

## **Premessa. Espressioni della colpa nell'era digitale**

### *[Foreword: Expressions of Guilt in the Digital Age]*

Marianna Boero

Università di Teramo  
[mboero@unite.it](mailto:mboero@unite.it)

Cristina Greco

Zayed University (UAE)  
[cristina.greco@zu.ac.ac](mailto:cristina.greco@zu.ac.ac)

Nell'epoca della comunicazione digitale, la colpa assume una dimensione inedita, trasformandosi in un fenomeno collettivo e virale. Se nelle società tradizionali la colpevolizzazione si articolava attraverso processi giudiziari, morali o religiosi, oggi essa si diffonde attraverso i meccanismi della rete, in un sistema in cui la reputazione si costruisce e si distrugge con estrema rapidità. Il digitale non solo amplifica la visibilità della colpa, ma ne accelera la diffusione, favorendo processi di stigmatizzazione e condanna pubblica, che assumono talvolta i tratti di una vera e propria “esecuzione simbolica”, così come di “deumanizzazione dell'altro” (DOMANESCHI 2021). Il fenomeno della *colpa virale* si sviluppa all'interno di dinamiche comunicative proprie dell'ecosistema digitale, in cui le piattaforme social incentivano l'indignazione collettiva e la polarizzazione. L'hate speech, il *call-out culture* e il *cancel culture* diventano strumenti attraverso cui l'opinione pubblica esercita una forma di giustizia diffusa (FERRIGNI, PARIS 2024), spesso basata su narrazioni semplificate e prive di un'analisi approfondita delle responsabilità individuali. Il processo di colpevolizzazione online si articola attraverso fasi ricorrenti: la scoperta dell'errore o della trasgressione, la sua amplificazione attraverso la condivisione e la viralità, la costruzione di una narrazione che trasforma l'individuo in un nemico, capro espiatorio e, infine, la sua delegittimazione sociale (ECO 2011). Tale meccanismo si nutre di una tensione costante tra etica ed estetica: da

un lato, si richiede all'individuo pubblico di incarnare valori condivisi, dall'altro, la sua immagine viene decostruita e rimodellata secondo le logiche della spettacolarizzazione e della punizione simbolica. In questo contesto, la colpa non è più solo un fatto giuridico o morale, ma diventa un costrutto semiotico e narrativo, soggetto a rimediazione e reinterpretazione continua (LORUSSO 2018).

L'analisi della colpa virale impone dunque una riflessione critica sulle modalità con cui la società digitale definisce il confine tra errore e colpevolezza, tra responsabilità individuale e processo mediatico, tra giustizia e punizione. Comprendere questi processi significa interrogarsi sul ruolo dei media, degli algoritmi e delle dinamiche di gruppo nella costruzione della colpa e nella sua spettacolarizzazione, con implicazioni che vanno oltre il singolo caso e si estendono alla tenuta del discorso pubblico e alla qualità della convivenza sociale (FERRARIS 2012). Una teoria delle culture come sistemi regolati da emozioni culturali può aiutarci a comprendere quanto le risposte emotive profondamente radicate modellino l'evoluzione delle pratiche culturali. A questa si aggiungerebbe la necessità di soffermarsi sulla funzione di questi fattori all'interno della sfera culturale, ponendo l'attenzione sull'instabilità del sistema e di come questo aspetto crei paura, che circola principalmente come un'epidemia e in situazioni di rapidi cambiamenti, definiti "esplosioni" (LOTMAN 1990).

Partendo da simili premesse, il saggio introduttivo di Boero e Greco analizza il ruolo dei social media come nuove modalità espressive dell'identità individuale e collettiva, evidenziandone il duplice volto: da un lato, strumenti in grado di favorire il dialogo interculturale e di generare inedite forme di conoscenza; dall'altro, ambienti in cui si sviluppano e si diffondono dinamiche di odio collettivo. In particolare, il contributo si propone di indagare le logiche attraverso cui la colpa viene costruita e articolata all'interno dei social network, con particolare attenzione al ruolo delle narrazioni tossiche e polarizzanti, nonché all'incidenza delle passioni collettive nel rafforzare stereotipi e meccanismi di esclusione. Nel corso degli ultimi anni, numerosi studi hanno approfondito i meccanismi attraverso cui tali fenomeni emergono e si consolidano, mettendo in luce il modo in cui le piattaforme digitali plasmano la comprensione pubblica dei fatti e influenzano i processi di attribuzione della colpa. In questo contesto, fenomeni come la diffusione di meme e contenuti virali assumono un ruolo chiave, poiché condensano

