



Rivista interdisciplinare
di tecnologia
cultura e formazione

Editor

M. Beatrice Ligorio (University of Bari)

Associate Editors

Carl Bereiter (University of Toronto)

Bruno Bonu (University of Montpellier 3)

Stefano Cacciamani (University of Valle d'Aosta)

Donatella Cesareni (University of Rome «Sapienza»)

Michael Cole (University of San Diego)

Roger Salijo (University of Gothenburg)

Marlene Scardamalia (University of Toronto)

Bianca Maria Varisco (University of Padua)

Guest Editors

Stefania Manca (ITD-CNR, Genoa)

Vincenza Benigno (ITD-CNR, Genoa)

Donatella Persico (ITD-CNR, Genoa)

Scientific Committee

Ottavia Albanese (University of Milan – Bicocca)

Alessandro Antonietti (University of Milan – Cattolica)

Pietro Boscolo (University of Padua)

Lorenzo Cantoni (University of Lugano)

Felice Carugati (University of Bologna – Alma Mater)

Cristiano Castelfranchi (ISTC-CNR)

Carol Chan (University of Hong Kong)

Roberto Cordeschi (University of Rome «Sapienza»)

Cesare Cornoldi (University of Padua)

Ola Erstad (University of Oslo)

Paolo Ferri (University of Milan – Bicocca)

Carlo Galimberti (University of Milan – Cattolica)

Begona Gros (University of Barcelona)

Kai Hakkarainen (University of Helsinki)

Jim Hewitt (University of Toronto)

Antonio Iannaccone (University of Salerno)

Richard Joiner (University of Bath)

Mary Lamon (University of Toronto)

Lelia Lax (University of Toronto)

Marcia Linn (University of Berkeley)

Giuseppe Mantovani (University of Padua)

Giuseppe Mininni (University of Bari)

Donatella Persico (ITD-CNR, Genoa)

Clotilde Pontecorvo (University of Rome «Sapienza»)

Vittorio Scarano (University of Salerno)

Neil Schwartz (California State University)

Pirita Seitamaa-Hakkarainen (University of Joensuu)

Patrizia Selleri (University of Bologna)

Robert-Jan Simons (IVLOS, NL)

Andrea Smorti (University of Florence)

Jan van Aalst (University of Hong Kong)

Allan Yuen (University of Hong Kong)

Cristina Zuccheraglio (University of Rome «Sapienza»)

Editorial Staff

Paola Spadaro – head of staff

Luca Tateo – deputy head of staff

Wilma Clark, Nobuko Fujita,

Lorella Giannandrea, Valentina Grion,

Mariella Luciani, Iliaria Mancini,

Francesca Martini, Clair-Antoine Veyrier

Collaborators for this issue

Stefano Cacciamani

M. Beatrice Ligorio

Questo numero è stato realizzato
in collaborazione con l'Ufficio Pubblicazioni
e Informazioni Scientifiche del CNR



Publisher

Progedit, via De Cesare, 15

70122, Bari (Italy)

tel. 080.5230627

fax 080.5237648

info@progedit.com

www.progedit.com

Subscriptions

annual (2 numbers)

regular 30 Euro

ckbg@libero.it

www.ckbg.org

Payment

Subscriptions should be submitted

to Bank account 10042

Header: Associazione CKBG

Bank address: Banca CARIME

agenzia 7, Bari - via Melo - IBAN:

IT80C0306704010000000010042

SWIFT: CARMIT

Abbonamenti possono

essere sottoscritti tramite

versamento sul conto 10042

intestato all'Associazione CKBG

Banca CARIME - agenzia 7

Bari - via Melo IBAN:

IT80C0306704010000000010042

specificando come causale

del versamento:

Quota Associativa Socio CKBG

Registrazione del Tribunale di Bari

n. 29 del 18/7/2005

© 2009 by Progedit

ISSN 1828-7344

Stampato da Global Print srl

per conto di Progedit

Progetti editoriali srl

Self, virtual identity and learning processes in communication technologies

Stefania Manca, Vincenza Benigno, Donatella Persico,
ITD-CNR, Genoa*

This issue of Qwerty represents the editorial embodiment of an event organised by CKBG, in collaboration with the Institute for Educational Technology of the CNR in Genoa, with the title «Digital identities. Educational, social, and clinical perspectives on the concept of the Self within Communication Technology», held in Genoa on 4th April 2008¹. The day's objective was that of discussing themes relative to Self and identity, dialogic relations in the building of Self, cognitive and emotional aspects in the use of information technologies, and more generally the effects that the communication society and digital tools have on the identity of the individual and how all of this generates new knowledge.

