

COMUNITÀ PERSONA E CHAT LINE
LE RELAZIONI SOCIALI NELL'ERA DI INTERNET

FABIO BERTI, ROBERTO DEVITA, MASSIMO MARESCHI

COLLANA «STUDI E RICERCHE»

DIPARTIMENTO DI SCIENZE STORICHE, GIURIDICHE,
POLITICHE E SOCIALI
DI GIPS
2005

Direttore Responsabile: Roberto De Vita (Direttore del Dipartimento)

Impaginazione e redazione: Silvio Pucci

Dipartimento di Scienze storiche, giuridiche, politiche e sociali
Via P.A. Mattioli, 10 - 53100 Siena
Tel. +39/0577/235295 | Fax +39/0577/235292
Web page: <http://www.gips.unisi.it>
e-mail: bartali@unisi.it | puccis@unisi.it

STUDI E RICERCHE

15



INDICE

RELAZIONI SOCIALI E COMUNITÀ VIRTUALI (<i>Roberto De Vita</i>)	p. 7
DA TÖNNIES AL VIRTUALE. COME CAMBIA LA COMUNITÀ NELL'ERA DI INTERNET (<i>Fabio Berti</i>)	p. 19
COMUNICAZIONI, DINAMICHE DI GRUPPO E COMUNITÀ VIRTUALI (<i>Massimo Mareschi</i>)	p. 43
APPENDICI	p. 76



Roberto De Vita

RELAZIONI SOCIALI E COMUNITÀ VIRTUALI

Accennare anche solo sommariamente al fenomeno delle comunità virtuali significa riferirsi in primo luogo allo strumento di cui internet è la realtà più significativa ed espressiva.

Internet non è solo uno strumento informativo, o di *e-commerce*, ma dopo un inizio gestito da pochi appassionati in pochi anni si è dilatato fino a diventare il luogo dove si può trovare di tutto e un trionfo della rete come veicolo di comunicazione, un'evoluzione delle *chat-lines* o delle catene di Sant'Antonio a favore di una cultura goliardica e dissacratoria. Coloro che vi navigano con frequenza testimoniano la fatica a districarsi dallo *spamming*, ma nelle *e-mail* di tutti si trovano sempre più messaggi, che si ricevono più o meno volentieri, divertenti e graziosi o annunci commerciali o relazionali più o meno hard.

Internet, con i suoi programmi di posta elettronica, consente di inviare e rinviare messaggi a centinaia di persone a costi bassi, ma il costo delle operazioni può diventare molto alto. Se un messaggio viene inviato a dieci persone e ognuno dei dieci destinatari spedisce il messaggio ad altre dieci persone, e così via, dopo nove soli passaggi la rete è sommersa da un miliardo di messaggi, con il risultato di bloccare il *server*.

Internet è diventato un sostituto dello scambio verbale, ha anche la possibilità di modificare il linguaggio con l'invenzione di nuovi simboli conferendo così la possibilità, o l'illusione, a chi lo usa di appartenere ad un gruppo o ad una comunità.

È un meccanismo che non può non essere studiato anche da sociologi e antropologi come trasformazione di forme comunicative e soprattutto relazionali.

La comunicazione è un fenomeno inarrestabile ed è la premessa dello stesso processo di globalizzazione, delle sue potenzialità e contradd-

dizioni, quando il messaggio è breve e conciso il suo diffondersi è immediato. Ne sanno qualcosa anche i politici che già da qualche anno usano la rete per la propaganda elettorale.

La trasformazione comunicativa, come è avvenuto nella storia, trasforma anche la società e la cultura.

Fare una storia della comunicazione vuol dire descrivere le tappe salienti della trasformazione sociale dalla cultura orale a quella manoscritta o crittografica, dalla tipografica fino ai media elettronici.

Per quanto riguarda la definizione di comunicazione, sono diacronicamente diverse le accezioni che essa ha assunto anche da un punto di vista semantico e diversi sono i criteri ai quali si fa riferimento per stabilire che cosa possa considerarsi comportamento comunicativo. Particolarmente significativo è, a tale proposito, il concetto di intenzionalità, in base al quale alcuni studiosi ritengono che sia comunicazione tutto il comportamento sociale, altri discriminano tra comportamento intenzionale (comunicativo) e inintenzionale (informazione) altri ancora sostengono invece la tesi di un continuum comunicativo, che comprende diversi gradi di intenzionalità e consapevolezza.

Se assumiamo, per esempio, come soggetto primario della comunicazione il testo, con l'ingresso dell'informatica nel mondo della comunicazione questo testo subisce un cambiamento radicale trasformandosi da fisico a virtuale: nasce l'ipertesto con il quale vengono meno alcune caratteristiche essenziali dei testi della cultura tipografica. Infatti il libro a stampa è caratterizzato dalla stabilità spaziale, dalla fissità nell'impaginazione, dalla linearità, dalla unilaterale, da un inizio e da una fine ben precisi e immutabili, delimita, come afferma McLuhan, con precisione ciò che è dentro e ciò che è fuori, in breve è caratterizzato da una fondamentale separatezza e monologicità. L'ipertesto è invece più incentrato sul lettore che sull'autore e questo fa sì che internet si trasformi in un contenitore di coscienze diverse che nel suo interno diventano autori di bisogni e curiosità, aspetto questo rivoluzionario. L'uomo non ha più bisogno di accedere fisicamente alle notizie, non va più alla ricerca di ciò di cui necessita confrontandosi direttamente con il fornitore che può raggiungere, bensì accede a ciò che più desidera senza bisogno di alcuna mediazione fisica. L'assenza del confronto elimina definitivamente ogni sorta di timore, abbatte barriere strutturali e temporali ponendo l'uomo come al centro della ricerca stessa e può, camuffandosi, girare il mondo nel più totale anonimato; internet così elimina, o quanto meno marginalizza, ogni sorta di coscienza.

È questa una spiegazione del grande successo, il che non vuol dire che tutti coloro che si rifugiano in internet siano "in fuga", ci sono anche coloro che usano internet per gioco e non come rifugio, ma soltanto che è

molto facile crearsi una nuova identità conforme ai desideri più nascosti senza bisogno di render conto a nessuno, in quanto internet protegge la fisicità del navigatore che al suo interno può soddisfare desideri e volontà di espressione che nel mondo reale sarebbe impossibile esprimere.

In altre parole il virtuale di un individuo che si manifesta in rete non è altro che una ramificazione del proprio sé, una parte del suo io che esce allo scoperto, consapevole o inconsapevole che sia, e non è altro che un indice che mostra agevolmente il malessere relazionale che accomuna una gran parte della società contemporanea e le trappole mentali di cui essa è prigioniera.

Il paradigma della comunicazione in rete si associa a nuove manifestazioni della soggettività e della socialità degli individui: sul versante individuale al rischio di ulteriori forme di alienazione si può contrapporre la possibilità di amplificare e potenziare il proprio sé, mentre sul versante collettivo l'esperienza emergente è quella delle "comunità virtuali", ambienti comunicativi deterritorializzati dove il tradizionale concetto sociologico di comunità assume forme e caratteristiche che, per alcuni autori, si associa a quello della postmodernità, nel senso che in un concetto di comunità "postmoderna" non c'è ricerca di un senso ultimo né di una risoluzione dialettica delle contraddizioni ma esprimono un tratto profondo delle nostre società, del loro indebolimento e della loro frammentazione, costituendo una efficace metafora di concetti come l'instabilità di significato e la mancanza di verità universali e oggettive.

La comunità virtuale, come aggregazione sociale in rete, si propone di riprodurre le caratteristiche di una comunità reale. Il ritrovarsi su internet con delle persone che esprimono i medesimi interessi e cercare di costruire un dialogo e dei rapporti più o meno duraturi è un tentativo di recuperare una appartenenza di gruppo. Solo che gli interlocutori telematici sono il più delle volte occulti, non hanno corpo e volto, spesso identità false; ciò non può che accentuare il senso di solitudine e di incertezza.

Per questa situazione strutturale tali forme comunicative sono difformi da un concetto di comunità quale viene tratteggiato dalla tradizione sociologica.

Il concetto tradizionale di comunità è caratterizzato da un rapporto di vicinanza sociale, sul contatto fisico, sulla compresenza.

I rapporti tra individui sul piano qualitativo sono caratterizzati da sentimenti di solidarietà, identificazione, unione, integrazione, altruismo e simili.

Secondo Weber la relazione sociale di comunità, come ideal-tipo, dipende dall'orientamento reciproco degli atteggiamenti degli individui sulla base della consapevolezza soggettiva di stato comune e/o dell'ambiente circostante. Ciò che differenzia, per Weber, la comunità dalla

società è l'agire sociale del soggetto, nel primo caso si fonda sull'appartenenza reciproca soggettivamente sentita dai membri, nel secondo questo orientamento si fonda su interessi razionalmente motivati.

Anche Hegel aveva contrapposto comunità a società con l'immagine "la società è la legge del giorno e la comunità è la legge della notte", dove quest'ultima contiene in sé quindi una istanza più solidaristica-affettiva che formale.

Ma la dicotomizzazione comunità/società è sociologicamente in gran parte infondata e criticata da molti studiosi sostenendo che la distinzione tra comunità e società non può essere netta o che non esiste in quanto i due fenomeni si intersecano. Anche gli ideal-tipo weberiani sono categorie euristiche coniate e centrali nello studio sociologico ma impossibili a ritrovare nella realtà. Anche Tönnies è consapevole che la sua enunciazione di comunità e di società è una astrazione e che nella realtà comunità e società sono interconnesse, al di là del fatto di individuare il mutamento sociale nella linea del passaggio da forme comunitarie a forme societarie.

Con l'introduzione dell'informatica si ha un cambiamento radicale dove il fisico si trasforma in virtuale.

Al territorio fisico si sostituisce una appartenenza territoriale diversa, virtuale, un territorio esperienziale costituito dalla presenza e interazione nel "non luogo" della rete.

I nuovi media hanno annullato il tempo e lo spazio, è il nuovo modello di villaggio globale, secondo la nota definizione di McLuhan.

Se è vero che virtuale si contrappone ad attuale e possibile a reale, il tempo senza tempo e senza territorio in cui si muove il cyberspazio (termine impiegato per la prima volta nel 1984 dallo scrittore di fantascienza W. Gibson nel suo libro *Neuromancer*) ha già iniziato a determinare la transizione culturale.

Le nuove tecnologie danno l'opportunità di creare spazi di prossimità molto forti anche se gli agenti si trovano a distanze fisiche enormi. Dove le persone si muovono all'interno di molteplici e simultanei spazi, gli "spazi di significato", affettivi, estetici, sociali, storici. Ogni spazio ha un proprio sistema di norme e valori e la comunità virtuale ha il suo spazio nel sociale. Esse non costituiscono tanto una evoluzione della comunità tradizionale ma una nuova tipologia di interazione sulla base dello stimolo di un sentimento di appartenenza.

È un nuovo spazio antropologico e di produzione, almeno nei paesi occidentali e più avanzati, di nuovi significati e simboli culturali.

Si può fare riferimento anche al processo più generale che riguarda il *focus* dell'informazione che si sta spostando sempre più dai bisogni di massa a quelli individuali; per esempio, anche la televisione generalista sta lasciando sempre più spazio a canali monotematici, alle pay tv, alla

creazione di palinsesti a misura del singolo utente mentre i nuovi strumenti di comunicazione fanno proprio della personalizzazione dei percorsi di fruizione la loro fortuna e la loro peculiarità. Dai mass media ai personal media.

Le *chat-lines* sono una delle forme più diffuse di comunità virtuale caratterizzate da una comunicazione immediata e anonima attraverso una conversazione scritta, che in genere non può essere letta in un momento successivo a quello dell'invio, per cui è più simile alla fluidità comunicativa del parlato. Si partecipa con un'identità virtuale, discutendo sui temi più svariati, creando spazi di socialità liberi ed effimeri, che tuttavia possono produrre effetti aggregativi anche nel mondo reale (appuntamenti, raduni, amicizie).

È un fenomeno che coinvolge non solo i giovani ma anche gli adulti e soprattutto gli anziani più soli: è uno strumento trasversale e si sta diffondendo ogni giorno di più.

Oggi si assiste ad un calo di socializzazione, ad una crisi del sociale a cui si tende preferire la "comunità" o come dice Baumann "la voglia di comunità", relazione ristretta quantitativamente e intensa qualitativamente; internet viene usato per colmare questo vuoto, consente libertà, anonimato, linguaggio cifrato, scherzo senza conseguenze ed anche volgarità che in una relazione diretta non si ritiene di esprimere. Internet può diventare lo strumento dissacratore già descritto da Freud nel *Desiderio di abbattimento degli idoli*.

La difficoltà di relazione e di dialogo nella nostra società è senza dubbio uno stimolo a trovare in incontri virtuali quello che manca nella vita reale. La comunità senza volto è fatta di amici che non dormono mai, che sono sempre disposti ad ascoltare, che offrono il sostegno desiderato e disatteso all'interno della comunità reale o della famiglia. La dimensione temporale su internet diventa magica, il tempo sembra fermarsi, dove l'anonimato offre la possibilità di trasformarsi in qualsiasi tipo di persona, cosa non possibile nella realtà, e spiega il fascino e l'affollamento di questo mondo virtuale parallelo.

Si esce dalla cultura della fisicità e della corporeità e ci si rinchiede in uno spazio spiritualizzato idealizzato, dove manca tutto il simbolismo non verbale.

Le connessioni in rete rappresentano quindi una potenzialità ma anche contraddizioni e rischi, sia perché internet annulla le distanze spaziali e temporali ma non quelle economiche e culturali.

Inoltre il rischio è che la possibilità e la capacità di collegarsi con il mondo intero non si accompagni alla capacità di comunicare con il vicino. Il ciberspazio è uno spazio illimitato ma non totalizzante anzi escludente.

Nelle comunità virtuali si verificavano maggiori mobilità e leggerezza nei rapporti, estraniandoli dalla corporeità e deterritorializzando gli interlocutori dal loro luogo di appartenenza. E aumenta l'isolamento sociale, con la conseguenza che anche i rapporti faccia-a-faccia siano resi più fragili, meno impegnati, più provvisori se non emerge una nuova etica che possa interconnettere le potenzialità del virtuale e la concretezza del reale.

J. Baudrillard descrive nel suo libro *Il delitto perfetto* questa trasformazione del mondo in un meccanismo perfetto da cui la soggettività può facilmente ritirarsi, generando soggetti senza esistenza, virtuali e scomparsi dalla realtà, dove il virtuale implica la distruzione dell'illusione e dell'alterità, producendone un'altra prefabbricata e controllabile, una sorta di mondo perfetto, secondo i canoni della produzione e della scienza, ma profondamente inumano. Si ha la perdita del reale con la perdita della distanza tra polo della soggettività e polo della realtà esterna; distanza, generatrice dell'esperienza, che è impossibile superare nel mondo reale, diventa possibile nell'universo tecnologico della scienza dell'informazione. Il delitto perfetto consiste nell'aver ucciso la tensione vitale tra soggettività e realtà, di aver fittiziamente colmato quella distanza che è alla base dell'esperienza attraverso la trasformazione di tutti i nostri atti in pura informazione.

Comunque si può affermare, al di là dell'utilizzazione terminologica e della potenziale funzione sociale, che quelle che vengono chiamate "comunità virtuali" sono troppo variegate e scarsamente unificate dal senso di appartenenza simbolico-normativa al sottogruppo sociale per poter essere identificate come un tipo di comunità tradizionalmente inteso.

La loro, in generale, è da considerarsi una identità "debole" di comunità, in linea, per esempio, con i paradigmi culturale della postmodernità dove sono depotenziate tutte le valenze sociologiche, normative e di appartenenza territoriale e/o socioculturale, con prevalenti caratteristiche di precarietà, di mutevolezza e di finalità limitate e transitorie.

Ma alcuni autori, soprattutto in campo psicologico, sostengono che è proprio la debolezza strutturale delle comunità virtuali a costituire un grande vantaggio perché permette di stabilire i vincoli comunitari non sulla base di rapporti di potere ma sulla base di libere scelte basate su affinità di interessi per cui la debolezza si può trasformare in un valore positivo.

Comunque non tutte le comunità della rete possono essere considerate "deboli", per esempio la comunità dei banchieri o quella degli speculatori basate su reti di affinità che nei fatti hanno effetti molto pesanti sulla realtà, in generale i *social networking* a vocazione professionale od economica a cui, accedendo tramite selezione, possono essere pensati

come una specie di esclusivi *Rotary Club* di internet dove quotati top manager stringono relazioni e carriere.

Il fenomeno delle comunità virtuali nasce negli anni ottanta nei movimenti clandestini ma si sviluppa negli anni novanta con l'avvento del web assumendo una connotazione pubblica e non illegale. Ci sono varie tipologie di comunità virtuali: da quelle di transizione, che interessano transazioni commerciali e operative, a quelle di interessi, dove persone accomunate dagli stessi obiettivi cercano di condividerli con altri scambiandosi informazioni di ogni tipo, a quelle di fantasia, dove ognuno assume l'identità che più desidera e dove narra storie irreali, a quelle di relazione, in cui i soggetti condividono esperienze e stili di vita all'interno di spazi di discussione.

I bisogni sono sempre quelli indicati dalla sociologia: il bisogno estetico, fisiologico, di comprensione, di stima, di affetto, di sicurezza.

Siti particolari sono quelli del *social networking*, siti dedicati all'amicizia che stanno registrando dal 2003 un vero boom negli Usa e che ormai stanno attecchendo dovunque a partire dall'iniziativa partita nella Silicon Valley con il famoso *friendster.com* (sottotitolo: *the fun and safe way to organize your social life*) creato quasi per gioco da J. Abrams. Il social networking sembra infatti fornire un modello nuovo e ulteriore di socialità via internet dedicato alla ricerca di amicizia in primo luogo, od anche dell' "anima gemella", in una situazione socio-culturale e soggettiva dove la ricerca di rapporti di amicizia è primaria anche rispetto a quelli affettivi o d'amore. In una situazione di grande incertezza infatti l'amicizia è più rassicurante del sogno di una storia d'amore, meno verosimile e ben più rischiosa.

Sono aggregazioni che se durano nel tempo possono anche formare dei reticoli di relazioni sociali con forti interdipendenze nel cyberspazio per cui sono state assimilate alla forma delle comunità reali perché in ambedue le forme relazionali cercano di espandere il limite fisico e territoriale, cercando nel reale e nel virtuale di annullare gli aspetti individuali negativi e sommare quelli positivi.

Ma anche nel virtuale si possono riprodurre disuguaglianze legate alla formazione e alla cultura tra chi può usare questo strumento e chi ne è di fatto escluso. Hanno di fatto una potenzialità ma a condizione che l'accesso sia regolato e soprattutto sia generalizzato anche a chi è emarginato dal progresso tecnologico. Dalle relazioni si possono togliere in prima istanza coloro che non possiedono, o non sanno usare un computer! È una nuova esclusione simile a quella provocata dall'analfabetismo.

La società dell'informazione può diventare la società dell'esclusione.

Tutti sappiamo come le nuove tecnologie si sono diffuse a macchia di leopardo seguendo itinerari economici ben precisi.

La difficoltà è possedere e saper usare le tecnologie ma anche filtrare

l'informazione che data la quantità, nessuno è in grado di filtrare e controllare. Solo il web può consentire all'utente di filtrare le informazioni che lo assalgono e costituire delle relazioni fondate su interessi e obiettivi concreti e perseguibili, per esempio nel campo scientifico.

Alcuni prospettano una sorta di "apartheid informatico" che coinvolgerà i cosiddetti info-poveri che non possono accedere alla miriade di informazioni che la rete offre. È questa una delle grandi sfide dei prossimi anni.

L'interconnessione mondiale trasforma il sapere e un numero enorme di informazioni assale l'individuo senza che ci sia un' "arca" di salvezza.

Non è compito di queste note descrivere in modo esaustivo gli effetti e le esperienze in atto, e neppure nella competenza di chi scrive; si può solo accennare al fatto che la trasformazione della comunicazione è sia nell'interattività di tipo sincrono che asincrono, nel primo caso si ha la compresenza simultanea degli interlocutori, nel secondo la lettura e lo scambio di messaggi che avvengono in momenti diversi che dipendono dalla disponibilità di lettura del destinatario. Esempi del primo caso sono i MUD (*Multi User Dungeon*) e la IRC (*Internet Relay Chat*) nel secondo i Forum, i Newsgroup, le Mailing List

Tali forme comunicative, prive della voce, delle espressioni del viso, sono un arricchimento della comunicazione scritta, tanto che per esprimere gli stati d'animo di usano le "icone emotive" le cosiddette *emoticons*, faccine stilizzate, di cui viene riportato una tipologia anche in un saggio di questo scritto, dove i caratteri del testo fanno pensare agli antichi geroglifici.

Tale comunicazione, molto povera, non permette l'identificazione dell'interlocutore se non per il nome con cui si presenta, ma può avere un suo lato positivo nel senso che pone tutti gli interlocutori sullo stesso piano ed ognuno può superare i limiti della sua capacità espressiva e delle difficoltà relazionali.

Altro aspetto sono i cosiddetti giochi di ruolo che possono riprodurre ambienti reali o fantastici ed hanno un forte coinvolgimento emotivo. Con passaggi di età, di genere, di status, di razza.

Anche nei giochi di ruolo on line si hanno gli stessi frequenti cambi di personalità e di identità. Come nella *chat* si fa uso del *nickname* nei MUD si fa uso di un *avatar*, un alter ego che ci rappresenta nel gioco e che si muove a seconda dei comandi che si danno. È soprattutto in questi luoghi che vacilla il tradizionale concetto di identità in quanto l'anonimato consente alle persone di esprimere uno o più aspetti inesplorati del proprio sé, di giocare con la propria identità e di sperimentarne di nuove, alternative e virtuali, un'esperienza di decentramento del proprio sé accessibile a chiun-

que semplicemente collegandosi ad una delle tante comunità di questa natura presenti in rete. Il soggetto assume maschere diverse, compie esperienze liberatorie e di sperimentazione del sé, rivestendo identità nuove e dissimili da quelle ordinarie, che non riproducono le “maschere” sociali come espressioni multiple della personalità, già descritte da Goffman come caratteristica dei comportamenti reali in una società vista come rappresentazione e quindi controllabile e verificabile.

La conoscenza non è più un riconoscersi, si ha la sensazione di partecipare ad una comunità invisibile senza interazione comparabili con la vita reale.

L'uomo inter-attivo per sapere di più non ha più bisogno di spostarsi con il rischio della perdita della memoria, privato del viaggio e con l'oblio della tradizione. È una nuova confusione babelica.

Non esiste più il qui e ora. Si è qui e là nello stesso tempo. Il vicino e il lontano si mescolano fino a confondersi. Il prossimo può essere il lontano e il lontano il vicino provocando una inversione nelle relazioni e nello stesso concetto di comunità. Il vicino può infastidire, mentre il lontano può essere esaltato anche perché può essere eliminato con un semplice “clic”. È una forma di disgregazione sociale.

Il problema quindi diventa fondamentalmente “etico”. Ogni tecnica sottrae all'etica, limitando l'agire a quello tecnologico, il principio di responsabilità che si delocalizza e si smaterializza. L'esperienza è separata dall'incontro.

L'effetto maggiore, si può ancora sottolineare, è però la cancellazione di ogni traccia di corpo fisico che conduce alla polverizzazione della personalità e alla incapacità di prendere decisioni sui comportamenti da perseguire.

Il rischio è perdere il contatto con il proprio sé, di costruire una identità virtuale identificando la rete non come un luogo di passaggio ma come uno spazio da abitare.

Da parte medica si diagnosticano già disturbi emotivi, fisici e relazionali, detti di IAD (*Internet Addiction Disorder*).

L'io si trova frantumato tra la sua identità reale e quella virtuale. Il bilanciamento di queste due dimensioni è reso problematico e contraddittorio e può portare l'uomo a rifugiarsi in una condizione sempre provvisoria e priva di legami forti e di una identità consapevole.

Aumenta la solitudine del cittadino globale, come descritto da Bauman. Soprattutto da parte dei giovani c'è, nell'uso delle *chat-line*, un senso di solitudine da colmare e contemporaneamente un desiderio di comunicazione e di relazione: quindi utilizzano qualsiasi strumento che hanno a disposizione. In molte situazioni gli adulti creano intorno ai bambini una rete di attività che li sballotta da una all'altra senza lasciare

più tempi vuoti e quindi quando si trovano soli non sanno come riempire il tempo per cui non sono in grado di inventarsi cosa fare ed allora cercano rifugio nello strumento che gli garantisce una compagnia, ma non si rendono conto fino in fondo che la compagnia è puramente virtuale. I giovanissimi di adesso sono certamente più maturi intellettualmente rispetto a quelli di alcuni decenni fa ma spesso a questa maturità non corrisponde una condizione di maturazione affettiva e relazionale ed allora comunicare via chat riempie il tempo ma non fa crescere da un punto di vista affettivo, oltre al fatto che può diventare molto pericoloso perché ci si può imbattere o ricercare di proposito siti pornografici, pedofili, violenti. Per esempio la pornopedofilia è un fenomeno che è stato smascherato ed è venuto a galla proprio grazie ad internet.

Si gioca con la propria personalità, si sperimentano ogni giorno realtà diverse, nascondendosi dietro l'anonimato garantito da internet. Questo diventa un rifugio, dove le persone sono più disinibite e libere di comunicare senza alcun limite e dove soddisfano delle fantasie che nella vita reale non possono essere esaudite. Alcuni vivono la *chat* come un mondo ideale senza problemi e dove tutto si può risolvere con un semplice cambio di *nickname* che in ultima analisi è il grado zero dell'identità, incarna una persona nuova, che non esiste, e che pure sono io. Il soggetto non si svela e non si mette mai davvero in gioco, ma nello stesso tempo si spoglia di tutto ciò che gli hanno rovesciato addosso dalla nascita, con cui lo hanno vestito e travestito – il nome, il genere sessuale, l'anagrafe, la classe sociale, il mestiere. Chissà forse ritrovare se stesso può anche significare calarsi lentamente, dentro l'oscurità dell'altro, e incontrarsi al di là delle differenze, dell'età, dei nomi.

Viviamo immersi in un mondo frammentato dove avvengono trasformazioni sociali radicali dietro la spinta di un generalizzato sviluppo economico, dove è difficile regolare le emozioni in modo equilibrato e maturo. Per molti avere anche una relazione "a metà" può costituire l'unica possibilità di provare emozioni forti, cosa che altrimenti non si concederebbero. Un legame, un amore totalizzante sarebbe per loro troppo pericoloso, meglio un "*sometimes boyfriend*", da gestire con facilità, senza creare intoppi nel flusso della propria vita; meglio, come dice Z. Bauman nel suo "*Amore liquido*" "una relazione tascabile" che si può tirar fuori all'occorrenza e quindi rinficcare in tasca quando non serve più". Oggi ci sono innumerevoli luoghi e occasioni di incontro eppure le persone, alla fine, sono sempre sole e per quanto si affannino a trovare una rete di vere amicizie alla fine si arroccano nella loro solitudine. La troppa libertà di azione finisce per creare dunque stasi, immobilità, indecisione, paura. Il preservarsi, forse anche per avere la sensazione di poter sempre scegliere, di non perdere nemmeno uno dei mille treni di passaggio, quanto meno

crea l'illusione di lasciare sempre aperta qualche porta. È molto difficile amare intensamente un'altra persona, più facile è amare qualcuno che non è completamente separato da noi: la psicanalisi dice che è più difficile amare un "oggetto totale" che non un "oggetto parziale". Oggi sembra di essere proprio nel tempo della parzialità, della relatività, del non rischio. Per ogni relazione si stabiliscono traguardi da raggiungere, valutazioni e stime, e se non sono ritenute "all'altezza", le relazioni vengono archiviate, sostituite da nuovi rapporti. In un libro molto divulgativo del sociologo S. Whitehead (Baldini e Castoldi) "*Uomini, donne e romantiche illusioni*" vengono citati molti casi di quello che va di moda in America e che viene detto *black hole*, il buco nero. Una ragazza esce con un ragazzo per tre, quattro mesi, si scambiano *instant message*, si danno appuntamenti, si mandano decine di sms al giorno, poi all'improvviso uno dei due (in genere lui) sparisce, cambia numero di telefono. E questo atteggiamento sembra essere ormai molto diffuso come se potesse essere un nuovo modello di relazione.

Le riflessioni che seguono queste brevi note introduttive intendono, da parte dei due autori, tracciare le caratteristiche attribuite dalla riflessione sociologica al concetto tradizionale e nuovo di comunità e di analizzare le caratteristiche della comunicazione non verbale con riferimenti a dati di esperienza e di costruzione di nuovi linguaggi simbolici.



Fabio Berti

DA TÖNNIES AL VIRTUALE.
COME CAMBIA LA COMUNITÀ NELL'ERA DI INTERNET

1. Introduzione

Comunità è una delle parole chiave del pensiero politico e sociale occidentale, soprattutto a partire dall'epoca del primo romanticismo, anche se in realtà fino alle soglie del ventesimo secolo non è stata tracciata alcuna vera distinzione tra “comunità” e “società”. Da quando Tönnies descrisse in modo sistematico la distinzione tra “comunità” e “società” per analizzare il processo di modernizzazione del mondo occidentale, non c'è stato intellettuale di sinistra influenzato dal romanticismo che non abbia visto nell'avvento della società capitalista il pericolo di una perdita di forme esperienziali e di vissuti legati al presupposto dell'esistenza di comunità integrate eticamente; parallelamente nel mondo conservatore si è studiato il processo di modernizzazione come dinamica patologica di sradicamento e massificazione del singolo, auspicando un riorientamento, anche politico, verso le forme della vita comunitaria (Honneth 1999).

