

ALMA MATER STUDIORUM - UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

SCUOLA DI LETTERE E BENI CULTURALI

**Corso di laurea magistrale in
SCIENZE DELLA COMUNICAZIONE PUBBLICA E SOCIALE**

LE COMUNITÀ VIRTUALI:

CREARE RELAZIONI AL TEMPO DELLA SOCIETÀ IN RETE

TESI DI LAUREA IN SOCIOLOGIA DELLA COMUNICAZIONE MULTIMEDIALE

Relatore Prof.:

Saveria Capecchi

Presentata da:

Chiara Stefanelli

Correlatore Prof.:

Pina Lalli

Sessione Prima

Anno accademico 2014-2015

ABSTRACT

I bisogni sociali dell'essere umano non si limitano alla condivisione con gli altri di informazioni utili per la sopravvivenza, ma anzi coinvolgono soprattutto la sfera emozionale e quindi emozioni, piaceri, interessi.

L'avvento delle nuove tecnologie ha sicuramente modificato e per alcuni versi facilitato il mondo della comunicazione, permettendo ad esempio di comunicare più rapidamente e a grandi distanze in tempo reale semplicemente accedendo ad una rete internet.

Oggi Internet rappresenta il principale strumento di comunicazione e sta diventando sempre più anche uno spazio di conoscenza e di apprendimento: la nascita di tutte quelle piattaforme e comunità virtuali che si utilizzano per condividere interessi e attività ne sono un'esplicita ed immediata testimonianza. Ma accanto a quella comunicativa ed informazionale, un'altra sfera ha preso corpo, dotandosi di sempre maggiore significatività: quella delle relazioni intessute attraverso il *medium* informatico.

L'idea di fondo che ha animato questo lavoro di tesi è appunto l'impressione che nel senso comune domini un'idea quantomeno approssimativa delle reali potenzialità che la "società in rete" (per dirla *à la Castells*) può dispiegare, anche sul piano delle relazioni personali e su quello emotivo.

Condizione minima per la comprensione di queste possibilità è la conoscenza estensiva dei processi che hanno portato all'attuale configurazione dell'universo sociale come *mediato* da forme d'interazione *online*, comprensione che peraltro, alla luce della rapidità delle evoluzioni tecnologiche, va continuamente rivisitata e ridefinita e mai assolutizzata e data per assodata.

La distanza tra ciò che è virtuale e ciò che è reale sta progressivamente accorciandosi fino quasi ad annullarsi, ed in questo senso sottoscrivo l'idea, espressa per primo da Pierre Levy, che il virtuale sia ormai costitutivo del reale, e come tale venga esperito.

Del resto, allo stesso modo in cui la rete è mezzo di costruzione di imperi imprenditoriali o informativi nonché tramite di transazioni finanziarie imponenti e spesso significative per le economie di interi Paesi, perché dovrebbe essere meno valida come strumento per intessere relazioni, condividere emozioni o innamorarci?

Il virtuale è ormai parte integrante del nostro modo di esperire la vita e le emozioni.

La "virtualizzazione", scrive Levy, non implica una "derealizzazione" ma un cambiamento di identità, una variazione del centro di gravità ontologico (Levy 1997).

Nel primo capitolo partiremo dunque con il definire le determinanti storiche e sociali di quella che comunemente chiamiamo "rivoluzione digitale" ed accogliendo, come approccio teorico, il c.d. *determinismo sociale*, che, in opposizione a quello tecnologico, vede una continua negoziazione tra

società e progresso tecnologico circa le pratiche e significati che di volta in volta si associano ai prodotti di tale progresso.

L'interazione coi media si è fatta così intensa al punto da prendere i tratti di una vera e propria simbiosi: questa la posizione di alcuni autori (Longo 2005; Marchesini 2002) che, rifuggendo l'idea della fissità della natura umana, sostengono invece il perpetrarsi di una "evoluzione biotecnologica", in cui non sono solo gli artefatti tecnologici a trasformarsi e divenire più sofisticati e versatili, ma anche lo stesso essere umano, che del resto è stato da sempre un "simbionte tecnologico", le cui fasi evolutive si sono definite parallelamente all'acquisizione di nuovi ritrovati della tecnica.

E se insistono sul livello corporeo, di certo le nuove tecnologie non mancano di esercitare il loro influsso al livello della costruzione del sé e della propria identità: a chiunque si interfacci con la rete viene offerto un pacchetto pressoché illimitato di opzioni identitarie e di appartenenza tra cui scegliere. Si parla di sdoppiamento digitale del sé (Turkle 1985; Granelli 2006), ma sarebbe ancor più corretto parlare di frammentazione e moltiplicazione dei sé virtuali, in una sorta di "uno, nessuno e centomila" pirandelliano.