The day was opened, not by chance, by a keynote talk that defined the theme of verbal communication and pointed to the fact that this type of communication cannot be downgraded to mere transmission of information from one source to a receiving entity that is capable of interpreting a shared code. The role of our body, which spontaneously re-

* manca@itd.cnr.it

¹ http://www.itd.cnr.it/page.php?ID=id_digitali

sponds and adapts to the stimuli of the context, in contributing to the expression of our identity, is naturally fundamental (see the contribution of Shotter).

But in what way can we activate a similar identity positioning in the context of virtual spaces which, by definition, divest us of such an important component of our message, but supply us with other instruments to project a more or less spontaneous image of ourselves?

Whilst not having the space necessary to go into a lengthy discussion of the concepts of identity and Self, it is however desirable that we spend a few words on how these terms are defined in relationship to the meanings they take on in digital environments. Starting from the now historic book by Sherry Turkle (1995), who was among the first to point out the importance of rethinking ourselves and our identity – and according to whom, one is dealing with a multiple and decentralised identity –, numerous studies have thrown light on what happens when the computer becomes the main instrument with which we build dialogues with others – we navigate in simulated worlds and we create «virtual» realities.

Among the various theories that have begun to deal with Computer Mediated Communication environments as discursive instruments in which to explore and bring into play the renewal of one's own identity dimensions, the Theory of Dialogic Self looks at identity no longer as a nucleus of traits or aspects that are relatively stable or defined in a more or less innate way, but rather as a complex and many-sided construct, subject also to continuous construction and reconstruction (Ligorio & Hermans, 2005, p. 37). Identity, according to this perspective, it therefore made up of a dynamic multiplicity of positions² of the Self that are relatively autonomous and engaged in a continuous «polyphonic» dialogue, which is also and above all a function of the cultural contexts and the instruments (technological) that are at our disposal.

² «The concept of *position*, understood as the place occupied in the space of the identity system, and *positioning* understood, instead, as the dynamic process through which one moves from one position to another or one creates new positions, is used to replace the metaphoric notion of *role*, which usually refers to a social typification, to which bi-univocal and recurrent interpersonal relationships are connected» (Ligorio & Hermans, 2005, p. 37).

In Galimberti's opinion the technological context in which the deployment of Self takes place is what leads us to distinguish between identity and subjectivity. If what distinguishes our being on the Internet is actually interaction, subjectivity is the concretisation of one or more aspects of identity as they are played out during the interaction; subjectivity would be nothing other than the part of Self that is «stirred» in exchanges, which is «fed» into cyberspace, and which is offered to the game of interaction (Galimberti & Cilento Ibarra, 2007). Therefore, subjectivity configures itself as a «dynamic emergence» which is born from identity, as its creation is limited to the interior of a specific context, but at the same time as a base for its evolution.

In interactive environments based on conversation and dialogue it is the presentation of Self that is considered as an «emerging identity». We think of how we show ourselves to others in the way that we deem most suitable compared to the expectations and requirements of that specific context. In an environment based on the adoption of a nickname or an avatar, for instance, we could take our pick in the choice of our nickname or in the definition of our character, stressing some parts of ourselves and leaving other parts in the shadow; in a social network environment, which is either of play-social nature (e.g. Facebook) or professional (e.g. LinkedIn), introducing ourselves with our name and surname we will choose to give greater emphasis to other aspects of ourselves, those that we deem should and may have visibility in that type of context (see the contribution of Sugliano).

In general, memory, narration and conversational interaction are the main modes of exchange in learning environments on the Internet. In a learning community, cognitive and metacognitive processes are always closely interwoven with the social and affective dimension. What it means to be a part of a group or a community also and above all implies bringing into play the identity dimension that accompanies these processes. The idea that learning always implies deep involvement in the process of participation in the practices involved by the community is accompanied by that of identity building as development of Self through participation.

