

Si sta sviluppando un nuovo sistema nervoso dell'interazione umana, formato da una serie incredibilmente estesa di contatti, reti, relazioni sociali: un'inedita forma di trasmissione di contenuti e flussi d'informazioni, resa possibile dalla crescita delle capacità comunicative dei nuovi media e dalla loro espansione a livello mondiale.

La colonizzazione degli spazi virtuali da parte dei protagonisti del cyberspazio si è manifestata in tutta la sua importanza sociale soprattutto se prendiamo in considerazione quei gruppi che, negli ultimi anni, vengono comunemente denominati comunità virtuali. I sociologi si sono trovati di fronte all'evolversi di luoghi che esistono, si espandono e spesso muoiono principalmente online, e per la cui peculiarità sono difficilmente rapportabili alle altre forme di aggregazione sociale manifestate dal passato fino ai giorni nostri. Il dibattito interno all'ambiente scientifico ha così tentato di classificare in qualche modo questi gruppi online, cercando di capire se fosse possibile o meno porli in quella categoria, la comunità, così nota ed analizzata dai più importanti esponenti delle varie teorie sociologiche, al fine di delinearne con esattezza l'ambito di studio e di ricerca sul campo.

Il concetto di comunità

Il primo importante approccio sistematico per tentare di capire le logiche e il significato di comunità fu affrontato da Ferdinand Tonnies, che nel 1887 pubblicò la sua più importante opera, *Gemeinschaft und Gesellschaft*. Secondo Tonnies, la modernità seguiva un continuo sviluppo, nell'incessante evolversi da forme di aggregazione umana di tipo comunitario ad altre di tipo societario. La *Gemeinschaft* era un'associazione organica, nata da un rapporto intimo, esclusivo e condiviso dai partecipanti, che regolano la vita di ogni giorno su norme, valori e costumi,

raggiunta tacitamente senza un vero e proprio consenso manifesto. La *Gesellschaft* era, al contrario, una relazione pubblica, razionale, prodotta, meccanica, un'entità artificiale costruita dagli uomini per massimizzare i vantaggi del vivere insieme.

Anche Emile Durkheim [1962] aveva teorizzato l'esistenza di varie tipologie di strutture sociali, attraverso il passaggio dalla solidarietà meccanica a quella organica. Per solidarietà meccanica intendeva quella forma di coesione fra individui simile alle molecole di un corpo inorganico [Bagnasco, Barbagli, Cavalli, 1997]: si stava insieme perché si era simili, le differenze non erano ammesse, sanzioni repressive mantenevano l'ordine basato sull'appartenenza a famiglie e tribù. L'organizzazione sociale tipica della solidarietà meccanica era la comunità. Con la modernità si passò invece ad un tipo di solidarietà detta organica, che seguiva l'esempio degli organi del corpo umano, basando il rapporto tra i partecipanti sul principio della funzionalità e della dipendenza gli uni dagli altri: l'ambiente passava da una organizzazione comunitaria ad una societaria, attraverso la divisione del lavoro e l'emancipazione dei vincoli familiari e spaziali.

Anche Max Weber [1962] analizzò le differenze tra società o associazione (*Vergesellschaftung*) e comunità (*Vergemeinschaftung*). Si aveva associazione quando l'agire sociale poggiava su legami e interessi motivati razionalmente, ovvero nella presenza di un'azione maturata rispetto ad uno scopo; la comunità era invece caratterizzata da un'appartenenza affettiva e tradizionale. La relazione geografica non era una discriminante fondamentale, in quanto il sentimento d'appartenenza maturava e si interiorizzava principalmente tramite azioni sociali.

La sociologia marxista, invece, vedeva nella comunità un insieme di individui distribuiti in una stessa area territoriale che svolgevano un'attività comune, che dividevano "interessi, scopi, opinioni e norme, essendo

coscienti della loro interdipendenza e del fatto di appartenere ad un'entità collettiva" [Gallino, 2000, p. 146]. Per Marx si poteva arrivare allo sviluppo di una società comunista solo quando sarebbe sparita la contraddizione, tipica dell'era borghese, che divideva sfera pubblica e privata.

Talcott Parsons [1967], più recentemente, propose un modello dicotomico per tentare di spiegare l'evoluzione della società attraverso aspettative di ruolo generalmente rispettate dagli individui. Per fare ciò elaborò una serie di *pattern variables* secondo le quali si poteva parlare di organizzazione comunitaria o societaria. L'opera di Parsons portò al riconoscimento dell'esistenza delle comunità locali, ovvero di quelle collettività in cui i membri condividono un'area territoriale come base di operazioni per attività giornaliere, caratterizzando in aggiunta i partecipanti come uniti dalla condivisione di simboli e valori.

Ciò che sembra venire fuori dall'analisi del concetto di comunità è, al di là delle posizioni teoriche peculiari di ogni autore, il riconoscimento di alcuni fattori che legano le persone oltre la sfera puramente contrattuale delle relazioni. Gallino [2000, p. 144-145], nel suo "Dizionario di Sociologia", ribadisce che "una collettività può essere definita comunità quando i suoi membri agiscono reciprocamente e nei confronti di altri, non appartenenti alla collettività stessa, antepoendo più o meno consapevolmente i valori, le norme, i consumi, gli interessi della collettività...". Aggiunge, oltretutto, che "sembra darsi per dimostrato, nella maggior parte della letteratura sociologica moderna e contemporanea, che tale forma di solidarietà si verifichi di preferenza in gruppi a base territoriale relativamente ristretti, cioè nelle comunità locali" [Gallino 2000, p.145].

Appare quindi evidente come si possano trovare con difficoltà questi tipi di collettività online, come con fatica si possa riadattarne il concetto classico all'analisi dello spazio virtuale: ci troviamo infatti in un contesto nel quale la vicinanza geografica è un termine da non considerare e dove i rapporti

tra i membri della collettività sono spesso brevi e discontinui. Autori come Bauman [2001] sostengono oltretutto che il colpo di grazia alla “naturalità della comprensione comunitaria sia giunto con l’avvento dell’informatica, vale a dire con l’emancipazione del flusso d’informazioni dal movimento dei corpi”. Non possiamo poi scordare come per molti sociologi classici la comunità fosse solo un archetipo irrealizzabile, un concetto teorico astratto ed utile limitatamente all’analisi delle aggregazioni umane.

Come potere quindi parlare di *comunità virtuali*? E’ possibile intendere la comunità come una nuova forma peculiare del nostro tempo, lontana dalle definizioni della sociologia classica, ma comunque in grado di produrre il senso, i valori e le relazioni che le erano state riferite?

Per rispondere a questo, dobbiamo innanzi tutto ricordare che la società di massa tipica del XX secolo è stata lentamente sostituita dalla *società delle reti* fino a poco tempo fa l’individuo apparteneva a comunità tradizionali basate sull’appartenenza ad un abitato o riferibili al proprio lavoro, ovvero su legami fondati sulla compresenza fisica dei membri [Van Dijk 2002]. La comunicazione dei media, fondamentale per capire la distribuzione di valori e norme, avveniva secondo logiche interpersonali e l’interazione maggiormente usata era quella faccia a faccia. Nel corso del Novecento, invece, le comunità tradizionali si sono sempre più diradate, facendone emergere altre costituite da persone che si muovono in reti sociali di larga scala. Oggi gli individui, i nuclei familiari e le organizzazioni sono connesse tramite reti, e l’aumento della varietà delle comunicazioni interpersonali e dei mass-media è necessario per la costruzione di nuove comunità. Le moderne comunicazioni, definite a metà strada fra quelle di massa e, grazie allo sviluppo delle ICT, quelle personali, combinano spinte verso comunità organiche, nelle quali la comunicazione faccia a faccia è fondamentale, e comunità virtuali, in cui le persone non sono vincolate a “condividere lo stesso tempo particolare, lo stesso luogo o altre

condizioni fisiche” [Van Dijk 2002, p. 42]. Un riadattamento del concetto di comunità, quindi, alle nuove organizzazioni sociali, strettamente legato al passato e legato stabilmente alle tipologie comunicative usate dagli individui nel presente, che delinea come sia possibile strutturare rapporti stabili nel cyber-spazio.