in poche immagini dinamiche di inclusione ed esclusione, contribuendo a plasmare l'opinione pubblica attraverso processi di significazione immediata e altamente persuasiva. Nello specifico, la prima parte del saggio si concentra sulla definizione teorica del concetto di colpa, approfondendo la sua connessione con la passione dell'odio, in relazione alla costruzione culturale dei significati e delle dinamiche di esclusione sociale. La seconda parte, invece, entra nel merito del cyberbullismo di genere, analizzando le nuove forme di diffusione e propagazione dell'odio e della violenza di genere sui social media.

Il saggio di Dattilo si concentra sul ruolo dei media nella generazione dell'hate speech e della postverità, in un contesto in cui il vero è diventato un momento del falso, parafrasando le parole del filosofo francese Guy Debord, dando origine a nuove forme di interazione e di relazioni umane. L'obiettivo del contributo è quello di analizzare il ruolo dei media nella generazione dei discorsi d'odio, intesi come particolari forme di attacco sistematico e offensivo che si diffondono attraverso i media digitali, con una pervasività senza precedenti. La riflessione prende le mosse dalla teoria dei media di Marshall McLuhan, il quale, nel saggio *La galassia Gutenberg: nascita dell'uomo tipografico* (1962), ha evidenziato come i media, se non utilizzati in modo consapevole, possano trasformarsi in vere e proprie "prigioni senza muri". Un esempio iconico di questa condizione è offerto dalla scultura *Absorbed by Light*, realizzata dalle artiste Gali May Lucas e Karoline Hinz, che rappresenta figure umane totalmente immerse nella luce dei loro dispositivi digitali, evocando il paradosso di una connessione virtuale che spesso si traduce in un isolamento sociale. All'interno di questo scenario, il saggio propone una rilettura critica dell'hate speech attraverso due concetti chiave: l'illusione del fact-checking e la post-verità, elementi fondamentali nella costruzione della realtà digitale. L'illusione del fact-checking si riferisce alla falsa percezione che il controllo delle informazioni online sia sempre oggettivo e neutrale, quando in realtà risulta spesso selettivo e condizionato da bias algoritmici e ideologici. La post-verità, d'altra parte, sottolinea come le convinzioni personali e il coinvolgimento emotivo abbiano assunto una preminenza tale da ridurre la rilevanza dei fatti oggettivi nel dibattito pubblico. Il saggio, dunque, indaga le modalità attraverso cui questi fattori contribuiscono alla costruzione e alla propagazione dei discorsi d'odio nell'ambiente digitale. Il saggio di Di Caterino analizza le dimensioni semiotiche implicate nella

formazione delle credenze nel contesto della comunicazione digitale, con particolare attenzione ai meccanismi di viralità e credibilità delle truffe online. Il punto di partenza teorico si colloca nell'orizzonte anti-referenziale della semiotica, secondo cui la realtà condivisa si costruisce discorsivamente all'interno del tessuto sociale. Tuttavia, nell'ecosistema mediale contemporaneo, caratterizzato dalla connettività reticolare e dalla rapidità di circolazione delle informazioni, tale processo è soggetto a una profonda trasformazione. La diffusione dei contenuti digitali, infatti, segue dinamiche di amplificazione che alterano la percezione della veridicità e ridefiniscono i confini tra realtà e finzione, tra credibilità e inganno. In questo quadro teorico, il concetto di post-verità assume un ruolo centrale, ponendo l'accento sul primato delle emozioni e delle convinzioni personali rispetto alla verifica empirica. L'analisi si sofferma dunque sul ruolo del coinvolgimento patemico nei sistemi di credenza e sulle strategie semiotiche attraverso cui la disinformazione virale sfrutta bias cognitivi e risposte emotive per consolidarsi e diffondersi. La ricerca si avvale di un caso di studio focalizzato sulle truffe di investimento online, mettendo in luce i processi narrativi che manipolano la fiducia e l'identità dei soggetti coinvolti. In particolare, si evidenzia come tali strategie discorsive si basino sulla costruzione di una polarizzazione dicotomica tra "vittime" e "nemici", alimentando dinamiche di appartenenza e identificazione collettiva.

