

# Reale, materiale e virtuale

Alessandro Martin

alessandro.martin@email.it

Dalla metà degli anni Novanta Internet è diventato rapidamente un componente di peso non solo nell'ambito della vita quotidiana, ma anche nei discorsi dei media e di quei soggetti come ricercatori ed intellettuali che a vari livelli contribuiscono ad ampliare la conoscenza delle nostre società. Con poche doverose eccezioni è possibile sostenere che, le riflessioni sulla "Galassia Internet" si basano spesso su un assunto la cui fondatezza non è mai stata provata a sufficienza. Esso consta essenzialmente in una separazione netta fra lo spazio reale, spazio virtuale.<sup>1</sup> Chiediamoci innanzitutto cosa si vuole intendere per spazio reale. Si può dire che esso sia costituito da tutto ciò che non fa parte del cyberspazio inteso come l'insieme degli "ambienti" (*chat room*, siti web, *newsgroup*, ecc...) creati dai vari strumenti di comunicazione legati ad Internet. Si tenga conto però, che gli strumenti di comunicazione non avrebbero nessun senso di esistere senza i contenuti scambiati, assomiglierebbero dunque ad autostrade deserte o ad acquedotti asciutti, privi quindi della possibilità di svolgere la funzione per cui sono stati creati. Questa inscindibilità fra strutture e contenuti ci porterebbe ad escludere dallo spazio reale tutto ciò che non è parte delle nuove tecnologie della comunicazione digitale (quindi anche ipertesti, software come dizionari ed enciclopedie multimediali e tutto ciò che è digitale anche se non è direttamente in rete). È evidente come uno schema simile risulti essere alquanto rozzo in quanto tenderebbe a confinare in un "a parte" non ben definito tutto l'universo dei prodotti culturali digitali e delle tecnologie ad essi legate trascurando i profondi cambiamenti che esse hanno provocato sul significato di concetti solidamente cristallizzati.

In questo breve saggio vorrei, sulla scorta fra l'altro della riflessione che in altro

---

<sup>1</sup>Alla diffusione di un simile schema ha contribuito fra gli altri un autore di successo come N. Negroponte che nel suo best seller *Essere digitali* (1995) sostiene addirittura che il termine "realtà virtuale" costituisca un ossimoro ovvero l'associazione di termini con significati opposti.

ambito disciplinare ha elaborato Cristiano Giorda, sostenere l'utilità di una prospettiva d'analisi dei fenomeni sociali e culturali legati alle nuove tecnologie che *includa lo spazio virtuale fra le entità del reale in quanto parte integrante della cultura umana*. La cultura viene in questa sede intesa, sulla scorta della riflessione di Clifford Geertz, come un insieme complesso di simboli, una rete di significati fra loro interconnessi. Per l'antropologo, che può essere considerato come il virtuale caposcuola dell'antropologia interpretativa (Fabietti, 2001), l'accesso al mondo concettuale dei soggetti studiati può essere guadagnato "sfogliando" i significati stratificati la cui trama costituisce il testo della cultura. Siamo di fronte dunque all'idea di una cultura come testo, o forse, visto il tema trattato in questa sede, sarebbe meglio parlare di *ipertesto*: in quest'ultimo caso infatti il lettore è di fronte ad un oggetto multidimensionale, ad un intreccio più o meno fitto di rimandi che collegano concetti e termini. Allo stesso modo lo scienziato sociale che si appresta allo studio di una cultura si immerge in una *ragnatela di significati*<sup>2</sup>, che si configura come un testo o un insieme di testi che egli tenta di leggere "sopra le spalle di quelli a cui appartengono di diritto" (Geertz, 1987 pag. 447). Tale operazione di lettura è possibile poiché il significato non è un fatto privato, ma bensì intersoggettivo e pubblico.

Secondo la posizione che vorrei adottare, la distinzione fra spazio reale e spazio virtuale lascia il posto ad una distinzione fra spazio *materiale* e spazio *virtuale* dove il primo termine indica l'insieme degli oggetti e delle strutture intese nella loro mera presenza fisica, mentre il secondo non fa più riferimento a "tutto ciò che non è reale" o che si contrappone ad esso ma si riferisce piuttosto ad una dimensione specifica di quella produzione culturale complessa che è il reale. Si veda a questo proposito quanto affermano Berger e Luckmann:

Paragonate alla realtà della vita quotidiana, altre realtà appaiono come sfere di significato circoscritte, *situate inevitabilmente*, all'interno della realtà dominante, contrassegnate da significati e modi di esperienza limitati. La realtà dominante li avvolge, per così dire, da tutti i lati e la coscienza fa sempre ritorno ad essa come da una escursione. [...] Si fa la "spola" in questo modo tra il mondo della vita quotidiana ed il mondo del gioco, sia il gioco dei bambini sia, ancor più nettamente, quello degli adulti. Il teatro fornisce un'illustrazione eccellente di questo modo di giocare da parte degli adulti. La transizione fra le due diverse realtà è segnata dall'alzarsi e dal riabbassarsi del sipario. Quando il sipario si solleva, lo spettatore "viene trasportato in un altro mondo", con i suoi propri significati ed un ordine che può avere *molto o poco da spartire* con quello della vita quotidiana .  
[Berger, Luckmann, *La realtà come costruzione sociale*]

La realtà del teatro e quella della vita quotidiana sono distinte e dotate di proprie

---

<sup>2</sup>Si noti che l'espressione "ragnatela di significati" adottata dallo stesso Geertz richiama involontariamente il World Wide Web ovvero la "ragnatela" che collega le pagine ipertestuali pubblicate nella Rete.