Studi su comunità virtuali

Riprendendo il concetto sociologico di comunità si è tentato di dare una definizione del fenomeno delle *virtual communities* per scoprirne le frontiere teoriche e il campo di studio preciso. Quali sono i tratti necessari che una comunità virtuale deve avere? Quali le norme, i valori il linguaggio dell'interazione *networked*?

Molte definizioni hanno avuto il merito di mettere alla luce per la prima volta il mondo delle relazioni virtuali, ma, troppo spesso, hanno peccato di difetti tipici della descrizione di mondi troppo acerbi. Nei primi anni novanta, si intendeva comunità virtuale un gruppo di individui che intessevano con continuità rapporti nel cyberspazio [Rheingold 1993, Beamish 1995], senza però approfondire l'analisi delle norme sociali che si venivano a produrre, del capitale sociale, delle molteplici identità degli attori, del linguaggio utilizzato. L'attenzione sembrava centrata, in maggior modo, sul ribadire che l'interazione avveniva online, principalmente mossa da motivi d'interesse.

Oltretutto, tali opere erano profondamente proiettate verso il futuro, cercando di spiegare gli *effetti* che la comunicazione mediata dal computer avrebbe portato alla società. Una sorta di determinismo tecnologico, che tendeva a non considerare la tecnologia sempre e

comunque una costruzione sociale e quindi un effetto della società. Non a caso tali autori, immaginando mondi futuribili, vedevano spesso l'espansione delle *virtual community* come una spinta decisa verso una partecipazione democratica più attiva da parte del cittadino.

Oggi, teorie come queste sono state criticate dalla prospettiva nota come *Social Shaping of technology*, per la quale, contrariamente al determinismo tecnologico, si afferma che è la società stessa a modellare il cambiamento, ridisegnandolo rispetto ai valori e alle pratiche sociali presenti in quel determinato momento. La scelta di "una particolare opzione tecnica è pertanto influenzata da una vasta gamma di fattori sociali" [Williams 2001, p. 67], che plasmano ed influenzano l'evoluzione sociale.

Con il passare degli anni, e il maggior tempo dedicato allo studio della rete, le definizioni sulle *virtual community* sono mutate, trasferendo l'analisi delle stesse verso un campo più consono alla sociologia: il riconoscimento quindi di uno spazio d'azione, di un livello di interazione, di una rilevanza fondamentale dei partecipanti [Jones 1997]. Altri [Benschop 1998] hanno poi messo in luce come la presenza fisica reale dell'attore non fosse più un elemento costituente, grazie allo sviluppo della presenza sociale, concetto sociologico classico e utilizzato poi in vari modi. Le comunità sociali sono così state considerate come luoghi di interazione classici del terzo spazio, quello sociale, teorizzato da Lefebvre [1991], ambiente in cui la locazione geografica non viene considerato come elemento fondante e fondamentale.

La comunità come luogo linguistico

La parola comunità, come abbiamo analizzato, rimanda quindi a concetti sociologici spesso inadeguati a descrivere la nuova realtà della comunicazione mediata dal computer. Per arrivare ad una chiarificazione del termine *virtual community* dobbiamo quindi coglierne i tratti costitutivi, analizzandone le dinamiche connesse, non solo attraverso un riadattamento dei concetti tradizionali, ma anche grazie ad un riconoscimento di nuovi tratti fondamentali. Un'operazione che può essere portata avanti servendoci degli insegnamenti derivati dall'analisi sociologica del linguaggio.

Nella sociologia del linguaggio e in sociolinguistica il concetto di comunità linguistica rappresenta uno degli oggetti di studio fondamentali. Berruto [1995], analizzando gli elementi essenziali di una comunità linguistica, la definisce come una comunità sociale che condivide tratti linguistici, rifacendosi all'etimologia della definizione significante "avere qualcosa in comune relativo alla lingua". Ma varie sono state le interpretazioni del concetto di comunità linguistica.

Gli strutturalisti americani, per esempio, individuarono nella mera comunanza della lingua il punto cardine di una comunità. Hockett [1958], invece, definendo la comunità linguistica, includeva nella sua definizione non solo il linguaggio comune, ma anche i contatti comunicativi. Fishman [1975] concepiva invece la comunità linguistica come quell'insieme di membri che condividevano almeno una varietà di lingua e le norme per usarla appropriatamente. Attraverso questa definizione Fishman donava valore costitutivo anche all'impianto di norme che servivano per potere comunicare correttamente: non più solo il parlare nello stesso modo, ma anche le regole condivise per la sua utilizzazione.

Le definizioni di comunità linguistica più articolate e maggiormente condivise sono quelle che fanno riferimento ai modelli d'interazione. Si iniziava a considerare la comunità come il punto di partenza per l'indagine

linguistica [Turchetta 1996], nella modalità in cui non veniva più ritenuto fondante e fondamentale soltanto la condivisione della stessa lingua da parte dei partecipanti, ma la capacità di usarla e attribuirle uno stesso significato, secondo i contesti, da parte di tutti i membri della comunità. In tal modo quest'ultima non coincideva più con gruppi dotati di omogeneità linguistica, non basandosi su criteri geografici e di localizzazione etnica.

Gumperz [1968, p. 269], per esempio, definiva comunità linguistica “ogni aggregato umano caratterizzato da un'interazione regolare e frequente per mezzo di un insieme condiviso di segni verbali e distinto da altri aggregati simili a causa di differenze significative nell'uso del linguaggio”: per avere comunità era quindi necessaria sia la continuità dell'interazione che la condivisione di una varietà di lingua riferibile al gruppo, ovvero la presenza di qualità specifiche di unitarietà del linguaggio stesso, caratterizzato ed individuabile attraverso il rapporto con un determinato gruppo sociale. Chi faceva parte della comunità utilizzava forme linguistiche non solo grammaticalmente corrette, ma interiorizzava l'esistenza di relazioni regolari fra l'uso del linguaggio e la struttura sociale: le varietà linguistiche della comunità formavano quindi un sistema condiviso facente capo a regole sociali stabilite.

Hymes aggiunse un importante criterio per classificare la comunità linguistica, ovvero la condivisione e la conoscenza di regole per produrre ed interpretare il parlato, intendendo per quest'ultimo ogni forma di lingua, “incluso quella scritta, il canto, il fischiettare, il suonare il tamburo, il corno e così via” [Hymes 1996, p.131]. La comunità linguistica era un termine necessario per la descrizione e lo studio di ogni entità sociale, e veniva definita come un gruppo di persone che “condivide regole di condotta ed interpretazione del parlato, e regole per l'interpretazione di almeno una varietà linguistica”, non ritenendo sufficiente la condizione di condivisione di mere regole grammaticali.