The dimension of shared sociality in the learning processes takes on particular importance, including problems such as how to encourage it

and in what way all of this contributes to modifying both perception of the single identity and that linked with the identity of We. In this sense it is also possible to build a new socio-cognitive identity, defined as the construction of meanings shared in the interaction and in the active participation of the actors involved. In this ambit a key role is held by the capacity to understand the intentions and emotions of the other and to share them, aiming at the building of new significant relationships that herald new identities. If in this case the network may be a hindrance, considering the exclusive mediation of the written language, the use of metacognitive and reflexive strategies becomes useful to encourage greater awareness in the participants of their own Self also in relation to the others (see the contribution of Benigno and Chifari).

Indeed, the process of the building of meanings is closely correlated to that of identity building: learning is part of the same process that includes becoming an active member in the community and the taking on of an ever more central role (Wenger, 1998). Just as the process of the building of mutual and shared knowledge in the contexts of e-learning is mainly mediated and enabled by written communication, that of identity building also always passes in any case through this expressive channel. But how does one project him/herself on the Net? What images of Self are built and what images are proposed to others? What identity repertory is brought onto the stage in a learning community? To what extent is this correlated with the learning processes?

According to the Theory of the Dialogical Self, in a learning community it is the dynamic and flexible process of positioning that brings to play the repertory of individual identities (personal, professional, private details, etc.) that, through the processes of negotiation of participation and progressive belonging, lead to the building of a collective identity (see the contribution of Ligorio).

From another point of view, the possibility of organising one's life into narrative plots and of making personal subjectivity explicit through the story allows the participants of a virtual community to share the paths of discovery of the Self and the themes tackled through computer mediated communication environments.

Storytelling, as metaphor and figurative language, introduces itself as a form of communication not dependent on literal meaning and which

does not have the pretence of being true, lends itself easily to sharing, to negotiation of meaning and in becoming the custodian of a certain truth, gives life to forms of knowledge with many sides and with levels of structuring and textual organisation that are very different from one another. In the first case, that of narration, the constructions become articulated scenarios that involve the presence of times, characters and actions. In the second, that of the metaphor, one is dealing with isolated punctual interventions, that have the advantage of «re-describing» reality or creating a new one by applying the filter of the already performed (see the contribution of Delfino and Manca).

Sé, identità virtuali e processi di apprendimento nelle tecnologie della comunicazione

Questo numero di Qwerty nasce come spazio editoriale della Giornata di Studio organizzata dal CKBG, in collaborazione con l'Istituto per le Tecnologie Didattiche del CNR di Genova, dal titolo «Identità digitali. Prospettive educative, sociali e cliniche sul concetto identitario del Sé nelle tecnologie della comunicazione», che si è tenuta a Genova il 4 Aprile 2008¹. Obiettivo della giornata è stato quello di confrontarsi sulle tematiche relative al Sé e all'identità, sulle relazioni dialogiche nella costruzione del Sé, sugli aspetti cognitivi ed emotivi nell'uso delle tecnologie informatiche e telematiche, e più in generale sugli effetti che la società della comunicazione e gli strumenti digitali hanno sull'identità del singolo individuo e come tutto ciò generi nuove conoscenze.

La giornata è stata aperta, non a caso, da un intervento che ha messo a fuoco il tema della comunicazione verbale e il fatto che essa non sia riconducibile a mera trasmissione di informazioni da una sorgente ad una entità ricevente capace di interpretare un codice comune. Il ruolo del nostro corpo, che spontaneamente risponde e si adatta alle sollecitazioni del contesto, nel contribuire all'espressione della nostra identità, è naturalmente fondamentale (si veda il contributo di Shotter).

Ma in che maniera possiamo attuare un analogo posizionamento identitario nel contesto di spazi virtuali che, per definizione, ci privano

¹ http://www.itd.cnr.it/page.php?ID=id_digitali

di una componente così importante del nostro messaggio, fornendoci tuttavia altri strumenti per proiettare un'immagine più o meno spontanea di noi stessi?

