

NEO-COMUNITA' E NEO-CULTURE: UN'INFINITA'DI POSSIBILI "RELAZIONI SOSTANZIALI"

Giuseppe Lavenia
Antonio Vittorio Lavenia
Daniela Guarascio

Evoluzione

Potremmo considerare l'immagine del cyberspazio come un luogo, facendo ciò, siamo portati a considerare le reti proprio come luoghi di ritrovo, piazze virtuali e conviviali. Luoghi, quindi, che rigenerano in rete gli spazi in cui sono state tradizionalmente sviluppate le comunità; spazi comuni, o "terzi spazi", essenziali per la vita delle persone, per le neo-collettività, accanto ai luoghi in cui si vive e a quelli in cui si lavora.

Prima di affrontare in dettaglio le istanze sociali e politiche di questa nuova tipologia di relazioni, di legami umani è opportuno considerare l'evoluzione teorica e di contenuto che il concetto di comunità ha avuto in questi ultimi anni.

In questa prima parte infatti, mio intento è, partendo da una prima introduzione storica, procedere con il descrivere il ciclo vitale delle comunità.

La nozione di comunità ha subito un'evoluzione dal concetto di *Gemeinschaft* (comunità), nella quale le relazioni pubbliche sono vincolate allo stato sociale e a un contesto di omogeneità culturale verso quello di *Gesellschaft* (società), nella quale le relazioni di interazione sono individualistiche, impersonali, contrattuali e spesso includono i concetti di razionalità ed efficienza .

Mentre personalità e comunità divenivano inestricabilmente collegate nel XIX° e XX° Secolo, la gente cominciò a guardare alla sfera pubblica come ad una espressione della psiche individuale.

Si è arrivati, così, a concepire la comunità come un insieme di relazioni sociali che operano all'interno di specifici confini o località ma, nello stesso tempo, come una entità ideologica che implica il senso di appartenenza a caratteri, identità e interessi comuni. Quest'ultimo aspetto illustra come il termine possa comprendere sia una dimensione materiale, sia una dimensione simbolica.

Un consistente passo in avanti verso l'attuale definizione di comunità fu fatto da Cooke che, nel 1990, arrivò a sostenere che la comunità era geograficamente e funzionalmente basata sulla divisione sociale del lavoro.

La grande innovazione di Cooke era nell'aver definitivamente svincolato il concetto di comunità dalle entità spazio temporali.

Già nel 1964 McLuhan aveva notato come lo sviluppo delle comunicazioni elettroniche avesse essenzialmente abrogato spazio e tempo così che l'uomo viveva in un villaggio globale senza confini .

Un esempio di neo-comunità: CMC

Le comunità oggi non vengono considerate come aggregazione di individui atomizzati, organizzati attorno ad unità dai contorni geografici molto labili. Le nuove tecnologie comunicative possono spingere le persone sia verso comunità che accomunano verso simil interessi, sia verso un'ulteriore frammentazione (il concetto di comunità è fortemente coerente con la natura di Internet che prima ancora di essere un mezzo di comunicazione è un mezzo di relazione, a struttura decentrata, espressamente partecipativo).

Fin dal principio le comunità virtuali si sono caratterizzate come situazione sociale spontanea, al fine di realizzare un desiderio radicato nelle persone: quello di comunicare e creare comunità attive in modo continuativo.

Non che questo ideale non fosse perseguibile dalle comunità tradizionali: quello che manca a quest'ultime non è la possibilità di comunicare, ma piuttosto di farlo in qualsiasi momento.

Interessante poi notare che se la prima fase dell'esistenza di Internet è stata caratterizzata dall'anonimato e dalla disponibilità assoluta di conoscenza, oggi l'informazione viene in qualche modo raggruppata per macro argomenti e i navigatori sono disponibili a farsi riconoscere, uscendo dall'anonimato, per aumentare le possibilità di ottenere solo ciò che per loro è più interessante. Se la nozione di comunità è cambiata radicalmente dall'era pre-industriale a quella industriale, come sostengono Tönnies e Cooke, la nozione è sicuramente cambiata anche con l'avvento dell'era post-industriale.

Il più recente sviluppo delle tecnologie comunicative nell'era post-industriale è la "CMC", ossia la comunicazione mediata dal computer.

La comunità virtuale comprende le dimensioni economiche, politiche, sociali e culturali della comunità postulate da Van Vliet e Burgers: interazione sociale e solidarietà sono evidenti all'interno dei BBS forum e nelle chat in tempo reale, delle newsgroup, dei MUD, degli IRC; l'attività economica e politica si espande sempre di più all'interno del cyberspazio; culturalmente gli individui sono esposti ai sistemi di valori e simboli delle altre nazioni quando usufruiscono dei servizi offerti dalle reti telematiche.