Berruto [1995, p. 72], ha proposto di considerare una comunità linguistica come “un insieme di persone, di estensione indeterminata, che condividano l’accesso a un insieme di varietà di lingua e che siano unite da una qualche forma di aggregazione socio-politica”, intendendo il concetto di varietà di lingua come l’esplicarsi di un sistema linguistico e di certe modalità d’uso presso una classe d’utenti. Queste comunità sono così formate da gruppi di persone che, anche se limitatamente nel tempo, si trovano a condividere un insieme di attività ed esperienze che vanno dalla sfera del lavoro e dello studio a quello delle passioni.

Anche altre nozioni elaborate dalla sociolinguistica possono però aiutarci nella nostra ricerca di una definizione di comunità virtuale.

Ciò che sicuramente deve essere condiviso all’interno di una comunità è il repertorio linguistico, intendendo per quest’ultimo la totalità delle risorse linguistiche possedute dai membri di una comunità. E’ possibile quindi intendere come facenti parte di una comunità anche membri che non condividano esclusivamente una lingua, considerando come repertorio anche aggregati di lingue diverse. Ciò fa diventare oggetto di studio anche gruppi di persone che ad una prima analisi non sembrano fare parte di un gruppo linguisticamente chiuso e dai confini specifici, condizione tipica delle *virtual community*.

Uno dei concetti ulteriormente carichi d’importanza per la nostra ricerca è sicuramente quello di *competenza comunicativa*, principalmente teorizzato da Hymes. Con competenza comunicativa non si intende la conoscenza di una lingua, ma il suo padroneggiamento nelle diverse situazioni, ovvero l’abilità nel sostenere logicamente un’interazione non solo grammaticalmente. Hymes [1979, p. 80] la definisce come la capacità di capire “quando parlare e quando tacere, e riguardo a che cosa dire, a chi, quando, dove, in qual modo”.

Avere competenza comunicativa significa sostenere una comunicazione con successo, ricavarne il vero senso, valutare la possibilità di utilizzare un certo repertorio, di prendere parte ad eventi linguistici e di comprendere la valutazione che le altre persone faranno dell'atto linguistico. Habermas [1970, p. 116], per esempio, definiva competenza comunicativa "la padronanza di una situazione linguistica ideale", associandola ad un sistema di regole che generavano la situazione linguistica a prescindere dai codici utilizzati. Questa doveva essere posseduta da chi partecipava alla comunicazione nella duplice direzione di avere chiare sia le regole fondamentali del discorso che quelle dell'interazione simbolica, ovvero dei comportamenti e delle aspettative di ruolo.

In questo modo possiamo considerare come tratti costitutivi di una comunità non più soltanto la vicinanza geografica od altre regole di comportamento sociale, ma, oltre all'impianto di un sistema normativo riguardante l'organizzazione della comunità stessa, soprattutto la condivisione della comunicazione intesa come l'essere capaci di interagire. Possiamo così meglio avvicinarci al concetto di una comunità non presente in uno spazio fisico, ma allo stesso modo ricca di eventi comunicativi e di attori interagenti, e meglio capire il comportamento sviluppato dalle persone all'interno delle comunità virtuali.

Comunità basata sulla comunicazione

Abbiamo fino ad ora visto come una comunità linguistica basi la sua esistenza sulla condivisione non solo di una varietà di lingua, ma anche sulla competenza necessaria ad usarla appropriatamente e nei giusti contesti. Questo sembra prescindere dall'appartenenza del soggetto ad

una determinata area geografica, dando maggiore importanza a ciò che si viene a creare per mezzo della comunicazione o comunque conseguentemente ad essa.

Il concetto di comunità, così come è stato studiato dai sociolinguisti, sembra quindi venirci in aiuto per lo studio delle comunità virtuali, ovvero per quell'insieme di persone che sperimentano la loro interazione attraverso un medium specifico e condiviso non centralmente localizzato geograficamente. Con ciò intendiamo spostare il fuoco dell'analisi dal mezzo di comunicazione verso la produzione linguistica vera e propria, ovvero in direzione dell'interazione fra attori.

Lo sviluppo della rete non permette più di potere classificare un sito come comunità virtuale solo perché al suo interno esso ospiti metodi di comunicazione sincroni ed asincroni. Analizzare la modalità con cui avviene l'interazione (chat, newsgroup, newsletter, immagini, *layoutecc.*) all'interno della comunità è estremamente utile non per tentare di definire cosa sia una comunità virtuale, in quanto, come afferma Jones [1997], non sono le IRC [Internet Relay Chat] o le bacheche che creano le *virtual community* ma per capire le modalità comunicative e le possibilità di creare codici condivisi all'interno della comunità stessa. Gran parte del web contemporaneo, infatti, tende ad offrire sempre e comunque possibilità di comunicazione con gli utenti e fra gli utenti. Arriveremmo quindi a classificare la quasi totalità dei siti come comunità virtuali, e, soprattutto, ad identificare tutto il *world wide web* come un'immensa comunità. La ricerca scientifica sull'interazione online, invece, necessita di un campo d'azione ben più specifico e dai confini delineati.

Dobbiamo allora capire cosa sia realmente una comunità, tentando di darle una definizione, tenendo conto che essa può esistere in quanto crea un ambiente, un luogo d'interazione, e non perché viene ospitata da un medium.

Alla luce di quanto detto fino ad ora potremmo definire una comunità virtuale come un'aggregazione di persone che condividono nella rete regole linguistiche, sviluppano una competenza comunicativa ed un impianto normativo e di valori accettato, in modo tale da giungere alla creazione di un nuovo ambiente di comunicazione online ma che si ripercuote in modo variabile non solo in luoghi virtuali.

In Internet è l'attività comunicativa che costituisce la comunità. Questo è quel qualcosa in più che fa sì che si sia creata una *virtual community* l'ingrediente aggiuntivo è l'acquisizione di un sistema condiviso ed accettato di linguaggio e di modalità d'interazione, sfruttando le potenzialità intrinseche del web. La comunità si forma su una comunicazione vista come attività, possibile ad ogni uomo, di analisi e costruzione di significati su segnali ricevuti da un altro comunicante. Sotto quest'ottica, la rete può essere considerata nel suo complesso come una comunità virtuale in potenza, che si pone in atto solo al momento in cui più persone arrivano a sentirsi parte integrante di un gruppo caratterizzato.

Una buona sceneggiatura volta a dare vita ad una *virtual community* può, quindi, solo potenzialmente crearne una, tentando di mettere a disposizione gli strumenti che diano la possibilità agli utenti di comunicare nel modo che si ritiene sia più consono agli scopi. Il "dietro le quinte che gli utenti non vedono" [Toschi 2001, p. xxv], ovvero la sceneggiatura, diventa quindi un luogo fondamentale soprattutto in vista di una progettazione efficiente ed efficace, che sappia tenere conto di esigenze e necessità degli attori, per mettere a disposizione il terreno più fertile possibile per la crescita di una comunità virtuale.

E' infruttuoso tentare di spiegare come possa esistere una comunità virtuale appoggiandosi a teorie che si basavano su forme di comunicazione diverse da quelle che permettono una comunicazione "da molti a molti" non legate allo spazio: chi comunica non lo fa all'interno di

un contesto comunicativo, ma è la comunicazione stessa a creare, continuamente, un ambiente nuovo. Questo ambiente è appunto la comunità virtuale.

Così come afferma Hagège [1989, p. 255], “le lingue sono dei modelli, forgiati dalla vita sociale, per l’articolazione del pensabile, grazie ai quali può dispiegarsi una riflessione capace di ordinare il mondo”.