Pur non disponendo dello spazio necessario per addentrarci in una disanima sui concetti di identità e Sé, è comunque necessario spendere alcune parole su come questi termini vengano declinati in rapporto ai significati che assumono negli ambienti digitali. A partire dall'oramai storico libro di Sherry Turkle (1995), che tra i primi ha sottolineato l'importanza di ripensare noi stessi e la nostra identità – si tratterebbe, secondo la Turkle, di una identità multipla e decentralizzata –, numerosi studi hanno messo in luce ciò che accade quando il computer diventa lo strumento principe attraverso cui costruiamo dialoghi con gli altri, navighiamo in mondi simulati, creiamo realtà «virtuali».

Tra le varie teorie che hanno cominciato ad occuparsi degli ambienti di comunicazione CMC quali strumenti discorsivi in cui esplorare e mettere in gioco, rinnovandole, le proprie dimensioni identitarie, la Teoria dialogica del Sé guarda all'identità «non più come un nucleo di tratti o aspetti relativamente stabili o definiti in modo più o meno innato, quanto piuttosto un costrutto complesso e sfaccettato, anch'esso soggetto ad una continua costruzione e ricostruzione» (Ligorio & Hermans, 2005, p. 37). L'identità, secondo questa prospettiva, è quindi costituita da una molteplicità dinamica di posizioni² dell'Io relativamente autonome impegnate in un continuo dialogo «polifonico», che è funzione anche e soprattutto dei contesti culturali e degli strumenti (tecnologici) di cui dispone per realizzarsi.

Secondo Galimberti il contesto tecnologico in cui ha luogo il dispiegamento del Sé è ciò che ci porta a distinguere tra identità e soggettività. Se ciò che contraddistingue l'esserci nella Rete è proprio l'interazione, la soggettività rappresenta la concretizzazione di uno o più aspet-

² «Il concetto di *posizione*, inteso come luogo occupato nello spazio del sistema identitario, e di *posizionamento* inteso, invece, come il processo dinamico attraverso cui ci si muove da una pozione all'altra o si creano nuove posizioni, è utilizzato per rimpiazzare la nozione metaforica di *ruolo*, che solitamente si riferisce ad una tipizzazione sociale, a cui sono connesse relazioni interpersonali biunivoche e ricorrenti» (Ligorio & Hermans, 2005, p. 37).

ti dell'identità così come vengono giocati nel corso dell'interazione; la soggettività non sarebbe altro che «la parte del Sé che viene 'agita' negli scambi, che viene 'immessa' nel cyberspazio, che viene offerta al gioco dell'interazione» (Galimberti & Cilento Ibarra, 2007, p. 244). La soggettività si configura, quindi, come un'«emergenza dinamica» che nasce dall'identità, come sua realizzazione limitata all'interno di uno specifico contesto, ma al contempo come base per la sua evoluzione.

Negli ambienti interattivi basati sulla conversazione e il dialogo è la presentazione di Sé ad essere considerata come «identità emergente». Pensiamo a come ci presentiamo agli altri nel modo che riteniamo più adeguato rispetto alle aspettative e alle richieste di quello specifico contesto. In un ambiente basato sull'adozione di un nickname o di un avatar, ad esempio, potremmo sbizzarrirci nella scelta del nick o nella definizione del nostro personaggio, dando risalto ad alcune parti di noi e lasciandone in ombra altre; in un ambiente di social network, che sia a carattere ludico-sociale (es., Facebook) o professionale (es., LinkedIn), presentandoci con il nostro nome e cognome sceglieremo di dare maggiore risalto ad altri aspetti di noi stessi, quelli che riteniamo debbano e possano avere visibilità in quel tipo di contesto (si veda il contributo di Sugliano).

In generale, sono la memoria, la narrazione e l'interazione conversazionale le modalità di scambio principali negli ambienti di apprendimento in rete. In una comunità di apprendimento i processi cognitivi e metacognitivi sono sempre strettamente intrecciati alla dimensione sociale e affettiva. Cosa significhi far parte di un gruppo o di una comunità implica anche e soprattutto mettere in gioco la dimensione identitaria che a questi processi si accompagna. L'idea che l'apprendimento implichi sempre un profondo coinvolgimento nel processo di partecipazione alle pratiche coinvolte della comunità si accompagna a quella della costruzione identitaria come sviluppo del Sé attraverso la partecipazione.