Il secondo capitolo si propone l'obiettivo di analizzare approfonditamente la maniera in cui le relazioni *online* prendono vita nonché le comunità che a partire da queste relazioni vengono a crearsi.

"Comunità virtuale" sembra quasi un'espressione ossimorica se pensiamo alla maniera in cui tradizionalmente la comunità è stata intesa in sociologia, ovvero un raggruppamento sociale caratterizzato da prossimità territoriale e intensi rapporti di solidarietà, preponderantemente a base familiare. Ma ad un'analisi più approfondita le comunità virtuali dimostrano di avere profonde affinità con le loro controparti "reali", a partire dalla considerazione che tutte le comunità sono "immaginate", ovvero basate su una finzione, sulla costruzione artificiale di un immaginario condiviso che produce identità ed appartenenza.

Parimenti al concetto di comunità anche quello di comunicazione virtuale non va squalificato o sbrigativamente definito per differenza da quella *vis a vis* o passante attraverso altri canali comunicativi più convenzionali: essa è un ulteriore mezzo di interazione che abbiamo a disposizione, caratteristico dell'epoca della globalizzazione, nella quale lo spazio e il tempo sono dilatati e la vicinanza e intensità nelle relazioni non può più essere determinata unicamente considerando la variabile della collocazione territoriale.

Queste considerazioni costituiscono il necessario sostrato teorico per il terzo capitolo, in cui prenderà corpo la mia ricerca. Riporterò qui le narrazioni – in forma di intervista – di alcuni utenti di piattaforme virtuali, che per mezzo di chat, forum, siti d'incontri o altri strumenti, sono stati in grado di edificare delle relazioni di amicizia o d'amore durature. Le interviste da me raccolte sono

altrettante testimonianze di una maniera di vivere e costruire l'affettività che sta subendo un profondo cambiamento nelle sue regole tradizionali.

L'analisi delle interazioni condotte tramite i *social network* apre lo spazio per una riflessione sulla necessità di prevedere, sin dall'infanzia e per tutto l'arco dell'esistenza, delle forme di *media education*, declinata non solo e non tanto nel senso di fare educazione con i media (così come una prima accezione del termine, invalsa negli anni Settanta suggeriva) ma educare *ai* media e nel senso più onnicomprensivo possibile.

Sarà questo uno degli spunti di riflessione finale contenuti nel quarto capitolo, dove particolare attenzione sarà poi rivolta alla sfera dell'affettività così come viene vissuta nell'era digitale.

Come ha notato Danah Boyd (2014), comprendere i media, e in particolare l'uso che ne fanno le generazioni più giovani, significa anche abbandonare i preconcetti esistenti sulla spontaneità, veridicità o stabilità delle relazioni, amicali o amorose, nate *online*, riconoscendo ad essere uno statuto di autenticità ed evitando di classificarle come "di serie B", e soprattutto accettando che esse sono ormai un prodotto naturale dell'interazione sociale tipica del nostro tempo.

In questo contesto, sottolineeremo l'importanza della *lifelong media education*, che dovrebbe accompagnare gli individui sin dalle loro prime interazioni col mezzo digitale, costruendo la consapevolezza tanto delle insidie quanto delle opportunità che si celano tra i fili della ragnatela digitale.

BIBLIOGRAFIA

Anderson B. (1996). *Comunità immaginate: origini e diffusione dei nazionalismi*, Manifesto libri, Roma.

Bakardjieva M. (2003), *Virtual Togetherness: an everyday-life perspective in Media, Culture and Society*, Vol. 25, n.3, pp. 291-313.

Bakardjieva M. (2005), *Internet Society. The Internet in Everyday life*, Sage, Londra.

Baudrillard, J. (1990), *Lo scambio simbolico e la morte*, Feltrinelli, Milano.

Bauman Z. (2006), *Amore liquido. Sulla fragilità dei legami affettivi*, Laterza, Roma-Bari.

Bauman, Z. (2002), *La società dell'incertezza*, Il Mulino, Bologna.

Belloni M. C. (2002), *La comunicazione mediata*, Carocci, Roma.

Bennato D. (2007), *Individualismo reticolare e socialità virtuale. Cenni sul problema delle relazioni sociali mediate da Internet*, in V. Giordano, S. Parisi (a cura di), *Chattare. Scenari della relazione in rete*, Meltemi, Roma, pp. 159-178.