Nell’interazione online, il linguaggio non solo ordina l’universo virtuale e descrive ciò che abbiamo intorno, ma crea il luogo stesso nel quale avviene la comunicazione. La situazione comunicativa, ovvero l’insieme di circostanze nelle quali avviene l’interazione, diventa lo spazio “reale” in cui i partecipanti comunicano, si muovono.

Attraverso questa interazione fra i soggetti viene resa possibile la creazione di *legami* ovvero di quelle relazioni tipiche dei gruppi sociali. L’analisi sociolinguistica ritiene che, all’interno dei gruppi forgiati da legami stabili, le variabili linguistiche adottate siano diverse dallo standard della lingua utilizzata, ovvero si utilizzino delle forme di varietà linguistiche vernacolari. E’ proprio questo il caso delle *virtual community* nelle quali si sviluppano forme gergali e slang, sia a livello di piccoli gruppi sia in espressioni linguistiche universalmente accettate dai protagonisti della comunicazione mediata dal computer. Granovetter [1973] chiama *legami deboli* tipologie di interazione che non fanno capo né a vincoli affettivi né a relazioni familiari, ma che si sviluppano all’interno di luoghi in cui gli attori si trovano in un determinato momento, ovvero in sfere di vita solitamente semplici da abbandonare o da condividere. Nella sua analisi ribadisce l’importanza della costruzione di una fitta rete di questa tipologia di legami, al fine di completare e dare opportunità di ampliare la propria rete sociale: proprio questi vincoli sono quelli che meglio sembrano adattarsi alla sfera della comunità virtuali.

L'apprendimento di queste forme linguistiche e l'acquisizione di una competenza comunicativa necessaria all'interazione ed alla performance, pongono il limite tra il concetto di comunità virtuale e quello di luogo virtuale, intendendo per quest'ultimo quello spazio "edificabile" che Jones [1997] ha denominato *virtual settlement*.

Ci troviamo davanti ad una situazione in cui il contenuto forma l'ambiente dell'interazione, ed intorno ad esso si dà vita ad un nuovo luogo sia reale, in quanto occupiamo spazio destinato a contenuti su un *hard diske* le conseguenze dei contenuti stessi si ripercuoteranno nella realtà empirica, sia virtuale, non esistendo un spazio fisico vero e proprio destinato allo sviluppo della comunità ed all'incontro dei partecipanti.

Chi studia le comunità virtuali non deve quindi puntare l'attenzione esclusivamente ai vari tipi di comunicazione che un sito offre, ovvero chat o bacheche o newsletter o via dicendo, né all'argomento di discussione o alla sua unicità, in quanto non è il tema che fonda una comunità, né la durata dell'interazione che avviene al suo interno. È il linguaggio che crea sistemi e codici linguistici e di comportamento che conducono alla comunità virtuale ed al sentimento di esserne all'interno, portando con sé una doppia valenza: la prima di comunicazione tra le persone, e la seconda di costruzione dello spazio in cui la comunità può nascere.

La rete ha amplificato il valore sociale della comunicazione, fino ad arrivare alla conclusione che in Internet non comunicare equivalga a non esistere [Paccagnella 2000]. Basti pensare che, insieme alla costruzione di un nuovo ambiente, chi comunica sviluppa anche una nuova identità fortemente legata a quella "reale", ma ora modificabile rispetto alle possibilità che la comunicazione mediata dal computer offre.

Come nella sociologia classica, i membri della comunità basano la loro esperienza sull'interazione, sull'intimità, sullo spirito comune. Il fatto che

non si condivide più lo stesso spazio fisico non può essere un fattore inibitore per la creazione di questa forma di aggregazione, in quanto i nuovi mezzi di comunicazione ci hanno permesso di abitare e condividere una nuova tipologia di spazio, ossia quello sociale.

L'essenza dell'integrazione sociale non è la presenza fisica diretta [Benschop 1998], ma la presenza sociale, vista come la possibilità data ai membri di sentirsi all'interno di un'interazione, pronti a comunicare direttamente l'un l'altro. Le nuove tecnologie hanno infatti dato l'opportunità di creare spazi di prossimità molto forti anche se gli agenti si trovano a distanze fisiche enormi.

Le persone si muovono infatti all'interno di molteplici e simultanei spazi, affettivi, estetici, sociali, storici, chiamati "spazi di significato" [Levy 1996]. Ogni spazio ha un proprio sistema di norme e valori, ed è proprio in uno di questi luoghi, il sociale, che si sta sviluppando la comunità virtuale. Di fatto possiamo intendere una conversazione come una costruzione in comune di uno spazio virtuale di significati, che gli attori tentano di deformare e modellare secondo le proprie disposizioni e le proprie mire [Levy 1996].

Anche lo spazio che abitiamo in rete è quindi un luogo dotato della stessa dignità di quello geometrico, e la denominazione di "virtuale" non può in ogni caso risultare un aggettivo che denoti una subordinazione rispetto alla vita "reale". Una persona, un oggetto, un'azione con un particolare significato in uno spazio, può non averne in un altro. Ogni giorno compiamo un grande sforzo cognitivo per "orientarci all'interno della moltitudine di mondi diversi nei quali navighiamo" [Levy 1996, p. 147], nell'atto continuo di interiorizzare regole, valori, significati, abilità comunicativa strettamente riferibile allo specifico spazio in cui ci muoviamo.

Le comunità virtuali non rappresentano di conseguenza un'evoluzione delle comunità tradizionali. Esse costituiscono una nuova tipologia di interazione tra gruppi in grado di integrare le attuali possibilità offerte alle persone di condividere e fare propri alcuni spazi sociali. Al pari delle comunità tradizionali, esse non portano intrinseche qualità relative a miglioramenti di standard di vita, ma si pongono all'interno di una società delle reti nella forma di realtà sociali che stimolano sentimenti d'appartenenza.

Non è quindi possibile classificare un luogo virtuale comunità solo perché esso permette di comunicare (diventerebbe comunità allora anche una stanza piena di telefoni?) o perché si creano determinati contenuti, né tanto meno negare la possibilità di creazione di comunità virtuali solo perché non esiste uno spazio fisico vero e proprio. Senza dubbio, a rendere più difficile la creazione di comunità in rete, gioca il fatto che chi interagisce non è una persona "fisica", e quindi i membri stessi non godono di una forte protezione nel controllare socialmente l'entrata di nuove persone all'interno del gruppo: ma è proprio la possibilità data a ciascun utente, paradossalmente, di essere più persone all'interno della stessa comunità, che spiega come mai non sia possibile chiamare a priori comunità, per esempio, un'affollatissima chat room. Portando all'estremo questo esempio, nel web sarebbe possibile entrare in chat con più nicknames e sostenere una conversazione duratura e su un oggetto ben specifico con se stessi. Possiamo chiamare comunità virtuale questa stanza solo perché è presente una IRC?

E' possibile essere chiunque in Internet e, soprattutto, non essere mai lo stesso. Questo è uno dei punti per cui si ritiene impossibile considerare una comunità per il numero dei suoi iscritti, per quello di interventi, o per le tipologie comunicative. L'aver una perenne maschera intercambiabile quando navighiamo non permette di avere la possibilità di analizzare gli utenti di una comunità, ma sposta il nostro fuoco sul linguaggio che essi

adottano, sulle regole comuni che prendono vita, sulla competenza comunicativa richiesta per affrontare situazioni e dinamiche di comunità.