regole e di propri sistemi di significato che possono fare più o meno riferimento all'una o all'altra sfera. Possono essere dunque poste sullo stesso piano, sono entrambe costruzioni sociali e nulla ci può far dire che l'una sia più "reale" dell'altra. La differenza sta nel fatto che la realtà della vita quotidiana è più estesa e si sottopone all'esperienza umana con continuità e nel momento in cui l'attenzione è più vigile:

Io faccio esperienza della vita quotidiana mentre sono completamente sveglio. Il fatto di esistere in questa realtà della vita quotidiana e di percepirla nello stato di più intensa vigilanza è assunto da me come normale e autoevidente, costituisce cioè il mio atteggiamento normale.  
[*Ibidem*]

Se ciò è vero possiamo far rientrare anche il cyberspazio nella sfera della realtà della vita quotidiana. Anche il cyberspazio infatti è percepito nello stato di più intensa vigilanza e si presenta all'esperienza degli individui come un'entità oggettivata. Anche in questo caso come nel caso del teatro l'ingresso in questa realtà è definito da un atto ben preciso, ovvero dall'accesso alla rete attraverso un PC o un terminale. Un supporto a questa prospettiva giunge da Alfred Schutz a cui si deve, fra l'altro, l'elaborazione di un approccio fenomenologico alla sociologia. Egli infatti sostiene:

[...] vi sono diversi e vari ordini di realtà, probabilmente un numero infinito, ognuno con il suo specifico e distinto modo di esistenza. [...] La mente comune concepisce tutti questi sottomondi in modo più o meno sconnesso, e quando considera uno tra essi dimentica momentaneamente i suoi rapporti con il resto. Ma, in ogni caso, *tutti gli oggetti che possiamo pensare si riferiscono in ultima analisi ad uno di questi sottomondi.*  
[Schutz, 1945, trad. it. 1979, pag. 181 (corsivi miei)]

La realtà virtuale esperita nel cyberspazio può essere dunque considerata come uno dei sottomondi, solo uno dei molteplici ordini di realtà, o per usare l'espressione coniata dallo stesso Schutz, una delle *province autonome di significato* entro le quali gli individui si muovono e attraverso cui attribuiscono senso alle proprie esperienze. Secondo l'autore la realtà per eccellenza sarebbe quella "dei sensi o delle cose fisiche", in altre parole la vita quotidiana, il tessuto di abitudini familiari all'interno delle quali noi agiamo e alle quali pensiamo per la maggior parte del tempo (Jedlowski, 1998), la sfera all'interno della quale sospendiamo il dubbio che le cose possano essere diverse da come ci appaiono.

Se guardiamo all'etimologia del termine "virtuale" vediamo che esso deriva dal latino *virtus* con il significato di "virtù", "facoltà", "potenza", quindi la realtà virtuale è

una entità che esiste in potenza e che risponde in un certo modo ad un progetto, è una realtà immaginata, desiderata, voluta e costruita, prodotta dagli individui e vissuta dagli individui stessi.

La prospettiva che distingue unicamente fra reale e virtuale oltre a mostrare tutti i limiti di un rigido modello dicotomico, che per sua natura implica una semplificazione spesso eccessiva, contiene in se stessa un rischio piuttosto insidioso. Porsi il compito di analizzare gli eventi ed i conflitti che si dispiegano nell'arena Internet indossando un paio di "occhiali teorici" così rozzi porterebbe a considerare tali accadimenti come non facenti parte dell'ambito del reale ed a liquidarli come poco rilevanti in quanto relegati in un "a parte" non ben definito. Ancor più grave è il fatto che di questo passo verrebbero a perdersi le implicazioni su larga scala di fenomeni che nascono e prosperano nella dimensione virtuale, come ad esempio il *file sharing*. Se si pensa poi che ogni area di condotta istituzionalizzata implica necessariamente l'esistenza di un mondo sociale definito e di un qualche tipo di cultura (riprendendo l'esempio di Berger e Luckmann: "nessuna parte dell'istituzionalizzazione della caccia può esistere senza la particolare conoscenza che è stata socialmente prodotta e oggettivata in rapporto a questa attività" *ibidem*), negare l'esistenza del cyberspazio come dimensione del reale, significherebbe negare l'esistenza di una cultura di Internet e dunque delle comunità e delle condotte che attorno ad esso si sono sviluppate.

Riassumendo dunque due sono i fondamentali vantaggi che la prospettiva d'analisi che si è deciso di sostenere può fornire: da un lato valorizza la dimensione del virtuale dandole dignità in quanto dimensione del reale, dall'altro permette di cogliere con maggiore pienezza i caratteri di quei fenomeni multidimensionali, come i conflitti digitali, che interessano differenti sfere del reale.

## Bibliografia

- Berger P., Luckmann T. (1969), *La realtà come costruzione sociale*, Il Mulino, Bologna.
- Castells M. (2002), *Galassia Internet*, Feltrinelli, Milano.
- Fabietti U. (2001), *Storia dell'antropologia*, Zanichelli, Bologna.
- Geertz C. (1973), *Interpretazione di culture*, Il Mulino, Bologna.
- Giorda C. (2000), *Cybergeografia*, Tirrenia Stampatori, Torino.
- Jedlowki P. (1998), *Il mondo in questione*, Carocci, Roma.

Negroponte N. (1995), *Essere digitali*, Sperling & Kupfer, Milano.

Schutz A. (1979), *Saggi sociologici*, UTET, Torino