È a partire dal movimento romantico che vanno costituendosi modelli di società dove si distinguono la società moderna da un'unione sociale del tipo della comunità: mentre nel contesto giuridico della società gli individui si rapportano l'uno all'altro perseguendo vicendevolmente i loro fini o interessi motivati, nelle unioni “naturalì”, quali la famiglia, la tribù o il popolo, essi sono reciprocamente legati da vincoli pre-razionali, come quelli prodotti dai sentimenti, dai costumi, dalle tradizioni. Il teologo romantico Schleiermacher, antesignano del più noto Tönnies, aveva visto nella società un gruppo di soggetti non accomunati da uno scopo

generale, ma tesi al perseguimento di obiettivi individuali, mentre la comunità era costituita da soggetti che si rapportavano in modo unitario a una realtà esterna.

Aristotele nel suo concetto di *koinonia* aveva riassunto tutte le forme di socializzazione dell'uomo, senza tuttavia distinguere tra i diversi gradi di concordia o di intensità di tale sentimento: l'uomo, che è per natura un essere politico, si muove sempre nell'orizzonte d'azione della polis, dove in base al ceto e alla professione realizza diverse modalità di associazione. Anche se in queste differenti forme associative cambiano le combinazioni di "amicizia" e "diritto", queste rappresentano indifferentemente e in modo intercambiabile una stessa espressione di comunità o società. Il concetto aristotelico di *koinonia* riguarda quindi tipi di associazione umana legati ad un patto, come un contratto, quanto forme spontanee di convivenza, come quelle rese possibili da una appartenenza alla stessa famiglia o ad una stessa tribù. Il concetto di *koinonia* non traccia alcuna distinzione sistematica tra un legame fondato sugli interessi ed uno fondato sui sentimenti e nemmeno tra unione "naturale" e "sociale" tanto che tale termine è stato tradotto con equivalenti espressioni latine *societas* o *communitas*. La *koinonia* rimane fino agli albori dell'illuminismo l'elemento fondamentale di tutte le forme di un'unione sociale nella quale gli uomini stanno assieme, sia in vista del perseguimento dei loro interessi, sia sulla base di un vincolo affettivo.

Per Honneth (1999), che ha saputo tracciare un agile "compendio" sul concetto di comunità, un mutamento sostanziale del linguaggio teorico della filosofia politica ha luogo solo quando, nei lavori di Hobbes e Spinoza, fa la sua comparsa il diritto naturale moderno. Da quel momento inizia il lungo processo dell'illuminismo filosofico durante il quale la natura va continuamente perdendo il ruolo di base esplicativa della socializzazione umana e la "comunità" o la "società" non possono più essere intese semplicemente come sostanza o fine ma anzitutto come "funzione".

Per Hobbes, ad eccezione della famiglia, che sarà concepita come sfera del privato, tutte le forme di socializzazione rappresentano semplicemente delle formazioni secondarie nel quadro di un ordinamento statale costruito mediante contratto. Anche Locke riconduce ogni formazione sociale ad un contratto e contemporaneamente sostituisce l'idea finalistica di perfezione con il concetto "funzionalistico" di sicurezza. A partire da questi riferimenti si comprende come sia stato possibile arrivare a quella pluralità di costruzioni giuridiche di tipo contrattualistico dove, seppure non sia presente una distinzione tra comunità e società, si ritrova almeno un riferimento al concetto di "società" fondato sulla base del diritto. Per Rousseau la società civile si costruisce proprio a partire da

un *contract social* con il quale i cittadini decidono di dar vita ad una convivenza giuridicamente ordinata; anzi, questo organismo politico costruito mediante contratto può acquisire stabilità solo se i membri sono legati l'uno all'altro anche culturalmente da una religione civile.

È Hegel, tuttavia, che per primo distingue organicamente le diverse sfere costitutive della società moderna cercando di concepire la “società civile” secondo il modello contrattuale moderno, la “famiglia” secondo il modello romantico dell'unione e lo “Stato” secondo la concezione aristotelica della *koinonia*. Nella teoria hegeliana la società moderna comprende quindi tre forme di socializzazione che si distinguono in base al grado di unità e di intensità affettiva: mentre nella famiglia i soggetti sono tenuti insieme dalla forza vincolante del reciproco amore, nella sfera economica della società civile sono uniti solamente dalla “libertà negativa” dei rapporti contrattuali e nello Stato, infine, dal comune legame ad un fine sovraordinato. Hegel, seppure senza alcuna azione sistematica, ha dato un contributo essenziale per la successiva distinzione tra comunità e società.

Nonostante gli sforzi compiuti dai grandi filosofi dell'illuminismo premoderno, che comunque hanno gettato le fondamenta della comunità, la vera distinzione tra comunità e società è un fenomeno moderno. È la nuova disciplina emergente nella seconda metà dell'800, la sociologia, che si impadronisce di questo concetto e ne fa uno dei suoi cavalli di battaglia; ne esalta il valore, con Tönnies, ne riconosce i limiti e l'inadeguatezza, con Durkheim, ne evidenzia la natura di arretratezza premoderna, con Weber, salvo poi riscoprire la comunità, esaltarla come cura del male post-moderno e riaffondarla con l'accusa di essere nemica della libertà.

2. Il concetto di comunità: Tönnies e i classici del pensiero sociologico

I rapporti che uniscono gli individui o, come le chiama Tönnies, le volontà umane si trovano tra di loro in relazioni molteplici; tuttavia è possibile ricondurli sostanzialmente a due gruppi: da una parte tale rapporto può essere concepito “come vita reale organica”, e questa è l'essenza della *comunità*, dall'altra “come formazione ideale e meccanica” che riassume il concetto di *società* (Tönnies 1979: 45).

Nonostante i termini comunità e società siano stati spesso utilizzati come sinonimi, agli occhi di Tönnies essi si presentano come vera e propria antitesi: “ogni convivenza confidenziale, intima, esclusiva viene intesa come vita in comunità; la società è invece il pubblico, è il mondo. In comunità con i suoi una persona si trova dalla nascita, legata ad essi nel bene e nel male, mentre si va in società come in terra straniera. Il giovane viene messo in guardia contro la cattiva società; ma parlare di «cattiva comunità» è contrario al senso della lingua” (ib). “La comunità – continua

Tönnies – è la convivenza durevole e genuina, la società è soltanto una convivenza passeggera e apparente. È quindi coerente che la comunità debba essere intesa come organismo vivente, e la società, invece, come un aggregato e prodotto meccanico”. “La comunità – taglia corto Tönnies – è antica, mentre la società è nuova, come cosa e come nome” (ib: 46).

Per Tönnies “la teoria della comunità muove dalla premessa della perfetta unità delle volontà umane come stato originario o naturale, che si è conservato nonostante e attraverso la separazione empirica, atteggiandosi in forme molteplici secondo la natura necessaria e data dei rapporti tra individui *diversamente condizionati*” (ib: 51). In prima istanza la comunità è possibile a partire da rapporti che si basano sulla *discendenza* e sul sesso come il rapporto tra madre e bambino, il rapporto tra uomo e donna come coniugi e il rapporto tra coloro che si riconoscono come fratelli e sorelle, o almeno come figli della stessa madre. Emerge chiaramente come per Tönnies l’embrione di una comunità sia ravvisabile nell’appartenenza ad una stessa stirpe e quindi in un legame di sangue. Oltre al legame di sangue, di cui l’espressione più evidente risiede nel legame di parentela che trova la sua sede più adeguata nella casa comune, Tönnies considera prodromici ad una comunità i rapporti di luogo e i rapporti di spirito; i primi emergono nel vicinato che è il carattere generale della convivenza nel villaggio, i secondi nell’amicizia prodotta nel modo più spontaneo dalla identità e dalla somiglianza della professione o dell’arte.

La vita della comunità implica quindi una generalizzata condivisione di beni e situazioni: i membri di una comunità hanno gli stessi amici e riconoscono gli stessi nemici, si danno protezione reciproca e costruiscono difese comuni, organizzano un sistema economico basato sugli stessi presupposti. Presupposto della comunità, ed è questo uno dei passaggi più profondi dell’opera di Tönnies, è quindi la *comprensione*, un modo di sentire comune e reciproco che “rappresenta la particolare forza e simpatia sociale che tiene insieme gli uomini come membri di un tutto. (...) La comprensione riposa quindi su un’intima *conoscenza* reciproca, in quanto questa è condizionata – e a sua volta la stimola – dalla partecipazione immediata di un essere alla vita dell’altro, dall’inclinazione alla simpatia nella gioia e nel dolore” (ib: 62).

Certo è che tale modello comunitario sarebbe oggi difficilmente riproponibile vista la ristrutturazione che ha caratterizzato le società contemporanee, almeno quelle occidentali, in modo pluralista e multi-culturale: per Tönnies, al contrario, la comunità è tanto più probabile quanto maggiore è la somiglianza di costituzione e di esperienza e quanto più la disposizione naturale, il carattere, il modo di pensare sono eguali e concordanti; in particolare la comunità non è possibile se non a partire da una lingua comune.

La relazione comunitaria risulta tuttavia permeata da un senso di profondo paternalismo che si regge sul rispetto delle gerarchie, come dimostra il ruolo che Tönnies attribuisce al concetto di *dignità* ovvero l'autorità esercitata da un superiore per il bene dell'inferiore e che si presenta sotto tre specie: la dignità dell'età, la dignità della forza e la dignità della saggezza o dello spirito e che si riuniscono appunto nella dignità che compete al padre da cui nasce il senso della *reverenza*. In virtù di ciò diviene possibile, agli occhi di Tönnies, un rapporto comunitario anche tra padrone e servo.

Al contrario “la teoria della società muove dalla costruzione di una cerchia di uomini che, come nella comunità, vivono e abitano pacificamente l'uno accanto all'altro, ma che non sono già essenzialmente legati, bensì essenzialmente separati, rimanendo separati nonostante tutti i legami, mentre là rimangono legati nonostante tutte le separazioni. (...) In questo ambito ognuno sta per conto proprio e in uno stato di tensione contro tutti gli altri. (...) Nessuno farà qualcosa per l'altro, nessuno vorrà concedere e dare qualcosa all'altro, se non in cambio di una prestazione o di una donazione reciproca che egli ritenga almeno pari alla sua. È anzi necessario che essa gli sia più gradita di ciò che avrebbe potuto tenere per sé, poiché soltanto l'ottenimento di un oggetto che appare migliore lo indurrà a privarsi di un bene” (ib: 83).

La società non ammette quindi alcuna entità superiore agli individui che rimangono divisi l'uno dall'altro; non esiste alcun bene comune ma anzi ognuno, nel godere di quanto possiede, cerca di escludere l'altro a meno che non avvenga uno scambio. Da questo punto di vista la società corrisponde all'economia di mercato anzi, la società è il mercato tant'è che Tönnies vede la società come “società borghese”. Nella società acquista un ruolo determinante il denaro e in particolare il denaro cartaceo che attribuisce valore alle cose; risulta inoltre determinante il contratto che permette l'incontro tra volontà altrimenti divergenti e lo stesso concetto di obbligazione che garantisce l'assoluzioni di prestazioni dovute anche attraverso coercizione. Ciò è possibile solo a partire dal riconoscimento di un ordinamento giuridico che può essere riassunto nella formula *pacta esse observanda*. “Prima e al di fuori della convenzione – e anche prima e al di fuori di ogni contratto particolare – il rapporto di tutti verso tutti può essere concepito come un rapporto di ostilità potenziale o come una guerra latente, contro cui tutti quegli accordi della volontà spiccano poi come altrettanti trattati e conclusioni di pace” (ib: 96). La società si regge sulla concorrenza e non sulla fratellanza anche se poi di fatto sono possibili delle coalizioni per ridurre i danni e magari per crearsi dei nemici comuni e ciò da luogo ad una “*socialità convenzionale*, la cui regola suprema è la cortesia: essa consiste in uno scambio di parole e di compiacenze nel quale

ognuno sembra essere a disposizione di tutti e tutti sembrano stimare gli altri come loro pari, ma nel quale in realtà ognuno pensa a se stesso ed è preoccupato di affermare la sua importanza e i suoi vantaggi in contrasto con tutti gli altri. Cosicché, per tutto ciò che di gradevole l'uno fa all'altro, si aspetta di ricevere in cambio almeno un equivalente, ed anzi lo esige; e di conseguenza pesa esattamente i suoi servizi, le sue adulazioni, i suoi regali, e così via, in relazione all'effetto desiderato" (ib: 97). Da questo punto di vista lo sviluppo della società sulla comunità segna la fine della gratuità e il passaggio da una economia domestica e contadina ad una commerciale e industriale come descrive Tönnies riprendendo la teoria di Marx.

Dopo l'analisi dei due fondamentali concetti di comunità e società, Tönnies effettua un'ulteriore distinzione tra quella che chiama *volontà essenziale* e quella che definisce come *volontà arbitraria*; seppure tale dicotomia abbia riscontrato un minore successo nell'ambito della teoria della comunità che si è sviluppata a partire dall'analisi tönnesiana, si tratta di una copia utilizzata per meglio specificare le due tipologie di relazione umana. Se ogni azione è definibile come umana solo in base alla partecipazione del pensiero, si deve tuttavia distinguere "la volontà in quanto in essa è contenuto il pensiero, e il pensiero in quanto in esso è contenuta la volontà" (ib: 129). Nel primo caso la volontà dell'uomo è definita come volontà essenziale, nel secondo come volontà arbitraria; "la volontà essenziale è l'equivalente psicologico del corpo umano, cioè del principio dell'unità della vita, in quanto questa viene concepita sotto quella forma della realtà alla quale appartiene lo stesso pensiero (...). – La volontà arbitraria è una formazione del pensiero stesso, la quale possiede quindi una vera e propria realtà soltanto in relazione al suo autore – il soggetto del pensiero, anche se essa può venir conosciuta e riconosciuta da altri" (ib: 129). Ne discende che la volontà essenziale è condizione della comunità mentre la volontà arbitraria produce la società.

Anche se non è chiaro se a questa distinzione tra comunità e società si dovesse attribuire un valore soltanto analitico o anche empirico, l'aspetto più importante del lavoro di Tönnies riguarda la tesi complessiva sviluppata dall'autore: la tesi, cioè, secondo cui nel corso dell'affermazione del capitalismo le sfere d'azione della società avrebbero minacciato o dissolto progressivamente quelle relazioni sociali che possiedono i caratteri propri della comunità. Secondo Honneth (1999: 9), questa diagnosi di Tönnies non era pensata come una tesi di filosofia della storia che volesse affermare l'irreversibilità o l'inevitabilità di un determinato sviluppo; né intendeva essere recepito come un romantico che rimpiange nostalgicamente le vecchie forme di vita delle comunità rurali. Piuttosto l'intero impegno del "socialdemocratico" Tönnies mirava ad esplorare le

possibilità sociali della creazione di comunità che, come le corporazioni o i sindacati, fossero adeguate alle condizioni dell'epoca industriale.

Dopo Tönnies, in effetti, il pensiero sociologico classico tende ad esaltare il passaggio verso forme più "evolute" e moderne di integrazione sociale, che ridimensionano la portata etica e sociale della comunità.

Per rimanere nell'ambito dei cosiddetti "classici" del pensiero sociologico i due riferimenti obbligati sono quelli di Durkheim e Weber, anche se nessuno dei due parla esplicitamente della comunità nei termini usati da Tönnies.

Durkheim nella sua analisi del processo di modernizzazione introduce i concetti di "solidarietà meccanica" e "solidarietà organica". Al contrario di Tönnies e di Weber, nella sua analisi del passaggio da una società premoderna e tradizionale alla società moderna, Durkheim ha insistito sulla necessità di considerare i rapporti fra forme sociali che si succedono piuttosto che su una netta contrapposizione, soffermandosi più sugli aspetti tradizionali contenuti nelle società più evolute invece di sottolineare quanto è stato perduto.

Mentre nelle società premoderne organizzate secondo i riferimenti della solidarietà meccanica regna, tra i soggetti, un livello di concordia emotiva e cognitiva così alto che l'integrazione sociale può compiersi sulla base di una condivisione di una coscienza collettiva (il riferimento è chiaramente all'idea di comunità), le società moderne sono caratterizzate da un minor livello di omogeneità. La società moderna, contraddistinta dalla solidarietà organica, è caratterizzata per le differenze individuali tra i soggetti; tali differenze sono così rilevanti che per provvedere all'integrazione sociale si rende inevitabile ricorrere ad una costrizione cooperativa fondata sulla divisione del lavoro.

Mentre Tönnies con la sua distinzione concettuale intende attirare l'attenzione soprattutto su due forme di socializzazione tra le quali nella società moderna deve instaurarsi un equilibrio, lasciando aperti spazi sociali sia per la comunità che per la società, Durkheim presuppone inequivocabilmente una successione evolutiva delle due forme di solidarietà. Il processo di individualizzazione in atto nella società moderna, come si può riscontrare nel mutamento strutturale del diritto penale o nel cambiamento dei modelli di coscienza religiosa, porta ad un rapido superamento della solidarietà meccanica a vantaggio della solidarietà organica fondata proprio sulla divisione del lavoro.

Durkheim fonda la propria tipologia della comunità sulla natura del legame sociale, a partire dagli aspetti normativi che regolano e mantengono in vita i diversi aggregati sociali. Le leggi delle comunità primitive sono essenzialmente repressive, in quanto l'atto deviante viene percepito come violazione di una coscienza collettiva che chiede di essere vendicata;

il legame sociale, in questo caso, è quello della solidarietà meccanica. Le leggi delle comunità civilizzate sono invece fondate sul principio della riparazione del danno arrecato e il legame presupposto viene definito come solidarietà organica che deriva dalla cooperazione. In sintonia con l'approccio positivista Durkheim delinea una teoria dell'evoluzione sociale come passaggio dalla solidarietà meccanica alla solidarietà organica.

3. *Voglia di comunità e società dell'incertezza*

La ripresa del dibattito sulla comunità dopo l'epoca d'oro moderna e il periodo critico post-moderno, è stato inevitabile quanto inatteso anche se oggi c'è da temere che a questo concetto si leghi una gran quantità di intenti teorici e aspettative politiche da fargli perdere qualsiasi significato chiaramente definito. Il concetto di comunità è spesso utilizzato con l'intento di richiamare l'attenzione su un precedente nucleo di valori condivisi che nella fondazione delle norme o dei principi morali non può non essere preso in considerazione ed anzi, non può non essere al centro dell'attenzione, magari in contrapposizione alle impostazioni *liberal*. La comunità è utilizzata anche in ambito politico, ed è qui che assume i tratti più contraddittori perché se per alcuni questo riferimento è indirizzato a rafforzare forme di partecipazione attiva alla vita democratica per altri serve ad escludere proprio dalla partecipazione quanti non fanno parte *in origine* di questa stessa democrazia. Infine, in ambito più squisitamente sociologico, la comunità è stata riscoperta per esaltare i vincoli solidaristici dei gruppi primari ed evitare il rischio di isolamento sociale, conseguenza dell'individualismo dilagante.

La comunità è oggi rinata proprio in contrapposizione al concetto "moderno" di società: "mentre con questo, a partire da Locke, Kant o Hegel viene intesa una forma di unione sociale (*sozial*) nella quale i soggetti si rispettano vicendevolmente come portatori individuali di diritti, la nozione di "comunità" designa una sorta di unità nella quale i soggetti in un modo o nell'altro sviluppano reciprocamente vincoli positivi" (Honneth 1999: 12) anche se non sempre è chiaro in cosa consistano tali vincoli. Si fa riferimento di volta in volta ai sentimenti condivisi, alle possibili convinzioni comuni, alla memoria storica od anche all'appartenenza territoriale senza sapere però quanto, in un'epoca di globalizzazione, queste dimensioni si radichino davvero nei singoli individui o se questi possano essere membri di diverse comunità oppure di una sola.

La nuova voglia di comunità è dovuta al fatto che quando la si richiama si intende come il luogo del *privato*, riferibile alla persona nella sua sfera spirituale, di azione individuale e di relazione primaria; del *comunitario*, che è "stare insieme", riconoscersi a vicenda nella

dimensione dell'appartenenza comune, del principio di distinzione, del rapporto di reciproca assistenza, di solidarietà, di affidabilità; del *civico*, inteso in maniera distinta eppure correlato al politico, come impegno determinabile e verificabile, come assunzione di comune responsabilità avente riscontri vicini; dell'*istituzione*, fondamentale anche per il rapporto di produzione, scambio e consumo a cui si affida il mercato capace di riconoscere nel principio di cittadinanza la possibilità di fornire tutela e di richiedere lealtà per il mantenimento dell'assetto istituzionale stesso; delle *radici culturali*, che non richiedono accettazione istituzionale, ma condivisione di valori e lealtà rivolta verso la gente; della "*compositezza*" che rende possibile il costituirsi diversificato dei rapporti facendo sì che il principio di distinzione e di differenziazione non diventino barriere contro gli altri, ma rendano possibile la differenza cooperante in reciprocità, capace di rilanciare un atteggiamento di valorizzazione di ogni risorsa umana (Merler 1999: 526-527). Emergono insomma tutta una serie di riferimenti positivi, quasi utopici, e quindi normativi, su come dovrebbe essere la società, su come dovrebbero essere i legami e le relazioni sociali e invece non lo sono.

Nell'Enciclopedia Garzanti di filosofia si legge che la comunità è l'"insieme di soggetti legati da uno o più fattori di diversa natura (etnica, territoriale, linguistica, religiosa, economica, politica ecc.) che li portano ad interagire tra loro più che con i membri di altre collettività. Tratti caratteristici di una comunità sono la maturazione da parte dei soggetti di una specifica identità, l'acquisizione di un elevato senso di appartenenza, la formazione di rapporti di solidarietà".

Il filosofo francese Jean Luc Nancy (1995), riferendosi all'analisi offerta da Tönnies e da tutti coloro che si soffermano sulla valenza positiva della comunità, reputa riduttiva questa contrapposizione tra i concetti di comunità e società. Secondo Nancy non esiste nessuna comunità perduta da ricostruire: l'avvento di una società basata su stato, industria e capitale, non avrebbe causato la dissoluzione di una felice e ideale comunità precedente. Il mito della comunità perduta sarebbe soltanto un archetipo culturale occidentale che ha origine da Omero, fino ad arrivare al cristianesimo e al marxismo; l'ideale della comunità incarna la paura di riconoscere che non è mai esistita una comunità mitica come quella di Cristo o di Marx: "*la comunità non ha avuto luogo o meglio, se è certo che l'umanità ha conosciuto (e conosce ancora, fuori dal mondo industriale) legami sociali diversi da quelli che conosciamo, la comunità non ha avuto luogo fra gli indiani d'America, non ha avuto luogo in una età delle capanne, non ha avuto luogo nello "spirito del popolo" hegeliano, né nell'agape cristiana. La gesellschaft non è venuta, insieme con lo stato, l'industria e il capitale, a dissolvere una gemeinschaft precedente*" (Nancy 1995: 36).

Per Nancy la società ha semplicemente sostituito una supposta comunità di tipo “partecipativo”, un’aggregazione di individui in cui forse vi era un maggior numero di esperienze comunicative differenti, di valori e di ideali, ma contemporaneamente la struttura sociale era più rigida e più povera rispetto a quella dell’attuale società. “*La comunità, lungi dall’essere ciò che la società avrebbe perso o infranto, è ciò che accade – questione, evento, imperativo – a partire dalla società*” (Nancy 1995: 37).

Nancy invita, dunque, a non rimpiangere una comunità perduta di anime e corpi e a non voler ricostruire, attraverso i mezzi offerti dalle nuove tecnologie, una nuova comunità originaria. Bisogna, invece, accettare i limiti delle relazioni sociali e comunitarie e provare a costruire relazioni che umanizzino il presente, che ci caratterizza come uomini finiti e limitati. Per Nancy, non è dato un “soggetto” che entra in relazione con altri, ma una singolarità che “compare” solamente all’interno di una comunità: la comunità nasce quando singolarità che non hanno la pretesa di essere divine ed eterne, mettono in comune parti limitate della loro esistenza. Si tratta di “*una logica del limite, logica di ciò che non appartiene né al puro dentro, né al puro fuori, logica che caratterizza l’essere-con, il quale si colloca fra la disgregazione della “folla” e l’aggregazione del “gruppo”, e l’una e l’altro sono in ogni momento possibili, virtuali, prossimi. Questa sospensione caratterizza l’essere-con: un rapporto senza rapporto, un’esposizione simultanea al rapporto e all’assenza di rapporto*” (Nancy 1995: 182-183). L’essenza comunitaria è intrinseca nell’uomo e ne precede l’individualità.

Anche per Bauman (2002) il bisogno di comunità è qualcosa che genera confusione, principalmente perché appare sempre meno chiaro se le realtà che le descrizioni della comunità pretendono di rappresentare siano in bella evidenza e, qualora siano rinvenibili, se la loro speranza di vita sia tale da garantire il tipo di rispetto che le realtà impongono. Per il sociologo polacco la strenua ricerca della comunità si presenta come panacea per arrestare il dilagare della modernità liquida, una forma di legittimazione a posteriori dell’individualità dilagante: “tutte le comunità sono *presunte*; sono progetti più che realtà, qualcosa che viene *dopo*, non *prima*, della scelta individuale”.

Il paradosso del comunitarismo, che negli ultimi anni è andato sempre più contrapponendosi al liberalismo, consisterebbe proprio nel fatto che non tiene conto di questo mutato rapporto tra individuo e società, tra individuo e collettività, tra individuo e comunità: paradossalmente dire oggi “è bello fare parte di una comunità” costituisce una testimonianza indiretta del suo *non* esserne parte, o dell’improbabilità di continuare a farne parte ancora a lungo se non riflettendo i singoli muscoli e aguzzando i singoli ingegni. L’appartenenza ad una comunità diventa insomma sempre più scelta individuale e consapevole e questo è

chiaramente in contrasto con la comunità tradizionale del passato; forse per questo oggi si presentano sempre e solo come opportunità e sempre meno come vincolo. Il neo-comunitarismo sarebbe insomma una risposta alla crescente liquefazione della vita moderna, una risposta al dilagante senso di insicurezza arginabile proprio dalla promessa del paradiso sicuro offerto dalla comunità.

Ma se l'appartenenza ad una comunità diventa una scelta libera e individuale che può anche sempre essere rivista e ricontrattata, che razza di comunità è, allora? Vengono meno i presupposti sui quali si fondavano le comunità mitiche di Tönnies e di tutta la scuola post-romantica e si rende necessario ripensare i fondamenti stessi della comunità. Ha senso oggi parlare di comunità? Quando si parla di comunità, a cosa si fa riferimento? È lecito parlare della superiorità morale implicitamente attribuita alla comunità? Esiste ancora una contrapposizione tra i legami comunitari e quelli che invece hanno altri riferimenti esistenziali? Sono tutti quesiti centrali ma ai quali è oggi difficile dare risposta, soprattutto utilizzando i vecchi modelli interpretativi.

Oggi è sempre più difficile distinguere tra la sfera individuale e privata e quella sociale e pubblica, tra i bisogni soggettivi e le questioni sistemiche.

Come ha bene evidenziato Beck (2000), uno dei principali problemi delle società contemporanee, in modo particolare delle società occidentali, è che si ricercano soluzioni personali a contraddizioni sistemiche. Non mancano le contraddizioni perché, per esempio, l'exasperazione della dimensione individualista porta a concentrarsi sulla ricerca di salvezze individuali da problemi che invece sono comuni. La difesa del "guscio" diviene l'obiettivo prioritario di fronte a tutti i rischi possibili che risiedono all'esterno; ciò che sta fuori incarna l'insicurezza che assedia la nostra vita e in fondo l'individuazione del nemico, del pericolo, in tutto ciò che non è omogeneo con quello che noi siamo, con quello che noi abbiamo, *ci* serve per materializzare una condizione di inquietudine che altrimenti non saprebbe dove aggrapparsi.

Ritorna prepotentemente la voglia di comunità: per Bauman il rinato comunitarismo risponderebbe alla perdita delle sicurezze alla ricerca di un nuovo *eden*. I sogni di certezza e di sicurezza spingono gli individui a stringersi "sotto le ali" della comunità, che può presentarsi sotto tante vesti come per esempio quella della nazione. Non a caso in piena epoca di globalizzazione, insieme alle comunità virtuali, non mancano i rigurgiti nazionalisti, fondati sulla patria, l'onore, la bandiera e tutto ciò che richiama la retorica dell'appartenenza nazionale per distinguere da chi invece rimane tagliato fuori.

La comunità pensata da Tönnies entra in crisi quando la comu-

nicazione verso l'esterno è più intensa di quella interna, quando cioè l'equazione omogeneità=identità=comunità non torna più e non è più difendibile quella linea, non sempre virtuale, che segna il confine tra interno ed esterno, tra noi e loro. Si riscopre l'identità proprio per riaffermare la distanza che ci separa dal diverso e diviene un surrogato della comunità perduta. Paradossalmente l'identità fiorisce davanti alla crisi della comunità per garantire un livello minimo di sicurezza nei confronti del diverso. La protezione che una volta era offerta dalla comunità nelle società individualizzate è data dall'identità. L'identità sta alla comunità come le società individualizzate stanno ai miti nazionalisti. C'è, insomma, un nesso di consequenzialità tra la comunità e l'identità: il mito dell'identità nasce quando la comunità crolla. L'identità non sarebbe quindi che una riproposizione moderna della comunità, anzi l'identità è la trasposizione della comunità nelle società altamente individualizzate. Dal momento che non c'è più la comunità, l'identità può farne le veci.