Nel momento in cui viene creata una comunità virtuale, non interessa sapere se chi vi accederà cambierà identità per una qualche carenza di socialità nel mondo reale o semplicemente per divertirsi: ciò che ha importanza è che esso abbia la competenza nel saperlo fare. Nello spazio virtuale l'importante non è che, affinché si crei una stabilità all'interno della comunità stessa, chi interagisce sia sempre un solo personaggio con una sola identità riconducibile al mondo reale, ma che la figura creata (ossia quella riconducibile ad un nickname) rimanga sempre la stessa, mettendo in secondo piano la possibilità di una singola persona di avere molteplici figure all'interno anche della stessa comunità. "Identità artificiale ma stabile significa non potere mai essere certi di chi sia la persona in carne ed ossa nascosta dietro uno pseudonimo, ma avere una ragionevole certezza che la persona che si fa chiamare con un certo pseudonimo sia sempre la stessa" [Rheingold 1994, p. 205].

L'analisi di Goffmann [1971] ci ricorda quanto ogni singola persona possa variare le proprie maschere a seconda della ribalta a cui prende parte, e l'esperienza quotidiana del mondo reale smentisce che solo quello virtuale dia la possibilità di occupare diversi cerchi di interazione utilizzando "personalità" differenti. Ogni attività umana prende vita all'interno di una cornice interattiva formata dalle diverse convenzioni sociali e dalle caratteristiche fisiche dell'ambiente: l'uomo si muove dentro di esse adattando il proprio comportamento, all'interno della cornice stessa, attraverso una proiezione di se stesso al pubblico.

Per creare una comunità stabile si richiede quindi che chi partecipa per mezzo di un personaggio ne interiorizzi le regole comportamentali per sostenere un'interazione coerente con il resto della comunità. Diviene quindi riduttivo non potere chiamare comunità un gruppo di persone che

hanno interiorizzato una tipologia di linguaggio e un insieme di valori e norme, solo perché non trattano di un argomento preciso, allontanandoci così dalle teorie che vedono in quest'ultimo un tratto fondamentale di una comunità: anche nella vita nel mondo fisico molte comunità non basano la loro esistenza su un interesse specifico, ma su vicinanza spaziale, affettiva, intellettuale e via dicendo, ed i contenuti prodotti non sono vincolati ad un tema tipico del gruppo. Esistono sì comunità online di interessi, ma non sono certamente l'unica tipologia presente in rete.

È vero, casomai, che un focus specifico possa aiutare ad interiorizzare le regole del gioco, oppure ad attrarre maggiormente una persona a tornare in quella determinata comunità, magari in cerca di qualcosa. L'aver un argomento tipico, in definitiva, sembra solo agevolare ad allontanare la sensazione di estraneità al momento dell'entrata in un nuovo gruppo, e, per quanto riguarda le comunità che offrono servizi tangibili, a far ritornare con più facilità l'utente. Una serie di sportelli online di un comune che offrono possibilità di consultare il catasto, o l'ufficio demografico, o gli atti comunali, riescono debolmente a creare una comunità, al pari di quanto siano in grado di creare sentimento di solidarietà e comunione di valori e norme uno sportello al pubblico comunale vero e proprio.

La comunicazione in Internet e la condivisione dei codici comunicativi. L'esempio della scrittura online.

La mediazione tecnica della comunicazione ha portato da un lato alcuni mutamenti interazionali positivi [Van Dijk 202], facendo sì che gli attori non debbano essere presenti necessariamente nello stesso luogo, che sia possibile interagire sincronicamente a distanza, che i computer possano sostituire parzialmente o completamente gli esseri umani come

controparte nella comunicazione e che l'elaborazione mentale necessaria alla conversazione possa essere surrogata ad alcune periferiche.

Dall'altro lato, però, ci troviamo davanti ad una limitazione dell'uso dei canali non verbali della comunicazione: il linguaggio del corpo in una *webconference*, per esempio, non porta lo stesso valore simbolico che ha durante un'interazione faccia a faccia. In questo contesto diventa fondamentale condividere non solo lo stesso codice linguistico, ma anche associare stessi valori a stessi simboli.

Senza dubbio i partecipanti ad una *virtual community* devono condividere lo stesso codice linguistico. Potere capire, sapere ascoltare e conoscere abbastanza vocaboli per esprimere ciò che si vuole dire è di fondamentale importanza, in un ambiente in cui è ancora tecnicamente molto difficile esprimersi a gesti ed attraverso immagini. Condividere lo stesso codice è infatti sia un patto implicito stabilito, sia una norma con la quale si vengono ad elaborare i modi ammissibili di confezionare i messaggi affinché questi possano essere recepiti con successo dal ricevente [Bagnasco, Barbagli, Cavalli 1997]. L'inserimento in una *community* è sottoposta all'interiorizzazione di ciò che una parola socialmente significhi: dire *ciao*, per esempio, è socialmente un'affermazione estremamente dotata di senso, che va al di là del significato grammaticale del termine, come possiamo constatare se essa non viene detta in alcuni contesti [Collins 1998].

Un elemento fondamentale delle *virtual community* consiste, oltretutto, nella ricostruzione del contesto sociale inizialmente assente. Il linguaggio porta con sé molti indizi di colui che lo utilizza, e proprio la comunicazione è la modalità nella quale questa ricostruzione può essere completata con successo. Quando gli attori protagonisti dell'interazione hanno fatto proprio il modo di raccogliere le varietà di informazioni reperibili per mezzo del linguaggio, allora possiamo dire di avere una comunità virtuale.

E' chiaro come, con il solo testo scritto, sia più difficile fare passare informazioni dal mittente al ricevente. Nella comunicazione faccia a faccia si possono utilizzare un maggior numero di informazioni comunicative, ed è per questo che viene generalmente intesa come una tipologia più ricca. Attraverso la comunicazione verbale possiamo dare ad una parola un maggior numero di significati con espedienti quali, per esempio, l'intonazione, cosa estremamente più complicata da attuare attraverso la forma scritta. Lepschy [1978], analizzando l'intonazione della lingua italiana, riporta un brano dei Promessi Sposi, al fine di rendere ben chiare le differenze tra forma scritta e parlata:

“- In che posso ubbidirla? - disse don Rodrigo, piantandosi nel mezzo della sala. Il suono delle parole era tale; ma il modo con cui erano proferite, voleva dir chiaramente: bada a chi sei davanti, pesa le parole, e sbrigati”.

Nel testo scritto Manzoni ha avuto bisogno di spiegare l'informazione che portavano delle parole a prima vista estremamente cordiali, al contrario di una rappresentazione teatrale o un film, in cui l'intonazione trae con sé un'ulteriore messaggio, aggiuntivo al significato di ogni parola. Chi scrive si trova davanti ad una situazione in cui comunicare diventa un atto più “faticoso”, nel quale è possibile e probabile venire fraintesi; ma ciò non vuole dire che, scrivendo, non si possano dare ricchezze, sfumature e colore ad una comunicazione. Le limitazioni imposte dal mezzo possono essere superate in vari modi.

La comunicazione umana è infatti molto flessibile [Fielding, Hartley 1987], ed è in grado di resistere ad un forte abbassamento della qualità prima che gli schemi della comunicazione stessa si rompano. Gli indizi sociali del proprio ruolo e della propria presenza vengono, quindi, trasmessi comunque, essendo questi parte integrante della persona e non subordinati a dei fattori esterni, e vengono spesso amplificati dalla

comunicazione mediata dal computer per rendere l'interazione più completa. Inoltre la limitazione dei canali di comunicazione non rappresenta sempre uno svantaggio [Van Dijk 2002], permettendo al protagonista di avere spesso un maggiore controllo sullo svolgersi dell'interazione.

