Internet meme* (Marino 2015) e, sebbene restando generalmente nell’ombra, esso ha una notevole influenza indiretta sul, e oltre il, Web – basti pensare che è proprio sul board /b/ di 4chan, quello dedicato ai contenuti “random”, che è nato il famigerato collettivo di hacker *Anonymous*. Gli utenti della periferia definiscono questa fascia “the Internet”, sineddoche che sottintende il suo essere depositaria dell’anima più autentica della Rete. D’ora in avanti, allora, anche noi useremo, per indicare questa fascia, il calco “l’Internet”, con l’articolo determinativo. Questa storpiatura è usata, spesso con intenti ironici, anche dagli utenti italiani, come traduzione diretta di espressioni in inglese o per riferirsi proprio agli aspetti della Rete tipici della sua periferia.

Tra l’Internet e il Web delle origini – dominato, come abbiamo detto, dal rifiuto della realtà e legato alle culture *nerd* e *geek* – si può facilmente intuire una certa somiglianza, specialmente nel loro aperto

---

<sup>4</sup> Non potremo, qui, che accennare ai movimenti del Web nella semiosfera globale. Per una più accurata disamina della questione rimandiamo a Thibault 2016b.

contrasto con le regioni centrali della semiosfera che oggi si declina come un conflitto con quei siti Web come Facebook che occupano posizioni centrali e fanno della commistione tra reale e virtuale la loro ragion d'essere – trasportando identità e relazioni offline in rete, abolendo l'anonimato, proponendo strumenti per rappresentare la propria quotidianità all'interno del sito e così via.

Possiamo ricostruire, allora, il movimento del Web dalla periferia della semiosfera al centro, come una deformazione, che ha allontanato la Rete e la concezione di essa dal suo punto di origine. Questo spostamento ha provocato una reazione di lacerazione del Web: da una parte la Rete che diventa un'estensione della vita quotidiana (e dove social network come *Facebook* e *Google+* danno la caccia e cancellano i profili *fake*) e dall'altra l'Internet, che rifiuta ogni collegamento esplicito tra i due e si propone come spazio alternativo dotato di diverse gerarchie di valori, ideologie e programmi narrativi (Thibault 2016b).

Queste periferie del Web, come vedremo, contengono moltissimi elementi di grande interesse semiotico e uno sguardo mirato a coglierne le specificità e le caratteristiche ci permetterebbe di approfondire le nostre conoscenze anche sulle meccaniche soggiacenti il Web in generale. Nelle prossime pagine, dopo un inquadramento teorico del nostro campo d'analisi, procederemo a una breve (per ragioni di spazio) analisi testuale di uno dei testi più caratteristici di queste periferie, un *meme*, intitolato *The Rules of the Internet*. Di questo testo e delle sue articolazioni verranno tracciati, dapprima, i numerosi riferimenti intertestuali (generalmente relativi a narrazioni di tipo complottista) per poi procedere alla ricostruzione delle ideologie soggiacenti la superficie del testo che, come vedremo, sono tipiche di tutta questa fascia periferica.

## 2. Anatomia dell'Internet

Auerbach (2012) nella sua analisi della sottocultura tipica degli utenti dell'Internet – che lui chiama *A-culture* – delinea tre “economiche” tipiche di questa fascia della Rete: quelle dell'*offesa*, del *sospetto* e dell'*irrealità*. Una riformulazione in chiave semiotica di questi concetti, di cui ci occuperemo in questo paragrafo, ci offrirà una valida panoramica sul contesto a cui fanno riferimento le testualità presenti nell'Internet e sui codici – e in particolare sulle procedure di sovracodifica (Eco 1975) – che sottendono.