4. Comunità e virtuale

Tutti riferimenti "sociologici" al concetto di comunità possono essere ricondotti sostanzialmente a due filoni: da una parte quello di estrazione psicologica, che fa riferimento alla tradizione post-romantica e che guarda alla qualità dei rapporti tra individui. In questo contesto rientrano i rimandi alla solidarietà, all'identificazione con il gruppo, ai sentimenti di carità e di amore, all'altruismo, all'integrazione; dall'altra il richiamo alla dimensione spaziale, dove l'idea di comunità si costruisce intorno ad un luogo determinato, dove la comunità si identifica con il territorio condiviso (Strassoldo 1987). L'elemento spaziale può essere considerato come necessario ma non sufficiente alla nascita di una comunità, la quale si stabilizza grazie ai legami psicologici ed emotivi che si creano tra i suoi membri. Oltre al riferimento psicologico e a quello spaziale, Strassoldo faceva poi riferimento anche ad un terzo approccio secondo il quale la comunità sarebbe il più piccolo gruppo sociale entro cui l'individuo può soddisfare tutti i suoi bisogni e svolgere le sue funzioni. Da questo punto di vista la comunità sarebbe il primo livello di organizzazione sociale completo ed autosufficiente. Sotto questa prospettiva il riferimento alla comunità virtuale pone qualche problema. Diventa difficile infatti, oltre che patologico, pensare alla comunità virtuale come ambito "completo" di realizzazione dell'individuo. Pensare ad una comunità virtuale come l'ambito entro il quale un individuo riesce a sublimare i suoi bisogni esistenziali rimanda inevitabilmente ad una condizione di forte disturbo psichico, ad una forma di asocialità socializzata attraverso il virtuale, appunto; non sono rari infatti i casi di dipendenza da internet, di dipendenza dal

mondo che ci si è creati sul web.

Diverso è invece il caso degli approcci post-romantici o di quelli riconducibili alla dimensione spaziale che possono comunque rappresentare una chiave interpretativa, seppur con le dovute cautele. Le comunità tradizionali, sia quelle di stampo psicologico sia quelle spaziali, facevano riferimento all'idea della grande famiglia, fondate sulla vicinanza fisica, oltre che sulle vicinanza emotiva. Con l'introduzione delle nuove tecnologie informatiche i rapporti umani si sono lentamente liberati dalla "dipendenza" dallo spazio. I sentimenti di affetto, solidarietà, amore, altruismo, identificazione, comunione, ecc. possono dirigersi liberamente verso persone lontane, individuate sulla base di criteri più diversi. La comunità non è più il luogo dell'identità ma diviene una sfera circoscritta del mondo vitale di ciascun individuo.

L'avvento e la diffusione delle nuove tecnologie ha infatti contribuito alla rivisitazione del concetto di comunità, soprattutto di alcune sue caratteristiche, come i fattori spaziali e temporali, ritenute fino ad allora basilari per poter parlare di comunità. Il dibattito odierno verte sul come imporre al concetto di comunità confini e limiti quali la prossimità fisica o geografica, o la coesione politica; contemporaneamente ci si domanda anche se una rete di persone connesse soltanto tramite delle parole o dei messaggi può costituire una comunità. I riferimenti delle comunità virtuali possono essere ritrovati, comunque, rimandando sia a quelle comunità fondate sugli aspetti emotivi condivisi sia a quelle che guardano alla dimensione spaziale anche se cambiano, in entrambi i casi, alcuni presupposti. Le comunità virtuali sono isole nella rete tessuta da internet, luoghi tridimensionali che si aprono all'interno della rete telematica e, come in una piazza, come in un'Agorà dell'antica Grecia, la gente si incontra, si trova e stabilisce delle relazioni. In queste isole le relazioni sono molteplici e costituiscono sostanzialmente un "doppio", anche se modificato, di tutte le relazioni comunitarie, di tutte le relazioni sociali ed affettive, e, paradossalmente, anche erotiche, che si svolgono nella vita reale (Ferri 1997). Come si vede è un modo del tutto "virtuale" di richiamare la dimensione spaziale; si abbatte lo spazio ricreando un nuovo spazio sul web. Lo stesso vale per l'aspetto psicologico: le comunità virtuali richiamano ad un sistema condiviso di interessi, di valori, di emozioni, anche se qui il limite è dato dal fatto che nessuno è certo di ciò che ciascun individuo dichiara di volere condividere. L'identità dichiarata per far parte di una comunità virtuale è a sua volta virtuale, è incerta o nascosta o artificiale.

Con le comunità virtuali acquista una posizione di primo piano il concetto di comunione, e al tempo stesso di comunicazione: comunità ha la stessa radice etimologica di comunicazione; entrambi i termini deri-

vano infatti dal vocabolo latino *communis* (comune), il quale deriva a sua volta da *cum* (con, insieme) e *munis* (obbligazione), oppure, *unus* (uno), dunque “mettere insieme”, “riunire” due elementi separati. Oggi comunità fa quindi sempre più riferimento all’aspetto comunicativo legato alla condivisione di determinati interessi piuttosto che alla concentrazione territoriale.

Le comunità virtuali sembrano superare la vecchia dicotomia tra “comunità” e “società”. Le comunità della rete posseggono infatti entrambe le istanze: ci sono siti e comunità che sono di natura strettamente commerciale, oppure istituzionale, dove vi si partecipa in ragione di una funzione o di un ruolo regale che si sfoggia. Ci sono, poi, comunità che si basano molto più su reti di affinità, su interessi comuni.

Un altro aspetto relativo al rapporto tra “comunità” e “società” nel virtuale rimanda alla durata della comunità virtuale. Le comunità classiche erano pensate quasi come a delle entità eterne, durevoli, forti, mentre la persistenza delle comunità virtuali può presentarsi molto più affievolita; spesso si confonde il virtuale con l’effimero. Il teorico Tomàs Maldonado (1997) ha ripreso questa tesi sostenendo che le comunità virtuali hanno delle caratteristiche di eccessiva fragilità; non reggono, per esempio il conflitto interno tra i membri, mentre nelle comunità reali, posizioni spesso diverse stanno dentro un unico contenitore. Mentre le comunità reali servono anche per ricomporre i possibili conflitti tra i membri, le comunità virtuali funzionano solo in caso di piena omogeneità e non hanno la forza per reggere lo scontro. Per Maldonado le comunità virtuali sono deboli e destinate alla dissoluzione anche perché non riescono a sopravvivere all’emergere di differenze al loro interno; le comunità che hanno come fondamento dei principi deboli, quali l’affinità e la comunanza di interessi particolari, non possono sostenere e superare gli eventuali conflitti. Tra l’altro, a causa di questa incapacità di articolare un confronto, secondo Maldonado le comunità virtuali non sono in grado di contribuire al potenziamento dell’agire democratico: *“Le comunità virtuali, in quanto associazioni che derivano da una libera e spontanea confluenza di soggetti con unanimi vedute, sono comunità con scarsa dinamica interna. Per il loro alto grado di omogeneità tendono ad essere decisamente autoreferenziali. E non di rado si comportano come vere e proprie sette, in cui l’esacerbazione del senso di appartenenza conduce, nei fatti, ad escludere qualsiasi differenza di opinione tra i membri”* (Maldonado 1997: 20).

Anche Bauman offre una lettura critica delle comunità virtuali: le comunità che si formano intorno ad idoli artificiali, come le comunità virtuali delle *chat*, non mettono in discussione l’autonomia individuale e sono caratterizzate da una estrema transitorietà; danno vita a legami senza conseguenze e per questo non sono vere comunità. Bauman (2001a:

69) chiama tali aggregazioni “comunità gruccia” poiché servono alla gente per abbandonare momentaneamente le proprie preoccupazioni vissute individualmente salvo poi riprenderle per abbandonarle su qualche altra gruccia. Il tratto comune di ogni comunità gruccia “è la natura superficiale e frivola, nonché transitoria, dei legami che si instaurano tra i rispettivi membri. Tali legami sono fragili e di breve durata; essendo stato anticipatamente concordato che possono essere sciolti su richiesta, causano anche pochi problemi e suscitano poca o nessuna paura”. Le comunità gruccia sono l’esatto contrario delle comunità etiche che invece richiedono impegni a lungo termine.

Tuttavia non è detto che la “debolezza” delle comunità virtuali impedisca un impatto reale sulla società. Altri teorici, più vicini ai riferimenti del pensiero debole, sostengono poi che la debolezza, sia strutturale sia intrinseca delle comunità virtuali, costituisca un vantaggio. Questa debolezza, in realtà, permette di stabilire i vincoli comunitari non sulla base di rapporti di potere, ma sulla base di scelte libere basate su affinità di interessi (Turkle 1996); dunque, in questa prospettiva, tale debolezza si trasforma in un valore positivo. In diversi ambiti della vita sociale i cosiddetti “legami deboli” si rivelano più efficaci delle relazioni più forti come l’amicizia e la parentela: lunghe catene di relazioni, anche se superficiali e meno strutturate rispetto ad altre, permettono di penetrare facilmente in ambienti nuovi, irraggiungibili limitando il proprio raggio d’azione sociale a quello permesso dai legami più forti (Granovetter 1998).

La debolezza e la fragilità delle comunità virtuali sono ridimensionate dalla forza delle relazioni interpersonali tra i membri (Rheingold 1993); mancando una dimensione spaziale fisica, la dimensione comunicativa gioca nelle comunità *online* un ruolo importantissimo. Rheingold, ricorrendo ad un’immagine presa dalla biologia, descrive le comunità virtuali come colonie di microrganismi che crescono spontaneamente in laboratorio, senza che nessuno le programmi. La spontaneità è infatti uno dei fattori vincenti di queste nuove comunità insieme all’informalità e alla mancanza di gerarchie di controllo, che offrono la possibilità di far emergere la propria individualità. Per Rheingold le comunità del cyberspazio sono nate anche in risposta al malcontento generale causato dalla scomparsa di spazi pubblici informali nella vita reale e per questo svolgono un ruolo assolutamente positivo.

Nonostante le molte critiche, a Rheingold viene riconosciuto il merito di aver individuato tre elementi portanti di qualsiasi comunità virtuale: il capitale sociale di rete, cioè la capacità delle comunità virtuali di colonizzare socialmente nuovi spazi, accogliendo nuovi elementi; il capitale di conoscenze, cioè l’insieme di competenze, abilità, esperienze individuali messe a disposizione della comunità; infine, la comunione

sociale, cioè il senso di vicinanza, presenza e condivisione che si provano partecipando ad una comunità virtuale (Pravettoni 2002).

Una definizione minima di comunità virtuale è quella offerta da Pravettoni (2002: 173) che la vede come *“un gruppo formato da persone che sono entrate in contatto grazie alla Rete (www, canali irc, mud, ecc.), si percepiscono parte di questo gruppo, vi partecipano e creano rapporti di comunicazione e, a volte, relazioni interpersonali con gli altri membri”*. Questa definizione mette in evidenza gli elementi oggettivi sempre presenti in una comunità virtuale, ovvero il contatto avvenuto tramite Internet, un insieme di individui, la consapevolezza di appartenere ad un gruppo e una rete di relazioni comunicative ed interpersonali tra i membri. Secondo Pravettoni, inoltre, è preferibile adoperare il termine “comunità” anziché “gruppo” o “società”, in quanto gli aggregati sociali che si sviluppano in Internet sembrano mancare di elementi quali stabilità e solidità strutturale, e anche perché tale vocabolo sembra più corretto data l’importanza del senso di comunione e del fattore spaziale condiviso che caratterizza gli ambienti virtuali. La comunione di interessi ed ideali è spesso la ragione costitutiva delle comunità virtuali, mentre per quanto riguarda l’elemento spaziale, s’intende uno spazio virtuale. Tuttavia, in riferimento alla dicotomia tönnessiana, le comunità virtuali sembrano, paradossalmente, portatrici dei valori della società: i rapporti interpersonali non sono in esse strettamente vincolanti, e non sempre è presente uno scopo comune; sono delle comunità di interessi e quindi delle società. Inoltre tra le caratteristiche maggiormente contestate alle comunità virtuali sono la loro eccessiva omogeneità e la mancanza di impegno morale, poiché la quasi totalità di esse è strutturata in base ad interessi comuni esclusivi; ne consegue il rischio di formare gruppi basati sulla similarità e la somiglianza, con una tendenza alla chiusura e al settarismo. Poiché i partecipanti possono lasciare una comunità virtuale con un semplice “click”, ciò non favorisce una disponibilità al dialogo e al confronto con la diversità.

Qualunque definizione di comunità virtuale si prenda a riferimento, l’aspetto sicuramente più interessante dal punto di vista sociologico riguarda il dibattito che si è scatenato intorno a questo concetto: da una parte si tende a evidenziare gli aspetti positivi, i vantaggi che possono derivare agli individui dallo sviluppo delle nuove tecnologie e dalla creazione di comunità virtuali; dall’altra, invece, la nascita di questi aggregati è interpretata come un sintomo ed una causa della decadenza del senso di comunità.

Il problema è se la comunità virtuale sia da considerare come una fantasia tecnologica in cui le persone vivono in ciò che Mills definiva “mondi di seconda mano”, incatenate ai loro computer, sperimentando

la vita attraverso una tecnologia de-umanizzata piuttosto che attraverso contatti umani ed intimi.

Un altro tema “caldo” a proposito del virtuale riguarda il dubbio se lo sviluppo e la diffusione delle nuove tecnologie abbia dato vita ad una nuova classe elitaria, costituita da coloro che hanno libero accesso alla rete, creando quindi nuove forme di marginalità sociale virtuale.

A favore di questa posizione sembra essere Turkle (1996) che come conseguenza dello sviluppo delle nuove tecnologie vede la creazione di un'élite dell'informazione, piuttosto che dall'edificazione di una vera comunità. Sembra che i mezzi elettronici rappresentino per lo più luoghi nei quali rifugiarsi per fuggire dalle paure derivanti dalla vita reale, e per supplire al senso di nostalgia che deriva dalla mancanza di un senso di appartenenza e di comunità ormai scomparso e soppiantato da una sorta di anonimato sociale, in quanto nell'atomizzazione post-moderna della vita sociale sono sorte comunità di vicini che spesso non si conoscono.

Se i sostenitori delle nuove tecnologie pensano che, grazie ad esse, sarà possibile ampliare i propri orizzonti e le possibilità comunicative offerte da internet invertiranno il processo di atomizzazione della vita sociale contemporanea, i critici si soffermano sugli aspetti patologici; in effetti pensare che il modo di rivitalizzare il senso di comunità risieda realmente nello stare seduti soli nelle proprie case, scrivendo al computer e riempiendo le proprie vite con le amicizie virtuali fa paura.

Appare difficile ritenere che il vuoto e la mancanza del senso di comunità della società contemporanea possa essere riempito dal virtuale. Ogni innovazione permette di compiere sia un passo in avanti che uno indietro; le comunità virtuali non sono sempre buone o sempre cattive ma dipende dal tipo di rapporto che ogni individuo instaura con la sua comunità. Trovarsi completamente dipendenti dal virtuale e incapaci di instaurare rapporti reali con le persone fisiche è evidentemente un modo deviante di appartenere ad una comunità virtuale; non avere più bisogno di una comunità reale dotata di vicinanza fisica, può far sì che le persone dimentichino i benefici derivanti dai rapporti sociali tradizionali. Non sentire il bisogno di relazioni interpersonali fornite dalle comunità locali è inequivocabilmente un passo indietro.

La comunicazione, che sta alla base delle comunità virtuali, è fondamentale nella costruzione di solide comunità, in quanto essa è il fondamento delle relazioni interpersonali. Tuttavia la comunicazione costituisce soltanto una parte del complesso *puzzle* delle relazioni umane e rinunciare alla fisicità del faccia a faccia non mediato da una web cam può risultare piuttosto pericoloso.

Il problema rimane sempre quello di trovare un punto di equilibrio: non si deve rifiutare totalmente la vita sullo schermo, ma nemmeno con-

siderarla come un'esistenza alternativa. Le comunità virtuali non possono essere le sole comunità di appartenenza di un individuo tuttavia le comunità create *online* possono essere utili a migliorare le comunità *offline*: il virtuale, insomma, può divenire importante per il mondo reale, specie se aiuta a capirlo o se riesce a dare indicazioni su come migliorarlo.

5. *Identità e comunità virtuali*

Con la trasformazione della comunità e l'emergere del virtuale come ambito di nuova comunicazione può cambiare anche la forme dello sviluppo dell'identità. Nelle piattaforme virtuali si propongono tutta una serie di identità che possono corrispondere all'essenza reale dell'individuo oppure rimanere delle identità che sono solo possibili, quasi dei metaprogetti degli attori. Queste forme fittizie di identità sono potenzialità, aspirazioni, paure in larga parte sottratte alla verifica empirica ed al controllo sociale. È l'individuo che decide quale identità costruirsi, anche se in questa decisione viene sempre influenzato dal sistema normativo sociale di cui è partecipe. L'influenza dei media emerge nel loro fornire simboli ed immagini coinvolgenti in cui gli individui possono identificarsi (Mantovani 1995). L'elevata capacità interattiva degli ambienti virtuali sviluppa un elevato potere di suggestione, sempre meno bilanciato dal contesto normativo del sociale tradizionale, che esercita un'influenza sempre minore sui processi di costruzione dell'identità. Mantovani (1995: 207) mette in guardia dai rischi che l'eccessiva esposizione alle informazioni mediatiche può causare sul piano della costruzione dell'identità: *“se la mole delle informazioni e delle immagini disponibili crescerà senza che si sviluppino una corrispondente capacità degli attori di integrare le nuove esperienze in forme significative e condivise, lo sviluppo degli ambienti virtuali potrà stimolare la formazione di sé possibili sempre più divergenti e sempre più frammentari”*. L'utilizzo delle nuove tecnologie informatiche applicate alla costruzione di comunità virtuali richiederebbero dei veri e propri tirocini formativi destinati a dotare i soggetti degli strumenti per gestire la propria identità in rapporto al virtuale.

La fragilità riscontrabile nelle identità degli individui delle società occidentali insieme alla crisi dei vincoli comunitari tradizionali, espongono i soggetti ad un forte stato di debolezza: *“l'incompiutezza dell'identità e, in particolare, la responsabilità che ognuno deve impegnare per compierla, sono di fatto in intimo rapporto con tutti gli altri aspetti della vita moderna”* (Bauman, 2001b). La modernità sostituisce la determinazione, il determinismo, imposto dal rango sociale cui si appartiene, tipico delle società tradizionali, con un'autodeterminazione coercitiva e obbligatoria: *“la caratteristica stessa della vita moderna è la*

necessità di diventare ciò che si è” (ibidem). Se la società premoderna era una società di stati, la forma della società contemporanea “dipende in gran parte dalle concezioni e dalle risposte date alla formidabile sfida dell’“individualizzazione”” che consiste “nel far passare l’identità umana dallo stato di un dato a quello di un compito, assegnando agli attori la responsabilità di svolgerlo e di rivendicarne le conseguenze, nonché gli effetti collaterali”. La conseguenza più diretta di questo processo di individualizzazione è la diffusione di una condizione di costante “agitazione”: “non importa se siamo molto qualificati o non abbastanza, molto colti o non abbastanza, con un posto di lavoro o già licenziati. Sono pochissime, o nulle, le cose che possiamo intraprendere per “fissare” il futuro, in conformità alle norme correnti”. Ciò comporta che uomini e donne siano continuamente costretti a correre senza la promessa di un riposo e senza la garanzia di giungere a una qualsivoglia destinazione, a una “rifissazione” ultima che garantirebbe la fine dei loro tormenti: lo stile di vita di questa condizione di “de-fissazione” è caratterizzato dall’“essere in movimento”.

In queste condizioni è facile confondere reale e virtuale.

L’identità di una persona incarna la molteplicità. Ognuno si modifica continuamente in relazione ai contesti sociali e ai ruoli che riveste di volta in volta all’interno degli ambienti in cui si trova: ad esempio un individuo può essere figlio, genitore, studente, amico, e così via. Il *cyberspazio* offre una nicchia per ciascuna di queste sfaccettature del sé. Spesso, si parla del fatto che è possibile “comporre” (*deconstruct*) se stessi online. Infatti, non è necessario presentare le proprie caratteristiche “in un solo, grande pacchetto”, in quanto possiamo suddividerle “in pacchetti di dimensioni e contenuti diversi” (Suler, 2001).

Nel *cyberspazio*, dissociare o dividere in compartimenti le caratteristiche della propria personalità può rivelarsi un utile modo per controllare la molteplicità del sé.

Online esiste l’opportunità di focalizzarsi su particolari aspetti della propria identità e svilupparli. È inoltre possibile, per le persone, esplorare ed esprimere altri versanti della propria personalità e del proprio sé che non riescono a manifestarsi nelle interazioni faccia a faccia. Nelle comunità virtuali, ad esempio, alcuni tendono ad incrementare l’emergere dei tratti più positivi, altri, invece, si focalizzano su alcuni tratti considerati negativi nel tentativo di trasformarli o di cambiare il proprio atteggiamento verso di loro. È il caso dei timidi, che grazie alla protezione offerta dallo schermo e alla “maschera” del *nickname*, possono riuscire in quello che gli è impedito nel *face to face*.

Nelle comunità virtuali manca qualsiasi garanzia sull’identità degli individui interagenti: è infatti diffuso il cosiddetto fenomeno del *fake*,

ovvero la simulazione di un'identità fittizia, che può prevedere il cambiamento di genere, di età, e così via. In questo caso, il soggetto fornisce un'immagine di sé più stereotipata per dare maggiore credibilità e coerenza all'immagine che desidera creare.

In genere ciò che induce un soggetto a sviluppare una persona *online* è il desiderio di comunicare. In rete chi non comunica e non manifesta la propria presenza attraverso l'interazione in un *newsgroup*, la partecipazione ad una *mailing list* o la creazione di una propria *homepage*, non esiste da un punto di vista sociale (Paccagnella 2000). In Rete, non vi è esistenza in assenza della parola scritta: la parola è fondamentale per la vita *online*, mentre il silenzio è equiparabile alla morte. La propria immagine su Internet è gestibile attraverso ciò che si comunica scrivendo.

Nelle interazioni *faccia a faccia*, parte delle informazioni riguardanti la propria persona vengono comunicate consciamente e coerentemente alle finalità principali dell'interazione, mentre un'altra parte di informazioni viene comunicata involontariamente: si tratta di quelle che Goffman chiama *information given*, cioè intenzionali e calcolate, e *information given off*, cioè quelle prive di intenzionalità, che si manifestano spontaneamente.

Nel *cyberspazio*, invece, è più difficile trovare questa distinzione perché mancano punti di riferimento quali la fisicità, i gesti, l'abbigliamento, la mimica, l'intonazione, lo sguardo, e così via anche se comunque rimane evidente l'esigenza di definire e mantenere, anche in Rete, un sé accettabile. La messa in scena del sé e della propria identità, o almeno dell'identità che si vuole adottare e dimostrare, e l'interpretazione della condotta altrui, devono dunque assumere forme specifiche utilizzando le risorse e gli strumenti disponibili.

La Rete offre infatti innumerevoli meccanismi per costruire ed esprimere la propria identità iniziando dalla scelta dello pseudonimo – il *nickname* – oppure con la firma che si può inserire alla fine delle e-mail o dei post, fino alla forma più “compiuta”, vale a dire con la costruzione della propria *homepage*, o pagina personale, che è un vero e proprio luogo di presentazione di sé.

Anche in assenza della fisicità, internet garantisce una gestione accurata e attenta della propria identità, non solo permettendo ai soggetti di operare una scelta delle caratteristiche di sé che intendono presentare o tralasciare, ma anche offrendo l'opportunità di sperimentare una nuova forma di identità virtuale rappresentandosi come preferiscono. Inoltre sulla rete ognuno può costruirsi una o più identità alternative, assumendo ruoli o rappresentazioni sempre nuovi e diversi, a seconda della comunità virtuale che di volta in volta si frequenta.

Nelle comunità virtuali il nome che ogni membro si dà e con il

quale sceglie di presentarsi diviene una parte integrante dell'identità; rappresenta contemporaneamente l'identità che si sceglie di assumere e quella che si vuole venga riconosciuta dagli altri membri della comunità. Nel *cyberspazio*, il soprannome non si va ad aggiungere al nome effettivo, bensì ne prende il posto, lo sostituisce, divenendo il vero e proprio nome del soggetto.

Nella vita reale i soprannomi vengono ideati dalle persone che un individuo frequenta; non è raro il caso che un soggetto abbia diversi soprannomi, a seconda dei gruppi frequentati, come la scuola, il lavoro, il gruppo sportivo o anche più semplicemente il nomignolo con il quale viene chiamato in famiglia. I soprannomi possono rifarsi ad una caratteristica fisica o ad un tratto caratteriale della persona cui si riferiscono. Su internet invece, nelle comunità virtuali, il *nickname* viene scelto personalmente e gli si attribuisce grande enfasi, per rafforzare l'immagine che una persona vuole dare di sé. Nelle cyberspazio un individuo può darsi più nickname a seconda di come vuole presentarsi in quel momento, o in base alla comunità virtuale che si frequenta, a seconda dei *newsgroup* cui partecipa, o degli indirizzi *e-mail* di cui dispone.

Oltre al *nickname* c'è la firma che è altrettanto importante per la costruzione di un'identità virtuale. Può essere inserita automaticamente al termine di un messaggio di posta elettronica o di un *post* inviato ad un *newsgroup* e può essere modificata periodicamente, permettendo così ai soggetti di ridefinire le "coordinate" della propria persona. La firma viene definita dall'utente e spesso comprende informazioni ulteriori rispetto allo pseudonimo. Tali informazioni permettono di veicolare altri indizi sulla propria identità. È possibile, ad esempio, inserire indicazioni circa la propria professione, correlate da numeri telefonici o elementi di reperibilità, nel caso di "serie" e-mail di lavoro, ma possono contenere slogan o massime per dare informazioni sul proprio carattere o sulle proprie posizioni politiche, nel caso si faccia parte di un qualche forum tematico.

Tra le peculiarità legate alle identità virtuali costruite per partecipare alle comunità virtuali meritano senza dubbio una menzione le "*fake*"; in Rete, il termine si riferisce ai casi di simulazione di un'identità fittizia o di scambio e appropriazione di nickname altrui. Nel *cyberspazio*, infatti, non sempre i "marchi" che definiscono un'identità sono stabili. Se nella vita reale i casi di personalità o identità multiple possono diventare vere e proprie, oltre che serie, patologie, come insegnano gli psichiatri, nella rete l'identità multipla non solo è ammessa, ma può diventare una modalità corretta di rappresentazione. Nel *cyberspazio*, almeno entro certi limiti, non viene considerato patologico sdoppiarsi in diverse personalità: "*non è patologico immaginare, né lo è scrivere i propri racconti fantastici: si*

tratta di una modalità espressiva che gli scrittori congelano nei romanzi, mentre i cybernauti fluidificano nella dimensione virtuale dell'interazione telematica" (Pravettoni 2002: 53). Quando è online una persona è ciò che scrive e l'identità può virtualmente "scindersi" in ciascun personaggio che decidiamo di raccontare e/o interpretare.

Le *fake* rimettono in discussione un altro aspetto tanto caro alle comunità reali, ovvero la fiducia. Se nelle società tradizionali, o in quelle legate da vincoli comunitari forti, il tema della fiducia non emergeva in modo autonomo e i legami sociali erano garantiti da vincoli ascrittivi, incondizionati spesso anche sostenuti da caratteri di natura religiosa nelle società globalizzate, incerte, complesse, la fiducia emerge in modo forte come nuovo collante sociale capace di rinnovare i legami tra gli individui ma anche tra individui e istituzioni. Nel virtuale il discorso cambia perché non si sa su quali basi costruire la fiducia. Se è vero che la fiducia è "l'assunzione selettiva di un criterio di affidabilità, che rende possibile alle persone accettare dei rischi e intraprendere insieme azioni dall'esito incerto, o intrattenere degli scambi, anche quando le condizioni sembrano precarie, o implicano vulnerabilità" (Roniger 1992: 13), è chiaro che in presenza di comunità virtuali, dove le relazioni sono intrattenute tra identità altrettanto virtuali – che magari sono base su condizioni reali – anche la fiducia non può che essere virtuale. Ma una fiducia virtuale sembra un *non sense*.

In realtà nelle società complesse anche la fiducia cambia e dall'essere qualcosa di esclusivo si ritrova sempre più in balia delle contingenze per cui occorre contemplare anche modi diversi di dare e ricevere fiducia, al limite anche la possibilità del tradimento.

Fuori dalla comunità tradizionale e una volta avviata la declinazione delle pluriappartenenze secondo metri puramente soggettivi, come nel caso delle comunità tradizionali, si giunge al paradosso che perde di senso anche il concetto stesso di tradimento perché non c'è più un asse fisso attorno al quale ciascuno di noi ruota: semmai il tradimento è proprio quello della non appartenenza, nel non esserci mai completamente e definitivamente (Turnaturi 2003: 127), è il tradimento diffuso e continuo costitutivo della *solitudine del cittadino globale* (Bauman 2000).

Ciascun individuo può risultare un ignobile traditore in una delle sue cerchie di appartenenza senza perdere stima e fiducia in altre cerchie: tutto è rimesso alla responsabilità del singolo, che non mette più in gioco tutto se stesso ma sempre e solo una parte per cui anche tradire non comporta una sanzione totale. Si tradisce qualcuno o un certa comunità ma rimane la stima di qualcun altro o rimane l'appartenenza a qualche altra comunità. "L'illusione di poter vivere molteplici bibliografie rafforza questa possibilità del tradire come gesto banale, non colpevole, come

segno della propria libertà” (Turnaturi 2003: 130) per cui anche il tradimento alla fine si presenta come una delle tante possibili forme dell’agire ed è sempre più accettato socialmente.