Diverse linee di pensiero hanno analizzato la qualità della comunicazione mediata dal computer, in un succedersi di teorie spesso contrastanti ed antitetiche. I primi ricercatori che studiarono la qualità dell'interazione con la CMC [Computer Mediated Communication], si domandarono se il computer potesse garantire una comunicazione socialmente ricca, riuscendo a dare la possibilità di trasmettere un numero significativo di informazioni riguardanti status e ruolo sociale dei protagonisti [Paccagnella 2000].

Il filone di studi denominato *Reduced social cues* (Rsc) considerava la comunicazione mediata dalle nuove reti come poco capace di trasportare informazioni riguardanti il contesto sociale dei comunicanti, oltre alla difficoltà di far condividere a quest'ultimi norme necessarie per l'evolversi della comunicazione stessa. Queste caratteristiche intrinseche del medium, secondo la *Rsc*, avrebbero portato ad una maggiore partecipazione democratica durante le interazioni mediate dal computer, permettendo agli occupanti di posizioni di status inferiori di riuscire a muoversi in un ambiente meno caratterizzato da potere già distribuito. La maggiore libertà di espressione avrebbe dato vita, d'altro canto, anche ad un processo comunicativo più caotico e quindi meno propenso a fare sfociare l'interazione in una decisione presa dal gruppo. Ma questo filone di studi concepiva la comunicazione come un semplice scambio di informazioni [Paccagnella 2000], considerando quasi esclusivamente la quantità dei contenuti trasmessi dagli attori, secondo una visione strettamente deterministica di comparazione della quantità/qualità dei contenuti inoltrati alla larghezza di banda del medium.

In disaccordo con la *Rsc*, fu sviluppato un altro approccio denominato modello *Side*, ovvero (*Social identity de-individualization*). La tesi principale era il non ritenere la larghezza di banda del mezzo di comunicazione come indice della capacità di trasmettere informazioni riguardanti ruoli sociali: queste indicazioni potevano essere comunque veicolate in modalità a prima vista nascoste, e spesso si trovavano contenute nella situazione comunicativa nella quale si svolgeva l'interazione.

Ulteriore approccio agli studi sulla comunicazione mediata dal computer è la teoria del *Social Information Processing*. Secondo la *Sip*, gli esseri umani durante ogni interazione sviluppano bisogni di affinità e di riduzione dell'incertezza, a prescindere dal mezzo di comunicazione usato. In questo modo vengono escogitate delle scappatoie per migliorare il contenuto dell'interazione, attraverso l'adozione di nuove strategie comunicative [Paccagnella 2000]. Per trasmettere il maggior numero di informazioni possibile, gli interagenti hanno quindi bisogno di più tempo, rendendo il processo non meno efficace ma meno efficiente.

In accordo con teorie che non considerano le limitazioni dei media come restrizioni ferree all'interazione, anche nell'evolversi delle *virtual communities* ed in generale della scrittura online si sono manifestate delle caratteristiche peculiari che hanno modificato la scrittura classicamente intesa, trovando espedienti, peculiarità e specificità proprie del cyber-spazio.

Generalmente, la forma per comunicare più usata nel web è quella scritta, anche se, grazie ad importanti passi avanti sulla capacità di connessione, l'evoluzione delle tecniche che porteranno a poter parlare e vedersi online faciliterà l'acquisizione delle nuove strategie comunicative di cui poco sopra parlavamo. Avendo in precedenza specificato come nel testo scritto sia più difficile, o semplicemente più faticoso, trasmettere informazioni, nel web sono stati creati vari espedienti per permettere al mittente di

esprimersi con più esattezza e al ricevente di percepire correttamente il messaggio [Anichini 2003]. Si sono quindi sviluppati codici grafici e linguistici quali, per esempio, l'utilizzo di maiuscole, gli emoticons, la descrizione delle azioni all'interno di un colloquio in chat.

L'utilizzo di maiuscole in una chat o in una mail è associato all'azione di urlare, di affermare con forza qualcosa. In questo caso una parola e il suo significato cambiano di valore in relazione alla modalità con cui viene scritta, e può passare da cortese a scortese senza l'obbligo né di specificare l'intonazione né di descrivere l'azione. Per dare enfasi ad una determinata parola esistono altri simboli che oramai hanno valenza universale per chi comunica online: è possibile evidenziare una *parola* con degli asterischi, o sottolinearla con i trattini bassi. Per dare maggiore risalto ad un sostantivo o ad un concetto, possiamo anche lasciare uno o più spazi tra le lettere della P A R O L A stessa, ma scritta in maiuscolo.

Spesso utilizzati come biglietto da visita a rafforzare il significato di un nickname, è possibile disegnare figure utilizzando i codici ASCII. Questa forma di comunicazione non è però utilizzata costantemente nei dialoghi telematici sincroni tra utenti, in quanto solitamente lunga da digitare, e quindi inadatta a tutte le forme di interazione istantanee. Accanto a queste modalità espressive troviamo chiaramente anche quelle più consone ed istituzionali, come il **grassetto** ed il *corsivo* che mantengono lo stesso valore simbolico loro associato sulla carta stampata. Senza scordare, oltretutto, che anche i vari font ed i colori utilizzati per scrivere in una comunicazione online possono portare un messaggio ben specifico: è probabile che una persona che ami la poesia si esprima con un carattere simile alla *scrittura* così come un dirigente di azienda che comunica con alcuni suoi dipendenti non userà un carattere da *fumetto* o un colore sgargiante.

Al fine di velocizzare la conversazione, soprattutto negli ambienti di comunicazione sincrona, accanto agli espedienti prima elencati gli utenti utilizzano una grande quantità di abbreviazioni che, se da un lato rendono più rapida l'interazione, dall'altro rappresentano uno degli ostacoli più difficili da superare per chi non è ancora stato socializzato all'uso delle CMC. Questa forma di acronimi non sono ancora molto usati nel cyberspazio di lingua italiana, ed i più conosciuti e normalmente impiegati si limitano a poche unità. Come esempio: "cmq" per "comunque", "dgt" per "digi" (nell'accezione di chiedere da quale luogo si sta digitando), "pvt" per "privato" o "c6" per chiedere se si è presenti o no davanti al monitor. In lingua inglese gli acronimi (spesso chiamati tecnicamente T.L.A., Three Letters Acronym) sono molto più utilizzati, ed esistono perfino alcuni siti (www.acronymfinder.com) che ne hanno raggruppati diverse centinaia creando una sorta di dizionario online strettamente riferibile alla comunicazione mediata dal computer.

Per indicare stati d'animo ed emozioni senza dilungarsi troppo in descrizioni, all'interno dei vari mezzi di comunicazione disponibili durante l'interazione *networked* sono state create le emoticons, le cosiddette "faccine". Se usate con parsimonia e se interiorizzate da chi comunica, le faccine aiutano in modo fondamentale ad esprimere sentimenti ed emozioni. Generalmente si basano sulla combinazione di tre tasti, e, se si ruota il foglio di novanta gradi in senso orario, rappresentano un volto con una determinata espressione. Oltre le più comuni emoticons, :-), :-(, :-|, che rappresentano rispettivamente l'essere felice (o spiegare che si è detto qualcosa per gioco), essere triste, rimanere dubbioso, si sono sviluppate una quantità di faccine con centinaia di combinazioni, ognuna con un differente valore.