Ideologicamente la comunità all'interno del cyberspazio sembra enfatizzare una fiducia condivisa nei principi dell'individualismo, eguaglianza e del libero accesso.

Sperimentalmente la comunità all'interno del cyberspazio enfatizza una comunità di interessi, normalmente unita dalla discussione sulla tematica in esame, che può condurre gli utenti fruitori ad un senso di spirito comune e di apparente coesione sociale, un nuovo fenomeno di socialità, in cui non esistono legami spazio- temporali.

Personalmente allora mi permetto di definire il cyberspazio come uno spazio "eccelso" perché capace di sviluppare relazioni e legami, quindi comunità. Il cyberspazio è una zona "sostanziale", cioè vi possono aver luogo delle attività, come lo scambio di informazioni, modifiche di ambienti generati al computer, le comunità possono trovare dei modi di aggregazione di varia natura (newsgroup, mailing list, canali IRC e MUD).

Le comunità, intese come gruppi di persone che condividono gli stessi interessi e azioni, sono anche possibili nello spazio ciber, fisico e sociale.

Queste comunità possono essere strumentali per natura, ossia possono non estendersi al di là della discussione in atto, oppure promuovere comportamenti sociali e politici volti a delineare riforme educative ed istituzionali.

Lo studioso statunitense Rheingold asserisce: «La gente nelle comunità virtuali usa le parole sullo schermo per scambiarsi battute e argomentare, impegnarsi in discorsi intellettuali, condurre pratiche commerciali, scambiare conoscenza, condividere un supporto emozionale, fare progetti, lasciarsi andare alla pazzia, spettegolare, innamorarsi, trovare amici e perderli, giocare, creare arte di un certo livello ed un'infinità di discorsi stupidi».

La sua definizione di comunità virtuali intende per comunità dei "nuclei sociali", che nascono nella rete quando alcune persone partecipano costantemente a dibattiti pubblici e stringono una fitta rete di relazioni interpersonali. La concezione di comunità virtuale che scaturisce, è quella di uno spazio pubblico telematico, dove si può dar vita all'antica società civile in nuove forme: quelle di un'agorà elettronica.

Probabilmente però, non tutti questi gruppi vengono a far nascere "comunità"; ma solo alcuni fungono da veri spazi di confronto e stimolo per il sistema sociale.

Personalmente ritengo che qualsiasi uomo organizzato in una comunità è portatore di sapere. Perciò penso si possa e si debba considerare il cyberspazio come il luogo, contenitore di una sorta di intelligenza collettiva, o come lo definisce Bruce Sterling, "un'isola nella rete"; dove concetti quali l'ideologia, la fisicità, vengono sostituiti da nuovi concetti, quali la collaborazione e la continua circolazione di notizie.

Quindi le nuove comunità (virtuali per l'appunto), rompono con i vincoli delle vecchie comunità, facendone nascere delle nuove basate sulla "circolazione" di pensieri.

« Boccia Artieri parla di: 1) temporalità come contemporaneità; 2) spazialità come a-spazialità, come “no sense of place”; 3) di comunicazione come metacomunicazione, ossia esaltazione dell'aspetto relazionale del messaggio, di natura aggregante e di maggiore carico emozionale». Infatti le comunità virtuali sembrano essere indifferenti a tutti quei fattori geografici ed ideologici che contrassegnavano il tradizionale concetto di comunità. A fattori quali la vicinanza fisica, la condivisione di una ideologia (laica o religiosa), e comunque la concentrazione attorno ad un epicentro, vengono a sostituirsi fattori nuovi, incentrati sull'affinità di interessi e, soprattutto, su un processo di cooperazione e scambio di informazioni» (Boccia Artieri, 2001).

In particolar modo si è da sempre ritenuto che la comunicazione che trova spazio nelle comunità virtuali sia: casuale e temporanea, falsa e carente a livello emozionale.

Andando ad analizzare l'evoluzione di alcune comunità ci si rende conto che esse hanno un vero e proprio ciclo vitale: nascono, crescono, maturano ed inevitabilmente muoiono per permettere ad altre comunità di sorgere e di svilupparsi.

Sopravvivono solo quelle che hanno capito come adattarsi al nuovo clima sociale e culturale della Rete, quelle cioè che hanno adottato una modalità di vita sociale “nomade”.

Vi sono differenti forme di comunità oggi, quali per esempio: le **comunità d'interesse**, nate per far incontrare soggetti che condividono le medesime passioni ed interessi e sviluppano relazioni dal contenuto personale.

Le **comunità di fantasia** sono invece ambienti in cui i visitatori liberano la propria immaginazione creando personaggi, nomi di fantasia, o inventando storie sempre nuove.

Vi sono poi le **comunità di relazione**, all'interno delle quali si riuniscono persone, accomunate da esperienze simili, legate a dolori o problemi, o malattie.