Senza una comunità di riferimento, il tradimento rimane una faccenda privata, di scarsa rilevanza pubblica, che mette di fronte solo tradito e traditore.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- Bauman Z. (2002), *Modernità liquida*, Laterza, Roma-Bari.
- Bauman Z. (2001a), *Voglia di comunità*, Laterza, Roma-Bari.
- Bauman Z. (2001b), *Identità. Noi, senza fissa dimora*, in "Domenica. Il sole 24 ore", 30 dicembre.
- Bauman Z. (2000), *La solitudine del cittadino globale*, Feltrinelli, Milano.
- Beck U. (2000), *Figli della libertà: contro il lamento sulla caduta dei valori*, in "Rassegna italiana di sociologia", XLI, n.1.
- Ferri P. (1997), *Intervista*, visto in www.mediamente.rai.it
- Ferri P. (1999), *La rivoluzione digitale. Comunità individuo e testo nell'era di Internet*, Mimesis, Milano.
- Honneth A. (1999), *Comunità. Storia concettuale in compendio*, in "Filosofia Politica", XIII, n.1.
- Strassoldo L. (1987), voce *Comunità*, in F. Demarchi, A. Ellena, B. Cattarinussi, *Nuovo dizionario di Sociologia*, Ed. Paoline, Cinisello Balsamo (MI).
- Granovetter M. (1998), *La forza dei legami deboli e altri saggi*, Liguori, Napoli.
- Maldonado T. (1997), *Critica della ragione informatica*,
- Mantovani G. (1995), *Comunicazione e identità*, Il Mulino, Bologna.
- Paccagnella L. (2000), *La comunicazione al computer*, Il Mulino, Bologna.
- Pravettoni G. (2002), *Web psychology*, Guerini e Associati, Milano.
- Rheingold H. (1994), *Comunità virtuali: parlare, incontrarsi, vivere nel ciber-spazio*, Sperling & Kupfer, Milano.
- Suler J.S. (2001), *The psychology of cyberspace*, in [http:// www.rider.edu/users/suler/psycyber/psycyber.html](http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/psycyber.html)
- Turkle S (1997), *La vita sullo schermo*, Apogeo, Milano.
- Turkle S. (1996), *Virtuality and its discontents: searching for community in cyberspace*, in "The American Prospect", 7, 24, visto in <http://epn.org/prospect/24/24turk.html>.
- Turnaturi G. (2003), *Tradimenti. L'imprevedibilità delle relazioni umane*, Feltrinelli, Milano.

Massimo Mareschi

COMUNICAZIONI, DINAMICHE DI GRUPPO E COMUNITÀ VIRTUALI

1. *La filosofia di Internet*

Cos'è Internet e a che cosa serve? Sono questi probabilmente i primi e fondamentali interrogativi ai quali chi si avvicina alla "*Rete delle reti*" vorrebbe trovare risposta. Le risposte più idonee sono prevalentemente di natura tecnica, tuttavia chi si avvicina per la prima volta ad Internet non cerca – o non cerca in primo luogo – una risposta tecnica. Necessita invece di una definizione generale che raccolga tutte le informazioni sparpagliate che vengono ricevute giornalmente attraverso i mass media.

Internet, oltre che essere diventato un enorme contenitore informativo, è in primo luogo uno strumento di comunicazione. L'“Internet” dei nostri giorni è un luogo virtuale accessibile per via telematica da ogni parte del mondo.

Persone provenienti da ogni parte del pianeta si incontrano in un *Newsgroup*, in un canale Irc o in un Mud; discutono di problemi sia personali sia di lavoro, fanno quattro chiacchiere, o semplicemente giocano insieme. Queste persone, usufruendo degli strumenti telematici, arrivano a conoscersi a fondo, con un forte coinvolgimento emotivo ed affettivo e ciò avviene, nella maggior parte dei casi, senza che si siano mai incontrate di persona.

Il popolo dei “navigatori” è un popolo che ha fiducia nel futuro e considera Internet come un luogo di incontro democratico le cui valenze sono prevalentemente positive. Benché sia molto difficile stabilire da cosa possa dipendere l'abitudine all'uso di alcuni strumenti di comunicazione piuttosto che altri, forse dall'appartenenza ad una determinata fascia anagrafica? o forse dalla particolare estrazione economica, sociale e culturale?

sembra comunque possibile riscontrare che le persone che si incontrano in Rete hanno molto in comune: per condizione socio-economica, per conoscenze ed abitudini, per la possibilità di condividere degli spazi (anche se non fisici) a diverse ore al giorno.

Le novità e le diversità derivano soprattutto dal peculiare modo di comunicare attraverso la Rete: basti pensare al fatto che i rapporti sociali nel *cyberspazio* sono tuttora prevalentemente affidati alla comunicazione scritta. Questo implica sicuramente delle profonde trasformazioni rispetto ai normali rapporti interpersonali basati sulla conoscenza diretta dell'interlocutore.

Gli studi finora svolti sulle comunità virtuali concordano nell'affermare che il *cyberspazio* ha, nei confronti dei suoi frequentatori, un effetto disinibente.

Considerazioni di questo tipo possono, però, essere velocemente vanificate dal progressivo sviluppo dei mezzi telematici e superate prima ancora di aver raggiunto la mole di dati necessaria per delle generalizzazioni attendibili. Già con tecniche come *CU-SeeMe* è possibile una interazione audiovisiva fra le persone connesse alla Rete, e con l'avvento della nuova tecnologia *Atm (Asynchronous transfer mode)*, che permette collegamenti con larghezza di banda assai maggiore dell'attuale, si può immaginare la diffusione, ormai prossima, di realtà virtuali condivisibili in Rete. Non è fantascienza ritenere che tutti i sensi potranno essere, in futuro, coinvolti nella comunicazione telematica e questi sviluppi avranno ulteriori e rilevanti implicazioni nell'ambito del sociale.

Riguardo a questo argomento si sono sviluppate numerose teorie. La filosofia di Internet nasce dalla necessità di decentramento del potere. Inizialmente, per esigenze militari, si sono distribuiti sul territorio americano i centri di potere del Pentagono prima concentrati in una sola zona e quindi facilmente attaccabili. Questa necessità militare di decentramento è stata da sempre alla base della struttura di Internet ed ha portato, e porterà sempre più, a decentrare il potere di qualsiasi natura esso sia: politico, economico, informativo.

La Rete Internet è quindi per sua natura fonte di decentramento del potere e di maggiore opportunità di democrazia¹.

Non bisogna poi dimenticare che la gestione di tale Rete è stata affidata alle più prestigiose università americane che, con i loro professori, ricercatori e studenti, ben presto si ritagliarono degli spazi per comunicare e pubblicare il loro lavoro, in un ottica di puro progresso intellettuale e per il piacere di condividere idee, ricerche ed esperienze.

¹ G. FORTUNATI, *La Filosofia della Rete* rinvenuto all'indirizzo <http://www.edscuola.it/archivio/ped/globed/filoRete.html>

Attualmente si parla di *new economy*, del “miracolo Internet” e si vede la Rete come fonte di facile guadagno oltre che la principale fonte di nuova occupazione. Tutto questo può essere vero, ma non bisogna dimenticare la concezione con cui Internet è nata e cresciuta, per divenire il più grande mezzo di comunicazione globale. Alla base di tutto questo c'è il volontariato ed il piacere di condividere con altri ricerche e scoperte. Se cerchiamo per un attimo di scoprire chi ha inventato Internet ci risulterà molto difficile trovare una sola persona che ha realizzato tutto ciò, cosa invece molto più facile per la gran parte delle invenzioni dell'uomo. Internet è infatti di tutti e di nessuno, tanti sono stati i contributi fondamentali per la sua nascita e per la sua diffusione. Tali contributi in idee ed informazioni sono stati il più delle volte donati gratuitamente da tutte le parti del mondo. Per molti anni la gestione di Internet è stata affidata a ricercatori universitari, abituati a lavorare insieme su progetti per il piacere di scoprire nuove idee e condividerle con altri, per il solo piacere di farlo, senza guardare al denaro come fine ultimo. Si pensi ad esempio che i programmi inventati per navigare in Internet sono stati inventati al Cern di Ginevra, struttura europea per la ricerca nucleare, i cui ricercatori hanno inventato il *www* (*world wide web*) e non hanno speculato economicamente su tale invenzione, ma l'hanno donata gratuitamente alla comunità mondiale, rinunciando ad arricchirsi con la loro scoperta. Il pensiero dominante della Rete è “*Donare prima di prendere*” condividere invece di speculare sulle proprie piccole conoscenze, condividendole per crescere insieme. Si può tranquillamente affermare che quello che conosciamo ora di Internet è solo una fase di transizione verso una nuova e più potente Rete che vedrà mezzi di comunicazione sempre più evoluti e semplici da utilizzare, portatile e senza fili e mille altre forme di interscambio che hanno il solo limite della creatività umana.

1.1. *Gli ambienti di Internet: una tassonomia*

Considerando Internet da un lato più strettamente tecnico e contenutistico è bene notare subito una imprecisione: spesso si tende ad identificare il *www*, forse l'ambiente più conosciuto, con il termine Internet, mentre in realtà Internet è molto di più. Si tratta di una serie di strumenti e di ambienti che vanno ben al di là della Rete e benché possa esistere una certa sovrapposizione tra i diversi sistemi e servizi, questi si distinguono per ben precise caratteristiche fondamentali che sembrano influenzare il comportamento degli utenti quando ne fanno uso.

1.1.1. *World wide web*

World wide web (cui spesso ci si riferisce semplicemente con *Web* o con l'acronimo *www*) è cronologicamente l'ultima funzionalità di Internet a essere sviluppata. Ma il suo successo è tale che attualmente, per la maggior parte degli utenti, esso coincide con la Rete stessa. Sebbene questa convinzione sia tecnicamente scorretta, è indubbio che gran parte del "fenomeno Internet" sia dovuto proprio alla diffusione del Web.

Nel settembre del 1989, Tim Berners Lee, un consulente al Cern di Ginevra, redige un breve rapporto, intitolato *Information Management: A Proposal*², nel quale presenta delle soluzioni per limitare le perdite di informazioni nel centro di ricerche. L'idea è quella di creare un ambiente di comunicazione universale, decentrato, basato sull'ipertesto: il sistema di scrittura che consente di collegare tra di loro diversi documenti come una trama di tessuto, nella quale tutti gli elementi sono collegati tra di loro.

Grazie a questa intuizione, le cose sono destinate a cambiare: niente immagini, niente navigazione ipertestuale, nessuna informazione a portata di click. Internet è una Rete esoterica, riservata a ricercatori e informatici e serve esclusivamente a inviare e ricevere posta elettronica e a recuperare file su computer remoti. Nel marzo del 1991, tramite un software scritto sempre da Tim Berners Lee, i ricercatori del Cern possono accedere alla prima pagina *Web* della storia: l'elenco telefonico del centro di ricerca. Nel mese di agosto, il progetto *world wide web* diventa pubblico e viene messo a disposizione, tramite alcuni gruppi di discussione, su Internet. Della nuova tecnologia non viene richiesto nessun brevetto, chiunque può utilizzarla senza pagare alcun diritto al Cern o al suo inventore. È la fortuna di Internet, la caratteristica che ha fatto della Rete il sistema più aperto, più facilmente implementabile nella storia dell'informatica.

Le caratteristiche peculiari che hanno fatto di *world wide web* una vera e propria rivoluzione nel panorama degli strumenti di comunicazione si possono riassumere nei seguenti punti:

- diffusione planetaria;
- facilità di utilizzazione delle interfacce;
- organizzazione ipertestuale;
- possibilità di trasmettere/ricevere informazioni multimediali;
- semplicità di gestione per i fornitori di informazione.

² Testo e schema originale rinvenuto sul sito: "<http://www.w3.org/History/1989/proposal.html>"

1.1.2. *Posta elettronica*

L'applicazione più diffusa e sicuramente più richiesta dall'utenza è la posta elettronica. Se ne fa uso ormai da tempo anche al di fuori delle università, soprattutto nelle aziende. In questo particolare contesto, oltre ai vantaggi offerti rispetto alla tradizionale posta cartacea per la comunicazione con l'esterno (che si possono riassumere in maggiore velocità, versatilità ed economicità) è dimostrato che l'implementazione interna all'azienda di sistemi di posta elettronica, qualora si lascino gli utenti sufficientemente liberi di utilizzarla e familiarizzare con essa senza imporre troppe limitazioni di tipo burocratico, migliora grandemente la qualità della comunicazione perché tende a contrastare le barriere formali. Le applicazioni più diffuse consentono di scambiare non un solo semplice testo grezzo, senza formattazione, ma anche immagini, animazioni e persino registrazioni vocali-sonore, grazie alla ormai generale affermazione dello standard Mime (*Multimedia Internet mail extension*), che consente di scambiare messaggi multimediali. Un tipo particolarmente importante di uso di questo mezzo è costituito dalle *mailing lists*, un metodo per creare gruppi di utenti tramite la posta elettronica.

Come servizio la mail nasce nel 1971, quando un ricercatore della *Bolt, Beranek & Newman*, Ray Tomlinson, spedisce il primo messaggio di posta elettronica della storia. In una intervista rilasciata allo storico della Rete Ian R. Hardy, Tomlinson confessa di non ricordare il testo di questo storico messaggio: "lo inviai a me stesso su di un altro computer e il testo era qualcosa come 'qwertyuiop' oppure 'testing 1-2-3'". Nel secondo messaggio Tomlinson propone di utilizzare per gli indirizzi di posta elettronica una chiocciolina (@ – che in inglese si legge "at") che separa il nome dell'utente dal nome del server, il calcolatore incaricato della ricezione dei messaggi (se l'indirizzo è bianchi@rossi.it, si dovrebbe leggere bianchi at rossi punto it). Nasce così la mail che è arrivata fino a noi.

1.1.3. *Comunicazione in tempo reale*

Una delle particolarità della Rete Internet rispetto ai tradizionali strumenti di comunicazione è la capacità di favorire l'interazione fra gli utenti. La posta elettronica è un efficace mezzo di comunicazione interpersonale; i *Newsgroup* e le liste di discussione sono luoghi virtuali di incontro e scambio fra gruppi di persone che condividono un interesse comune su cui discutere in Rete; anche il *Web* – sebbene in forma diversa – è fonte di aggregazioni dalle notevoli valenze sociali. Questi strumenti, dunque, possono essere considerati non solo come veicoli di informazione

ma anche come fattori di socializzazione, incontro e aggregazione, in grado di sviluppare interazione fra gli attori dello scambio informativo.

Ma quali sono le tipologie di interazione comunicativa consentite sulla Rete? In generale, ne possiamo individuare due:

1. forme di interazione in cui i soggetti comunicano “in differita” con un apprezzabile scarto temporale che separa l’invio di un messaggio, la sua ricezione e l’eventuale risposta. Si definisce questa modalità “comunicazione asincrona”;

2. forme di interazione in cui lo scambio informativo avviene in “tempo reale” senza pause significative fra un messaggio e la sua ricezione. Questa modalità è definita “comunicazione sincrona”.

L’esperienza quotidiana offre numerosi esempi di sistemi e media comunicativi basati sull’interazione asincrona: la corrispondenza postale, la comunicazione pubblicitaria (con la catena: messaggio, ricezione, impatto sul mercato), l’editoria e la stampa (che però di rado prevedono vere e proprie forme di interazione comunicativa tra autori/emittenti e lettori/riceventi). A questi tradizionali media asincroni possiamo in parte assimilare strumenti della Rete come la posta elettronica, il *Web* o i *Newsgroup*. Per quanto riguarda invece la comunicazione sincrona basti pensare alla comunicazione verbale interpersonale, al dialogo (con tutte le sue valenze sociali, religiose, istituzionali), alla comunicazione prossemica (quella cioè basata sulla disposizione del corpo nello spazio e in rapporto all’interlocutore) e gestuale, e ai media che ne “estendono” la portata, come la telefonia e la videotelefonia.

Naturalmente, anche su Internet esistono diversi strumenti di comunicazione sincroni che si dividono in due principali categorie: le *Chat* testuali, in cui due o più persone “chiacchierano” in appositi ambienti della Rete (sia pubblici sia privati) mediante l’uso della scrittura (ovviamente digitale), e le audio/video conferenze, che invece si basano sulla comunicazione verbale e visiva diretta. Per entrambe queste tecnologie sono disponibili numerosi software specifici e altrettanti “luoghi” di incontro capillarmente distribuiti nel tessuto della Rete.

1.1.3.1. *Chat testuali*

I sistemi di *Chat* testuale, sono tra gli strumenti più “antichi” della Rete ed hanno il loro esempio più noto e più diffuso nell’*Internet relay Chat* (Irc). Si tratta di strumenti che permettono lo svolgimento di vere e proprie “conversazioni” (fra due o più persone) mediate dalla scrittura alla tastiera di un computer anziché da mezzi più tradizionali, come il telefono o la viva voce.

A differenza degli strumenti di comunicazione asincroni, la comunicazione sincrona in Rete ha quasi sempre una base ludica o ricreativa. Un modo di comunicare che, sotto molti punti di vista, ha il fascino della recitazione, del travestimento (non potendo vedersi reciprocamente, né identificarsi attraverso il tono della voce, i vari interlocutori possono decidere di assumere identità fittizie) e dell'incontro con lo sconosciuto che comunica con noi da un punto qualsiasi del pianeta. Ovviamente, accanto all'aspetto ludico esiste anche una funzione pratica, utile in quei contesti lavorativi che si avvalgono di gruppi di personale dislocati in aree geografiche diverse, o a quanti si spostano di frequente o lavorano lontano dalla famiglia e dai propri affetti. Gli strumenti di comunicazione sincrona *online*, infatti, permettono di annullare – grazie a un mezzo di comunicazione intrinsecamente economico come Internet – distanze anche intercontinentali e di condividere di strumenti utili per riunioni di lavoro e meeting accademici (lavagne interattive, scambio di file, etc.).

Secondo alcuni studiosi, “parlare” attraverso un computer è una forma di comunicazione impropria, in qualche misura “alienata”. D'altra parte, la *Chat* ha delle peculiarità che altri sistemi di comunicazione non hanno, e offre perciò prospettive nuove e interessanti. Come pochi altri mezzi di comunicazione, infatti, la *Chat* annulla disparità di età, cultura, sesso e ceto sociale. Vecchi e giovani, belli e brutti, dietro una tastiera (e un monitor) sono tutti uguali.

È possibile che, come del resto per altre forme di comunicazione interpersonale, vi siano aspetti negativi e controindicazioni. Ma si tratta senz'altro di un fenomeno sociale, prima che tecnologico, che offre importanti spunti di riflessione, e su cui in effetti a lungo si sono soffermati gli esperti di *Computer mediated communication* (Cmc).

In questi ultimi anni la *Chat* ha suscitato vasto interesse in diversi ambiti sociali. Dal punto di vista sociologico infatti si sono moltiplicati gli studi sull'argomento, portando ad una fiorente letteratura che fa capo soprattutto agli studiosi della Cmc. È innegabile infatti che lo sviluppo di *Chat* abbia portato a nuove forme di comunicazione e a un nuovo linguaggio. La forma dell'interazione ha come caratteristica la presenza di frasi molto brevi, spesso farcite di abbreviazioni e di una sorta di codice segreto. Questi nuovi codici linguistici sono conosciuti solo da chi frequenta abitualmente la *Chat*, quasi a formare una società a parte, con proprie regole di comportamento, valori e linguaggio.

Se la *Chat* sia o meno una comunità virtuale è infatti una questione che ha dato molto da scrivere. Dal punto di vista sociale è diventato ormai un fenomeno di costume di cui tutti parlano; è un passatempo che coinvolge giornalmente sempre più persone.

I frequentatori della *Chat* trovano in questo mondo virtuale, a volte

alternativo alla loro esistenza reale, un mondo che può dare infinite possibilità per crearsi un universo ideale. È un concetto importante parlando di *Chat* quello che riguarda la possibilità di crearsi una propria identità elettronica, potendo far credere agli interlocutori tutto ciò che si vuole.

E allora si può giocare con la propria personalità, si può essere quello che si è sempre voluto essere, si possono sperimentare realtà nuove e diverse, cambiando anche ogni giorno.

L'anonimato garantito dal mezzo aiuta a essere più liberi e meno prudenti, a fare sì che le inibizioni cadano non dovendo sottostare ai tabù della società in cui si vive. Non è un caso che le maggiori critiche che vengono rivolte a questo nuovo modo di comunicare siano in qualche modo legate al sesso, il tabù più sentito della nostra società. All'interno delle *Chat* il genere di una persona è mutabile e flessibile, e la libertà sessuale non ha limiti. Diventa allora il rifugio di persone che nella vita reale non ottengono soddisfazioni alle loro fantasie.

È indubbiamente un fenomeno molto coinvolgente che incuriosisce quasi tutte le fasce d'età. I giovani sono sicuramente i maggiori fruitori di questo servizio, ma di riflesso anche i genitori e quindi gli adulti ne vengono in contatto.

Capita a volte di sentire genitori che si lamentano del tempo che i figli passano *online*, accusandoli di trascurare in questo modo lo studio e la vita reale. Purtroppo alcune volte non è un'esagerazione. Alcune persone vivono la *Chat* come il mondo ideale, il mondo senza problemi o con problemi risolvibili con un cambio del *nickname*. La *Chat* diventa il rifugio da una vita reale non soddisfacente o noiosa, dove forse non vengono apprezzati. E allora il mondo virtuale ha la precedenza su quello reale e su tutto ciò che esso comporta, la scuola, il lavoro, gli amici.

L'estremo di questo comportamento si raggiunge con la *Iad* (*Internet addiction disorder*), una patologia riconosciuta dai medici che porta a gravi disturbi emotivi, fisici e relazionali.

1.1.3.2. *Discutere e non solo: dai Newsgroup ai webgroup*

Dopo aver esaminato alcuni fra i molti volti di *world wide web*, la funzionalità di Internet sicuramente più popolare e i principali strumenti disponibili in quest'ambito, rivolgiamo ora la nostra attenzione a un aspetto della Rete per certi versi meno spettacolare, ma non meno interessante: il mondo delle conferenze, o *Newsgroup*. Nell'universo delle comunicazioni telematiche ci sono altri sistemi, oltre alle liste postali, per creare un *forum* di discussione elettronica fra persone che condividano comuni interessi o curiosità. Uno dei principali è rappresentato proprio

dai *Newsgroup*: aree di discussione pubblica che ricordano, come meccanismo di funzionamento, le bacheche di una università o – per chi ha un passato di impegno politico – i tazebao degli anni della contestazione.

L'idea di base è semplice ed è stata sperimentata per anni dai sistemi telematici amatoriali, le cosiddette Bbs (*Bulletin board system*): offrire a tutti gli interessati uno spazio – in genere dedicato a un tema specifico – in cui scrivere messaggi. A differenza dei messaggi postali, quelli inviati a una conferenza non hanno un vero e proprio destinatario; sono semplicemente “affissi” su una bacheca virtuale. Chi passa di lì ed è interessato all'argomento può leggerli, commentarli, rispondere. Naturalmente il tutto avviene in maniera elettronica: per consultare una bacheca occorre conoscere il proprio nome e fornirlo a un programma capace di “muoversi” per noi, andando a recuperare in Rete la lista dei messaggi che vi sono contenuti, a partire da questa lista è possibile poi leggere i singoli messaggi che interessano. E, chiaramente, in ogni momento inserirne di propri.

2. Come si formano le prime impressioni

Quando Internet era soltanto per gli accademici e per gli addetti ai lavori, il mondo *online* era molto piccolo e la comunicazione mediata dal computer non era che un proseguimento delle riunioni e dei convegni dove si incontravano di persona.

Oggi, con la trasformazione di Internet in un *mass medium* o quasi, gli incontri e i rapporti *online* con persone sconosciute sono più la norma che l'eccezione.

La prima conseguenza di questa situazione è il fatto che in una *virtual life* che è ancora dominata dal testo scritto si è solo quello che si dice. O meglio ancora, si è quello che si dice di dire o di non dire.

In Rete si può decidere di non apparire affatto, limitandosi a navigare tra le pagine *Web* o a leggere gli interventi degli altri nei *Newsgroup*. Quando invece si inizia a scrivere, volenti o nolenti, si costruisce la propria immagine e identità. O più identità, dato che si possono utilizzare nomi e indirizzi diversi per ogni luogo in cui si decide di intervenire.

Come sostiene Pierre Lévy³:

“l'intellettuale collettivo costruisce e ricostruisce la propria identità per mezzo del mondo virtuale che lo esprime”.

³ P. LÉVY, *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del ciber spazio*, Feltrinelli, Milano, 1996, pag. 35.

Nella costruzione di un' identità visibile agli altri occorre tenere presente che la Rete predilige rapporti paritetici. L'autorevolezza va conquistata a poco a poco, attraverso i contenuti che si esprimono e con il proprio comportamento.

“*In Internet nessuno sa che sei un cane*”⁴ è il testo di una vignetta con protagonisti due cani di fronte ad un computer che continua a fare il giro del mondo on e off line.

Chi è connesso ad Internet non ha la benché minima idea di come siano i suoi interlocutori. Si può quindi giocare a costruirsi la propria immagine in Rete.

La maggior parte dei luoghi di Internet permette ai navigatori di nascondersi dietro ad un *nickname* o ad un indirizzo falso senza avere grandi conoscenze tecniche.

La psicologa Gabriella Pravettoni⁵ afferma che nel modello di comunicazione “reticolare” proprio di Internet, dove a differenza di quanto accade con i media tradizionali ciascuno può sia ricevere che trasmettere messaggi, i luoghi diventano psicologicamente ricchissimi e permettono di far emergere e modellare diverse estensioni del Sé, con un'attività che però non sarebbe pericolosa o negativa.

La maggior parte dei territori di Internet sono liberi e lasciano a ciascuno la possibilità di scegliere i propri modi di essere .

In Rete sono sempre coesistiti sia luoghi dove è obbligatorio presentarsi con nome e cognome, sia luoghi in cui l'identità può o deve essere nascosta.

I luoghi di “incertezza” costituiscono una buona palestra per il senso critico dei navigatori, che si abituano a valutare i propri interlocutori ben sapendo che potrebbero mentire.

Due esperti di psicologia sociale, Susan Friske e Shelley Taylor⁶, hanno coniato il termine *avarizia cognitiva* per descrivere la tendenza dell'uomo a conservare l'energia e ridurre il carico cognitivo. Sarebbe infatti troppo oneroso raccogliere informazioni su ogni utente della Rete prima di formulare un giudizio personale , per cui la tendenza è quella di giudicare “ad intuito” sopravvalutando alcune informazioni.

Nelle altre forme di comunicazione una lettera anonima è considerata una scorrettezza, una telefonata anonima è inammissibile se non un

⁴ Vignetta apparsa nel 1993 sul New Yorker – <http://www.unc.edu/courses/jomc050/idog.html> .

⁵ G. PRAVETTONI, *Web psychology* , Guerini e associati, Milano 2002, pag. 20 e seguenti

⁶ S. FRISKE, S. TAYLOR, *Social Cognition*, McGraw-Hill, 1991

reato. In Rete, invece, c'è chi pensa che sia un diritto nascondersi dietro uno pseudonimo.

Il *nickname*, come vedremo più avanti, è il primo espediente di presentazione del Sé *online*, il primo passo per la costruzione di un'identità, e il primo elemento su cui si sofferma l'attenzione dell'interlocutore per cogliere o carpire qualche aspettativa, avviando in base a ciò delle induzioni successive⁷.

D'altronde l'importanza sociale dei nomi presso le società tradizionali rappresenta un dato generalmente riconosciuto, sia nel campo etnologico, antropologo che in quello letterario.

Si tratterebbe di un antico espediente mutuato dalla commedia greca e romana e dalle "maschere", dove spesso il nome dei personaggi rivelava già i tratti caratteristici dei personaggi.

L'avarizia cognitiva emerge nella tendenza ad utilizzare categorie e stereotipi per creare un'impressione delle persone indipendentemente dal loro comportamento. Si tratta quindi di attribuire una certa etichetta ad un individuo basandosi sulla sua apparente somiglianza con una categoria sociale dotata di caratteristiche affini.

In cima all'elenco delle categorie di giudizio o pregiudizio ci sono l'età ed il sesso.

In Internet è più facile individuare il sesso dell'interlocutore piuttosto che l'età, poiché chiunque firma i propri messaggi utilizzando dei *nickname* che lasciano intendere se è maschio o femmina.

Questo aspetto del mondo di Internet solleva un certo numero di quesiti sui ruoli di genere. In una discussione di gruppo in ambito professionale i partecipanti raramente chiedono l'età, mentre nelle nicchie sociali è molto forte il desiderio di conoscere età e sesso dell'interlocutore. Si rimane come paralizzati nello scambio comunicativo finché questi due semplici dati non sono conosciuti.

Una domanda del genere sarebbe scortese e maleducata in un qualsiasi altro contesto, ma in Internet non è insolita. Tanto che nei sistemi *online* esiste un modo specifico per chiedere il sesso: negli Usa per esempio gli utenti utilizzano il neologismo MORFing, che è l'acronimo delle parole "Male OR Female?" (sei maschio o femmina?).

Ma non solo età e sesso sono determinanti.

Nazionalità e razza sono caratteristiche altrettanto importanti e molto comuni sono le domande che riguardano la provenienza. In generale, invece, gli utenti non indagano sulla razza con la stessa impudenza

⁷ L. PACCAGNELLA, *La comunicazione mediata da Computer*, Il Mulino, Bologna, 2000

con la quale chiedono informazioni riguardo a età, sesso o località di provenienza per non dare l'idea di avere pregiudizi razziali.

Oltre a queste caratteristiche essenziali, ce ne sono altre che vengono create in un secondo momento via via che l'esperienza e l'interazione con gli altri si sviluppa.

Queste categorie riflettono le caratteristiche di gruppo, come fascisti, fanatici del computer, intellettuali, filantropi generosi e così via. L'energia cognitiva per inserire una persona in una di queste classificazioni è sicuramente superiore a quella necessaria per indagarne velocemente il sesso o l'età se non la razza; è comunque meno impegnativo che decidere di rimandare il giudizio a quando saranno disponibili informazioni sufficienti per formare un'impressione del singolo individuo, senza ricorrere a categorie sociali predeterminate.

Alcune categorie sociali sono più accessibili di altre e in genere c'è la tendenza ad utilizzare quelle più facilmente individuabili per formare l'impressione su un nuovo interlocutore. Questo fenomeno prende il nome di *priming*.

La cosa che forse può sorprendere di più è però il fatto che, una volta che si è creata la prima impressione, gli utenti, in quanto "avari cognitivi", tendono a non cambiarla più. La prima impressione gioca un ruolo importantissimo perché le persone raramente ammettono di aver sbagliato, anzi, cercano continuamente nuove informazioni per confermarla.

2.1. *Presentazione di sé: l'opera del soggetto.*

2.1.1. *Costruirsi un'identità online*

Come e per quale motivo si costruisce un'identità o una persona *online*? Quali sono i mezzi a disposizione di un individuo che desidera diventare cittadino della vasta e sconfinata metropoli costituita dalla Rete?