La grande limitazione di questo espediente comunicativo è che questi simboli grafici, oramai oggi sostituiti spesso automaticamente dagli smiley "☺", non portano un valore aggiunto alla comunicazione almeno fino al

momento in cui essi non vengono utilizzati con continuità dalla comunità. Se non si è in grado di capire cosa realmente voglia dire il loro inserimento all'interno o alla fine di un periodo, non si fa altro che generare una fonte ulteriore di incomprensione. Conoscere invece gran parte dei significati delle faccine vuole dire, oltre alla possibilità di sostenere con successo una comunicazione, dimostrare che l'altro sta parlando con una persona oramai già socializzata dall'ambiente online.

Nella fattispecie della comunicazione sincrona, il linguaggio prende valore anche nella forma del silenzio. Ciò che è implicito in una conversazione faccia a faccia, deve essere a volte ribadito nella CMC. Il dimostrare attenzione durante un'interazione è fondamentale per la buona riuscita della stessa: quando le persone che comunicano possono guardarsi in faccia, chi invia il messaggio giudica la riuscita della comunicazione anche mediante il silenzio o la postura del ricevente.

Questa cooperazione linguistica dei partecipanti impegnati nella costruzione di un senso [Hagege 1989], rappresenta il fondamento e la giustificazione del loro rapporto, e si trova tanto nei dialoghi faccia a faccia quanto nella comunicazione mediata dal computer. Così i protagonisti utilizzano forme linguistiche dal senso irrilevante, ma che risultano poi importantissime nell'economia della conversazione. Nella forma orale questa funzione è svolta, come detto, sia dalla prossemica che dalle espressioni di sospensione, quali *beh, cioè, eh sì* mentre nelle IRC, per esempio, si può comunicare la comprensione del messaggio esclusivamente attraverso forme scritte brevi e significative; non occorre quindi avere padronanza del linguaggio da utilizzare solo per agire, ma anche per dimostrarsi un buon ascoltatore.

Gli esempi ora analizzati di espressioni online, rappresentano semplicemente alcune delle più comuni regole linguistiche interiorizzate generalmente dal popolo delle *virtual communities*. Molte altre, ed in

numero sicuramente maggiore, sono peculiari delle diverse comunità, producendosi, riproducendosi ed esaurendosi all'interno delle comunità stesse.

Funzione fondamentale riferibile all'acquisizione di competenza linguistica, la gerarchizzazione dei ruoli degli attori delle *virtual communities* avviene anche per mezzo di una distribuzione di potere simbolico strettamente connesso all'interiorizzazione delle norme del linguaggio. E' possibile capire se un utente sia un neofita (il cosiddetto *newbie* della CMC nella misura in cui egli riuscirà a capire una parte del codice linguistico usato, e di conseguenza a seguire con successo una comunicazione online. Soprattutto nelle forme di comunicazione sincrone, la proprietà dell'utilizzo del linguaggio, sia nella capacità di comprensione che nella velocità di digitazione, diventa una discriminante nella divisione ed assegnazione dei ruoli gerarchici.

Analizzando il linguaggio in una prospettiva sociale, si può infatti sostenere che ogni interlocutore si muova all'interno di limiti imposti dal proprio potenziale semantico [Halliday 1978], intendendo per quest'ultimo la trasposizione linguistica del potenziale di comportamento legato allo status. Questo si basa su termini culturali e si riferisce a ciò che il parlante *può significare*. Si vengono così a creare diverse tipologie di *ruoli comunicativi* nell'assunzione personale di un determinato ruolo e nel darne uno o più complementari al proprio.

Avere una completa padronanza della propria posizione nell'interazione e quindi della conversazione ed il sapere interagire con velocità, permette agli attori di salire la scala sociale degli ambienti caratterizzati dalla CMC, fino a ricoprire ruoli di grande importanza per la vita della comunità. Una funzione del linguaggio, quindi, non solo riferibile alla costruzione vera e propria del contesto comunicativo, ma anche alle cosiddette dinamiche sociali, che, in un ambiente che non "esiste" realmente nello spazio

geografico, godono di fondamentale importanza nello svolgimento dell'interazione. Dinamiche proprie di strutture delineabili ed attive, configurabili come luoghi di azione nello spazio sociale che, ora più che mai, utilizzano il linguaggio ed in modo generale la comunicazione per produrre legami sociali, norme, valori, sentimenti di appartenenza.

BIBLIOGRAFIA

Anichini Alessandra

2003 *Testo, scrittura, editoria multimediale*, Milano, Apogeo

Bagnasco A., Barbagli M., Cavalli A.

1997 *Corso di sociologia*, Bologna, Il Mulino

Bauman Zygmunt

2001 *Voglia di comunità*, Roma-Bari, Laterza

Bernstein Basil

1973 *Classe sociale, linguaggio e socializzazione*, in in Giglioli Pier Paolo (a cura di) *Linguaggio e società*, Bologna, Il Mulino

Berruto Gaetano

1995 *Fondamenti di sociolinguistica*, Roma-Bari, Laterza

Boccia Artieri Giovanni

2002 *Società-mondo e linguaggi neomadiali: la forma comunicativa e-learning*, in Morcellini Mario, Pizzaleo Antonella Giulia *Net Sociology*, Milano, Guerini e Associati

Carbone Luca

2002 *Modificazione delle procedure di produzione e controllo dei discorsi nella CMC*, in Morcellini Mario, Pizzaleo Antonella Giulia *Net Sociology*, Milano, Guerini e Associati

Cardona Giorgio R.

1996 *L'analisi dei modelli cognitivi in etnolinguistica*, in Turchetta Barbara (a cura di) *Introduzione alla linguistica antropologica*, Milano, Mursia

Carlini Franco

1999 *Lo stile del web. Parole e immagini nella comunicazione di rete*, Torino, Einaudi

Collins Randall

1992 *Teorie sociologiche*, Bologna, Il Mulino

Colombo Furio

1995 *Confucio nel computer. Memoria accidentale del futuro*, Nuova ERI Rizzoli, Milano

Contini Cristian

2003 *Il progetto grafico*, in Toschi Luca, *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Apogeo

Duranti Alessandro

1996 *Etnografia del parlato: per una linguistica della prassi*, in Turchetta Barbara (a cura di) *Introduzione alla linguistica antropologica*, Milano, Mursia

Durkheim Émile

1962 *La divisione del lavoro sociale*, Milano, Comunità

Ferri P., Carbone P.

1999 *Le comunità virtuali*, Milano, Mimesis

Fielding Q., Hartley P.

1987 *The Telephone: a Neglected Medium*, in Cashdan A., Jordin M. (a cura di) *Studies in Communication*, Oxford, Basil Blackwell

Fishman Joshua A.

1973 *La sociologia del linguaggio*, in Giglioli Pier Paolo (a cura di) *Linguaggio e società*, Bologna, Il Mulino

Foucault Michel

1972 *L'ordine del discorso*, Torino, Einaudi

Gallino Luciano

2000 *Dizionario di sociologia*, Milano, TEA

Giglioli Pier Paolo (a cura di)

1973 *Linguaggio e società*, Bologna, Il Mulino

Goffman Erving

1971 *Il rituale dell'interazione*, Bologna, Il Mulino

Granovetter Mark

1973 *La forza dei legami deboli*, Napoli, Liguori

Gumperz John J.

1973 *La comunità linguistica*, in Giglioli Pier Paolo (a cura di) *Linguaggio e società*, Bologna, Il Mulino

Habermas Jürgen

1973 *Alcune osservazioni introduttive a una teoria della competenza comunicativa*, in Giglioli Pier Paolo (a cura di) *Linguaggio e società*, Bologna, Il Mulino

Hagège Claude

1989 *L'uomo di parole. Linguaggio e scienze umane*, Torino, Einaudi

Hagel J., Armstrong A.G.