L'economia dell'offesa, stando ad Auerbach, è individuabile nella barriera di oscenità, ostilità, politicamente scorretto, turpiloquio, minacce e frasi razziste e sessiste che si incontrano inevitabilmente nell'Internet – spesso combinate assieme come nel caso del *meme* *Let's offend everybody at once* (Fig. 2). Questa barriera avrebbe la doppia funzione di allontanare qualsiasi utente che non sia favorevole alla generale tendenza libertaria dei siti e di neutralizzare gli *hate speech* autentici, sommergendoli con altri discorsi che posseggono la stessa rumorosa virulenza (Auerbach *ibid.*). Questi messaggi, quindi, non coprono tanto una funzione poetica, ma una funzione conativa<sup>5</sup>: mirano a operare una selezione tramite la creazione di un vero e proprio *confine*. La sottocultura dell'Internet, allora, sembra configurarsi come quelle che Lotman chiama “culture orientate verso l'espressione” (Lotman e Uspenskij 1973), ovvero culture che percepiscono ciò che è esterno a loro come fondamentalmente sbagliato. Questo atteggiamento è particolarmente evidente nella relazione di fortissima ostilità che gli utenti dell'Internet hanno nei confronti di tutti gli altri utenti del Web, con una gamma di possibilità che va da un elitista senso di superiorità fino a un'accanita inimicizia ideologica. Oltre alle offese generalizzate che fungono da barriera, però, l'Internet è caratterizzato anche da un virulento accanimento offensivo nei riguardi degli utenti che falliscono nel seguire le norme di produzione testuale dettate dalla comunità. Come vedremo nell'analizzare le “Rules of the Internet”, la periferia è frequentata da un gruppo relativamente ristretto, ma estremamente affezionato di utenti uniti *in primis* da una serie di competenze in specifiche tecniche di produzione testuale (principalmente riguardanti la

---

<sup>5</sup> Facciamo riferimento, ovviamente, alle funzioni del linguaggio delineate da Jakobson (1966), utili, in questo caso, a determinare come siano implementate strategie di controllo dal basso dell'accesso e della circolazione di utenti in spazi che sono costitutivamente aperti a tutti.

creazione di meme<sup>6</sup>), da una vasta quanto specifica enciclopedia condivisa e dalla capacità di riconoscere il carattere eccezionale di ogni interazione che avviene sull'Internet. In altre parole, esiste una specifica competenza semiotica propria dell'Internet e chiunque non la posseda viene immediatamente percepito come un intruso dagli altri utenti, e incorre in varie sanzioni negative, dal semplice insulto al trolling più spietato. L'economia dell'offesa, allora, è funzionale di un meccanismo *identario* proprio di una comunità dai caratteri esclusivi e iniziatici che usa l'insulto e il politicamente scorretto al contempo come strumento per selezionare i propri membri e per reprimere i comportamenti considerati scorretti.



Fig. 2 – Il meme *Let's offend everybody at once*

L'economia dell'irrealtà si fonda, in gran parte, sulla separazione tra vita reale e vita online, ben semplificata dal meme "Welcome to the Internet", frase spesso utilizzata come commento a post particolarmente bizzarri o disturbanti. La Rete assume così la connotazione di contenitore di testi che sarebbe impensabile trovare altrove in virtù del loro contenuto stravagante o "malato", ma in ogni caso "poco serio". L'Internet, quindi, si propone come un'alternativa alla realtà quotidiana, spesso venata di surrealismo e nonsense, articolata come un diverso dominio semiotico (Gee 2003), all'interno del quale le interazioni non sono "reali" e quindi non hanno – o non dovrebbero avere – conseguenze. Per questo le offese e il trolling diventano moralmente accettabili: esse avvengono in uno spazio esterno a quello del quotidiano, in cui nulla deve essere preso sul serio. Ci troviamo, allora, di fronte a uno spazio *ludico* e come tale "irreale"<sup>7</sup>, alternativo, bachtinianamente carnevalesco (1979) in cui sono permesse parodie e oltraggi senza timore delle conseguenze.

Il carattere ludico dell'Internet, poi, emerge sia nelle testualità prodotte (i meme sono testi, per definizione, ironici, comici e ludici, si veda Marino 2015) sia nella pragmatica (ogni interazione tra utenti è improntata o alla presa in giro o alla complicità tra partecipi dello stesso scherzo). La produzione testuale e le interazioni comunicative nell'Internet, allora, vanno tutte lette come appartenenti al dominio semiotico del gioco (Niewdorp 2005) e interpretate di conseguenza. Questo può risultare particolarmente complesso per gli utenti estranei a questa fascia, perché il carattere ludico dell'Internet è considerato implicito dai suoi utenti e spesse volte non viene comunicato, ma dato per assunto. In questo modo, per l'utente esterno, l'interpretazione diviene un'operazione estremamente complessa: viene a mancare, infatti, la metacomunicazione delle intenzioni ludiche, che secondo Bateson (1956) è necessaria per il corretto funzionamento di una situazione di gioco. L'Internet, pertanto, viene spesso "letto" da chi non lo conosce come luogo misogino, omofobo, maniaco della pornografia, violento ed improntato agli *hate speeches* – spesso con grande soddisfazione dei suoi stessi utenti, divertiti dall'idea di passare per i "cattivi" del Web.