Innanzitutto, ciò che induce un soggetto a sviluppare una persona *online* è il desiderio di comunicare. In Rete chi non comunica e non manifesta la propria presenza attraverso l'interazione in un *Newsgroup*, la partecipazione ad una *mailing list* o la creazione di una propria *homepage*, non esiste da un punto di vista sociale⁸. La partecipazione continua, e

⁸ L. PACCAGNELLA, *La comunicazione al computer*. Il Mulino, Universale Paperbacks, Bologna

uno pseudonimo o *nickname* sono le condizioni necessarie per lo sviluppo di un *Sé online* o di un *cyberself*. Gabriella Pravettoni⁹ sostiene che “*essere digitali significa essere ciò che le nostre dita fanno trapelare di noi attraverso lo schermo*”. La propria immagine su Internet è gestibile attraverso ciò che si comunica scrivendo.

Nelle interazioni con gli altri, attraverso una serie di tecniche e di mezzi che hanno a disposizione, le persone cercano di offrire un'immagine di *Sé* accettabile.

Il *cyberspazio* è privo dei punti di riferimento che organizzano lo spazio sociale della vita quotidiana e orientano le interazioni: il corpo, i gesti, l'abbigliamento, la mimica, l'intonazione, lo sguardo, e così via. Rimane tuttavia indiscussa l'esigenza di definire e mantenere, anche in Rete, un *Sé* accettabile.

La gestione della propria immagine in Internet è un'impresa ardua e difficile dato che la borsa degli attrezzi per la formazione delle prime impressioni è priva degli strumenti più familiari e ne contiene di nuovi, a volte poco familiari.

Erving Goffman¹⁰, il padre della teoria sulla formazione delle impressioni, riteneva che ognuno utilizzi strategie particolari per presentarsi in ogni situazione nella luce che più ritiene appropriata al contesto. L'obiettivo è ciò che conta: chi desidera piacere alla propria platea, dominare gli altri, farsi rispettare o temere, sceglierà la strategia ritenuta più adatta allo scopo; oppure farà molta attenzione a non essere considerato dagli altri come “camaleonte sociale”. Solitamente si spende tempo e fatica nella gestione e definizione dell'immagine da dare agli altri, ma certamente nessuno desidera che gli altri vengano a sapere quanto costano queste procedure. Goffman lo chiama “*un gioco informativo, un ciclo potenzialmente infinito di occultamento, scoperta, false rivelazione e riscoperte*”¹⁰.

La messa in scena del *Sé* e l'interpretazione della condotta altrui devono dunque assumere forme specifiche ed utilizzare le risorse disponibili come la posta elettronica o il comportamento tenuto all'interno di un forum o di un *Newsgroup*.

La Rete offre, inoltre, innumerevoli meccanismi per costruire ed esprimere il proprio *Sé*: a partire dalla scelta dello pseudonimo che permette di essere identificati, fino ad arrivare alla firma delle e-mail o dei post, o alla costruzione della propria *homepage*, o pagina personale,

⁹ G. PRAVETTONI, op. citata

¹⁰ E. GOFFMAN, *The presentation of self in everyday life*, Doubleday, Garden City, 1959.

¹¹ E. GOFFMAN, op. citata

che è un vero e proprio luogo di presentazione di Sé, quasi “*un cartellone pubblicitario (...), un modo economico per crearsi un’immagine, per far conoscere la propria persona online e per dire al mondo, in modo discreto, qualcosa di Sé e dei propri interessi*”¹².

Comunque sia, Internet permette una gestione più accurata e più attenta della propria immagine, non solo permettendo ai soggetti di operare una scelta delle caratteristiche di Sé che desiderano presentare o tralasciare, ma anche offrendo l’opportunità di sperimentare una nuova forma di soggettività e di dare forma concreta al proprio Sé ideale.

La Rete, inoltre, offre un’altra possibilità, ammaliante e insolita: ciascuno può costruirsi una o più identità alternative, assumendo ruoli o parti sempre diverse e nuove, come se fosse sul palcoscenico di un immenso teatro virtuale.

2.1.2. I mezzi utilizzati per presentarsi

2.1.2.1. Il Nickname

Il nome di una persona è una sorta di *marker* che ne definisce l’essenza. Il nome, infatti, è una parte importante dell’identità di una persona, una parte fondamentale che l’accompagna per lungo tempo, dalla nascita alla morte. Si può dunque affermare che il nome diviene per l’individuo che lo porta una parte integrante del Sé, il modo in cui le persone percepiscono se stesse e sono percepite dagli altri, soprattutto quando un individuo cambia il proprio nome o adotta un soprannome.

Un soprannome, in inglese *nickname*, è invece un nomignolo che va ad aggiungersi al nome effettivo.

Solitamente il soprannome viene ideato dalle persone che un individuo frequenta, quindi una persona può avere più di un soprannome se appartiene a più gruppi sociali. Spesso i soprannomi richiamano una caratteristica fisica o un tratto caratteriale della persona cui si riferiscono. Quando invece un *nickname* viene scelto personalmente, in genere tende ad incrementare positivamente l’auto-immagine di una persona, o a rispecchiarne le aspirazioni e le ambizioni¹³.

¹² P. WALLACE, “*La psicologia di Internet*”, Raffaello Cortina Editore, 2000, pag. 38

¹³ BECHAR – ISRAELI H., *From ‘Bonehead’ to ‘cLoNehEAd’: Nicknames, Play, and Identity in Internet Relay Chat*, 1995, in *Journal of Computer-Mediated Communication*, voll. 1, 2. Disponibile come documento elettronico all’indirizzo <http://www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue2/bechar.html>

In Rete, si ha la possibilità di scegliere un *nickname*, col quale presentarsi e farsi identificare dagli altri nelle interazioni. La particolarità risiede nel fatto che non va ad aggiungersi al nome effettivo, bensì ne prende il posto, lo sostituisce, divenendo il vero e proprio nome del soggetto.

Una persona sceglie il suo “nome in Rete” (*net name*) e può mantenerlo fisso o cambiarlo ripetutamente; non solo, è possibile che uno stesso individuo abbia anche diversi *nickname*, a seconda dei *Newsgroup* cui partecipa, o degli indirizzi *e-mail* di cui dispone.

La possibilità di scegliere un nome con cui essere identificati offre in Rete una duplice opportunità. Se da un lato permette di richiamare l'attenzione sulle peculiarità di un individuo, allo stesso modo in cui in natura alcuni animali emettono dei segnali per catturare l'attenzione del sesso opposto, dall'altro, un *nickname* può consentire di nascondere aspetti dell'identità che non si ritiene opportuno mostrare o rivelare, così come in natura la possibilità di mimetizzarsi permette ad alcuni animali di nascondersi: il camaleonte, ad esempio, cambia il proprio colore in concordanza con i colori che lo attorniano.

L'importanza di un *nickname* non è minore, rispetto a quella del nome anagrafico, poiché è il suo riconoscimento pubblico che consente di costruire relazioni sociali significative. La scelta di uno pseudonimo è il primo mattone di un'identità *online*: consente infatti di dare luogo a relazioni sociali stabili e significative, che non sarebbero possibili se la comunicazione fosse totalmente anonima. La tendenza, riscontrabile fra la maggior parte dei navigatori, a mantenere un'identità stabile fa sì, dunque, che si costituisca la “persona *online*”. Uno pseudonimo può essere il primo mezzo attraverso il quale reperire, durante un'interazione in Rete, alcune informazioni riguardanti il proprio interlocutore. Infatti, spesso il *nickname* scelto offre indicazioni a proposito del sesso, di un tratto caratteriale, o delle passioni e degli interessi di una persona. La scelta del proprio pseudonimo può avvenire in base a referenti culturali, quali gruppi musicali, personaggi del mondo dello spettacolo, personaggi di romanzi o di fumetti, oppure può indicare affiliazione con un certo luogo o gruppo sociale.

2.1.2.2. *La Firma*

La firma è, al pari del *nickname*, molto importante per la costruzione di un'identità virtuale. Può essere inserita automaticamente al termine di un messaggio di posta elettronica o di un *post* inviato ad un *Newsgroup* e può essere modificata periodicamente, permettendo così ai soggetti di ridefinire le “coordinate” della propria persona, sia da un punto di vista

tecnico (aggiornando i vari indirizzi), sia da un punto di vista simbolico (cambiando citazioni, slogan o immagini).

La firma viene definita dall'utente e spesso comprende informazioni ulteriori rispetto allo pseudonimo. Tali informazioni permettono di veicolare altri indizi sulla propria persona. È possibile, ad esempio, inserire indicazioni circa la propria professione, correlate da numeri telefonici o elementi di reperibilità. Un messaggio con una firma simile può costituire un passo importante contro il "livellamento di status" causato dalla Cmc, inoltre è probabile che venga letto con maggiore attenzione, che goda di maggiore credibilità, grazie anche all'attenuazione dell'ambiguità e dello pseudo-anonimato conseguente all'introduzione di elementi che permettono di utilizzare, per interagire, altri mezzi di comunicazione quali, ad esempio, il telefono. Vi sono, invece, firme brevi, che contengono il nome, l'indirizzo e-mail ed eventualmente l'indirizzo della propria *homepage*. Il rimando alla propria pagina *Web* come elemento che compone la firma è una risorsa fondamentale per la valutazione da parte dell'altro, il quale può essere spinto da curiosità ed interesse a visitarla.

Altri tipi di firme sono più direttamente indirizzati verso la costruzione di una specifica persona *online*: si tratta di firme contenenti aforismi, citazioni, slogan e motti. Questi elementi guidano le impressioni degli altri, forniscono un'immagine iniziale del titolare della firma, possono dare un'indicazione rispetto ai suoi interessi, alla sua posizione sociale, alla sua cultura ed alla sua personalità. Firme più articolate possono dunque contenere il nome, l'indirizzo *e-mail* e l'indirizzo *Web*, slogan, aforismi o citazioni e immagini. In alcune firme tutte queste informazioni possono essere rappresentate utilizzando dei disegni stilizzati composti dai caratteri presenti sulla tastiera: si tratta della cosiddetta "*Ascii-art*". Fra coloro che appartengono ad una comunità virtuale la firma, spesso, si arricchisce progressivamente di segni d'appartenenza al gruppo, che permettono ai soggetti di essere subito riconosciuti dagli altri. Lo stile della firma diviene una componente dello stile della persona in Rete, un fattore d'individualizzazione che contribuisce al suo riconoscimento.

2.1.2.3. *Homepage*

L'*homepage* personale è per eccellenza il luogo di presentazione del Sé *online*. Una *homepage* si caratterizza per essere una produzione individuale controllata dall'autore, in qualche modo eterna ed espressamente dedicata all'autopresentazione. Infatti, la pagina personale può essere considerata una forma di creazione individuale che si indirizza a dei

“visitatori”. Poiché in Rete il corpo e la fisicità sono assenti, l’individuo cerca di edificare un “tempio personale” la cui visita da parte degli altri rappresenterà una sorta di incontro con la sua persona.

L’*homepage* può essere descritta come un modo relativamente semplice di crearsi un’immagine, per far conoscere la propria persona *online* e comunicare a un “pubblico” sconosciuto e potenzialmente infinito qualcosa di Sé e dei propri interessi.

Per creare la propria pagina *Web*, un individuo di norma compie una sorta di *bricolage*. Infatti, elementi grafici, immagini, suoni e testi che compongono una *homepage* sono spesso copiati, o per meglio dire, “presi in prestito” da altre pagine *Web* o da altri siti e successivamente rimaneggiati e riadattati per esprimere al meglio la propria creatività e la propria individualità.

Quest’opera è finalizzata alla costruzione di un’identità personale e pubblica. Non bisogna dimenticare che le pagine *Web* personali sono, nel contempo, pubbliche.

Offre, inoltre, ai visitatori uno spazio di possibili interpretazioni. La costruzione dell’interpretazione si fonda sull’articolazione del contenuto e degli aspetti formali.

L’autore di una pagina opera una scelta del contenuto da pubblicare in base all’immagine di Sé che vuole offrire agli altri. Il contenuto “tipico” di una *homepage* è composto da una serie di elementi convenzionali e paradigmatici, quali dettagli autobiografici, interessi, gusti, pensieri e riflessioni personali. Talvolta i soggetti mettono sulla loro *homepage* canzoni, poesie, racconti o quadri realizzati da loro, riferimenti a familiari, amici e conoscenti.

In effetti, un’attenta analisi dei *link* presenti in una *homepage* può rivelare alcuni aspetti della personalità e dell’identità di un soggetto, poiché ne esplicita i gusti e gli interessi.

Secondo Rheingold¹⁴, quando i *link* citati si riferiscono a siti di amici che condividono i medesimi interessi, si può parlare della costruzione di una sorta di “comunità virtuale” di autori di *homepage*.

Oltre al contenuto, cioè alla vera e propria parte testuale, non sono da sottovalutare gli aspetti formali di una pagina *Web*, che includono elementi grafici, come ad esempio sfondi, *gif* animate, fotografie, immagini e suoni, quali voci, effetti sonori, “sfondi musicali” e brani musicali. La scelta e la combinazione di tutti questi elementi rivelano i gusti e il livello socioculturale dell’autore della pagina, e costituiscono risorse importanti

¹⁴ H. RHEINGOLD, Testo rinvenuto sul sito <http://www.rheingold.com/vc/book/intro.html>

nella formazione delle impressioni dei visitatori.

In effetti, si possono cogliere molti indizi sulla personalità di un soggetto prendendo in esame il suo modo di scrivere: uno stile ricercato, con un ampio uso di termini poco comuni è molto diverso da un testo semplice e lineare, così come una descrizione di Sé particolarmente prolissa differisce da una scarna descrizione di Sé, che si limita ad indicare i tratti salienti.

2.2. Considerazione dell'altro nella propria presentazione

L'opera che il soggetto compie per costruirsi, attraverso i vari mezzi che ha a disposizione, un'identità online, ha un valore se è riconosciuta, convalidata o rifiutata dagli altri.

Innanzitutto, è molto importante attirare l'attenzione, indurre gli altri a visitare la propria *homepage* presentandola su un motore di ricerca "pubblicizzandola" in un *Newsgroup*, inserendo il link nella firma dei messaggi "postati".

Sulla pagina iniziale di un sito si trovano solitamente delle espressioni che tentano di catturare e coinvolgere il visitatore attraverso un approccio diretto come: "Benvenuti a tutti!", "Sul mio sito scoprirai i miei interessi...", oppure "Benvenuti nel mio sito". Il ricorso alla metafora della visita a domicilio sembra essere un tratto saliente del modo in cui vengono accolti i visitatori di un sito personale

L'ospite-visitatore viene preso in carico dall'autore che lo "accompagna" virtualmente attraverso le stanze della sua realizzazione. Questa "dimora" però rappresenta la metafora della personalità dell'autore stesso: infatti, al termine della sua visita, l'ospite avrà l'impressione di aver compiuto un viaggio all'interno dell'individualità di colui che ha creato il sito.

Il visitatore di una *homepage* non si colloca, tuttavia, rispetto all'*homepage* stessa come semplice spettatore passivo, ma ha generalmente la possibilità di interagire con l'autore della pagina. Infatti, sulla quasi totalità dei siti personali è presente l'indirizzo e-mail dell'autore oppure spesso compare un guestbook, cioè una sorta di "libro delle firme" sul quale i visitatori possono lasciare traccia del proprio passaggio per mezzo di commenti, saluti o di una semplice firma. Di norma, l'autore invita direttamente i visitatori ad interagire con lui attraverso riferimenti diretti del tipo: "Per suggerimenti, o consigli, scrivetemi all'indirizzo..." oppure "Firmate il mio guestbook".

La scelta delle tematiche di una *homepage*, e il modo di rivolgersi agli altri sono i tratti più determinanti per la costruzione di un'interazione

a partire dalla pagina stessa. La scelta di un soggetto “originale”, cioè trattato da un numero ristretto di siti, il modo in cui tale soggetto viene presentato e gli artifici messi in atto dall’autore per attirare ed affascinare maggiormente i visitatori, si rivelano spesso fattori di successo per un sito.

La scelta di argomenti atti a convogliare scambi di informazioni e opinioni, l’apporto di notizie e approfondimenti tematici utili e la considerazione del visitatore nella costruzione di un sito, mostrano che la pagina personale è un luogo di presentazione del Sé esplicitamente orientato alla costruzione di relazioni. Utilizzando, infatti, le risorse disponibili in Rete e le strategie di visibilità appropriate gli attori arrivano a costruire definizioni di Sé, a differenziarsi e individuarsi, ad attribuirsi cioè tratti specifici, vale a dire a costruirsi un’identità in Rete, una vera e propria “identità elettronica”.

Anche all’interno di un messaggio “postato” ad un *Newsgroup* è possibile individuare alcuni fattori che contribuiscono ad un riconoscimento immediato da parte degli altri. La particolarità di una firma, lo stile espressivo (ricercato, dotto o, al contrario, umoristico, divertente) o la struttura formale possono costituire dei segni di riconoscimento e di differenziazione.

Ogni volta che gli individui costruiscono un Sé in Rete, quindi, mobilitano tanto dei mezzi “dichiarativi” (rappresentazione di Sé all’interno del sito o della firma), quanto dei mezzi “dinamici” (stile e temi riportati). Una parte di tale costruzione è volontaria e cosciente, un’altra, come ad esempio lo stile e l’ortografia, è più inconsapevole. Tutti questi elementi sono utilizzati per la costruzione di un’identità in Rete. A loro volta, gli altri utilizzano queste proiezioni per costituirsi un’impressione dell’autore.

3. *Netiquette*

Esiste un insieme di regole denominato netiquette che si potrebbe tradurre in “galateo (etiquette) della Rete (net)” che consiste nel rispettare e conservare le risorse di Rete e nel rispettare e collaborare con gli altri utenti. Entrando in Internet si accede ad una massa enorme di dati messi a disposizione il più spesso gratuitamente da altri utenti. Pertanto bisogna portare rispetto verso quanti, spesso in maniera volontaria, hanno prestato e prestano opera per consentire a tutti di accedere a dati ed informazioni che altrimenti sarebbero patrimonio di pochi o addirittura di singoli.

Internet si è evoluto attraverso un’anarchia ordinata, intendendo con questo il fatto che per anni non è esistita una autorità centrale che

regolamentasse cosa si poteva fare e cosa no, né esistevano organi di vigilanza. Era infatti tutto demandato alla responsabilità individuale il buon funzionamento delle cose. Solo ultimamente, e solo in alcuni paesi, si stanno facendo strada i primi tentativi di regolamentazione assimilando Internet a fattispecie simili oppure creando leggi ad hoc.

Si può pertanto decidere di entrare in Internet come persone civili, o al contrario, si può utilizzare la Rete comportandosi da predatori o vandali saccheggiando le risorse presenti in essa. Sta a ciascuno decidere come comportarsi.

Risulta comunque chiaro che le cose potranno continuare a funzionare solo in presenza di una autodisciplina dei singoli.

3.1. *Per i messaggi di posta*

≥ A meno che non si abbia accesso a Internet attraverso un fornitore di servizi, conviene verificare con il datore di lavoro la questione della proprietà dei messaggi di posta elettronica. Le leggi al riguardo variano da luogo a luogo.

≥ A meno che non si usi uno strumento di crittografia (hardware o software), conviene assumere che la posta su Internet non sia sicura. Non inserire mai in un messaggio elettronico quel che non si scriverebbe su una comune cartolina postale.

≥ Rispettare il copyright sui materiali riprodotti. Quasi ogni paese ha una propria legislazione sul copyright .

≥ Nel caso di inoltro o re-invio di un messaggio ricevuto, non modificarne il testo. Se si tratta di un messaggio personale e lo si vuole re-inviare ad un gruppo, è il caso di chiedere preventiva autorizzazione. È possibile abbreviare il testo e riportare solo le parti più rilevanti, ma ci si assicuri di fornire le appropriate credenziali.

≥ Non inviare mai lettere a catena via posta elettronica. Su Internet le lettere a catena sono vietate, pena la revoca dell'acconto. Nel caso ne riceviate una, fatelo immediatamente presente all'amministratore locale.

≥ Una buona regola generale: conviene esser risparmiatori in quel che si spedisce e liberali in quel che si riceve. Non è il caso di inviare messaggi d'ira (flames) anche se si dovesse esser provocati. D'altra parte, non c'è da sorprendersi se si diventa vittime di qualche flame, e in tal caso è prudente non rispondere.

≥ In generale, è una buona idea controllare tutti i Subject dei messaggi ricevuti prima di rispondere. Altrimenti potrebbe succedere che, ad esempio, una persona che chiede indicazioni d'aiuto o chiarimenti invii un nuovo messaggio per dire "Non importa". Ci si assicuri inoltre che il

messaggio a cui si sta per rispondere sia diretto proprio a voi: potreste riceverlo per cc: anziché come destinatario principale.

≥ È bene rendere le cose facili per chi riceve. Molti programmi di posta (mailer) eliminano i dati inclusi nell'intestazione (header), compreso l'indirizzo del mittente. Per far in modo che la gente sappia chi sia a scrivere, assicurarsi di includere una riga con tali dati a fine messaggio. Conviene creare tale file a parte ed aggiungerlo alla fine di ogni testo inviato (alcuni mailer lo fanno automaticamente). Nell'idioma di Internet, quest'ultimo è noto come il "file di firma". In pratica si tratta dell'equivalente del biglietto da visita (e a seconda della circostanze, è possibile averne più d'uno).

≥ Fare attenzione quando s'inserisce l'indirizzo del ricevente. Ci sono indirizzi che fanno parte di un gruppo ma sembra appartengano ad una persona soltanto. Ci si assicuri di conoscere la persona a cui s'invia il messaggio.

≥ Verificare gli indirizzi di cc: quando si risponde. È inutile continuare ad includere questi ultimi se il messaggio è diventato una conversazione tra due persone soltanto.

≥ In generale, la maggior parte della gente che usa Internet non ha il tempo per rispondere a domande generali su Internet e il suo funzionamento. Non inviare messaggi non voluti per richieste d'informazioni a persone il cui nome è stato visto su elenchi o mailing list.

≥ Ricordarsi che la gente con cui si comunica è sparsa in tutto il mondo. Se si invia un messaggio che richiede immediata risposta, può darsi che arrivi quando il destinatario stia dormendo. Aspettate che si svegli, vada al lavoro e si colleghi prima di ritenere che la posta non sia arrivata o che non si curi di rispondere.

≥ Verificare tutti gli indirizzi prima di iniziare discussioni lunghe o personali. È altresì buona norma includere la parola "lungo" alla voce Subject in modo che il ricevente possa sapere in precedenza che ci vorrà tempo per leggere e rispondere a quel messaggio. Oltre le 100 righe è considerato "lungo".

≥ Occorre sapere chi contattare in caso di richiesta d'aiuto. In genere le risorse dovrebbero essere a portata di mano, soprattutto riguardo gente locale in grado di risolvere eventuali problemi di software e di sistema. Ci si assicuri anche di sapere a chi rivolgersi in caso si riceva qualcosa di equivoco o illegale. Quasi tutti i siti hanno un indirizzo di Postmaster, dove un esperto è in grado di fornire aiuto in caso di problemi con la posta.

≥ Tenere in mente che il destinatario è un essere umano la cui cultura, lingua ed umore hanno riferimenti diversi dal vostro. Ricordarsi anche che i formati riguardanti date, misure, idiomi possono essere tra-

smessi in modo incorretto. Va prestata particolare attenzione alle forme di sarcasmo e ironia.

≥ Usare maiuscole e minuscole. SOLTANTO CON LE MAIUSCOLE È COME SE SI STESSE URLANDO.

≥ Usare le faccine sorridenti (smileys) in sostituzione del tono di voce, ma fatelo con parsimonia. “:-)” è un esempio di faccina sorridente (guardare lateralmente). Non si ritenga che la semplice inclusione di una tale simbolo renda contento il destinatario su quel che si sta scrivendo o che faccia dimenticare eventuali contenuti offensivi.

≥ Prima d’inviare risposte d’impulso conviene dormirci su. Se si vogliono esprimere opinioni forti su un certo testo, è il caso di segnalarlo inserendo un flame on/off. Ad esempio: flame on: Quest’argomento occupa inutilmente banda di trasmissione. È illogico e senza costrutto. E il resto del mondo è d’accordo con me. flame off

≥ Non si includano caratteri per istruzioni particolari o allegati non-Ascii, a meno che questi non siano in Mime o a meno che il vostro mailer non sia in grado di decodificarli. Assicuratevi comunque che il destinatario sia in grado di decodificare tali messaggi.

≥ Ci si preoccupi di essere brevi senza essere eccessivamente concisi. Includere nella risposta sufficiente materiale originale per esser compresi ma non oltre. È piuttosto brutto rispondere ad un messaggio allegando tutto il testo precedente: tagliar via il materiale irrilevante.

≥ Limitare la lunghezza delle righe a meno di 65 caratteri e inserire un ritorno del carrello (premendo invio) alla fine di ogni riga

≥ Il Subject del messaggio dovrebbe riflettere il contenuto del testo.

≥ Se s’include la firma, la si tenga corta. In genere si sta entro le 4 righe. Tenere in mente che molta gente paga per collegarsi, e più il messaggio è lungo più costa.

≥ Così come oggi la posta tradizionale può non rimanere privata, allo stesso modo (oggi) posta (e notizie) elettroniche possono essere soggette a vari livelli di intercettazione e falsificazione. Il senso comune aiuta a verificare l’autenticità dei messaggi.

≥ Se l’importanza di un messaggio sembra giustificarlo, conviene inviare immediatamente al mittente una breve replica di ricevimento, rimandando a più tardi una risposta più esauriente.

≥ I comportamenti “ragionevoli” via e-mail dipendono dalle relazioni tra le due persone e dal contesto della comunicazione. Consuetudini imparate in un particolare ambiente telematico potrebbero risultare inapplicabili nelle comunicazioni via e-mail con persone su Internet. Si faccia attenzione ad espressioni gergali o acronimi.

≥ Generalmente i costi relativi alla trasmissione di un messaggio

di posta elettronica sono equamente divisi tra mittente e destinatario (o tra i rispettivi sistemi/organizzazioni), al contrario di quanto avviene in altri media quali posta tradizionale, telefono, radio e televisione. Inviare posta elettronica può anche comportare costi aggiuntivi per uso di banda di trasmissione del network, spazio su disco o uso di memoria del sistema. Questa è la ragione economica fondamentale del perché le e-mail pubblicitarie non richieste non sono benvenute (e proibite in molti contesti).

≥ Ci si assicuri della grandezza del testo inviato. Allegare ampi file come un Postscript o un programma potrebbe impedire l'arrivo del messaggio stesso o un eccessivo utilizzo di risorse. Buona regola è non inviare mai file superiori a 50 Kilobyte. In tal caso, considerare come alternativa il trasferimento di file o la riduzione a diversi file più piccoli da inviare come messaggi separati.

≥ Non inviare eccessive informazioni quando non richieste.

≥ Qualora il sistema di posta del vostro sistema lo consenta, si presti attenzione all'inoltro (forward) dei messaggi. Conviene assicurarsi che la configurazione prescelta non preveda l'inoltro ad una serie di host diversi, evitando Così che un testo passi da un computer altro e ad un altro ancora all'infinito.

3.2. *Wzvw*

≥ Ricordarsi che tali servizi appartengono a qualcun altro. Le persone che pagano bollette e fatture stabiliranno le regole per il loro uso. L'informazione può essere libera e gratuita, oppure no! Ci si assicuri di verificarlo.

≥ Nel caso di problemi con un qualsiasi servizio d'informazioni, iniziare i controlli a livello locale: verificare le configurazioni dei file, le impostazioni del software, i collegamenti del network, etc. Ciò va fatto prima di ritenere che il problema riguardi il fornitore o che sia colpa dello stesso.

≥ Nonostante si usino delle convenzioni per stabilire i nomi dei file, è bene non farvi troppo affidamento. Ad esempio, non sempre un file ".doc" è un file in Word.

≥ Anche i servizi d'informazione usano nomi convenzionali, quali "www.xyz.com". Pur essendo utile esserne a conoscenza, di nuovo, non è il caso di affidarsi eccessivamente a tali convenzioni.

≥ È importante conoscere quei nomi di file che funzionano bene sul proprio sistema.

≥ In generale, non si ritenga che qualunque informazione sia accurata e/o aggiornata. Ricordarsi che le nuove tecnologie consentono

praticamente a chiunque di diventare editori, ma non tutti hanno ancora scoperto le responsabilità che accompagnano la pubblicazione dei materiali.

≥ Ricordarsi che, a meno che non si sia certi sull'utilizzo di tecnologie per la sicurezza e l'autenticazione, ogni informazione trasmessa attraverso Internet passa a cielo aperto, senza alcuna protezione nei confronti di "curiosi" e falsari.

≥ Poiché Internet è sparsa in tutto il globo, tenere a mente che i servizi d'informazione possono riflettere cultura e stili di vita piuttosto diversi dai propri. Quei materiali che vi sembrano offensivi potrebbero nascere in un'area geografica che li ritiene accettabili. Occorre avere una mente aperta.

≥ Quando si vuol prelevare un dato da un server molto noto, conviene utilizzare un server mirror vicino, qualora ne venga fornito l'elenco.

≥ Nel caso di richiesta di aiuto per problemi con un sito, ci si assicuri di fornire quante più informazioni possibili per far sì che il problema possa esser risolto.

≥ Quando si organizza il proprio sistema d'informazioni, come una homepage, ci si assicuri di verificare con il proprio amministratore quali siano le linee-guida locali in vigore.

≥ Si cerchi di rendere meno pesante il traffico sui siti più noti, evitando di collegandosi nelle ore di punta.

3.3. La *chat*

≥ Come per gli altri ambienti, è saggio innanzitutto "ascoltare" per conoscere la cultura del gruppo.

≥ Non è necessario salutare personalmente chiunque sia presente su un canale o in una stanza. In genere basta un solo "salve" o un saluto equivalente. Non è un comportamento accettabile utilizzare la funzione automatica del client per salutare le persone.