Bettetini, G., & Colombo, F. (2002). *Le nuove tecnologie della comunicazione*. Bompiani, Milano.

- Bifulco, L., & Vitiello, G. (2004). *Sociologi della Comunicazione, Un'antologia di studi sui media*, Ipermedium Libri, Salerno.
- Boccia Artieri, G. (2009). SuperNetwork: quando le vite sono connesse in L. Mazzoli, *Network effect. Quando la rete diventa pop*, Codice, Torino, pp. 21-41.
- Boyd D. (2014), *It's complicated. The social lives of networked teens*, Yale University Press, Londra-New Haven.
- Buckingham D. (2006), *Media Education. Alfabetizzazione, apprendimento e cultura contemporanea*, Erikson, Trento.
- Buckingham, D. (1990). *Watching Media Learning: Making Sense of Media Education*. Falmer Press, Bristol.
- Calvani A. (1999) *I nuovi media nella scuola*, Carocci, Roma.
- Calvani A. (2004), *Manuale di tecnologia dell'educazione*, Edizioni ETS, Pisa.
- Castells, M. (2002), *La nascita della società in rete*, Egea, Milano.
- Center for Educational Research and Innovation CERI (2008), *New Millennium Learners. Initial Findings on the effects of digital technologies on school-age learners*. [www.oecd.org: <http://www.oecd.org/site/educeri21st/40554230.pdf>].
- Corbetta P. (1999), *Metodologia e tecniche della ricerca sociale*, Il Mulino, Bologna.
- De Kerckhove D. (1993), *Brainframes: mente, tecnologia, mercato*, Baskerville, Bologna.
- De Kerckhove, D. (2010), *La mente accresciuta*, 40K-Digit Pub, Milano.
- Dell'Aquila P. (2001), *Comunità ed associazioni virtuali*, [<http://www.dellaquila.org/articoli.htm>]
- Farci, M., Giglietto, F., Rossi, L., & Artieri, G. B. (2014). *Intimità connessa. Intimità e amicizia tra gli utenti italiani di Facebook*, in *Mediacultura*
- Fernback J., 1999, *There Is a There There. Notes Toward a Definition of Cybercommunity*. In Jones S. (a cura di), *Doing Internet Research. Critical Issues and Methods for Examining the Net*, Sage, Thousand Oaks, pp. 203-220.
- Ferri P. (2011), *Nativi digitali*, Mondadori, Milano.
- Ferri P. (2013), *Nativi digitali puri e nativi digitali spuri*, in *Education 2.0*, [http://educationduepuntozero.it/speciali/pdf/speciale_marzo2013_1.pdf]
- Galimberti, C., & Riva, G. (1997). *La comunicazione virtuale. Dal Computer Alle Reti Telematiche: Nuove Forme Di Interazione Sociale*, Guerini E Associati, Milano.
- Geertz (1998), *Interpretazione di culture*, Il Mulino, Bologna.
- Giddens, A. (1994), *Le conseguenze della modernità*, Il Mulino, Bologna.
- Goleman D. (1997), *Intelligenza emotiva*, Rizzoli, Milano.
- Gonnet J. (2001), *Educazione, Formazione e Media*, Armando, Roma.