<sup>6</sup> Non tanto per quanto riguarda le sue specifiche tecniche – esistono numerosi siti che permettono di crearne senza difficoltà – quanto per l'adesione a una serie di criteri formali (l'utilizzo del giusto font), semantici (l'abbinamento tra immagine e testo) o enciclopedici (l'utilizzo del meme nel "giusto" contesto).

<sup>7</sup> Molto è stato scritto sulla presunta "irrealtà" del gioco. Per un punto di vista semiotico sulle varie posizioni rimandiamo a Thibault (2016c).



Fig. 3 – Variante del meme *Welcome to the Internet*

Infine vi è l'economia del *sospetto*. Da una parte la si può considerare una reazione alla natura ludica e alle strategie identitarie dell'Internet: il sospetto serve a evitare di essere presi in giro e "giocati" (Bateson ibid.), ma anche a identificare gli estranei e a identificarli prontamente. D'altro canto, sono le stesse caratteristiche del medium che portano inevitabilmente a sospettare: in ogni scambio comunicativo online, l'autore empirico dei testi è irrimediabilmente fuori portata, completamente occultato da un autore modello (che può celarsi dietro un nickname, ma anche dietro una falsa identità, un profilo *fake* – si veda anche Eco 1990). La separazione tra testo e realtà è quindi insormontabile, rendendo il mentire estremamente facile. Gran parte della pragmatica delle interazioni nell'Internet, allora, è caratterizzata dai due lati esterni del quadrato di veridizione (Greimas 1986): la menzogna (non essere e sembrare) e il segreto (essere e non-sembrare). Menzogna e segreto, non solo diventano operazioni semiotiche comuni in rete, ma danno vita a veri e propri programmi narrativi basati sugli attanti collettivi che caratterizzano l'Internet. Uno è quello *cospiratorio* dove gruppi di utenti usano la menzogna per ingannare e trollare le loro vittime collettivamente sia *for the lulz*, ovvero per puro divertimento, sia con fini politici, come nella "Operation chanology", che vide 4chan attaccare la Chiesa di Scientology con una vasta campagna di trolling. Un altro è quello *complotista*<sup>8</sup> improntato allo scetticismo, alla volontà di smascheramento (si pensi alla figura dell'hacker e a wikileaks) e di trasparenza (Thibault 2016c), ma anche a un certo grado di vittimismo e mania di persecuzione (come reso evidente dal caso GamerGate, cfr. Mortensen 2016 e Thibault 2015). Infine vi è quello dell'inganno ai danni dell'"utente medio" del Web – quello meno avveduto, abituato alla pretesa di trasparenza dei siti centrali, ma capace di giungere ed entrare in contatto con la periferia. Siamo di fronte, allora, a delle meccaniche di mascheramento e smascheramento (di nuovo, dal sapore carnevalesco) che, da caratteristiche mediali, si fanno costanti pragmatiche.

<sup>8</sup> Tra le tante trattazioni semiotiche del complotto e del complotismo rimandiamo al recente Madisson (2014).



Fig. 4 – Variante del meme *Welcome to the Internet*

### 3. Le regole dell'Internet

Le riflessioni che abbiamo fatto finora, prendendo come punto di partenza Auerbach e alcuni meme, hanno tutte un corrispettivo in uno degli Internet meme a mio avviso più interessanti, *the Rules of the Internet*. Nata sul board random /b/ di *Achan* nel 2006, questa lista è un insieme di regole sia descrittive che prescrittive – una sorta di costituzione dell'Internet – che, non senza un'abbondante dose di ironia e di giocosità, si propone di tratteggiare le caratteristiche principali della Rete e dei suoi utenti. In quest'ultimo paragrafo, esamineremo, allora, brevemente alcune di queste regole e i sistemi valoriali e ideologici che sottendono, anche sotto forma di legami intertestuali. Sfortunatamente non ci è possibile, qui, proporre un'analisi approfondita di ognuna di esse e delle loro conseguenze pragmatiche, ma una breve disamina delle stesse dovrebbe comunque offrire degli interessanti spunti per la nostra argomentazione.