Particolare importanza assume la dimensione della socialità condivisa nei processi di apprendimento, come favorirla e in che modo tutto ciò contribuisce a modificare sia la percezione della singola identità sia quella legata all'identità del Noi. In tal senso è possibile costruire anche una nuova identità socio-cognitiva, definita come la costruzione di significati condivisi nell'interazione e nella partecipazione attiva degli at-

tori coinvolti. In questo ambito riveste un ruolo chiave la capacità di comprendere le intenzioni e le emozioni dell'altro e di condividerle, finalizzati alla costruzione di nuove relazioni significative che siano foriere di nuove identità. Se la rete in questo caso può essere di ostacolo, considerata la mediazione esclusiva del linguaggio scritto, l'uso di strategie metacognitive e riflessive diventa utile per favorire nei partecipanti una maggiore consapevolezza del proprio Sé e del proprio in Sé in relazione all'altro (si veda il contributo di Benigno e Chifari).

Il processo di costruzione dei significati è, infatti, strettamente correlato a quello di costruzione dell'identità: l'apprendimento è parte dello stesso processo che comprende il diventare membro attivo nella comunità e l'assumere un ruolo sempre più centrale (Wenger, 1998). Così come il processo di costruzione delle conoscenze comuni e condivise nei contesti di e-learning è principalmente mediato e consentito dalla comunicazione scritta, anche quello della costruzione identitaria passa sempre e comunque per questo canale espressivo. Ma come ci si proietta nella rete? Che immagini di Sé si costruiscono e quali immagini si propongono agli altri? Che repertorio di identità si mette in scena in una comunità di apprendimento? In che misura questo è correlabile con i processi di apprendimento?

Secondo la Teoria del Sé Dialogico, in una comunità di apprendimento è il processo di posizionamento, dinamico e flessibile, a mettere in scena il repertorio di identità individuali (anagrafica, professionale, privata, ecc.) che, attraverso i processi di negoziazione della partecipazione e di progressiva appartenenza, sfociano nella costruzione di un'identità collettiva (si veda il contributo di Ligorio).

Da un altro punto di vista, la possibilità di organizzare in trame narrative il proprio vissuto e di esplicitare la soggettività personale tramite il racconto consente ai partecipanti di una comunità in rete di condividere i percorsi di scoperta del Sé e dei temi affrontati tramite ambienti di comunicazione mediata da computer.

Il racconto, così come la metafora e il linguaggio figurato, presentandosi come forma di comunicazione non dipendente dal significato letterale e che non ha la pretesa del vero, ben si presta alla condivisione, alla negoziazione del significato e, diventando depositario di una qualche verità, dà vita a forme di conoscenza dalle molteplici sfaccettature e

con livelli di strutturazione e organizzazione testuale molto diversi tra loro. Nel primo caso, quello della narrazione, le costruzioni diventano scenari articolati, che coinvolgono la presenza di tempi, personaggi e azioni. Nel secondo, quello della metafora, si tratta di interventi isolati, puntuali, che hanno il vantaggio di «ridescrivere» la realtà o crearne una nuova applicando il filtro del già esperito (si veda il contributo di Delfino e Manca).

Moi, identités virtuelles et procès d'apprentissage dans les technologies de la communication

Cet exemplaire de Qwerty se présente comme un espace éditorial de la Journée d'Etude organisée par le CKBG, en collaboration avec l'Institut pour les Technologies Didactiques du CNR de Gênes, intitulé «Identités digitales. Perspectives éducatives, sociales et cliniques dans le concept identitaire du Moi dans les technologies de la communication», qui s'est déroulée à Gênes le 4 Avril 2008¹. L'objectif de la journée a été la débat autour des thématiques concernant le Moi et l'identité, des relations dialogiques dans la construction du Moi, des aspects cognitifs et émotifs dans l'utilisation des technologies informatiques et télématiques, et plus amplement des effets produits sur l'identité de l'individu par la société de la communication et les outils numériques et comment tout cela engendre de nouvelles connaissances.

Ce n'est pas un hasard si la journée s'est ouverte avec une intervention qui a mis e le sujet de la communication verbale et le fait qu'elle ne puisse pas être réduite à une simple transmission d'informations d'une source à une entité réceptrice capable d'interpréter un code commun. Le rôle de notre corps, qui répond spontanément et s'adapte aux sollicitations du contexte, en contribuant ainsi à l'expression de notre identité, est évidemment fondamentale (voir le travail de Shotter).