Parallelamente, il saggio di Grandi si concentra sull'analisi dei videogiochi come prodotti mediali che non solo riflettono, ma attivamente contribuiscono a modellare la realtà sociale, con particolare riferimento alla costruzione e perpetuazione degli stereotipi di genere. Nell'ultimo decennio, il medium videoludico è emerso come una delle espressioni culturali più pervasive, veicolando una pluralità di messaggi e simboli che rispecchiano il contesto socio-culturale e ne influenzano la percezione. Questo studio si propone di indagare in che modo i videogiochi, inseriti all'interno di un immaginario fallogocentrico, partecipino alla produzione di rappresentazioni normative e, al contempo, offrano potenziali spazi di resistenza alle strutture identitarie dominanti. L'approccio teorico si basa sulle riflessioni di Jacques Derrida relative al logocentrismo e al concetto di *différance*, unitamente alla teoria della performatività di genere elaborata da Judith Butler. In questa prospettiva, il linguaggio videoludico non è inteso come una mera rappresentazione della realtà preesistente, bensì come un dispositivo attivo

nella costruzione identitaria. La performatività del medium, infatti, non si limita a consolidare norme sociali già codificate, ma può fungere da strumento di negoziazione e riscrittura simbolica. Attraverso un'analisi semiotica delle pratiche videoludiche, il saggio esplora il ruolo degli hate speeches e delle discriminazioni all'interno dei contesti digitali, evidenziando come la riproduzione di modelli stereotipati possa generare fenomeni di esclusione e marginalizzazione. Tuttavia, la ricerca si concentra anche sulle potenzialità sovversive del medium, mostrando come alcuni videogiochi riescano a decostruire i binarismi tradizionali e a proporre nuove forme di rappresentazione identitaria. Il concetto di iterabilità, applicato sia alla performatività di genere che alle dinamiche videoludiche, permette di leggere i videogiochi non solo come riflessi della cultura dominante, ma anche come spazi in cui le norme possono essere messe in discussione e rinegoziate. Il contributo di Mazzoni si concentra invece sulla persistenza del mito della colpa nell'era dei social media, analizzando le strategie linguistiche e semiotiche che sostengono e diffondono narrazioni di deagentivizzazione del violento, normalizzazione dell'abuso e colpevolizzazione della vittima. Unendo la prospettiva post-strutturalista con un'analisi semiotica di articoli, espressioni d'uso comune e fenomeni discorsivi ricorrenti, il saggio esplora i meccanismi attraverso cui la colpa viene culturalmente costruita e attribuita. In particolare, viene posta attenzione al ruolo del linguaggio nel consolidare stereotipi e strutture di potere, contribuendo a rendere la violenza di genere un fenomeno socialmente accettato o minimizzato. L'obiettivo del saggio è dunque quello di decostruire le narrazioni che alimentano la colpevolizzazione delle vittime, mettendo in luce le radici culturali e linguistiche di tali processi e offrendo strumenti critici per contrastarne la persistenza.

Il saggio di Di Prospero, infine, si propone di analizzare le trasformazioni nei modelli relazionali e nei codici morali all'interno di società democratiche caratterizzate da un rapido cambiamento culturale e tecnologico. Il punto di partenza della riflessione è l'osservazione secondo cui, in democrazia, esistono obblighi morali condivisi in merito al rispetto e alla dignità della persona. Tuttavia, la continua evoluzione dell'ambiente sociale può generare incertezza e disorientamento rispetto a ciò che è considerato eticamente accettabile. In questo contesto, il saggio esamina fenomeni come l'hate speech e la cancel culture, mostrando come essi derivino da una disposizione psicologica collettiva a preservare modelli di reazione sociale che erano