Le prime due regole dell'Internet sono:

*Rule 1. Do not talk about /b/.*

*Rule 2. Do not talk about /b/.*

Si tratta chiaramente di una parodia delle regole del *Fight Club* dal film omonimo di David Fincher (1999), opera che fa della segretezza e del complotto il punto centrale della propria trama che vede un gruppo di uomini anonimi (come viene più volte ripetuto nel film “un membro del progetto Mayhem non ha un nome” e lo stesso protagonista non ne ha uno), estremamente chiuso e xenofobo, impegnato a “trollare” la società consumistica americana. Il legame tra il mondo possibile (Eco 1979) rappresentato nel film e quello mitologicizzato dell'Internet è evidente e meriterebbe di essere approfondito in altra sede. Qui basti dire che in entrambi i casi queste regole hanno un obiettivo pratico specifico: quello di mascherare e celare l'esistenza del board/gruppo, in modo da non rischiare di attrarre nuovi utenti, non dotati delle competenze necessarie ad un comportamento corretto.

Le regole seguenti sono:

*Rule 3. We are Anonymous.*

*Rule 4. Anonymous is legion.*



Anche in questo caso, le regole nascono da uno scherzo: siccome molti degli utenti dell'*imageboard* preferiscono non utilizzare un nickname, ma postare semplicemente sotto l'indistinguibile etichetta di "Anonymous", con il tempo, è nata l'idea ironica che tutti i post fossero scritti dalla stessa entità, chiamata appunto "Anonymous", al tempo una e molteplice. Questo scherzo, che ha portato gli utenti del board /b/ a identificarsi sotto questo nome comunitario, ha poi portato alla nascita del famoso collettivo di *hackivist*. La maschera di Guy Fawkes (noto cospiratore Britannico) utilizzata da Anonymous (originatasi dal meme di *Epic Fail Guy*) rimanda poi a un'altra opera dedicata a complottismo, mascheramenti e smascheramenti: *V for Vendetta* (James McTeigue 2006) e al fumetto che l'ha ispirato. Come nel film abbiamo nuovamente un caso di mascheramento – virtuale ma anche reale – che prevede non solo la dissimulazione, ma addirittura la dissoluzione dell'identità in quella che è una massa indistinguibile per poi trascenderla incarnando così un ideale.

Un'altra regola molto interessante è la:

*Rule 30. There are no girls on the Internet.*

Questa regola (simile al già citato meme *Where women are actually men and children are FBI agents*) afferma che tutte le ragazze su internet sono in realtà uomini, rinforzando l'idea che il sospetto sia sempre e comunque la controparte necessaria al regime di menzogna che regna nella Rete. Questa regola suggerisce di esercitare in continuazione delle pratiche di smascheramento che, per quanto giocose, mirano a proteggersi delle possibili identità *fake* presenti sul web.

D'altro canto, questa regola è stata anche interpretata come un rinforzo di quella dell'anonimato: un vero anonimo non è maschio o femmina, non ha genere (Manivannan 2013).

Infine:

*Rule 32. Pics or Didn't Happen.*

Questa regola prescrive un fortissimo scetticismo: qualunque rivendicazione o vanteria fatta sull'internet *deve* essere considerata falsa (e quindi "smascherata" preventivamente) a meno che non sia sostenuta da prove – da fotografie o screenshot. Secondo questo punto di vista, ogni testo presente sull'Internet deve essere considerato falso – irreali – di default. La Rete (o quantomeno la sua periferia) è percepita come intrinsecamente estranea alla realtà, e qualora questa facesse irruzione sul Web, dovrebbe essere supportata da prove inconfutabili.

## Conclusioni

L'analisi testuale dei diversi meme presi in esame sembra confermare la correttezza degli assunti che abbiamo elaborato a partire dall'analisi di Auerbach sulle tre economie della A-culture.

Il discorso identitario, fondato sull'anonimato e protetto con l'offesa, rimane al centro di molti testi e discorsi, dando prova di una sviluppata autocoscienza. Il carattere ludico dell'Internet, poi, deve essere costantemente tenuto in considerazione per poter interpretare correttamente testualità e pratiche che altrimenti risulterebbero molto facilmente fraintendibili. Infine, abbiamo visto come il mascheramento – condizione necessaria per un tipo di comunicazione (quella del Web) in cui l'autore empirico è completamente celato dietro l'autore modello – così come il suo contrario, lo smascheramento – ovvero la capacità di interpretare correttamente le intenzioni, celate, dell'autore empirico – vengono fatti propri dall'Internet e addirittura assunti a legge.