Mais comment pouvons-nous réaliser un tel positionnement identitaire dans le contexte d'espaces virtuels qui, par définition, nous privent d'une composante si importante dans notre message, en nous fournis-

¹ http://www.itd.cnr.it/page.php?ID=id_digitali

sant, toutefois, d'autres outils pour projeter une image plus ou moins spontanée de nous-mêmes?

Même si l'on ne dispose pas de l'espace nécessaire pour faire une analyse approfondie des concepts d'identité et de Moi, il s'avère pourtant nécessaire de consacrer quelques mots à voir comment ces termes se définissent par rapport au sens qu'ils assument dans les domaines informatiques. À partir du livre désormais historique de Sherry Turkle (1995), qui parmi les premiers a souligné l'importance de repenser nous-mêmes et notre identité – il s'agirait selon Turkle, d'une identité multiple et décentralisée –, de nombreuses études ont mis en évidence ce qui se passe lorsque l'ordinateur devient l'outil maître à travers lequel nous construisons des dialogues avec les autres, nous surfons dans des mondes simulés, nous créons des réalités «virtuelles».

Parmi les différentes théories qui, en premier, se sont occupées des domaines de la communication médiée par ordinateur en tant qu'outils discursifs où pour explorer et mettre en jeu, en les renouvelant, ses propres dimensions identitaires, la Théorie dialogique du Moi regarde l'identité non plus comme un noyau de traits ou aspects relativement stables ou définis d'une façon plus ou moins innée, mais plutôt comme un ensemble complexe et avec plusieurs facettes, lui-même objet d'une continuelle construction et reconstruction (Ligorio & Hermans, 2005, p. 37). L'identité, selon cette perspective, est donc constituée par une multitude dynamique de positions² du Moi relativement autonomes engagées dans un dialogue «polyphonique» continu, qui est aussi et surtout fonction des contextes culturels et des outils (technologiques) dont il dispose pour se réaliser.

Selon Galimberti le contexte technologique dans lequel a lieu le déploiement du Moi est ce qui nous emmène à différencier identité et subjectivité. Si ce qui définit le fait d'être sur Internet est justement l'inte-

² «Le concept de *position*, entendu comme lieu occupé dans l'espace du système identitaire, et de *positionnement* entendu, par contre, comme le procédé dynamique à travers lequel on se déplace d'une position à l'autre ou se créent de nouvelles positions, est utilisé pour remplacer la notion métaphorique de *rôle*, qui se réfère d'habitude à des types sociaux, auxquels se réfèrent des relations interpersonnelles biunivoques et répétitives» (Ligorio & Hermans, 2005, p. 37).

raction, la subjectivité représente la concrétisation d'un ou plusieurs aspects de l'identité tels qu'ils sont joués au cours de l'interaction; la subjectivité ne serait autre que «la part du Moi qui est 'jouée' dans les échanges, qui est 'introduite' dans le cyber espace, qui est offerte au jeu de l'interaction» (Galimberti & Cilento Ibarra, 2007, p. 244). La subjectivité se configure donc comme une émergence dynamique qui naît de l'identité, étant sa réalisation limitée à l'intérieur d'un contexte spécifique, mais aussi comme base pour son évolution.

Dans les environnements interactifs fondés sur la conversation et le dialogue c'est la représentation du Moi qui est considérée comme «identité émergente». Pensons à la façon avec laquelle nous nous présentons aux autres, de la façon à notre avis la plus adéquate vis-à-vis des attentes de ce même contexte spécifique. Dans un domaine défini selon l'adoption d'un pseudonyme ou d'un avatar, par exemple, nous pourrions nous en donner à cœur joie dans le choix du pseudo ou avec la définition de notre personnage, en mettant en évidence certains aspects de nous-mêmes et en en laissant d'autres dans l'ombre; dans un contexte de «réseau social», qu'il soit de caractère ludique-social (par ex. Facebook) ou professionnel (par ex. LinkedIn), en nous présentant avec notre nom et prénom nous choisirons de souligner d'autres aspects de nous-mêmes, ceux que nous pensons qu'ils puissent avoir de la visibilité dans ce type de contexte-là (voir le travail de Sugliano).