spontaneamente accettati in passato, ma che oggi si scontrano con una realtà strutturalmente mutata. Il contributo propone quindi una riflessione critica su come questi fenomeni si inseriscano all'interno di un più ampio dibattito etico e sociale, evidenziando la necessità di ripensare le dinamiche del conflitto simbolico e delle reazioni collettive alla trasgressione di norme culturali. Nella sezione Intersezioni, Hermes, partendo dal saggio *Speaking into the Air* di John Durham Peters (1999), analizza lo sviluppo storico del concetto di comunicazione, mettendo in luce l'intreccio tra retorica e comunicazione come elementi chiave per la condivisione di significati sulla realtà umana e sulla natura, nonché per il dialogo tra scienza e vita quotidiana. Nella parte conclusiva dell'opera, Peters propone una riflessione sul pensiero di Charles Sanders Peirce, evidenziando come il pragmatismo americano contribuisca a una comprensione non antropocentrica della comunicazione. L'affermazione del pensatore come soggetto centrale del sapere rappresenta una tappa fondamentale dell'epoca rinascimentale; tuttavia, secondo Peters, il valore del pensiero umano deve essere ricondotto alla natura, non considerandola un semplice oggetto, ma riconoscendola come un aspetto intrinseco del processo comunicativo. Approfondendo i concetti di dialogo e disseminazione, l'autore distingue due principali tendenze nella concezione della comunicazione fin dall'antichità: da un lato, un'esperienza incarnata e vissuta dall'essere umano; dall'altro, una modalità di contatto mediata da strumenti e tecnologie. Nel Medioevo, all'interno di una società fortemente influenzata dalla cultura religiosa cristiana, le raffigurazioni angeliche costituivano una metafora degli sforzi umani per entrare in contatto con entità disincarnate. Con l'avanzamento delle tecnologie a partire dal Rinascimento, questa aspirazione spirituale ha progressivamente trovato una concretizzazione materiale, grazie alla crescente sofisticazione dei mezzi di comunicazione. In questo contesto, il pensiero di John Locke, in relazione al paradigma cartesiano, evidenzia un'impostazione antropocentrica, fondata su un accordo convenzionale tra individui, una prospettiva che Peirce rielabora all'interno di una semiotica non antropocentrica, ampliando così l'orizzonte teorico della comunicazione. I saggi raccolti in questo numero di *Filosofi(e) Semiotiche* offrono dunque un quadro ricco e articolato delle dinamiche contemporanee della comunicazione digitale, con particolare attenzione ai fenomeni di hate speech, costruzione della colpa e trasformazione delle credenze nell'era della post-verità. Attraverso un approccio volutamente interdisciplinare, che spazia dalla semiotica alla

filosofia, agli studi di genere, ciascun contributo si distingue per la capacità di intercettare aspetti inediti o poco esplorati del panorama comunicativo attuale. Dal percorso emerge chiaramente la forte connessione tra il campo dei discorsi d'odio e della colpa virale. Entrambi i fenomeni si sviluppano e si amplificano nell'ambito delle dinamiche comunicative online, dove la rapidità della diffusione e la polarizzazione dei contenuti favoriscono l'emergere di narrative collettive che spesso rinforzano pregiudizi, disinformazione, con il conseguente consolidamento di stereotipi. I discorsi d'odio, come analizzato nei vari contributi, non sono solo un'espressione di violenza verbale, ma costituiscono un vero e proprio processo di *costruzione della colpa*, dove le vittime vengono etichettate come responsabili di crisi sociali, culturali o politiche. In questa dinamica, la colpa virale emerge come una forma di colpa diffusa e amplificata attraverso il web, dove i soggetti accusati diventano bersagli facilmente identificabili e colpevolizzati in massa, contribuendo a consolidare forme di esclusione e stigmatizzazione. Il concetto di colpa virale prende forma, quindi, come una forma di colpa collettiva che trova spazio nella cultura mediatica, inserendosi in una più ampia riflessione sulle crisi epistemiche e morali che caratterizzano la società digitale contemporanea.

## **Riferimenti Bibliografici**

- AUSTIN, John Langshaw (1962) *How to Do Things with Words* (trad. it. *Come fare cose con le parole*, Marietti, Genova, 1987).
- DOMANESCHI, Filippo (2020) *Insultare gli altri*, Roma-Bari, Laterza.
- ECO (2011), Umberto, *Costruire il nemico e altri saggi occasionali*, Milano, Bompiani
- FERRARIS, Maurizio (2012) *Manifesto del nuovo realismo*, Roma-Bari, Laterza.
- FERRIGNI, Caterina, PARIS, Orlando (2019), *I discorsi dell'odio. Razzismo e retorica nazionalista sui social network*, Roma, Carocci.
- GREIMAS, Algirdas Julien (1983), *Du sens II. Essais sémiotiques* (trad. it. *Del senso 2. Narrativa, Modalità, Passioni*, Milano, Bompiani, 1984).
- LORUSSO, Anna Maria (2018), *Postverità. Fra reality tv, social media e storytelling*, Roma-Bari, Laterza.
- LOTMAN, Juri M. (1990), *Universe of the mind: A semiotic theory of culture*. Bloomington: Indiana University Press.
- MCLUHAN, Marshall (1964), *Understanding media. The extension of man* (trad. it. *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano, 1999).