≥ Avvisare i partecipanti nel caso s'intenda inviare grandi quantità di dati. Se tutti acconsentono a riceverli, si può procedere, ma inviare informazioni non desiderate senza avvisare preventivamente è considerata azione negativa, proprio come con la posta.

≥ Non dare per scontato che persone sconosciute abbiano voglia di parlare con voi. Se sorge la necessità d'inviare messaggi privati a degli sconosciuti, bisogna allora accettare serenamente il fatto che questi possano essere occupati o che semplicemente non abbiano voglia di chiacchierare con voi.

≥ Rispettare le linee-guida del gruppo. Cercare il materiale di

presentazione del gruppo, che potrebbe anche trovarsi in un sito ftp connesso.

≥ Non fare domande su questioni personali quali età, sesso, dimora. Dopo aver stabilito una certa confidenza con qualcuno, tali domande potranno essere più appropriate, ma molte persone esitano a dare tali dati a gente che non conoscono.

≥ Se un utente usa uno pseudonimo, alias o soprannome, tale desiderio d'anonimità va rispettato. Anche se si è amici di tale persona, è più gentile usare il soprannome. Non usare il nome vero senza permesso.

3.4 Le abbreviazioni

Le abbreviazioni sono il sale della comunicazione in sincrona in rete dove i tempi di risposta e di attesa devono essere limati il più possibile.

“..l'efficacia di ciò che si scrive è collegato alla sua comprensibilità”

afferma Valeria Della Valle¹³. D'altronde anche le iscrizioni sui templi greci o le pergamene medievali erano piene di abbreviazioni e sempre per lo stesso motivo: risparmiare tempo e spazio.

Ecco un elenco di abbreviazioni indispensabili per comprimere intere frasi in poche sillabe

BG	Buongiorno	Qlc1	Qualcuno
bn	Buonanotte	Qd	Quindi
bpz	Buon pranzo	Riss	Rispondimi
cmq	Comunque	Sn	Sono
Cpt?	Capito?	Sxo	Spero
C6?	Ci sei?	Tvb	Ti voglio bene
Cv?	Come va?	Vbla?	Vuoi parlare?
fqkev	Fai quello che vuoi	X'	Perché
msg	Messaggio	xdn	Perdono
Ogn1	Ognuno	+o-	Più o meno
qlc	Qualcosa	7mana	Settimana

3.5 Emoticons

Parentesi che si aprono come sorrisi, asterischi che schioccano come baci, punti di domanda che si trasfigurano come ciuffi ribelli. Sono gli emoticons, gli ideogrammi che hanno dato nuova vita i segni di interpunzione.

In Internet gli interlocutori non condividono il contesto della comunicazione: ciò può causare malintesi fino a portare allo scoppio di flames, vere e proprie discussioni “accese” che esulano dall’argomento iniziale del discorso. Questo si verifica quando si utilizzano la posta elettronica, la *chat* o i *newsgroup*. Per sopperire quindi a questa carenza si ricorre spesso all’uso degli *smileis* o *emoticons* che dir si voglia; sono sequenze di caratteri che vanno osservate inclinando la testa sul lato sinistro: in tal modo si noterà che esse non sono semplice testo, ma rappresentano visi ed espressioni. Inserirle al termine di un periodo, consentono all’interlocutore di comprendere il reale senso che si dà a una frase, evitando così sgradevoli fraintendimenti.

Ecco un elenco delle emoticons più usate:

Faccina	Variante	1° Significato	2° Significato
Stati d’animo			
:~)	:)	Sono felice	La frase precedente è scherzosa
:-D		Sto ridendo a crepelle (di voi)	
:-(:[Sono triste, agitato o depresso	Non è piaciuta l’ultima affermazione
:-o	:o	oH, sono stupito	8-) Sono stupito!! (occhi spalancati)
:-O		WOW, sono molto sorpreso	
:-I		Hmmm, indifferente	Sto pensando
:-/		Hum, scettico, indeciso	
:’-(Piango	
:’-)		Sono così contento che sto piangendo di gioia	
(:-(Sono indispettito	

:-[Sono particolarmente arrabbiato	L'utente è un vampiro
:-	(:-	No comment, basito	Imbarazzato (arrossisco)
:-<	<:-(WIWI, tristemente solo	Depresso
:-c	==:-o	Sono scocciato	
:-C		Sono incredulo	

Stati fisici

:-~)		Sono raffreddato	
%)	%*}	Hic, ho bevuto troppo	Forse ho bevuto troppo
:*)		Hic, sono ubriaco	
%')		Hic, sono ubriaco fradicio	
%-}		Sorriso da ubriaco	
%+{		Ho fatto a botte (e ho perso).	Mi hanno gonfiato come una zampogna
X-(Sono appena passato a miglior vita (morto)	Sono candidato suicida
(:-\$		Sono malato	
-O		Sto sbadigliando o russando	

Descriviamoci fisicamente

:-(=)		Ho dei grandi denti	
(:I		Sono una testa d'uovo/ pelata (intellettuale)	Sono calvo
:-{)	:-D	Ho i baffi	Altre varianti : <)
:-{}	:-}	Mi sono messa il rossetto	
:-#		Ho un'apparecchio per i denti	Indosso le bretelle
(:-		Sono mancino	
%-		Sono strabico	
{:-)	{(-)	Porto il parrucchino	Porto una parrucca
&:-)		Ho i capelli ricci	

P:-)	Ho i capelli mossi	
=:-)	Ho la testa bagnata	Ho i capelli ritti
B-)	Porto gli occhiali con la montatura di corno	Bat Messaggio
B-)	Porto gli occhiali da sole (ho la vista appannata)	
: ^)	Ho il naso rotto	Prendo in giro qualcuno per il suo naso
:-)}	Ho la barba a punta	Ho il pizzo
:-Q	Sono un fumatore	
(: +)	Ho un grosso naso	
(: ^ (Ho il naso rotto	
.-)	Ho un occhio solo	
@:-)	Ho il ciuffo	Indosso un turbante

Descriviamoci mentalmente

<:-I	Sono un asino ignorante o stupido	Sono assai ignorante (indosso un cappello d'asino)
Q:-)	Sono appena laureato	
-I	Sono addormentato	
%-6	Sono in condizione di "morte cerebrale"	Sono cerebroleso

Azioni

;-)	Ehiii, occhiolino, amicante	
:-;	Sorrisino	
:-]	Sarcasmo pungente	
>:->	Ammiccamento demoniaco e crudele	
>:->	diavolo	Ho fatto un'osservazione veramente crudele

:->		smile sarcastico, malizioso	
:-P	:~pPpP	Prrr, pernacchia	Blahh, linguaccia
#:-)		Sorriso da qualcuno con i capelli arruffati	
:-*		Oops, (con la mano davanti alla bocca)	Ho appena detto o fatto una cavolata
*<:-)		Indosso il cappello di Babbo Natale	Indosso un cappellino di lana con pon-pon
[:-)		Ascolto il walkman	
(:-*		Smack, mando un bacio	
:-@	:O	Sto gridando	
:-9		Yummy, mi sto leccando le labbra	
*(Offro stretta di mano (facciamo la pace?)	
*)		Ricambio stretta di mano (pace accettata!)	

Affermazioni

#-)		Ho folleggiato per tutta la notte	
:-S		Ho appena fatto un'affermazione incoerente	
:-))	:~))))	HaHa, mi fai molto ridere	L'utente ha il doppio mento
%-(Ouch, mi hanno fatto gli occhi neri	
!-/		Ouch, mi hanno fatto un occhio nero	
:/)		Non sono per niente divertito	
:-X	:~+	Le mie labbra sono cucite, non posso parlare	
:-?		Non capisco cosa vuoi dire	
O:-)		Sono un angioletto, santarellino	
O;-)		Sono un angioletto (in senso birichino)	

8-)	Ho gli occhiali o ho gli occhiali da sole	Sono ben sveglio e pronto a chiacchierare
\$-)	Spero di ricavarne del denaro	Ho vinto un premio alla lotteria
:)-~	Sto fumando	
>-)	Dall'alto della mia sapienza...	

Personaggi

*< :->	<:->	Babbo Natale	
7:)		Reagan	
+:-~)	+:-~)	Sono il Papa o un ecclesiastico	Occupo un ufficio religioso
:-=)		Hitler	
C=:-)		Sono uno chef	
= :-)=		Zio Sam	

Cose

@->--> -	Una rosa
o=	Una candela accesa per un caldo messaggio
-=	Una candela spenta per terminare un caldo messaggio

Varie























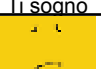




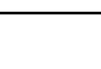






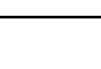





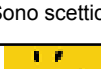
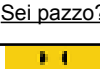


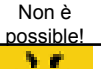
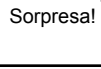
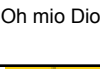
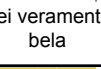
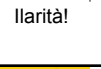
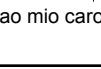

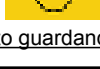

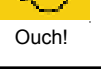

(:-#	Relativo a qualcosa che non si dovrebbe dire	Censurato
< -)	Sono Cinese	
}-:(Il parrucchino in una corrente d'aria ascensionale	Sono triste perché un colpo di vento mi ha sollevato il parrucchino

(:-D	(:<)	A proposito di un'altra persona pettegola...	A proposito persone pettegole o bugiarde
?-(A proposito di persone con un occhio nero	
:-w		Parlare con lingua biforcuta	
<:-)		Domanda stupida	
O :-)		Parliamo di religione	

Per superare la freddezza espressiva del “dialogo scritto” on line, oltre agli Emoticons sopra descritti, alcuni programmi sono stati implementati con funzionalità aggiuntive, che permettono l’inserimento di faccine grafiche sicuramente più espressive e calde nonché una varietà grafica irripetibile di quelle realizzabili con i semplici simboli di punteggiatura

Quelle riportate nella tabella sottostante sono solo un esempio e sono presenti sulla SMILEY® Emoticon Toolbar, che è un’aggiunta da installare su programmi di Email o di chat.

 Non Lasciami!	 Sei divertente!	 Ti sogno	 Oh no..!	 Buona giornata!
 Oops..!	 Mi sento solo!	 Sono depresso!	 Sono felice!	 Lo voglio..!
 Sono impaurito	 Saremo amici per sempre!		 Sono innamorato!	 Sono solo
 Sono stressato	 <u>Sono perplesso</u>	 <u>Mi dispiace</u>	 Sono veramente dispiaciuto	
 Sono scettico	 <u>Sei pazzo?</u>	 Mi sento malato	 Non è divertente	 Non è possibile!

 Sorpresa!	 Oh mio Dio!	 Sei veramente bela	 Ilarità!	 Ciao mio caro!
	 <u>Sto guardando!</u>	 Sto piangendo!	 Ouch!	
 Sono fortunato!	 ti voglio bene mamma	 Non sono io	 Sono nervoso	 evoluzione
 Non Lasciarmi!	 Sei divertente!	 Ti sogno	 Oh no..!	 Buona giornata!
 Oops..!	 Mi sento solo!	 Sono depresso!	 Sono felice!	 Lo voglio..!
 Sono impaurito	 Saremo amici per sempre!		 Sono innamorato!	 Sono solo
 Sono stressato	 <u>Sono perplesso</u>	 <u>Mi dispiace</u>	 Sono veramente dispiaciuto	
 Sono scettico	 <u>Sei pazzo?</u>	 Mi sento malato	 Non è divertente	 Non è possibile!
 Sorpresa!	 Oh mio Dio!	 Sei veramente bela	 Ilarità!	 Ciao mio caro!
	 <u>Sto guardando!</u>	 Sto piangendo!	 Ouch!	
 Sono fortunato!	 ti voglio bene mamma	 Non sono io	 Sono nervoso	 evoluzione

 Sembra bello	 Grrrr		 Sei speciale	 Non essere triste
 Sono stanco	 Sorprendimi	 Sono giusto!	 Sono pazzo di te	
 Vorrei essere con te!	 Ti voglio bene papà!			

Appendice

UN'ESPERIENZA IN CHAT

Qui di seguito ho raccolto una mia esperienza in chat per meglio descrivere le modalità, il linguaggio e lo spirito dei *chatters*.

La conversazione si è tenuta il 15/01/2005 alle ore 16 circa nella stanza di ingresso della chat di Supereva.

Ho partecipato in modo volutamente anonimo, infatti il mio nickname (guest_#1531) è stato scelto in automatico dal sistema.

Il mio interlocutore invece, è stato individuato in modo molto casuale. Infatti fra la lista degli utenti attivi in quel momento ho individuato quello col nickname più curioso per me. E credo che i risultati non siano disprezzabili.

guest_#1531 – Ciao Piccola_Panda_Felice, posso farti qualche domanda?

Piccola_Panda_Felice – ciao!!!!!!

Piccola_Panda_Felice – Piccola_Panda_Felice – c

conosciamo? Perché vuoi interrogarmi? Vai pure con le domande!!!

guest_#1531 – sto facendo un una ricerca sulle chat. Posso farti qualche domanda?

Piccola_Panda_Felice – dimmi

guest_#1531 – da quanto tempo chatti?

Piccola_Panda_Felice – 1 anno e mezzo

guest_#1531 – tutti i giorni?

Piccola_Panda_Felice – boh....

Piccola_Panda_Felice – 4 volte

guest_#1531 – chatti di solito con le stesse persone?

guest_#1531 – vecchi nick o anche nuove conoscenze?

Piccola_Panda_Felice – entrambi....

guest_#1531 – conosci il sesso dei tuoi amici “chattari”?

Piccola_Panda_Felice – sì..... spero almeno!

guest_#1531 – come mai hai scelto questo nick?

Piccola_Panda_Felice – xchè mi sono comprata una vecchia panda rossa e sono contenta

guest_#1531 – sei una ragazza allora?

Piccola_Panda_Felice – sì

guest_#1531 – come ti presenti in chat?

Piccola_Panda_Felice – mmmm

Piccola_Panda_Felice – simpatica e spensierata

guest_#1531 – qualche caratteristica negativa me la dici? 1

Piccola_Panda_Felice – mmmm
 Piccola_Panda_Felice – un po'insistente a volte
 guest_#1531 – insisti su cosa?
 Piccola_Panda_Felice – boh...
 Piccola_Panda_Felice – tipo sul numero d telef!
 Piccola_Panda_Felice – l
 Guest_#1531 – preferisci chattare con maschi o femmine?
 Piccola_Panda_Felice – femmine
 guest_#1531 – Perché?
 Piccola_Panda_Felice – mmm
 Piccola_Panda_Felice – sono più simpatiche
 Piccola_Panda_Felice – e nn mettono
 Piccola_Panda_Felice – barriere
 Piccola_Panda_Felice – tra me e loro
 guest_#1531 – cioè trovi che le donne in chat siano libere di esprimersi come vogliono e senza censure o altro? e gli uomini?
 Piccola_Panda_Felice – no
 Piccola_Panda_Felice – mi piacciono
 Piccola_Panda_Felice – quelle che nn mettono
 Piccola_Panda_Felice – barriere
 Piccola_Panda_Felice – che sono vere
 Piccola_Panda_Felice – nn che dicono porcate o simili....
 guest_#1531 – e gli uomini?
 Piccola_Panda_Felice – meglio lasciar perdere
 guest_#1531 – quale tipo di barriere si possono mettere in chat?
 Piccola_Panda_Felice – beh..
 Piccola_Panda_Felice – quelle che si mettono nella realtà
 Piccola_Panda_Felice – io sento subito se una persona è realmente
 sè stessa
 Piccola_Panda_Felice – o no...
 guest_#1531 – è solo una sensazione o sapresti individuare e dare un nome a quelle barriere?
 Piccola_Panda_Felice – sensaz...
 guest_#1531 – però, per esempio nella realtà.ci sono segnali e atteggiamenti del viso o del corpo che ti fanno capire un po' di cose. In chat non è possibile
 Piccola_Panda_Felice – mmmm
 Piccola_Panda_Felice – è intuito...
 Piccola_Panda_Felice – nn so spiegarlo...
 Piccola_Panda_Felice – però nn sbaglio d solito...
 guest_#1531 – qual è l'argomento che più discuti in chat?
 Piccola_Panda_Felice – la

Piccola_Panda_Felice – vita reale!
 Piccola_Panda_Felice – anche se mi piace molto sognare ad occhi aperti!
 Piccola_Panda_Felice – N
 guest_#1531 – perché parli di queste cose con persone che non conosci?
 Piccola_Panda_Felice – ??
 guest_#1531 – nella vita reale forse ti senti sola? Non hai nessuno con cui parlare nella vita reale?
 Piccola_Panda_Felice – Sì ma nn posso parlare sempre con loro
 guest_#1531 – perché le chat sono tanto frequentate?
 Piccola_Panda_Felice – perché
 Piccola_Panda_Felice – fanno sognare....
 guest_#1531 – sognare? in che senso?
 Piccola_Panda_Felice – il fatto d nn conoscere...
 Piccola_Panda_Felice – t immagini qllo che vuoi...
 Piccola_Panda_Felice – è bello..
 guest_#1531 – ma non pensi che qualcuno possa farti credere chissà cosa e poi ti accorgi che non è così?
 Piccola_Panda_Felice – cosa vuoi dire?
 guest_#1531 – beh, il fatto di non sapere chi c'è realmente online insieme a te? In poche parole l'anonimato
 Piccola_Panda_Felice – non so....
 guest_#1531 – ...per dire. Chatti con qualcuno che ti si presenta come superman e tu non sai che invece è come paperino ;-)
 Piccola_Panda_Felice – lo trovo intrigante.....
 guest_#1531 – e tu come ti presenti online?
 Piccola_Panda_Felice – come nella realtà
 guest_#1531 – sicura?
 Piccola_Panda_Felice – sì!
 guest_#1531 – Ti è mai capitato di incontrare le persone conosciute in chat?
 Piccola_Panda_Felice – sì a volte
 guest_#1531 – delusa o soddisfatta dagli incontri?
 Piccola_Panda_Felice – nn so
 guest_#1531 – secondo te è comune che i chatters si incontrino? E perché?
 Piccola_Panda_Felice – perché si vuole vedere se il sogno
 Piccola_Panda_Felice – diventa realtà....
 guest_#1531 – secondo te diventa realtà ?
 Piccola_Panda_Felice – no!
 guest_#1531 – hai qualcosa da dirmi su questo? Perché no?

Piccola_Panda_Felice – ? ^!\$%
guest_#1531 – posso dirti una mia sensazione? Secondo me c'è una certa dose di malinconia o insoddisfazione in tutto questo!
Piccola_Panda_Felice – perché?
guest_#1531 – perché è più coinvolgente un rapporto reale con chi conosco (bello o brutto, buono o cattivo che sia) piuttosto che un rapporto virtuale con chissà chi!
Piccola_Panda_Felice – ma ogni tanto sogni? Idealizzi qualcosa o sei sempre così freddo?
guest_#1531 – non ti sto accusando non ti allarmare. sono considerazioni tutte mie
Piccola_Panda_Felice – il sogno è alla base di tutto
guest_#1531 – e la realtà?
Piccola_Panda_Felice – viene dopo
guest_#1531 – lo trovo un pensiero un po' drastico. Dicendola come marzullo: la vita è un sogno o i sogni aiutano a vivere?
Piccola_Panda_Felice – la seconda che hai detto
Guest_#1531 – è la voglia di sognare e di raccontarsi che rende la chat così attraente?
Piccola_Panda_Felice – Certo
Guest_#1531 – che qualcuno ti ascolti è un'illusione....ma si può dire che davvero ti racconti?
Piccola_Panda_Felice – la rete e' un contenitore.....
che ognuno di noi deve e può riempire con quello di se che crede più adatto e opportuno
Piccola_Panda_Felice – Ora ti saluto, nn ho più voglia
guest_#1531 – vabbeh!....grazie di tutto

Un giudizio su Internet: perché sì perché no

Molti filosofi si sono confrontati con il “problema Internet”, e più in generale con il “problema Tecnologia”.

Come sempre accade in questi casi i giudizi non sono, e credo sia giusto così, unanimi. In questa sezione vengono riportati articoli, parole e pensieri di due esperti di filosofia e di comunicazione: Philippe Breton e Paul Virilio.

Nel culto di Internet di Philippe Breton consultabile su <http://www.ilmanifesto.it>*.

Per Philippe Breton è difficile non scorgere alcuni collegamenti tra il nuovo culto [d’Internet] e il vasto movimento di contro-cultura che negli anni sessanta diventa un fenomeno di massa negli Stati Uniti e, sotto varie forme, in diversi paesi occidentali. Va ricordato che ciò che chiamiamo – presupponendo una omogeneità maggiore di quanto non sia in realtà – la «contro-cultura» rappresenta una vasta corrente che ingloba il retaggio della beat generation, il movimento contestatario giovanile che condurrà in particolare alle grandi rivolte studentesche, il movimento hippie, nonché le numerose ramificazioni sorte in questa nebulosa, come i movimenti alternativi. Il movimento della contro-cultura in quanto tale scompare negli anni settanta. Tuttavia, i valori di cui si era fatto portatore si sono diffusi e influenzano oggi il modo di vita di molti adulti. Negli Stati Uniti, restano legati a questa grande fiammata che segnò un’intera epoca alcuni nomi famosi come Allen Ginsberg, Jack Kerouac, Alan Watts, Ken Kesey, Timothy Leary, Gary Snyder, Neal Cassady, Bob Dylan, senza contare numerosi gruppi musicali e un certo numero di riviste. San Francisco e la Costa Ovest sono stati i luoghi privilegiati di questa «rivoluzione dei costumi». [...] Il grande universo *underground* Sul piano concreto, le pratiche della contro-cultura prevedono la rottura con il mondo (il «drop out»), il viaggio iniziatico sull’esempio dei monaci mendicanti buddisti, più spesso in India ma anche lungo le strade americane ed europee, la vita in comunità, un desiderio profondo di uguaglianza, l’influenza libertaria, l’attaccamento, sulla scia di Gandhi, a una cultura della non violenza, la vicinanza alla natura e un certo misticismo venato di influenze orientali, segnatamente buddiste (molti attori di quell’epoca si convertono al buddismo zen, o si legano a sette influenzate dall’orientalismo).

* Paul Virilio. Sociologo, Strasburgo. Questo testo è tratto dal suo libro *Le culte d’Internet. Une menace pour le lien social?*, uscito il 12 ottobre scorso nella collana «Sur le vif», edizioni La Découverte, Parigi, pp. 128, fr. 42.

La società va concepita come una comunità pacifica all'interno della quale un posto di rilievo viene dato all'amore e all'altruismo. Le numerose comunità che producono musiche, libri, svaghi, una educazione, una alimentazione e medicinali specifici, compongono un grande universo underground che finisce per coinvolgere centinaia di migliaia di persone. Questa idea di un mondo nuovo ha molti punti in comune con il movimento odierno legato a Internet, che sta mobilitando a sua volta centinaia di migliaia di giovani, in cerca fra l'altro di una società più fraterna, più «comunicante», più pacifica. Colpisce la continuità tematica: a suo modo il mondo d'Internet è underground; esso è l'attuale underground, il luogo che consente di lasciare il «mondo normale». Chi ormai dedica il proprio tempo a Internet realizza il «drop out» odierno e molte descrizioni di giovani internauti totalmente assorti in questo nuovo culto li presentano, sorprendentemente, come i «celesti accattoni» di cui parlava Kerouac. Negli anni cinquanta, si andava «on the road» per dare un nuovo senso alla propria vita, in una prospettiva spirituale. Oggi si naviga sulle «autostrade della comunicazione». Le analogie sono numerose e, attraverso questa continuità, è sempre il dopoguerra a parlarci, in una specie di fissità appena dissimulata dietro il rinnovamento delle forme. Quasi che la nostra società si fosse fermata qui e recitassimo ancora una volta, con altri costumi, la medesima scena. [...] L'adesione al nuovo culto si è fatta anche con i valori di un liberalismo che era estraneo alla contro-cultura degli anni sessanta. Delle due grandi utopie della seconda parte del 900 – l'utopia rivoluzionaria e quella della contro-cultura – solo quest'ultima è sopravvissuta e si è reincarnata, in qualche modo, nel nuovo culto di Internet.

Pur ostile al grande capitalismo e alla società dei consumi e segnata da una tradizione libertaria, la contro-cultura non ha mai rotto completamente con il liberalismo. Ciò spiega perché i suoi valori siano stati così facilmente assorbiti da Internet¹. [...] Il quadro dei diversi valori e correnti di pensiero su cui fa leva il culto di Internet per diffondersi, sarebbe incompleto se non si citasse un valore «secondario» (rispetto ai grandi obiettivi citati sopra), ma comunque importante: il culto della giovinezza, ossia la tendenza ad esaltare la gioventù, i suoi valori e a farne un modello imprescindibile di ogni comportamento. Il culto di Internet è un culto giovane, un culto di giovani per i giovani. È concepito come una sorta di «rivoluzione permanente» dove sono i giovani che determinano la direzione del movimento. Nicholas Negroponte è l'autore che approfondisce più di altri l'emergere di questo fenomeno: «Scorgo la stessa mentalità

¹ Ndr: si legga Armand MATTELART, *Come è nato il mito di Internet*, Le Monde Diplomatique/il manifesto, settembre 2000.

di decentramento in atto nella nostra società, sotto l'impulso della gioventù dell'universo digitale. La tradizionale visione centralizzatrice sta per diventare una cosa del passato. La nozione di stato subirà una radicale mutazione [...]. Mentre i politici si dibattono con il retaggio della Storia, una nuova generazione, affrancata dai vecchi pregiudizi, emerge dal paesaggio digitale. [...] La tecnologia digitale può essere una forza naturale che attrae la gente in una maggiore armonia mondiale»².

Negroponte sottolinea il ruolo svolto dai giovani nella definizione di una «contro-cultura di fronte all'establishment dell'informatica. [...] Ciò che ci legava non era una disciplina, ma la convinzione che i computer avrebbero modificato e trasformato clamorosamente la qualità della vita con la loro ubiquità, non solo nel campo scientifico ma in tutti gli aspetti della vita quotidiana». Egli è uno dei numerosi sostenitori dell'idea secondo la quale i bambini sarebbero «per natura», adatti all'informatica: «Si tratti del popolo d'Internet, dell'uso del Nintendo e di Sega o di capire a fondo cosa sono i micro-computer, l'importante sarà l'appartenenza non più a una categoria sociale, razziale o economica, ma alla generazione giusta. Oggi i ricchi sono i giovani, e i vecchi i diseredati».

Come si vede, il culto dei giovani non è esente da una certa demagogia. Comunque, è sugli strati più giovani della popolazione che il culto d'Internet si appoggia. Microsoft, che cerca attualmente di realizzare un nuovo approccio al mondo d'Internet, non esita a reclutare ragazzi giovanissimi per orientare la sua strategia. «L'azienda ritiene che questi giovani saranno collegati quasi permanentemente al web. [...] Dunque ha incaricato due adolescenti di spiegare ai suoi dirigenti di età media la loro nuova filosofia del lavoro e del tempo libero»³. Uno di essi spiega che «i tempi dell'educazione, del lavoro e della pensione, che in passato erano distinti e si succedevano, oggi sono contestuali».

Apologia della velocità. È nell'ambito del culto della giovinezza che si colloca l'apologia sistematica della velocità, diventata una nuova fede: ciò che va veloce è migliore, più vicino al mondo della mente. La velocità è ciò che ci libera dal corpo e ci avvicina costantemente agli altri.

«La realtà dell'informazione – dice Paul Virilio – sta tutta nella sua velocità di propagazione»⁴. Nel commentare con una certa baldanza il processo a José Bové e ai suoi compagni, nel luglio 2000 a Millau, uno dei fautori liberali d'Internet, Alain Madelin, affermava: «In realtà, il nuovo

² Nicholas NEGROPONTE, *Essere digitali*, Sperling & Kupfer, 1995.

³ Le Monde, 6 maggio 2000.

⁴ Paul Virilio, *L'art du moteur*, Galilée, Parigi, 1993.

mondo in arrivo porta con sé una formidabile opportunità di rinascita in una società a dimensione umana e, in questo nuovo mondo, non sono i grossi che hanno la meglio sui piccoli, ma i veloci sui lenti»⁵. Leggendo alcuni articoli o dichiarazioni, è lecito chiedersi quale spazio questo «nuovo mondo» lascerà ai vecchi (agli ultra trentacinquenni).

Una nostra ricerca per conto della Ente nazionale di previdenza per la vecchiaia rivela l'esistenza, nel campo delle nuove tecnologie dell'informazione⁶, di un vero e proprio discorso di esclusione degli anziani, dovuto essenzialmente al culto della giovinezza su cui poggia questo settore.

Su un articolo apparso su *Le Monde* il 20/01/99 intitolato 'Il futuro nello spazio "stereoreale" invece Paul Virilio⁷ così commentava l'avvento di internet e delle nuove tecnologie.

Secondo Virilio il maggior rischio che si corre con l'eccessivo uso delle nuove tecnologie è la perdita di senso di ciò che è attuale, reale. In sostanza chi usa troppo Internet e in generale chi fa uso del virtuale si viene a trovare nel lungo periodo in una condizione di incertezza fra ciò che esiste in atto, in concreto e ciò che è virtuale. E' necessario trovare un equilibrio fra ciò che è reale e ciò che è virtuale ed arrivare ad una "stereo-realtà", ossia ad un'unità di percezione delle due dimensioni. E' essenziale che lo spazio attuale e quello virtuale, funzionino come i bassi e gli acuti in stereofonia, o come accade nella stereoscopia, per il fatto che esiste un'unità di percezione del reale.

Virilio distingue fra tempo locale del passato e tempo globale del presente. La caratteristica del tempo globale è di essere "live", "in diretta". Questo è dovuto all'istantaneità del feedback fra la trasmissione e la ricezione .

Come nel quattrocento fu inventata la prospettiva come modo di vedere il reale, oggi bisogna ricrearne una nuova che Virilio definisce stereoscopica. Il reale va ricostruito tenendo conto delle nuove coordinate spazio-temporali imposte dalla tecnologia .

Saranno due i modelli di città dominanti. Una reale con un centro e una periferia e una città virtuale parallela fatta di reti informatiche. Ma

⁵ *Le Monde*, 2-3 maggio 2000.