De façon générale, la mémoire, la narration, et l'interaction conversationnelle sont les modalités d'échange principales dans les domaines d'apprentissage sur Internet. Dans une communauté d'apprentissage, les procédés cognitifs et métacognitifs sont toujours étroitement mêlés à la dimension sociale et affective. Faire parti d'un groupe ou d'une communauté implique aussi et surtout de mettre en jeu la dimension identitaire qui accompagne ces procédés. L'idée que l'apprentissage entraîne toujours une implication dans le procédé de participation aux pratiques impliquées par la communauté s'accompagne à celle de la construction identitaire en tant que développement du Moi par la participation.

La dimension de la socialisation partagée dans les procès d'apprentissage, comment la faciliter et de quelle façon devient particulièrement importante, tout cela contribue à modifier la perception de l'identité individuelle ainsi que celle liée à l'identité du Nous. Dans ce sens il est aus-

si possible de construire une nouvelle identité socio-cognitive, défini comme la construction de significations partagées dans l'interaction et dans la participation active des acteurs concernés. Dans ce domaine un rôle clé est joué par la capacité à comprendre les intentions et les émotions de l'autre et à les partager, dans le but de construire de nouvelles relations significatives qui produisent de nouvelles identités. Si dans ce cas le Internet peut se révéler un obstacle, en considérant la médiation exclusive du langage écrit, l'utilisation de stratégies métacognitives et réflexives devient utile pour éveiller chez les participants une prise de conscience majeure de son propre Moi et de celui-ci par rapport à l'autre (voir le travail de Benigno e Chifari).

Le procédé de construction des significations est, en effet, strictement lié à celui de construction de l'identité: l'apprentissage fait partie du même procédé qui inclut de devenir membre actif dans la communauté et l'engagement dans un rôle toujours plus central (Wenger, 1998). De même que le procès de construction des connaissances communes et partagées dans les contextes d'e-learning se produit grâce à la médiation de la communication écrite, celui de la construction identitaire passe aussi et toujours par ce canal d'expression. Mais comment se projette-t-on sur Internet? Quelles images du Moi construit-on et quelles images propose-t-on aux autres? Quel répertoire d'identités met-on en scène dans une communauté d'apprentissage? Dans quelle mesure ceci peut être corrélé aux procès d'apprentissage?

Selon la théorie du Moi dialogique, dans une communauté d'apprentissage c'est le procès de positionnement, dynamique et flexible, qui met en scène le répertoire d'identités individuelles (anagraphique, professionnelle, privée, etc.) qui, à travers les procédés de négociation de la participation et de participation progressive, débouchent sur la construction d'une identité collective (voir le travail de Ligorio).

D'un autre point de vue, la possibilité d'organiser en parcelle narrative son vécu et d'explicitier la subjectivité personnelle grâce au conte permet aux participants d'une communauté sur Internet de partager les parcours d'exploration du Moi et des thèmes abordés à travers des domaines de communication au moyen de l'ordinateur.

Le conte, ainsi que la métaphore et le langage figuré, se présentant comme forme de communication indépendante du sens littéral et sans

la prétention de vérité, se prête bien au partage, à la négociation du sens et, devenant dépositaire d'une quelconque vérité, donne vie à des formes de connaissance aux multiples facettes et avec des niveaux de structuration et d'organisation textuelle très différents les uns des autres. Dans le premier cas, celui de la narration, les constructions deviennent des scénarios articulés, qui touchent à la présence des temps, des personnages et des actions. Dans le deuxième cas, celui de la métaphore, il s'agit d'interventions isolées, ponctuelles, qui ont l'avantage de «repeindre» la réalité ou d'en créer une nouvelle en appliquant le filtre du déjà expérimenté (voir le travail de Delfino et Manca).

References

- Galimberti, C., & Cilento Ibarra, F. (2007). *Tra riproduzione dell'identità e negoziazione della soggettività in rete*, in A. Talamo & F. Roma (eds.), *La pluralità inevitabile*, Milano: Apogeo, pp. 243-264.
- Ligorio, M.B., & Hermans, H. (2005). *Identità dialogiche nell'era digitale*, Trento: Erickson.
- Turkle, S. (1995). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York, NY: Simon & Schuster.
- Wenger, E.C. (1998). *Communities of practice. Learning, meaning, and identity*. Cambridge, MA: Cambridge University Press.