## Bibliografia

Nel testo, l'anno che accompagna i rinvii bibliografici è quello dell'edizione in lingua originale, mentre i rimandi ai numeri di pagina si riferiscono alla traduzione italiana, qualora sia presente nella bibliografia.

- Auerbach D., 2012, "Anonymity as Culture: A Treatise", in *Triple Canopy*, 15. [On-line] Disponibile su: [http://www.canopycanopycanopy.com/contents/anonymity\\_as\\_culture\\_\\_treatise](http://www.canopycanopycanopy.com/contents/anonymity_as_culture__treatise). Ultimo accesso: 02/03/2016.
- Bachtin, M., 1979, *L'opera di Rabelais e la cultura popolare*, Torino, Einaudi.
- Bateson G., 1956, "The message <This is play>", in B. Schaffner, a cura, *Group processes: Transactions of the second conference*, New York, Josiah Macy Jr. Foundation.
- Del Marco V. e I. Pezzini, 2017, *Nella rete di Google*, Milano, FrancoAngeli
- Eco, U., 1975, *Trattato di semiotica generale*, Milano, Bompiani.
- Eco, U., 1979, *Lector in fabula*, Milano, Bompiani.
- Eco, U., 1990, *I limiti dell'interpretazione*, Milano, Bompiani.
- Gee, J. P., 2003, *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, New York, Palgrave/Macmillan.
- Greimas, A.J., e J. Courtés, 1986, *Semiotica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, Firenze, Casa Usher.
- Jakobson, R., 1966, *Saggi di linguistica generale*, Milano, Feltrinelli.
- Landow, G., 1991, *Hypertext. The convergence of contemporary critical theory and technology*, Baltimora, The Johns Hopkins University Press.
- Lotman, J. M. e B. Uspenskij, 1973, *Tipologia della Cultura*, Milano, Bompiani.
- Lotman, J. M., 1985, *La semiosfera. L'asimmetria e il dialogo nelle strutture pensanti*, Venezia, Marsilio.
- Madisson M.-L., 2014, "The Semiotic Logic of Signification of Conspiracy Theories", in *Semiotica* 202, pp. 273–300.
- Manivannan V., 2013, "Tits or GTFO: The logics of misogyny on 4chan's Random - /b/", in *The Fibreculture Journal*, 22. [On-line] Disponibile su: <http://twentytwo.fibreculturejournal.org/fcj-158-tits-or-gtfo-the-logics-of-misogyny-on-4chans-random-b/>. Ultimo accesso 02/03/2016.
- Marino G., 2015, "Semiotics of spreadability: A systematic approach to Internet memes and virality", in *Punctum* 1, pp. 43-66.
- Mortensen, T.E., 2016, "Anger, fear, and games: The long event of# GamerGate", in *Games and Culture*, [On-line] Disponibile su: <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412016640408> Ultimo accesso 04/08/2017.
- Nieuwdorp E., 2005, "The Pervasive Interface: Tracing the magic Circle", in *Proceedings of Digra 2005*, Digra Digital Library [On-line] Disponibile su <http://www.digra.org/digital-library/>. Ultimo accesso 02/03/2016.
- Thibault M., 2015, "Do not talk about anonymous, censura, autocensura e anonimato nelle periferie del Web", in *Lexia*, 21-22, pp. 237-254.
- Thibault, M., 2016a, "Trolls, Hackers, Anons. Conspiracy Theories in the Peripheries of the Web", in *Lexia*, 23-24, pp. 387-408.
- Thibault, M., 2016b, "Untag yourself. Opacità e trasparenze negli stili di vita online", in *Carte Semiotiche*, Annali 4, pp. 103–118.
- Thibault, M., 2016c, "Realities of Play: a semiotic analysis of the province of meaning of play", in Z. Onur and E. Tarasti, a cura, *Is it Real? Structuring Reality by Means of Signs*, London, Cambridge Scholar, pp. 176–188.
- Volli, U., 2005, *Laboratorio di semiotica*, Roma-Bari, Laterza.