Infine una realtà sempre più emergente è quella delle **comunità commerciali**, che stimolano una corrispondenza tra domanda ed offerta di beni e servizi, fornendo informazioni preziose finalizzate a transazioni economico/commerciali.

Nella realtà però, i confini tra le tipologie di comunità non sono sempre così demarcati, e spesso all'interno della stessa comunità convivono più aspetti al fine di mantenere e accrescere l'attrattiva verso gli utenti.

L'integrazione tra online e offline

Nelle ricerche svolte per la realizzazione di questo articolo mi sono altresì accorta che, per quanto concerne il discorso delle comunità, pare evidente poter affermare che le stesse, dopo aver trascorso anni nel mondo online, sembrano volersi riappropriare di spazi, oggetti e relazioni sociali del mondo offline (pensiamo ad esperienze molto significative che sono considerate oggi proprio delle comunità virtuali, dalle micro-tv alle esperienze delle avanguardie artistiche del tardo '900).

I gruppi telematici inoltre, possono divenire luoghi per la sperimentazione di identità; luoghi che consentono al sé di modellare identità dissimili da quelle ordinarie.

Un'occasione questa per fare il punto sulle comunità virtuali di interesse intellettuale, ossia basate su interessi culturali condivisi e in cui l'interazione tra vita virtuale e vita reale è intensa e decisamente più impegnata nel mondo reale che in passato.

Questa maggiore integrazione tra vita online e vita offline costituisce un'evoluzione plausibile delle comunità virtuali d'interesse, che, oltre ad avere come in passato argomenti ancorati al mondo reale (interessi ed esperienze di vita da condividere, conoscenze e competenze, progetti da costituire nella vita telematica), da qualche tempo stanno creando legami attraverso spazi, oggetti e reti reali, come nel caso del bookcrossing per esempio.

La ricerca in questo senso, ci insegna che proprio nuovi fenomeni, come quello del bookcrossing, servono da esempio per spiegare che la rete di oggetti antropologici in cui ci muoviamo comprende sì da un lato le comunità virtuali e alcune loro caratteristiche, dall'altro soprattutto la pratica sociale del bookcrossing, la connessione di tale pratica con il dono ed infine gli utilizzi strategici degli

spazi virtuali e reali.

Esiste un continuo scambio di cose cui si attribuisce un valore comune.

In breve si va a formare un'identità collettiva in cui qualsiasi individuo volendo può riscontrarsi, non tanto per la libertà di interazione discorsiva concessa agli individui, quanto alla produzione di nuovi dati che il gruppo mette a disposizione della comunità.

Tali scambi ridisegnano in qualche modo persino gli spazi pubblici, in cui le pratiche sociali avvengono, modellano rapporti sociali tra membri della comunità dei bookcrossers, e rompono e ricombinano, nel loro piccolo, ad esempio, anche lo status del libro, così come lo conosciamo almeno dall'invenzione della stampa in poi.

Questo costituisce un'alternativa alle modalità di mercato di procurarsi libri;

Come ho avuto modo di osservare più volte, le comunità virtuali, per costruire legami forti, hanno bisogno o di legami nel mondo reale, o comunque di un riscontro in tale mondo.

I luoghi non sono scelti casualmente; pensiamo agli ipermercati, luoghi per eccellenza di questo tipo di dono, sono posti sì ad alta densità e transito umano, ma soprattutto luoghi dove la pratica principale è l'acquisto, e di conseguenza dove donare è trasgressione allo stato puro.

Spesso in questi cosiddetti "non luoghi", luoghi senza senso, senza storia, apparentemente non dotati di significato, lo scambio di libri invece serve a dar loro nuovi significati sociali, e di cui ci si riappropria.

La trasgressione è insita proprio all'interno dell'esperienza stessa: donare un libro nel luogo in cui le cose si comprano e si vendono, e nulla è gratis.

Tutto questo dovrebbe, a mio avviso, portarci a riflettere sul fatto che nonostante l'apparente frattura che potrebbe sussistere tra le vecchie comunità e le nuove, si sta verificando tra queste, un fenomeno di forte convergenza.

Sono nate sostanzialmente, delle nuove forme di socializzazione telematica che creano legami tra vita quotidiana e virtuale, dove non esiste un centro, ma infiniti centri: così sono nate le comunità virtuali, le cyberculture, CMC.

Vattimo scrive: «...sull'idea di un centro che muove e di una immensa periferia che agisce in base agli impulsi di quel centro [...] se il termine postmoderno ha un senso, esso si fonda nella dissoluzione del modello centrale...» (Vattimo, *Telema* 8, 1997).

Ed è ancora Fabietti che insiste nel dire che: «le culture non sono più assegnabili a ragioni, spazi, territori strettamente definiti» (Fabietti, 1999).