1998 *Net Gain. Creare nuovi mercati con internet*, Milano, ETAS

Hallyday M.A.K.

1978 *Language as Semiotic: the Social Interpretation of Language and Meaning*, London, Edward Arnold

Hill Jane H.

1996 *Lingua, cultura e visione del mondo*, in Turchetta Barbara (a cura di) *Introduzione alla linguistica antropologica*, Milano, Mursia

Hockett C.F.

1958 *A corse in modern linguistic*, New York, MacMillan

Hymes Dell

1973 *Verso un'etnografia della comunicazione: l'analisi degli eventi comunicativi*, in Giglioli Pier Paolo (a cura di) *Linguaggio e società*, Bologna, Il Mulino

1980 *Fondamenti di sociolinguistica. Un approccio etnografico*, Bologna, Zanichelli

1996 *Modelli di interazione tra lingua e vita sociale*, in Turchetta Barbara (a cura di) *Introduzione alla linguistica antropologica*, Milano, Mursia

Labov William

1973 *Lo studio del linguaggio nel suo contesto sociale*, in Giglioli Pier Paolo (a cura di) *Linguaggio e società*, Bologna, Il Mulino

Lepschy Giulio

1978 *Appunti sull'intonazione italiana*, in *Saggi di linguistica italiana*, Bologna, Il Mulino

Lévy Pierre

1996 *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Milano, Feltrinelli

Maldonado Tomàs

1992 *Reale e virtuale*, Milano, Feltrinelli

1997 *Critica della ragione informatica*, Milano, Feltrinelli.

Mantovani Giuseppe

1995 *Comunicazione e identità. Dalle situazioni quotidiane agli ambienti virtuali*, Bologna, Il Mulino.

McLuhan Marshall

1967 *Gli strumenti del comunicare*, Milano, Il Saggiatore

Nancy Jean-Luc

1995 *La comunità inoperosa*, Napoli, Cronopio.

Negroponte Nicholas

1996 *Essere digitali*, Milano, Sperling & Kupfer

Paccagnella Luciano

2000 *La comunicazione al computer*, Bologna, Il Mulino

Parsons Talcott

1967 *teoria sociologica e società moderna*, Milano, Etas kompass

Pedemonte Enrico

1998 *Personal media: storia e futuro di un'utopia*, Milano, Bollati Boringhieri

Pistolesi Elena

2002 *Flame e coinvolgimento in IRC*, in Bazzanella Carlo, Kobau Pietro (a cura di) *Passioni, emozioni, affetti*, Milano, McGraw-Hill

Pizzaleo Antonella Giulia

2002 *Internet provider di rapporti sociali. Identità e socializzazione in rete*, in Morcellini Mario, Pizzaleo Antonella Giulia *Net Sociology*, Milano, Guerini e Associati

Reboul Olivier

1996 *Introduzione alla retorica*, Bologna, Il Mulino

Rheingold Howard

1993 *Comunità virtuali. Parlare, incontrarsi, vivere nel cibernazio*, Milano, Sperling & Kupfer

2002 *Smart mobs*, Boulder, Perseus Publishing

Sanguanini Bruno

2002 *New media e attori nella rete dell'ICT*, in Morcellini Mario, Pizzaleo Antonella Giulia, *Net Sociology*, Milano, Guerini e Associati

Spina Stefania

1997 *Parole in rete*, Scandicci, La Nuova Italia Editrice

Thompson John B.

1998 *Mezzi di comunicazione e modernità. Una teoria sociale dei media*, Bologna, Il Mulino

Tönnies Ferdinand

1963 *Comunità e società*, Ed. Comunità, Milano

Toschi Luca

- 1996a *Hypertext and the Future of Authorship*, in Numberg G. *The Future of the Book*, Berkeley, University of California Press
- 1996b *L'ipertesto d'autore*, Venezia, Marsilio
- 2001 *Il linguaggio dei nuovi media. Web e multimedia: principi e tecniche delle nuove forme di comunicazione*, Milano, Apogeo
- 2003 *Una soglia sociologica: la comunicazione multimediale. Dalle relazioni interpersonali alle dinamiche macrosociali*, in Cheli Enrico (a cura di) *La comunicazione come antidoto ai conflitti*, Cagliari, Punto di Fuga

Tozzi Tommaso

- 2001 *Come realizzare la sceneggiatura*, in Toschi Luca, *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Apogeo

Turchetta Barbara (a cura di)

- 1996 *Introduzione alla linguistica antropologica*, Milano, Mursia

Turkle Sherry

- 1997 *La vita sullo schermo. Nuove identità e relazioni sociali nell'epoca di Internet*, Milano, Apogeo

Van Dijk Jan

- 2002 *Sociologia dei nuovi media*, Bologna, Il Mulino

Vittadini Nicoletta

- 2002 *Comunicazione interpersonale online e comunità: relazioni intra e interculturali*, in Morcellini Mario, Pizzaleo Antonella Giulia *Net Sociology*, Milano, Guerini e Associati

Weber Max

- 1961 *Economia e società*, Milano, Comunità

Wellman B., Leighton B.

- 1979 *Networks, neighbours and communities. Approaches to the study of the community question*, New York, Urban Affairs Quarterly

Wolf Mauro

- 1994 *Gli effetti sociali dei media*, Milano, Bompiani

Documenti Elettronici**Beamish Ann**

- 1995 *Communities online: Community-Based Computer Network*
<http://loohooloo.mit.edu/anneb/cn-thesis/>

Benschop Albert

- 1998 *Virtual communities: Networks of the Future*
<http://www.pscw.uva.nl/sociosite/websoc/network.html>
- 1997 *Le peculiarità del cyberspazio. Le basi per costruire una sociologia di Internet* http://www.netsociology.org/sezione3/peculiarita_cyberspazio.htm

Cicognani Anna

- 2001 *Sulla natura linguistica del cibernazio e comunità virtuali*
<http://www.intercom.publinet.it/ic11/cspaziol.htm>

Dell'Aquila Paolo

- 1999a *Il concetto di comunità in sociologia: riflessioni e critiche*
<http://www.spbo.unibo.it/pais/minardi/dellaquila.htm>
- 1999b *Critical Consumption and Virtual communities*
<http://www.paideusis.matco.ro/e1n2pa.html>

Fernback Jan, Thompson Brad

- 1995 *Virtual communities: Abort, Retry, Failure?*
<http://www.well.com/user/hlr/texts/VCcivil.html>

Ferri Paolo

- 1997 *La comunità virtuale*, intervista a MediaMente
<http://www.mediamente.rai.it/home/bibliote/intervis/f/ferri.htm>

Jones Quentin

- 1997 *Virtual communities, Virtual Settlements and Cyber-archaeology: a Theoretical Outline* <http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue3/jones.html>

Kollock Peter, Smith Mark

- 1998 *Communities in Cyberspace.*
http://research.microsoft.com/~masmith/CinC_Introduction.htm

Levy Pierre

- 1999 *C'è un' "intelligenza collettiva" nel futuro dell'evoluzione umana.* In *Telèma "Comunità online, virtuali e reali"*, n.17/18.
<http://www.fub.it/telema/TELEMA18/Levy18.html>

Paccagnella Luciano

- 1997 *Getting the Seats of your Pants Dirty: Strategies for Ethnographic Research on Virtual communities*
<http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue1/paccagnella.html#rbaym92>

Wellman Barry, Gulia Milena

- 1996 *Net-surfers don't Ride Alone: Virtual communities as Communities*
www.acm.org/~ccp/references/wellman/wellman.html