- Granelli, A. (2006), *Il sé digitale. Identità, memoria, relazioni nell'età della rete*, Guerini Associati, Milano.
- Jacquinet G. et al. (1999), *Appunti per la lettura del cinema e della televisione*, Editoriale scientifica, Napoli.
- Lacan, J. (1974). *Lo stadio dello specchio come formatore della funzione dell'io* in J. Lacan, *Scritti*, Torino, 1, 87-94.
- Levy P. (1996), *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Feltrinelli, Milano, 1996.
- Levy, P. (1996), *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Feltrinelli, Milano.
- Ligorio, M. B. (2002), *Guida alla comunicazione virtuale*, Napoli: Idelson-Gnocchi Editori.
- Longo, G.O. (2003), *Il simbiote. Prove di umanità futura*, Meltemi, Roma.
- Longo, G.O. (2005), *Uomo e tecnologia, una simbiosi problematica* in *Mondo Digitale*, n.2, giugno, pp. 5-18.
- Mantovani, S. F. (2006). *Bambini e computer : alla scoperta delle nuove tecnologie a scuola e in famiglia*, Etas, Milano.
- Marchesini, R. (2002), *Post-human*, Bollati Boringhieri, Torino.
- Mascio, A. (2008). *Virtuali comunità*, Edizioni Angelo Guerrini e Associati, Milano.
- Maslow, A. H. (1954), *Motivation and Personality*, Harper and Brothers, New York.
- Mc Luhan, M. (1976). *La galassia Gutenberg*. Armando Editore, Milano.
- Meyrowitz J. (1995), *Oltre il senso del luogo. Come i media elettronici influenzano il comportamento sociale*, Baskerville, Bologna.
- Morcellini M. (2004), *La scuola della modernità. Per un manifesto della Media Education*, Franco Angeli, Milano.
- Negroponte, N., Filippazzi, F., & Filippazzi, G. (1995). *Essere digitali*, Sperling & Kupfer, Milano.
- O'Reilly, T. (2007), *What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software in Communications & Strategies*, n. 1, p. 17.
- Paccagnella, L. (2000). *La comunicazione al computer: sociologia delle reti telematiche*. Il mulino, Bologna
- Parisi D. (1994), *Tecnologie della mente/corpo*, in *Il corpo tecnologico* a cura di P. L. Capucci, Baskerville, Bologna.
- Pecchinenda G. (2002), *"Il sé della rete. Paradigmi emergenti dell'identità tra processi migratori e nuovi media"*, in M. Morcellini, A.G. Pizzaleo (a cura di), *Net Sociology. Interazioni tra scienze sociali e Internet*, Guerini e Associati, Milano.
- Penge S., *Imedia e la formazione*, Carocci, Roma.

- PérezTorneró, J. M., Celot, P., &Varis, T. (2007). *Study on the current trends and approaches to Media Literacy in Europe*, CommissioneEuropea, Bruxelles.
- Pravettoni, G. (2002). *Web psychology*. Guerini e Associati, Milano.
- Prensky M. (2001) *Digital natives, digital immigrants part 1.*, On the horizon 9.5 : 1-6.
- Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants part 1. On the horizon 9.5*, 1-6.
- Ranucci V. (1994), *I media nel curricolo scolastico*, in Maragliano R., Martini O.,
- Rheingold, H. (1994), *Comunità virtuali: parlare, incontrarsi, vivere nel cibernazio*, Sperling & Kupfer, Milano.
- Riva G. (2012), *Percezione, azione e presenza*, in D. Benyon, *Progettare l'interazione. Metodi e tecniche per il design di media interattivi*, Pearson, Milano.
- Riva, G. (2014), *Nativi Digitali*, Il Mulino, Bologna.
- Rivoltella P., Marazzi C. (2001), *Le professioni della media education*, Carocci, Roma.
- Rivoltella P.C. (1997), *Professione Media Educator*, in *Intermed*, n. 2, giugno.
- Rivoltella P.C. (2005), *Media education*, Roma, Carocci Editore.
- Scarcella C.M. (2015), *Intimità digitali*, Franco Angeli, Milano.
- Scramaglia R. (2007), *L'amore e la rete in Amore e sesso al tempo di Internet*, a cura di Giampaolo Fabris, pp. 68-100, Franco Angeli, Milano.
- Silverstone R. (2002), *Perché studiare i media*, Il Mulino, Bologna.
- Stone A. R. (1993), *A proposito del corpo reale: storie di frontiera sulle comunità virtuali* in M. L. Benedikt, *Cyberspace. Primi passi nella realtà virtuale*, Muzzio, Padova.
- Stone, A. R. (1997), *Desiderio e tecnologia: il problema dell'identità nell'era di Internet*, Feltrinelli, Milano.
- Surowiecki, J. (2007), *La Saggezza della folla*, Fusi orari, Roma.
- Toffler, A. (1987), *The third wave*, Sperling and Kupfer.
- Turkle S. (1997), *La vita sullo schermo*, Apogeo, Milano.
- Turkle, S. (1985), *Il secondo io*, Frassinelli, Milano.
- Turkle, S. (2012), *Insieme ma soli. Perché ci aspettiamo sempre di più dalla tecnologia e sempre meno dagli altri*, Codice edizioni, Torino.
- UNESCO (1999), *Education for the Media and the Digital Age*, Vienna.
- Wallace B. (2000), *La psicologia in Internet*, Raffaello Cortina Editore, Milano.
- Wellman B, Boase J., Chen W. (2002), *The Networked Nature of Community: Online and Offline*, in *IT & Society*, vol. 1, n. 1, pp. 151-165.
- Wellman B. (2001), *Physical Place and Cyber Place: The Rise of Personalized Networking*, in *International Journal of Urban and Regional Research*, vol. 25, n. 2, pp. 227-252.