⁶ Annis BOUSQUET e Philippe BRETON, *La place des personnes âgées dans l'argumentaire et le discours d'accompagnement des nouvelles technologies de communication*, rapport de recherche, Mire-Cnav, marzo 1998..

⁷ Dal 1968 è professore di Architettura presso l'Ecole Spéciale d'Architecture a Parigi, della quale diventa Directeur d'Etudes nel 1973, poi Direttore generale nel 1975, Amministratore nel 1983 ed infine presidente del Consiglio d'amministrazione nel 1989.

è ancora prematuro parlare di città virtuale che adesso esiste solo come entità economica e militare ma non ancora politica .

La città-mondo e la città locale convergeranno in un'ideale sala di regia dove si procederà alla loro gestione. Virilio crede che un controllo registico del flusso di informazioni e non monetario o militare come è adesso possa creare le basi per una democratizzazione della città-mondo virtuale .

Le tre dimensioni della materia sono la massa, l'energia e l'informazione. Gli architetti moderni finora hanno plasmato la materia, lavorato con l'energia, ma non hanno utilizzato l'informazione. Nel Medioevo si trasmettevano informazioni attraverso le vetrate, le sculture, i tappeti, i mosaici. Ma si trattava di un'informazione fissa, statica. Oggi, invece, stiamo entrando in un'epoca in cui l'informazione è attiva e interattiva, vale a dire che non si tratta soltanto di affreschi sui muri, di sculture nelle nicchie o di vetrate, ma di un luogo di azione e di interazione. Per Virilio l'architetto deve applicarsi a questa terza dimensione.

I "media-building" sono luoghi dove la funzione dell'informazione prevale su quella dell'abitazione. Un esempio di un tale edificio è lo stadio in cui i grandi schermi sono tanto importanti quanto le gradinate, e la ritrasmissione televisiva dell'azione che si svolge nello stadio è una fonte di finanziamento tanto quanto la vendita dei biglietti.

Viviamo nel mondo dell'accelerazione assoluta. Con i treni a grande velocità, gli aerei supersonici, la realtà è stata accelerata. Si è passati dalla velocità locale e relativa dei trasporti, a quella globale e assoluta delle trasmissioni, ossia a un impiego della velocità della luce nell'agire e nel percepire.

Dalla velocità assoluta alla immobilità assoluta il passo è breve perché non abbiamo più bisogno di andare incontro alle cose, tutto arriva fino a noi. Virilio teme l'avvento di un senso di claustrofobia dentro questo tipo di mondo che arriva in casa in quanto non si sente più la necessità di esplorarlo realmente.

La guerra informatica, l'Information Warfare, è uno dei programmi escogitati dal Pentagono per operare una rivoluzione negli affari militari ed è collegata al controllo globale dell'informazione. La guerra dell'informazione è un grave problema che si pone alla democrazia, ed è, secondo Virilio, una delle più grandi minacce che incombono sul mondo contemporaneo.

L'intervistato spiega quali sono stati i passaggi storici attraverso i quali si è arrivati alla guerra informatica.

In passato sono esistiti due tipi di guerra: la guerra di ostruzione, quella cioè in cui dominavano le armi di impedimento in cui le mura di cinta erano più potenti delle frecce e impedivano alla cavalleria di fare

irruzione in città, e simile funzione svolgevano altre armi di ostruzione come lo scudo, la testuggine, i bastioni cittadini che circondavano tutti gli agglomerati urbani. Queste armi di ostruzione erano più potenti di quelle di distruzione. Poi, un giorno, qualcuno ha inventato il cannone, che ha fatto saltare in aria le armi di ostruzione, e si è passati dalla guerra di assedio, giacché le armi di ostruzione non erano più sufficienti per resistere alle armi di distruzione dell'artiglieria. Questa supremazia delle armi di distruzione è perdurata fino alla bomba atomica. Si sono costruiti proiettili sempre più grandi, bombe sempre più pesanti, e infine si è inventata una bomba termonucleare talmente devastante da non potersene servire. Sicché non ci si poteva fare la guerra, e per quarant'anni ha dominato il principio della dissuasione, vale a dire la non-guerra, né pace né guerra.

E' in quel periodo che si è sviluppata l'informatica. Visto che non si poteva fare la guerra, si sono lanciati in orbita i satelliti. Perché? Perché la dissuasione non è possibile senza informazione, è strettamente legata ad essa e alla sua negazione. La dissuasione è un divieto di sapere, e al contempo un'informazione. Il discorso era posto in questi termini: "io ti dico che ho una bomba, ti dimostro che può esplodere, vedi Hiroshima e Nagasaki". Visto che queste armi non si possono più impiegare, ebbene, si ricorre all'arma dell'informazione e della comunicazione, e cosa ne nascerà? Arpanet, vale a dire Internet: giacché esiste la bomba atomica, si procede a inventare l'embrione della bomba informatica, ossia di una potenza dell'informazione che basti da sola a destabilizzare il nemico. Siamo perciò davvero entrati nella terza età della guerra: dopo la supremazia delle armi di ostruzione, ossia la guerra-assedio, la guerra statica con una cavalleria che non prende mai il sopravvento, viene la guerra di movimento, stavolta basata sulla cavalleria e l'artiglieria, io stesso sono un artigliere, che dura fino alla bomba atomica; qui ci si arresta perché si rischia di far esplodere l'intero pianeta, e così si entra nell'era della guerra di comunicazione elettronica, con il warfare, i missili telecomandati, i missili crociera, eccetera. E così prende il via, nell'informatica o nel warfare, la tentazione di arrivare a un sapere totale di cui al momento la Nsa rappresenta il luogo specifico. Lei avrà notato che non se ne parla mai, ma vada ad esempio a vedere il film "Nemico Pubblico", che arriva alquanto in ritardo rispetto alla realtà, oppure "Snake eye", altro film di Brian de Palma: sono entrambi film popolari, ma molto istruttivi.

Oggi si può telesentire, teleannusare con l'ausilio di ricettori che poi digitalizzano i segnali inviati dai nostri sensi. Attraverso gli avatar poi siamo in grado di creare dei cloni elettromagnetici di noi stessi, in attesa dei cloni genetici. Secondo Virilio l'informatizzazione dei sensi genera una problematica ontologica enorme di cui è difficile immaginare la portata.

Per anni c'è stata in Francia, secondo Paul Virilio, una fascistizzazione pubblicitaria di Internet e delle reti informatiche. Ora si comincia finalmente a capire che ci sono cose gravi che succedono su Internet e che la questione di una sua regolamentazione è diventata irrevocabile .

Oggi occorre davvero difendere l'uomo contro la tecnologia, le biotecnologie, le ibridazioni, la clonazione che nel lungo periodo possono distruggere l'identità dell'uomo

Intervista a Paul Virilio consultabile su www.mediamente.rai.it

Domanda 1

Lei ha parlato del rischio attuale di sdoppiamento della realtà, della confusione fra reale e virtuale. Come si manifesta questa minaccia?

Risposta

È la minaccia della perdita di realtà, nel senso che l'impatto delle nuove tecnologie e della realtà virtuale potrebbero assumere un'importanza tale da farci perdere i nostri punti di riferimento nello spazio reale. Proprio come succede con la stereofonia: c'è uno spazio attuale, lo spazio della presenza concreta e c'è uno spazio virtuale. Trovo che queste due dimensioni spaziali interagiscano l'una con l'altra, e che lo spazio virtuale non sia semplicemente come una scena teatrale o un'immagine fantastica, o un sogno. Si tratta di luoghi di azione e di interazione, e per questo è essenziale che questi due spazi, quello attuale e quello virtuale, funzionino come i bassi e gli acuti in stereofonia, per il fatto che esiste un'unità di percezione del reale. Sicché oggi, dinanzi all'affermazione delle nuove tecnologie, il problema è che si rischia di perdere la realtà, di precipitare nel disordine, di arrivare a uno sdoppiamento dell'identità del reale. Di ciò già si vedono segnali anticipatori, quali la diffusione di certe malattie come il cosiddetto I.A.D., Internet Addiction Disorder, stato confusionale da Internet-dipendenza. In sostanza, le persone che usano troppo spesso le tecnologie virtuali perdono il senso del reale, ossia si ritrovano in una condizione di incertezza in rapporto a ciò che esiste in atto, e ciò che è virtuale. E' uno stato di squilibrio, e la minaccia della perdita della realtà è davvero una minaccia grave, tanto che questa estate in un ospedale di Parigi alcuni psichiatri e psicanalisti si sono riuniti per lavorare insieme a questo tipo di disturbo legato alle nuove tecnologie.

Domanda 2

Lei ha detto che viviamo in una dimensione di stereo-realtà. Ci può spiegare meglio questo concetto?

Risposta

Si tratta di una prospettiva possibile ma alla quale non siamo ancora

giunti. Al momento sussiste però una situazione di squilibrio. Per millenni e in ogni paese del mondo la storia si è costruita all'interno dello spazio attuale, che è quello della geografia, della realtà materiale, e della prospettiva quattrocentesca. Attualmente queste nuove tecnologie hanno acquisito una pregnanza, un potere di suggestione e di condizionamento che sono destinate a modificare i rapporti sociali e politici. Lo si vede nelle vicende che hanno riguardato recentemente Bill Clinton, la principessa Diana e tanti altri personaggi. Perciò ritengo importante riuscire a mettere in equilibrio le due cose, ossia lavorare per realizzare questa dimensione stereo in cui sarà possibile percepire una realtà aumentata, cioè una realtà unificata in cui tutto sarà esito dei due spazi. E' noto che se vedo la sua immagine in rilievo è perché ho due occhi, se sento la sua voce è perché ho due orecchi, e in tal modo si crea un effetto di campo, di rilievo sonoro e uno di rilievo visivo, una stereofonia e una stereoscopia. Ora, qui non si tratta soltanto di stereofonia e stereoscopia, ma del rapporto con la realtà: con la realtà locale, che è lo spazio concreto in cui mi trovo, e quella globale, nella quale il tempo reale mi consente di comunicare con il mondo intero, con città lontane. Dobbiamo mirare a un equilibrio fra le due dimensioni!

Domanda 3

Viviamo insomma in una condizione "live", "in diretta": è così che lei ha sempre concepito il tempo globale?

Risposta

Certamente. Le società antiche vivevano in un tempo locale, il tempo passato, presente e futuro, il futuro della cronologia. Era il tempo locale della geografia, delle città, e così via. Oggi cominciamo a vivere nel tempo mondiale, nel tempo globale, e questo non è altro che il tempo "live", è l'istantaneità del feedback fra la trasmissione e la ricezione che favorisce l'interattività e l'interazione. In questo ambito resta da compiere un'opera che può essere paragonata a quella del Brunelleschi, dell'Alberti, di Piero della Francesca, al fine di costruire una prospettiva stereoscopica che non è più quella del Quattrocento, in quanto si fonda sul tempo reale, sullo spazio-tempo reale nel quale l'azione comincia ad avere luogo. Prendiamo ad esempio l'azione economica che si basa sull'interconnessione delle borse mondiali: ne vediamo gli effetti nelle crisi che attualmente si rincorrono in giro per il mondo, e che davvero non possono venire regolate perché neppure gli stessi agenti di borsa sono in grado di controllare il feedback dei valori. Lo stesso dicasi per l'ambito militare,

con il chiaro esempio della crisi irachena; o ancora, in campo sociale, con tutti i problemi dello stato nazionale che ha rimesso in questione la cosiddetta mondializzazione; a livello di imprese e con la delocalizzazione della produzione; e gli esempi potrebbero continuare.

Domanda 4

Ma se il tempo si riduce e riduce la vita, i problemi dello spazio diventano problemi quotidiani, poiché siamo comunque obbligati a vivere un'esistenza corporea. In che modo allora è possibile gestire lo spazio in una dimensione temporale "live", come lei l'ha definita? In sostanza, come si può coniugare e trovare un equilibrio fra la necessità di vivere nel corpo e nella realtà, e questa nuova dimensione virtuale?

Risposta

I pittori e gli architetti del Rinascimento non hanno creato opere, bensì un rapporto con la nuova realtà. La prospettiva è una nuova relazione con il reale: in altri termini, personaggi come Alberti, e altri artisti italiani a Roma, prima di costruire edifici e prima che Brunelleschi realizzasse i suoi capolavori, hanno tentato con la prospettiva di ricostruire la realtà matematicamente, attraverso la geometria. Oggi occorre accingersi alla medesima impresa, ma al livello di prospettiva stereoscopica, vale a dire di una prospettiva che sia al contempo quella dello spazio reale, come nel Quattrocento, e d'altro canto quella del tempo reale, del "live". Bisogna fare in modo che le due cose convergano per dar vita a una prospettiva stereoscopica, e in quel momento potremo ritrovarci nella mondializzazione, così come nella realtà.

Il reale non è mai dato, ma viene sempre costruito. C'è a Parigi una grande libreria che venne aperta negli anni Cinquanta o Sessanta da un uomo che di professione faceva l'etnologo. Ora, per inaugurare la sua libreria, accanto alla chiesa di Saint-Germain des Pres, - era il periodo degli esistenzialisti - questo signore portò dall'Amazzonia due Indios appena usciti dalla foresta profonda, cioè dallo stadio neolitico della civiltà. Così, per celebrare l'inaugurazione e la pubblicazione dei suoi libri di etnologia, fece venire questi capi-tribù, due ragazzotti muscolosi. Quando li mise dinanzi alla prospettiva del boulevard Saint-Germain, con i suoi palazzi verticali, quelli vomitarono, proprio in senso fisico, e quando li fece salire su per quegli alti edifici i due furono presi da una vertigine spaventosa. Ciò accadde perché si trattava di un reale che non conoscevano: per loro la realtà era il sottobosco, l'ombra attraversata dai

raggi di luce, i rumori, gli odori. Con il reale essi avevano un rapporto che non aveva niente a che vedere con quello costruito dal Rinascimento e dai “prospettivisti”. A Parigi i due Indios ebbero reazioni fisiche di vomito, apertamente, e fu necessario bendare loro gli occhi. Il senso della realtà è dunque qualcosa che si apprende, che si eredita, e che poi si modifica, e così via. Oggi siamo in una fase di modificazione della realtà, che viene accelerata per mezzo delle tecnologie e al contempo incrementata. Bisognerà costruire quel tipo di realtà, e gli architetti sono in ottime condizioni per farlo. Ma prima di costruire le case sarà necessario che ricostruiscano il reale insieme ad altri specialisti, perché evidentemente non è compito dei soli architetti.

Domanda 5

E lei pensa che sarà ancora la città la scena entro cui si realizzerà questa commistione di reale e virtuale? Oppure sarà la volta di qualche altra entità?

Risposta

Ci saranno due città coesistenti: la città reale col suo centro, la sua periferia e i tremendi problemi che conosciamo nel presente, e la città virtuale, a essa coesistente, di cui abbiamo già un esempio nei sistemi di interconnessione, nelle le regie e nelle reti tipo Cnn. Due città, dunque: una concreta, e una virtuale che esercita un'enorme influenza su quella reale.

Domanda 6

Lei pensa che la virtualità e tutte le nuove tecnologie possano contribuire a risolvere i problemi sociali attuali della città reale, o c'è una incompatibilità al riguardo, come fossero due realtà parallele?

Risposta

È troppo presto per parlare di città virtuali. La città virtuale è un progetto, la cui natura non è ancora politica ma economica e militare. Direi pertanto che è ancora decisamente troppo presto, e che dobbiamo continuare a occuparci di architettura, poiché la questione urbana è talmente complessa in relazione alla mondializzazione che non si può dire nulla al riguardo. Si può dire piuttosto che la città-mondo, con la sua iperdirezionalità che è dappertutto e in nessun luogo, e la città locale

dovranno anch'esse coesistere nella stereorealtà, e non semplicemente nei calcoli delle borse o nelle situazioni di telesorveglianza di polizia.

Se si intende progredire verso la visione politica di una simile città, bisognerà lavorare parecchio agli incidenti, ai disordini, in altre parole, al dramma della città contemporanea. Occorre tentare di comprendere ciò che sta per accadere, e non saranno certo gli informatici a risolvere questi problemi.

Domanda 7

Vorrei chiederle di parlarci del mito della caverna di Platone, con il quale lei stabilisce sempre un parallelo in relazione al mondo virtuale, e inoltre di darci un'idea dei rischi corsi da Prometeo, o meglio del mito di Prometeo come efficace metafora dell'uomo tecnologico che crede di essere onnipotente grazie all'uso delle macchine.

Risposta

Non starò a descrivere di nuovo la caverna di Platone; piuttosto, potrei parlare della regia video. Esiste un luogo di prefigurazione, - in verità ne esistono molti - ma ce n'è uno in cui si prefigura lo spazio "stereoreale", ed è la regia: la regia dell'immagine, la regia del suono, qualunque sia il suo ambito, dalla televisione alla telesorveglianza, perché qui si tratta di visione, non di trasmissioni televisive. Lo stesso dicasi per le postazioni di controllo della guerra elettronica, basti pensare alla sala comandi dell'Enterprise, la portaerei che fungeva da torre di controllo nell'ultima operazione dell'aviazione statunitense: qui appare evidente quanto questa regia sia responsabile del successo o del fallimento di un'operazione militare. Questo significa che in quel luogo il mondo è tele-presente, è presente attraverso chi siede alla consolle. Ma al contempo si può destinare un qualsiasi luogo a questa funzione di snodo. In questo snodo convergono la città-mondo e la città locale, e qui si procederà alla loro gestione. Io credo che una simile gestione, riferita non più a flussi monetari ma a flussi di informazione, sia destinata a diventare un fatto democratico, cosa che oggi non succede poiché il fenomeno è ancora soltanto militare o di polizia o borsistico e non di natura democratica. Esiste perciò il grave rischio di una tirannide della cibernetica e del controllo, ed è un rischio oggi realmente esistente. Cito ad esempio la National Security Agency, l'Agenzia per la Sicurezza Nazionale, di cui non si sente mai parlare. Si parla di Cia, di Fbi, ma non della Nsa, la quale invece tiene sotto controllo il mondo intero, fa uso di satelliti spia e di video-sorveglianza. E' una specie di occhio di Dio: siamo dunque ben lontani da una concezione democratica della città virtuale.

Domanda 8

Lei ha parlato di una realtà composta di materia, massa, energia e informazione. Cosa intende dire?

Risposta

La materia ha tre dimensioni, non nel senso di superficie o di volume, o meglio non solo in questo senso. In fisica, le tre dimensioni della materia sono la massa, l'energia e l'informazione. Ora, gli architetti hanno plasmato la massa fin dalla notte dei tempi, con le costruzioni megalitiche, le piramidi, e tutta la storia dell'architettura. Hanno applicato l'idraulica e la balistica, e perciò nel caso tanto del ponte del Gard quanto degli acquedotti romani e delle fortezze, hanno lavorato con l'energia, ad esempio l'energia dell'acqua con tutti i problemi connessi alla capillarità e al deflusso, fino a Galileo, ai piani inclinati eccetera. Allo stesso modo hanno impiegato la balistica, poi naturalmente l'elettricità, ad esempio per affrontare problemi di climatizzazione, e infine l'energia come la si conosce oggi. Come ho detto, la terza dimensione dopo la massa e l'energia è l'informazione, che l'architettura non ha ancora realmente adoperato. Se prendiamo una cattedrale, essa costituisce un mezzo di comunicazione di massa. Nel Medioevo si trasmettevano informazioni attraverso le sue vetrate, le sculture, i tappeti, i mosaici come quello di Ravenna. Ma si tratta di un'informazione fissa, statica, perenne, che non si rinnova se non per opera del linguaggio e dei canti. Oggi, invece, stiamo entrando in un'epoca in cui l'informazione è attiva e interattiva, vale a dire che non si tratta soltanto di affreschi sui muri, di sculture nelle nicchie o di vetrate, ma di un luogo di azione e di interazione. Perciò l'architetto deve applicarsi a questa terza dimensione; resta sempre la massa, in quanto l'edificio ha una sua densità, resta l'energia in quanto esso è climatizzato e illuminato artificialmente, ma ormai l'informazione è interattiva, non più passiva come quella degli affreschi e delle sculture. Io credo che tale discorso non sia ancora stato recepito dagli architetti, ed è questo, che gli architetti intendono quando dicono: "l'architettura ha molto in comune col cinema".

Domanda 9

Ci vuole spiegare il concetto di "media-building" di palazzo mediale a proposito della necessità che gli edifici si trasformino in mass media?

Risposta

L'architettura è fondamentalmente legata all'idea di alloggio, ossia alla funzione dell'abitare. Ora, la funzione abitativa è stata soppiantata oggi da quella dell'informazione, come dimostrano i "media-building", numerosissimi a Shanghai, la città dove se ne contano di più, e poi c'è Time Square, una piazza che si può già chiamare un "media-building". Sono luoghi dove la funzione dell'informazione prevale su quella dell'abitazione. Perché avviene questo? Perché in questo modo la redditività è garantita. Ad esempio, il costo di un ufficio o di un appartamento o la redditività di un edificio non hanno nulla a che vedere con i costi della ritrasmissione di programmi televisivi. Il costo dell'informazione è così alto che per mezzo di essa si può rendere redditizio un fabbricato molto più in fretta che tramite l'abitazione. Siamo dunque di fronte a un nuovo profilo dell'architettura, ovvero quello dell'affissione. L'architettura deve alloggiare meno persone e funzioni che informazione, ma si tratta di un'informazione di dimensioni urbane, non è più soltanto il piccolo schermo o il telefono portatile. E' un'informazione collettiva, e io credo che qui stia il germe di una trasformazione dell'architettura e della città, di cui si ha un esempio in un "media-building" di cui nessuno parla e che è veramente stereoreale: lo stadio. Lo Stade de France, dove si è giocata la finale dei mondiali di calcio, è un "media-building" in cui i grandi schermi sono tanto importanti quanto le gradinate, e la ritrasmissione televisiva dell'azione che si svolge nello stadio stesso è una fonte di finanziamento tanto quanto la vendita dei biglietti. Ecco dunque una funzione di informazione che sta per sopravanzare quella di abitazione, e al limite non ci sarà più pubblico nello stadio quando si arriverà a diffondere le immagini nel mondo intero. Qui insomma si fanno i giochi, e così è il "media-building": un edificio che alloggia preferibilmente informazione piuttosto che abitazione, di qualunque tipo questa sia.

Domanda 10

Quali sono, secondo lei, le forze che alimenteranno l'accelerazione della realtà nel mondo di oggi?

Risposta

"Forza" è un termine molto importante. Direi che non si può parlare di economia politica senza parlare di un'economia politica della velocità. Esiste un'economia politica della ricchezza che è stata innovata dai *fisio-cratichi*, nel senso che l'economia è stata messa in rapporto con il corpo

e il benessere. Non dimentichiamocelo, è sorprendente notare che sono stati i *fisiocratici* a trasformare l'economia politica della ricchezza, come si intende oggi l'economia. Ora, con l'accelerazione delle tecnologie propria del ventesimo secolo - ripensiamo a Marinetti, ai Futuristi - è evidente che c'è bisogno di un'economia politica della velocità. Il nostro è il mondo dell'accelerazione assoluta; le società antiche acceleravano in modo relativo, mettevano quattro cavalli al posto di due, aggiungevano vele alle navi, e così via. A partire dall'invenzione della macchina a vapore, dell'aviazione, dei treni a grande velocità, degli aerei supersonici, la realtà è stata accelerata. Non è solo la storia, ma la stessa realtà storica ad aver subito un'accelerazione. Come mai? Perché si è passati dalla velocità locale e relativa dei trasporti, a quella globale e assoluta delle trasmissioni, ossia a un impiego della velocità della luce nell'agire e nel percepire. E' perciò evidente che in futuro non si potrà dar vita a una politica mondiale, e lo dimostrano già i "crack" delle borse che fanno il giro del pianeta. Non si è capaci di gestire l'interattività del mercato, e di qui derivano squilibri, effetti di feedback che non si riesce a controllare, neanche nei mercati finanziari, per non parlare di altre dimensioni. Per questo credo che il nostro mondo ormai al tramonto affidi al ventunesimo secolo il problema di un'economia politica della velocità.

Domanda 11

Una relazione assoluta può però divenire un'immobilità assoluta, un'incapacità assoluta di partecipare al dialogo estremo. Cosa ne pensa?

Risposta

Ecco, è evidente che la realizzazione della velocità assoluta significhi l'inerzia assoluta, perché non abbiamo più bisogno di andare incontro alle cose, tutto arriva fino a noi. È ciò che ho chiamato l'arrivo generalizzato: in passato l'arrivo era relativizzato dalla durata dello spostamento, dai mezzi di trasporto; da una parte c'era Marco Polo, e dall'altra le due ore di volo del Concorde per raggiungere New York. Oggi, invece, noi mettiamo in opera la velocità assoluta, la velocità limite, e così non abbiamo più bisogno di spostarci, tutto ci arriva, l'arrivo è generalizzato, non è più circoscritto dalla durata di un trasporto. E' generalizzato dal "live", dalla cosiddetta "diretta". L'idea della fissità su scala mondiale è già oggi una delle minacce ecologiche. Com'è noto, ci sono due tipi di ecologie: l'una si occupa delle sostanze, e l'altra delle distanze. L'ecologia delle sostanze tratta l'inquinamento della fauna, della flora, eccetera; l'ecologia delle distanze affronta il problema dell'inquinamento delle distanze ad opera di

questa velocità assoluta che ci risparmia lo spostamento, ma che ci paralizza e ci mette in una situazione di inerzia, un'inerzia definitiva. Temo per l'avvenire il diffondersi di un sentimento di reclusione nel mondo: non più in una prigione, come intendeva Michel Foucault quando parlava di campi di reclusione, ma nel mondo stesso, ossia di un mondo talmente accessibile, talmente déjà-vu, talmente già alla portata di tutti che i viaggi non formeranno più la gioventù, e si avvertirà una sorta di claustrofobia dentro a questo mondo. A cominciare da un'accelerazione, che potrebbe essere quella degli aerei supersonici o quella delle telecomunicazioni "in diretta", temo l'avvento di un senso di claustrofobia globale, e come ho detto questa è una delle grandi questioni ecologiche che riguardano le future generazioni. La terra è troppo piccola per la velocità assoluta.

Domanda 12

Lei ha parlato di una guerra informatica già in atto. Potrebbe spiegarci in cosa essa consiste e quali sono i principali protagonisti?

Risposta

Anzitutto, la guerra informatica, l'Information Warfare, è uno dei programmi escogitati dal Pentagono per operare una rivoluzione negli affari militari. Non si tratta più di guerra elettronica: l'Electronic Warfare è la guerra del Vietnam, o la guerra del Golfo, cioè l'impiego di missili, armi sofisticatissime, satelliti. Oggi abbiamo ormai a che fare con la guerra informatica, una guerra emergente in quanto non esiste ancora, ma è in gestazione, ed è collegata al controllo globale dell'informazione. Di qui il riferimento alla National Security Agency e alla sua grande rete che sorveglia e ascolta tutto il mondo già da molto tempo. Siamo dunque dinanzi a un fenomeno mai visto prima. Lo spionaggio è vecchio come la guerra: la guerra è distruzione, attacco, difesa e soprattutto spionaggio, perché se si riesce a sapere tutto del nemico, questi non ha alcuna possibilità di vincere. Come nel pugilato: se sai in che momento esattamente il tuo avversario sferrerà il suo destro, puoi parare il colpo. La guerra dell'informazione è un grave problema che si pone alla democrazia, ed è una delle più grandi minacce che incombono sul mondo contemporaneo: è la minaccia di un controllo orwelliano dell'informatica. Se ne hanno già esempi con gli archivi intercomunicanti, e c'è stata in passato una specie di preparazione, di prova generale, con l'operazione Cattedrale dell'Interpol finalizzata all'arresto dei pedofili: in ventiquattr'ore, in tutto il mondo nel medesimo istante, all'ora X, grazie a Internet e a certi programmi di delazione, sono stati effettuati arresti in tutto il mondo, e si

è creata una polizia cibernetica. Non voglio certo difendere i pedofili, per me non c'è niente di peggio, ma voglio dire: attenzione, abbiamo innescato un sistema perverso di informazione, quello che utilizza tutte le tecnologie, ivi comprese quelle della delazione, per agire allo stesso momento su scala mondiale. E' peggio della guerra del Golfo, perché questa ha un fronte, ha i Desert storm, per non parlare dei missili. Desert storm è stata ancora una guerra elettronica, e anche se la Cnn ha già cominciato a raccontarne vari aspetti attraverso la televisione, si tratta sempre di informazioni incentrate sull'economia, la salute, la memoria. È insomma una guerra biblica. La guerra informatica, invece, è una guerra babelica, una baraonda totale e una confusione mai vista prima. Le faccio un esempio: il problema del Bug dell'anno 2000 nei computer può valere come prefigurazione di una catastrofe dell'informatica, ovvero di un crollo del sistema, di un cataclisma che si verifica con le modalità della cibernetica. Tornerò fra poco su questo incidente. La storia del Titanic può sembrare una burla: il grande transatlantico cola a picco proprio perché galleggia. Ha tutta l'aria di essere un'aberrazione, in quanto implica che responsabile dell'incidente sia l'elemento stesso su cui il Titanic si muove, e non la nave. La nave affonda, ma resta una nave: è il rapporto fra essa e l'acqua che determina il naufragio. Lo stesso dicasi per gli aerei: un aereo precipita proprio perché vola. Ora, la cibernetica è l'elemento dell'informatica e dell'informazione via Internet, e dunque al suo interno avremo incidenti cibernetici. Capisce? Credo, pertanto, che non si sia ancora ben compreso in cosa possa consistere un incidente cibernetico, ma lo vedremo con il Bug, ed è evidente che in quell'occasione si avrà un primo assaggio di ciò che potrà essere la guerra dell'informatica, cioè una guerra cibernetica che riguarderà l'informatica, ma allo stesso tempo gli ascensori, i conti in banca, eccetera. È un avvenimento senza precedenti. Io ho studiato a lungo la realtà della guerra, e ho pubblicato numerosi saggi a proposito: è un evento senza punti di riferimento, e per questo bisogna che lassù, a livello di governi democratici, si presti la dovuta attenzione a questa enorme minaccia. Per concludere, le citerò una frase di Goebbels: "Chi sa tutto non ha paura di niente, guardiamoci da chi vuole sapere tutto".