Diventa così, importante soffermarci su questo concetto, al fine di definire e sottolineare che l'etnografia è ormai identificabile con un assunto cosmopolita. Il concetto di locale, si trasforma e diviene concetto globale, o come si può leggere su qualche recente rivista, che qualcuno lo definisce 'glocale': in quanto senza l'esistenza del primo, l'altro non avrebbe ragione di esistere.

Diverse vite possibili, mondi possibili, immagini che circolano, uomini in continuo confronto e informazioni che si ibridano; si viene a creare un grosso ipertesto storico, senza la necessità di sapere dove risiedono o da dove provengono tutte queste vite, mondi e immagini.

Sembra che le tecnologie dell'informazione abbiano creato nel corso degli anni una nuova sensibilità estetica che ha individuato in internet, per esempio, lo strumento privilegiato per nuove forme di espressività artistica, e al contempo pare abbia fornito i presupposti per la formazione della società globale, composta da flussi di merci, di corpi, di dati in continuo movimento.

Si è delineato uno spazio astratto, in apparenza, che non segue più confini territoriali, quanto piuttosto i flussi di dati e di informazioni.

Ma la vera novità sta nel fatto che vi è insito in tutta questa a-territorialità, astrattezza e fluidità, un apparente ritorno all'antico.

Ed ancora, continuando in questo viaggio esplorativo, si scopre che esistono delle reti socio-telematiche che per strutturazione ed organizzazione sono considerate delle vere e proprie comunità.

Nel nostro paese per esempio, un'esperienza di questo tipo la riscontriamo nel caso della Città

Invisibile, considerata una associazione telematica.

Le sue principali caratteristiche si fondano su:

- autorganizzazione
- collettività visibile
- auto o etero codistribuzione
- interessi comuni

Questi gruppi presentano forti analogie con il reale perché molto spesso nascono da un nucleo circoscritto di persone che si organizzano in progetti e si adoperano per trovare strumenti adatti al raggiungimento degli stessi.

Questo tipo di esperienza, documentata attraverso il supporto di diversi siti web, è quella di assemblee asincrone, strutturate in mailing list sempre aperte. La mailing list è composta in modo da poter scambiare messaggi in momenti diversi.

La sua sopravvivenza è dettata dal fatto di aver saputo organizzare da un lato, forti legami strutturali, dall'altro, di aver creato legami di solidarietà che continuano a vivere anche off-line.

Viene quindi, considerata come un'interfaccia tra la realtà ed il cyberspazio.

Esistono altre esperienze di questo genere al momento che simboleggiano a mio avviso, una riterritorializzazione delle comunità, che comunicano in virtuale ed in reale contemporaneamente.

Ciò garantirebbe una maggiore coesione interna ed un senso di appartenenza duraturo, al fine di perseguire un bene comune.

Al cospetto di tutto ciò che oggi sembra invadere in maniera planetaria, queste realtà sorgono quindi, con lo scopo di riappropriarsi di spazi più piccoli, che sembrano ormai abbondanti a favore del globale.

«A questo scopo è importante, quindi creare delle associazioni che operano in agorà elettroniche non troppo distanti da quelle reali»(Dell'Aquila, 1999).

Conclusioni

Tutti gli esseri umani hanno bisogno di un senso di luogo, sia esso delimitato territorialmente o nel "senza luogo" del cyberspazio. La natura di legame, insieme alla natura fortemente interattiva della comunità virtuale, potrebbe incoraggiare a mio parere, non solo la crescita di associazioni in grado di rispondere agli stimoli provenienti dall'ambiente, ma anche porre all'attenzione dell'opinione pubblica temi di grande interesse.

Per questo sarebbe bene promuovere la nascita di gruppi, associazioni, comunità che operino in modo "glocale".

Nonostante esistano nel nostro panorama già diverse esperienze che hanno generato relazioni sostanziali, sono ancora poche quelle davvero in grado di costruire un ponte tra sistemi strutturali e soggettività, anche se si caratterizzano perfettamente per gli obiettivi a cui tendono.

Il concetto di comunità virtuale è oggetto di numerose controversie, sia riguardanti il suo significato, che la sua natura reale, ma di sicuro è evidente una tendenza molto forte al considerare sempre più le caratteristiche salienti di questo nuovo tipo di socialità.

L'individualismo, l'assenza di vere gerarchie, l'ideazione di nuovi linguaggi e la condivisione di interessi: sono proprio queste cose a spingerci sempre più verso la comprensione, la classificazione e l'analisi di cambiamenti che ci riguardano sempre più da vicino.

«Sono possibili tutti i percorsi tra il perdersi ed il senso dello spazio. A patto che nuovamente crediamo che noi siamo fatti della stessa carne di cui sono fatti i luoghi e che per questo tra noi e loro c'è una strana corrispondenza e somiglianza. Siamo le mappe di noi stessi e dei luoghi che ci circondano...» (La Cecla).