Domanda 13

Quali sono, a suo avviso, le implicazioni politiche di questa guerra informatica?

Risposta

In passato sono esistiti due tipi di guerra: la guerra di ostruzione,

quella cioè in cui dominavano le armi di impedimento in cui le mura di cinta erano più potenti delle frecce e impedivano alla cavalleria di fare irruzione in città, e simile funzione svolgevano altre armi di ostruzione come lo scudo, la testuggine, i bastioni cittadini che circondavano tutti gli agglomerati urbani. Queste armi di ostruzione erano più potenti di quelle di distruzione. Poi, un giorno, qualcuno ha inventato il cannone, che ha fatto saltare in aria le armi di ostruzione, e si è passati dalla guerra di assedio, giacché le armi di ostruzione non erano più sufficienti per resistere alle armi di distruzione dell'artiglieria. Questa supremazia delle armi di distruzione è perdurata fino alla bomba atomica. Si sono costruiti proiettili sempre più grandi, bombe sempre più pesanti, e infine si è inventata una bomba termonucleare talmente devastante da non potersene servire. Sicché non ci si poteva fare la guerra, e per quarant'anni ha dominato il principio della dissuasione, vale a dire la non-guerra, né pace né guerra.

È in quel periodo che si è sviluppata l'informatica. Visto che non si poteva fare la guerra, si sono lanciati in orbita i satelliti. Perché? Perché la dissuasione non è possibile senza informazione, è strettamente legata ad essa e alla sua negazione. La dissuasione è un divieto di sapere, e al contempo un'informazione. Il discorso era posto in questi termini: "io ti dico che ho una bomba, ti dimostro che può esplodere, vedi Hiroshima e Nagasaki". Visto che queste armi non si possono più impiegare, ebbene, si ricorre all'arma dell'informazione e della comunicazione, e cosa ne nascerà? Arpanet, vale a dire Internet: giacché esiste la bomba atomica, si procede a inventare l'embrione della bomba informatica, ossia di una potenza dell'informazione che basti da sola a destabilizzare il nemico. Siamo perciò davvero entrati nella terza età della guerra: dopo la supremazia delle armi di ostruzione, ossia la guerra-assedio, la guerra statica con una cavalleria che non prende mai il sopravvento, viene la guerra di movimento, stavolta basata sulla cavalleria e l'artiglieria, io stesso sono un artigliere, che dura fino alla bomba atomica; qui ci si arresta perché si rischia di far esplodere l'intero pianeta, e così si entra nell'era della guerra di comunicazione elettronica, con il warfare, i missili telecomandati, i missili crociera, eccetera. E così prende il via, nell'informatica o nel warfare, la tentazione di arrivare a un sapere totale di cui al momento la Nsa rappresenta il luogo specifico. Lei avrà notato che non se ne parla mai, ma vada ad esempio a vedere il film "Nemico Pubblico", che arriva alquanto in ritardo rispetto alla realtà, oppure "Snake eye", altro film di Brian de Palma: sono entrambi film popolari, ma molto istruttivi.

Domanda 14

Potrebbe descrivere in che modo si evolve attualmente il concetto

della dimensione spazio-temporale nelle situazioni della vita virtuale?

Risposta

È una domanda da un milione di dollari! E' il problema della clonazione. Tutti i sensi vengono trasferiti a dei ricettori. Oggi si può teledvedere con la televisione, teleascoltare con la radio, con gli audiovisivi, e si può telesentire con il teletatto, ossia il data-glove, il guanto elettronico, o il data-suit, l'abito elettronico, un costume che consente di telesentire, non soltanto teletoccano, ma anche teleannusando grazie a dei ricettori olfattivi che consentono di digitalizzare non soltanto la vista, l'udito, il tatto, ma anche l'olfatto. L'ultimo senso è quello del gusto, e qui la cosa non funziona, perché non si può digitalizzare il Bordeaux e bere un Bordeaux digitale. Siamo dunque di fronte a uno sdoppiamento dell'esistenza al mondo, c'è una presenza concreta e una virtuale, e c'è persino la telesessualità, che è già praticata grazie a dei sensori sistemati appropriatamente. Da una parte, insomma, abbiamo la realtà fisica, un uomo e una donna in carne e ossa, e poi, accanto a loro, un avatar: un tempo si diceva un clone, ma ormai si parla di avatar per non confonderlo con la biotecnologia. L'avatar è un essere virtuale che ci rappresenta, è il nostro doppione, una copia elettromagnetica, la quale però può agire in maniera terribile o ludica nell'una dimensione o nell'altra. Abbiamo dunque effettivamente uno sdoppiamento del corpo: il corpo concreto, di carne e ossa, e il corpo virtuale, l'avatar, con la possibilità di teletrasferire quest'ultimo da un livello all'altro. Allo stesso modo, da un lato esiste la regia video per il suono e l'immagine, e dall'altro ci sono già portoni virtuali attraverso cui ricevere lo spettro dell'avatar del proprio visitatore. Qualcuno suona a casa vostra, voi siete in una specie di sala di ingresso, sapete che è arrivato uno spettro, l'avatar, e sapete di chi si tratta, ad esempio è la vostra fidanzata; indossate l'abito digitale e vi fate avanti col vostro videocasco, entrate nel portone e vedete l'avatar della vostra ragazza, potete abbracciarla, stringerle la mano, vederla, parlarle, ascoltarla, sentire il suo profumo digitalizzato, anche se non potete assaggiare il profumo, in quanto con il gusto la cosa non funziona. Quel che intendo dire è che questo sdoppiamento fa sì che se prima si inventavano finestre virtuali, ossia i grandi schermi televisivi e le finestre virtuali della telesorveglianza, oggi si inventano porte virtuali per il telespostamento degli avatar e degli spettri elettromagnetici che rappresentano i nostri dopponi, i nostri cloni elettromagnetici, in attesa dei cloni genetici. Qui si genera una problematica ontologica enorme, che non voglio affrontare perché è davvero una domanda da un miliardo di dollari.

Domanda 15

La rivoluzione informatica comincia a mostrare i suoi limiti in rapporto alle grandi promesse iniziali?

Risposta

Sì, è certo che dal 1995 in poi siamo stati rimpinzati di propaganda pubblicitaria, per il motivo che Bill Gates e altri, la Microsoft, la Sun Microsystems e poi altri ancora, volendo lanciare prodotti come Windows su scala mondiale hanno avuto bisogno di una colossale macchina di informazione pubblicitaria. Perciò ci hanno ingozzati di pubblicità. Ora, però, credo che si cominci a uscire fuori da tutto questo. In effetti, il processo a Bill Gates è un processo utile, direi quasi che somiglia al processo a Galileo nel senso che la condanna era perversa, ma il processo in sé era un fatto molto positivo. Ovviamente non so quale sarà l'esito del processo a Bill Gates, ma mi appare simile a quello di Galileo. E' una fortuna che lo si sia celebrato, e che la questione del monopolio mondiale si ponga adesso, a tre o quattro anni dal lancio monopolistico di Windows e dei prodotti Microsoft. Perciò è vero che cominciamo a svegliarci da questo intorpidimento pubblicitario da cervello globale. Non voglio parlare di quelle brave persone che dicono "Ma è meraviglioso, non saremo più uomini e donne, ma neuroni, e saremo interconnessi! E' geniale, è la Parusia, è la Gerusalemme celeste!" Io non sono per nulla d'accordo. Ho sessantasette anni, ho vissuto il totalitarismo e non posso concordare con questo punto di vista che per me è abominevole, è da nazisti, da fascisti. In effetti, per tre anni c'è stata, e parlo ora della Francia, una fascistizzazione pubblicitaria di Internet e delle reti informatiche, che ora comincia a scomparire a vantaggio dell'aspetto caotico e, direi, babelico di Internet. Si comincia finalmente a capire che ci sono cose gravi che succedono su Internet, che la questione di una sua regolamentazione ormai si pone, anche se forse in maniera diversa da come la si era immaginata all'inizio. C'è dunque davvero un risveglio dell'opinione pubblica e della gente a questo riguardo, siamo più disincantati e me ne rallegro molto: ben venga il processo a Bill Gates, che per me è più importante, ma se ne parla assai meno, di quello a Bill Clinton di cui non sappiamo che farcene, essendo evidentemente un affare truccato. Il processo a Bill Gates, invece, è un vero processo politico al modo in cui lo fu il processo a Galileo.

Domanda 16

A suo avviso, l'uomo si trova ancora in una condizione di forza per

poter controllare lo sviluppo delle tecnologie?

Risposta

Vorrei riprendere una frase di Santa Hildegarda, grande musicista e poetessa, personaggio unico nel panorama del Medio Evo meraviglioso, della quale fra l'altro si sta celebrando il novecentenario essendo nata nel 1098. Hildegarda era solita dire, in latino: "Homo est clausura mirabilium dei", l'uomo è la chiusura delle meraviglie di Dio. Attraverso di lei parlava la Francia che si opponeva all'eugenismo, e questo suo detto riconosceva come l'uomo non sia affatto il centro del mondo, ma ne rappresenti piuttosto la fine: non c'è un aldilà che trascenda l'uomo, e l'essere umano è il perfetto compimento di ciò che vive. Pertanto, quelli che oggi vanno affermando "noi miglioreremo l'uomo! Lo cloneremo, lo ibrideremo, lo mescoleremo con altre realtà", in certo modo pongono una questione: "è proprio vero che l'uomo è la fine, ossia il compimento della dignità del vivere a prescindere da ogni distinzione di razza oppure non è che un prodotto, come un topo di laboratorio che si possa migliorare?". È su questo che si incentrava il dibattito lanciato da Galton, con l'eugenetica anglosassone che poi ispirerà i campi di concentramento. Oggi, dunque, occorre davvero difendere questa meraviglia che è l'uomo, per sempre, contro la tecnologia, le biotecnologie, le ibridazioni, la clonazione. Pensi che in questo momento negli Stati Uniti si lavora a una creatura ibrida, per metà mucca e per metà uomo. Poi si parla di Auschwitz: ma Auschwitz continua ancora oggi, e chi si ribella? Nessuno reagisce alla ibridazione degli esseri viventi, e lo stesso dicasi per la clonazione. Esiste dunque una problematica che le nuove tecnologie traspongono a loro volta sul piano delle tecnologie informatiche: da una parte abbiamo gli avatar, gli spettri di cui si è parlato poc'anzi, e la telesessualità, cioè il preservativo universale in quanto tutto è elettronico e non si rischia niente. Ci si chiede insomma: che cosa è l'uomo? Io, per parte mia, do la risposta di Santa Hildegarda. L'uomo è la fine del mondo, e non c'è un aldilà, siamo noi che ci miglioreremo, e non la scienza. Ad ogni modo, è una questione di enorme portata, e su tali altezze filosofiche io non intendo soffermarmi. Riguardano ormai le nuove generazioni. Io sono al termine della mia esistenza, ho 67 anni, e lascio ai giovani di risolvere questi problemi. Ma non dimenticate che già cinquant'anni fa certe persone se li sono posti, quando in Germania si parlava di fare intrugli con gli esseri viventi.

COLLANE ATTIVATE PRESSO IL DIPARTIMENTO DI SCIENZE STORICHE,
GIURIDICHE, POLITICHE E SOCIALI (DI GIPS)
DELL'UNIVERSITÀ DI SIENA

– **Collana Monografie**

1. Stefano Berni, *Per una filosofia del corpo. Heidegger e Foucault interpreti di Nietzsche*.
2. Paolo Zanotto, *Il movimento libertario americano dagli anni Sessanta ad oggi: radici storico dottrinali e discriminanti ideologico-politiche*.

– **Collana Studi e ricerche**

1. Fabio Berti (a cura di), *Processi migratori e appartenenza*.
2. Fabio Berti (a cura di), *Cooperazione sociale e imprenditorialità giovanile*.
3. Lorenzo Nasi, *Tunibamba. L'utopia di uno sviluppo alternativo in un progetto di cooperazione allo sviluppo*.
4. Donatella Cherubini (a cura di), *Giornalisti in Facoltà. 2000-2001*.
5. Enrico Diciotti, Carlo Lottieri, *Il libertarismo di Murray N. Rothbard. Un confronto*.
6. José Juan Moreno, Bruno Celano, *Diritti umani ed oggettività della morale*.
7. Donatella Cherubini (a cura di), con la collaborazione di Riccardo Pratesi, *Giornalisti in Facoltà 2001-2002*.
8. Gerardo Nicolosi, *La Provincia di Siena in età liberale. Repertorio prosopografico dei consiglieri provinciali (1866-1923)*.
9. Luigi Alfieri, Emanuele Castrucci, Claudio Tommasi, *Schopenhauer filosofo del diritto. Tre studi e una selezione di testi*.
10. Lorenzo Nasi, *Percorsi di valutazione, processi di sviluppo. Un progetto nelle Ande dell'Ecuador*.
11. Fabio Casini, *La sindrome dell'invasione (Inghilterra 1940-1942)*.
12. Donatella Cherubini (a cura di), con la collaborazione di Riccardo Pratesi, *Giornalisti in Facoltà 2002-2003*.
13. Friederike Brun, *La formazione estetica di Ida*, a cura di Ingelise Rasmussen.

– **Collana Working papers**

1. Sergio Amato, *Partiti, associazioni di interessi e primato dell'amministrazione nel pensiero politico tedesco tra la metà dell'Ottocento e la prima guerra mondiale*, 1991
2. Maurizio Cotta, *Elite unification and democratic consolidation in Italy: an historical overview*, 1991
3. Paul Corner, *Women and fascism. Changing family roles in the transition from an agricultural to an industrial society*, 1991
4. Donatella Cherubini, *Bonomi e Modigliani: due riformisti a confronto*, 1992
5. Mario Ascheri, *I giuristi, l'umanesimo e il sistema giuridico dal Medioevo all'Età Moderna*, 1992
6. Michele Barbieri, *Politica e politiche nel Götze von Berlichingen*, 1992
7. Roberto De Vita, *Società in trasformazione e domanda etica*, 1992
8. Floriana Colao, *Libertà e "statificazione" nell'Università liberale*, 1992
9. Maurizio Cotta, *New party systems after the dictatorship: dimensions of analysis. The european cases in a comparative perspective*, 1993
10. Pierangelo Isernia, *Pressioni internazionali e decisioni nazionali. Una analisi comparata della decisione di schierare missili di teatro in Italia, Francia e Germania Federale*, 1993
11. Federico Valacchi, *Per una definizione del ceto mercantile italiano durante il xvii secolo: il caso Giuseppe Rossano*, 1993
12. Letizia Gianformaggio, *Le ragioni del realismo giuridico come teoria dell'istituzione o dell'ordinamento concreto*, 1993
13. Roberto Tofanini, *La tutela della dos: le retentiones. Appunti per una ricerca*, 1993
14. Simone Neri Serneri, *Labour and nation building in Italy, 1918-1950: mass parties and the democratic state*, 1993
15. Ariane Landuyt, *Il modello "rimosso". Pragmatismo, etica, solidarietà e principio federativo nelle interrelazioni fra socialismo belga e socialismo italiano*, 1994
16. Enrico Diciotti, *Verità e discorso nel diritto: il caso dell'interpretazione giudiziale*, 1994
17. Maria Assunta Ceppari Ridolfi, *La lite del grano: un terratico conteso tra Sant'Antimo e Castelnuovo dell'Abate (1421)*, 1994
18. Stefano Maggi, *Le ferrovie nell'Africa italiana: aspetti economici, sociali e strategici*, 1995
19. Fabio Grassi Orsini, *La Diplomazia Fascista*, 1995
20. Luca Verzichelli, *Le politiche di bilancio. Il debito pubblico da risorsa a vincolo*, 1995
21. Maurizio Cotta, *L'Ancien Régime et la Révolution ovvero La crisi del governo di partito all'italiana*, 1995

segue

22. Gerhard A. Ritter, *The upheaval of 1989/91 and the Historian*, 1995
23. Daniele Pasquinucci, *Altiero Spinelli Consigliere del Principe. La lotta per la Federazione Europea negli anni Sessanta*, 1996
24. Valeria Napoli, *Il laurismo: problemi di interpretazione*, 1996
25. Vito Velluzzi, *Analoga giuridica ed interpretazione estensiva: usi ed abusi in diritto penale*, 1996
26. Maurizio Cotta, Luca Verzichelli, *Italy: from constrained coalitions to alternating governments?* 1996
27. Mario Ascheri, *La renaissance à Sienne (1355-1559)*, 1997
28. Roberto De Vita, *Incertezza, Pluralismo, Democrazia*, 1997
29. Jean Blondel, *Institutions et comportements politique italiens. "Anomalies et miracles"*, 1997
30. Gerardo Nicolosi, *Per una storia dell'amministrazione provinciale di Siena. Il personale elettivo (1865-1936) fonti, metodologia della ricerca e costruzione della banca dati*, 1997
31. Andrea Ragusa, *Per una storia di Rinascita*, 1998
32. Fabio Berti, *Immigrazione e modelli familiari. I primi risultati di una ricerca empirica sulla comunità islamica di Colle Val d'Elsa e sulla comunità cinese di San Donnino*, 1998
33. Roberto De Vita, *Religione e nuove religiosità*, 1998
34. Mario Galleri, *La rappresentazione della Resistenza (1955-1975)*, 1998
35. Gianni Silei, *Le socialdemocrazie europee e le origini dello Stato sociale (1880-1939)*, 1999
36. Roberto De Vita, *Il cappello degli ebrei. Considerazioni sociologiche attorno alla fine della vita*, 1999
37. Luigi Pirone, *Il cattolicesimo sociale di Carlo Maria Curci*, 1999
38. Andrea Ragusa, *Sulla generazione di Bad Godesberg. Appunti e proposte bibliografiche*, 1999
39. Unico Rossi, *La cittadinanza oggi. Elementi di discussione dopo Thomas H. Marshall*, 2000.
40. Roberto Bartali, *La nuova comunicazione politica. Il partito telematico, una ricerca empirica sui partiti italiani*, 2000.
41. Paolo Ciancarelli, *Sulla genesi del concetto di Oligarchia in Michels: una reinterpretazione storico-critica*, 2000.
42. Alessandro Meucci, *Agenzie di stampa e quotidiani. Una notizia dall'Ansa ai giornali*, 2001
43. Stefano Berni, Emanuele Castrucci, *Hume e la proprietà*, 2002
44. Silvia Menocci, *L'antiformalismo di Bruno Leoni nei suoi rapporti con le correnti del realismo giuridico*, 2003
45. Enrico Diciotti, *L'ambigua alternativa tra cognitivismo e scetticismo interpretativo*, 2003.
46. Andrea Francioni, *Il trattato italo-cinese del 1866 nelle carte dell'ammiraglio Arminjon*, 2003.

Gli arretrati possono essere richiesti al Dipartimento di Scienze storiche, giuridiche, politiche e sociali, Tel. 0577/235290, Fax 0577/235292, e-mail bartali@unisi.it

– Collana Documenti di Storia

1. D. Ciampoli, *Il Capitano del Popolo a Siena nel primo Trecento* (1984).
2. I. Calabresi, *Montepulciano nel Trecento. Contributi per la storia giuridica e storia istituzionale. Edizione delle quattro riforme maggiori (1340 c.-1374) dello statuto del 1337* (1987).
3. Comune di Abbadia San Salvatore, *Abbadia San Salvatore. Comune e monastero in testi del secolo XIV-XVIII* (1986).
4. *Siena e il suo territorio nel Rinascimento, I*, Documenti raccolti da M. Ascheri e D. Ciampoli (1986).
5. *Siena e il suo territorio nel Rinascimento, II*, Documenti raccolti da M. Ascheri e D. Ciampoli (1990).
6. M. Salem Elsheik, *In Val d'Orcia nel Trecento: lo statuto signorile di Chiarentana* (1990).
7. *Antica legislazione della Repubblica di Siena*, a cura di M. Ascheri (1993).
8. Abbadia San Salvatore. *Una comunità autonoma nella Repubblica di Siena, con edizione dello statuto (1434-sec. XVIII)*, a cura di M. Ascheri e F. Mancuso, trascrizioni di D. Guerrini, S. Guerrini e I. Imbriadori - carta del territorio di S. Mambrini, con un contributo di D. Ciampoli (1994).
9. V. Passeri, *Indici per la storia della Repubblica di Siena* (1993).
10. *Gli insediamenti della Repubblica di Siena nel 1318*, a cura di L. Neri e V. Passeri (1994).
11. *Bucine e la Val d'Ambra nel Duecento. Gli ordini dei Conti Guidi*, a cura di M. Ascheri, M.A. Ceppari, E. Jacona, P. Turrini (1995).
12. *Tra Siena e Maremma. Pari e il suo statuto*, a cura di L. Nardi e F. Valacchi (1995).
13. *Gli albori del Comune di San Gimignano e lo statuto del 1314*, a cura di M. Brogi, con contributi di M. Ascheri - Ch. M. de la Roncière - S. Guerrini (1995).
14. *Il Libro Bianco di San Gimignano. I documenti più antichi del Comune (secc. XII-XIV)*, a cura di D. Ciampoli, I. Vichi, D. Waley (1996).
15. M. Chiantini, *Il consilium sapientis nel processo del secolo XIII. San Gimignano 1246-1310* (1996).
16. A. Dani, *Il Comune medievale di Piancastagnaio e i suoi statuti*.
17. *L'inventario dell'Archivio storico del Comune di Massa Marittima*, a cura di S. Soldatini (1996).
18. F. Bertini, *Feudalità e servizio del Principe nella Toscana del '500* (1996).
19. M. Chiantini, *La Mercanzia di Siena nel Rinascimento. La normativa dei secoli XIV-XVI*. (1996).
20. G. E. Franceschini, *Lo statuto del Comune di Monterotondo (1578)* (1997).

segue

21. P. Turrini, "Per honore et utile della città di Siena". *Il Comune e l'edilizia nel Quattrocento* (1997).
22. D. Maggi, *Memorie storiche della terra di Chianciano per servire alla storia di Siena*, a cura di B. Angeli (1997).
23. M. Ascheri, *I giuristi e le epidemie di peste (secoli XIV-XVI)* (1997).
24. *Monticiano e il suo territorio*, a cura di M. Borracelli e M. Borracelli (1997).
25. M. Gattoni da Camogli, *Pandolfo Petrucci e la politica estera della Repubblica di Siena (1487-1512)* (1997).
26. *Lo statuto del Comune di Chiusdino (1473)*, a cura di A. Picchianti. Presentazione di D. Ciampoli (1998).
27. A. Dani, *I Comuni dello Stato di Siena e le loro assemblee (secc. XIV-XVIII). I caratteri di una cultura giuridico-politica* (1998).
28. M. A. Ceppari, *Maghi, streghe e alchimisti a Siena e nel suo territorio (1458-1571)* (1999).
29. *Rare Law Books and the Language of Catalogues*, a cura di M. Ascheri e L. Mayali con la collaborazione di S. Pucci (1999).
30. S. Pucci, *Lo statuto dell'Isola del Giglio del 1558* (1999).
31. M. Filipponi, G.B. Guasconi, S. Pucci, *Una signoria nella Toscana moderna. Il Vescovado di Murlo (Siena) nel secolo XVIII* (1999).
32. *Un grande ente culturale senese: l'Istituto di Celso Tolomei, nobile collegio - convitto nazionale (1676-1997)*, a cura di R. Giorgi (2000).
33. E. Mecacci, *Condanne penali fra normativa e prassi nella Siena dei Nove. Frammenti di registri del primo Trecento (con una breve nota sulla storia di Arcidosso)*, (2000).
34. M. Falorni, *Arte, cultura e politica a Siena nel primo Novecento. Fabio Bargagli Petrucci (1875-1939)*, (2000).
35. O. Di Simplicio, *Inquisizione, stregoneria, medicina. Siena e il suo Stato (1580-1721)*, 2000.
36. *Siena e il suo territorio nel rinascimento* (2000).
37. C. Shaw, *L'ascesa al potere di Pandolfo Petrucci il Magnifico, Signore di Siena*, (2001).
38. *Siena e Maremma nel Medioevo*, a cura di Mario Ascheri, (2001).
39. G. Merlotti, *Tavole cronologiche di tutti i Rettori antichi e moderni delle parrocchie della Diocesi di Siena fino all'anno 1872*, trascrizione di Mino Marchetti, (2001).
40. *Gli archivi della Camera del Lavoro di Grosseto nella Biblioteca di Follonica*, inventario a cura di Simionetta Soldatini, (2002).
41. *Statuti medievali e moderni del Comune di Trequanda (sec. XIII-XVII)*, a cura di L. Gatti, A. Tonioni, D. Ciampoli e P. Turrini (2002).
42. A. Ciompi, *Monticiano e il suo beato* (2002).
43. V. Passeri, *Fonti per la storia delle località della Provincia di Siena* (2002).
44. M. Ilari, *Famiglie, località, istituzioni di Siena e del suo territorio* (2002).
45. M. Scarpini, *Vivat foelix. Il Palazzo dei Diavoli a Siena: storia, architettura, civiltà* (2002).
46. M. A. Ceppari Ridolfi, *Siena e i figli del segreto incantesimo. Diavoli, streghe e inquisitori all'ombra del Mangia, con un saggio di Vinicio Serino* (2003).
47. P. Turrini, *De occulta philosophia. Cultura accademica e pratiche esoteriche a Siena alla metà del XVI secolo*, con un commento di V. Serino (2003).
48. R. Terziani, *Il governo di Siena dal medioevo all'età moderna. La continuità repubblicana al tempo dei Petrucci (1487-1525)* (2002).
49. E. Jaona, *Siena tra Melpomene e Talia: storie di teatri e di teatranti* (2003).
50. M. Borgogni, *La guerra tra Siena e Perugia (1357-1359). Appunti su un conflitto dimenticato* (2003).
51. G.A. Pecci, *Storie del Vescovado della Città di Siena*, rist. dell'ed. Lucca 1748 (2003).
52. R. Ascheri, F. Panziera, *Una giornata particolare. Firenze 9 maggio 1938: le contrade di Siena, Mussolini e Hitler* (2003).
53. *Il Palio di Siena*, a cura di B. Lenzi e V. Serino, CD, 2001 Production (Trezzano sul Naviglio).
54. *Siena e i Maestri del Tempio. Logge e "liberi muratori" dall'Illuminismo all'avvento della Repubblica*, a cura di V. Serino (2003).
55. M. Ascheri, *Siena e la città-Stato del Medioevo italiano* (2003).
56. R. Ninci, *Colle di Val d'Elsa nel Medioevo. Legislazione, politica, società* (2004).
57. *Castiglione d'Orcia alla fine del Medioevo: una comunità alla luce dei suoi statuti*, a cura di E. Simonetti, testi di M. Ascheri, E. Simonetti, P. Masci, D. Ciampoli (2004).
58. *Radicoofani e il suo statuto del 1441*, a cura di B. Magi (2004).
59. M. Verdone, *Siena liberata e alte storie* (2004).
60. Francesco Maria Tarugi, *La visita alle parrocchie di Siena del 1598*, a cura di Mino Marchetti e Pina Sangiovanni (2004).

Per informazione sulla disponibilità degli arretrati rivolgersi al Dipartimento di Scienze storiche, giuridiche, politiche e sociali, Tel. 0577/235296, Fax 0577/235292, e-mail puccis@unisi.it

segue

– **Collana *Occasional papers* del CIRCaP, Centro interdipartimentale di ricerca sul cambiamento politico**

1. Maurizio Cotta, Alfio Mastropaolo, Luca Verzichelli, *Italy: Parliamentary elite transformations along the discontinuous road of democratization*
2. Paolo Bellucci, Pierangelo Isernia, *Massacring in front of a blind audience*
3. Sergio Fabbrini, *Chi guida l'esecutivo? Presidenza della Repubblica e Governo in Italia (1996-1998)*
4. Simona Oreglia, *Opinione pubblica e politica estera. Lipotesi di stabilità e razionalità del pubblico francese in prospettiva comparata*
5. Robert Dahl, *The past and future of democracy*
6. Maurizio Cotta, *On the relationship between party and government*
7. Jean Blondel, *Formation, life and responsibility of European executive*
8. Maurice Croisat, Jean Marcou, *Lo Stato e le collettività locali: la tradizione francese*

Gli arretrati possono essere richiesti alla segreteria del CIRCaP, Tel. 0577/235299, Fax 0577/235292, e-mail circap@unisi.it

– **Collana del CRIE, Centro di ricerca sull'integrazione europea**

1. Ariane Landuyt (a cura di), *Interessi nazionali e idee federaliste nel processo di unificazione europea*
2. Daniele Pasquinucci, *Altiero Spinelli e la sinistra italiana dal centro sinistra al compromesso storico*
3. Ariane Landuyt (a cura di), *L'Unione europea. Un bilancio alle soglie del Duemila*
4. Nicole Pietri (sous la direction de), *Regards croisés franco-polonais sur l'élargissement de l'Union européenne à l'est*
5. Mercedes Samaniego Boneu (coord.), *Reflexiones sobre Europa*

– **Collana *European studies papers* del CRIE, Centro di ricerca sull'integrazione europea**

1. Simona Guerra, *La Polonia e l'allargamento ad Est dell'Unione europea: le posizioni della Francia e della Germania*
2. Carmen Freire da Costa, *L'identité européenne et les droits de l'homme*
3. Timothy A. Chafos, *The U.S., Nato and fledgling EU defence efforts: toward a new and better world order?*
4. Ana Maria Parada da Costa, *As Mulheres e o sindicalismo: o mundo, a Europa e Portugal*
5. Antonietta Baldassarre, *L'assemblea parlamentare paritetica ACP-UE*

Gli arretrati possono essere richiesti alla segreteria del CRIE, Tel. 0577/235297, Fax 0577/235292, e-mail crie@unisi.it