

Prova esperta – asse dei linguaggi

Comunità virtuali e luoghi d'incontro

ATTIVITÀ IN GRUPPO

1° fase: attività a gruppi: tempo concesso 2 ore

- Avete 20' di tempo per scegliere le modalità organizzative che pensate siano più utili alla risoluzione del problema.
- Avete 1 ora di tempo per visionare il materiale e trovare quanto vi può essere utile per la realizzazione del compito.
- Avete 40' di tempo per organizzare due tabelle: la prima che evidenzia le differenze tra luoghi virtuali e tradizionali e la seconda tabella che individui vantaggi e svantaggi dei luoghi d'incontro virtuali rispetto ai luoghi di incontro tradizionali.

DOCUMENTI

Leggi attentamente i seguenti documenti

DOCUMENTO 1

Social Network, internet, new media

"Immagina che qualcuno potrebbe dire: "Perché non mi lasciate da solo? Non voglio far parte della vostra Internet, della vostra civiltà tecnologica, o della vostra società in rete! Voglio solo vivere la mia vita!" Bene, se questa è la vostra posizione, ho delle brutte notizie per voi. Se non vi occuperete delle reti, in ogni caso saranno le reti ad occuparsi di voi. Se avete intenzione di vivere nella società, in questa epoca e in questo posto, dovrete fare i conti con la società in rete. Perché viviamo nella Galassia Internet."

M. Castells, Galassia Internet, trad.it., Milano 2007

DOCUMENTO 2

Le Nuove Agorà

Le comunità virtuali possono essere immaginate, in maniera analoga alle agorà di città dell'antica Grecia, come piazze in cui la gente può incontrarsi e stabilire relazioni, condividere conoscenza ed esperienza. Un luogo dove non contano le differenze di età, di sesso, di razza o di religione. A tal proposito in un precedente articolo sulle comunità virtuali, Raffaele del Monaco scriveva: "I rapporti interpersonali, per svilupparsi, hanno bisogno di un luogo. In passato era necessario incontrarsi in un bar, una piazza o una casa: si era dunque vincolati alla frequentazione di persone a noi vicine fisicamente. Ora tutto ciò non è più necessario: centinaia di siti offrono luoghi virtuali in cui incontrarsi e crescere assieme..." Inoltre, queste isole nella Rete sono spazi dove si possono sperimentare esperienze che normalmente la vita "reale" inibisce, proibisce o semplicemente non offre, essendone sprovvista.

Vincent Zaffino

DOCUMENTO 3

Comunità virtuali e reali: i luoghi di incontro di Giuseppe Silvi

[...] Settecento anni fa la maggior parte della popolazione restava dentro casa giusto il tempo necessario per dormire, uscire da casa era l'unico modo per trovare lo spazio che in casa non c'era. Gran parte delle case aveva una sola stanza senza sistema di riscaldamento o di ventilazione, e alla sera l'intera famiglia condivideva un unico spazio letto dove si dormiva con tutti i vestiti addosso.

Persino 50 anni fa la casa era un luogo da lasciare al mattino per andare al lavoro e alla sera per andare all'osteria o in piazza o al pub. [...] Tanto per tornare ancora una volta al passato, quando si usciva di casa in un quartiere residenziale, le strade erano piene di gente con un background socio-economico pressoché identico. [...] Dato che oggi è possibile fare acquisti, lavorare, socializzare e intrattenersi virtualmente senza uscire di casa, perché mai una casa confortevole non basta comunque a tenere rinchiusi "24 ore per 7 giorni" i frequentatori delle Comunità virtuali ?

DOCUMENTO 4

Digitallab ha intervistato Paolo Dell'aquila (Dottore di ricerca in Sociologia e Politiche sociali) autore del libro: "TRIBÙ TELEMATICHE - Tecnosocialità ed associazioni virtuali" Guaraldi Editore. Per ulteriori informazioni sugli studi del dott. Dell'Aquila vi segnaliamo <http://www.cittadigitali.it/comunitavirtuali>

D: Quali sono, a suo parere, le motivazioni che spingono una così ampia massa di individui a frequentare ed a partecipare attivamente a questi incontri 'virtuali'?

R: Le comunità virtuali svolgono prevalentemente tre funzioni. Le prime sono di carattere strumentale, ovvero indirizzate allo svolgimento di compiti specifici (reperimento di informazioni, elaborazione di progetti in rete, ecc.).

Le seconde sono invece di carattere espressivo: si declinano nella volontà di stare insieme, di sperimentare forme nuove di socialità grazie alla comunicazione mediata da *computer*.

Il terzo tipo di funzioni attiene alla sperimentazione dell'identità, manifestandosi nel desiderio di verificare fino a che punto si possono modificare i confini del proprio sé. Si elaborano così delle maschere sociali come nei giochi di ruolo per prepararsi ad esperienze che possono alienare fortemente i singoli rispetto alla vita reale.

DOCUMENTO 5

Facebook, MSN, nonluoghi, amicizia in Rete e scambio di fotografie: gli adolescenti e gli strumenti di comunicazione telematica

di Marco Lazzari

Facebook e adolescenti

Nell'uso di Facebook si nota una netta differenza fra i generi, con una percentuale di utenti frequenti del 57% per le femmine, a fronte di un più ridotto 47% per i maschi, che presentano invece un gruppo più numeroso di utenti intermittenti. Questo dato è in linea con quanto riscontrato da vari recenti studi, che vedono nelle nuove generazioni femminili aumentare le percentuali di autrici di blog e di interventi diaristici in Facebook, interpretati come una forma di vetrinizzazione delle identità che permetterebbe loro di vivere in modo politico la propria quotidianità, laddove invece i maschi hanno tradizionalmente altri spazi per il confronto. È da notare che **con MSN** la situazione si ribalta, con l'80% dei maschi utenti frequenti, contro il 62% delle femmine.

Un'altra differenza significativa è stata riscontrata nell'uso di Facebook fra autoctoni e alloctoni (gli studenti di cittadinanza diversa da quella italiana rappresentano oltre il 7% del campione): gli studenti provenienti da altri paesi usano Facebook in misura significativamente minore di quanto non facciano i locali.

Amicizie (pericolose) in Rete

Un dato interessanti e forse inquietante sui comportamenti tra virtuale e reale: il 47% dei frequenti e il 39% degli intermittenti asseriscono di essersi incontrati almeno una volta con persone conosciute online. Non è detto che in quelle percentuali debbano necessariamente nascondersi comportamenti non corretti, dato che per la maggior parte dei casi potrebbe semplicemente trattarsi dell'incontro nella vita reale con l'amico dell'amico conosciuto in chat o su Facebook; né con il questionario siamo

andati oltre certi precisi limiti di privatezza, per esempio non chiedendo l'età dei corrispondenti. Tuttavia l'entità del fenomeno ci induce a riflettere e a voler ritornare quanto prima sull'argomento.

Il discorso delle amicizie con sconosciuti ci ha portati a toccare infine un tema delicato e che presenta cifre tali da far riflettere.

Diffusione di fotografie in Rete

Una delle ultime domande del questionario, nascosta fra altre in maniera che non spiccasse e fosse meno facile per gli studenti identificarla come questione chiave ed eluderla o rispondere insinceramente, chiedeva se i ragazzi avessero mai mandato fotografie a persone conosciute in chat. La risposta è stata affermativa in un terzo dei casi.

La cifra ci pare meritevole di attenzione: i ragazzi sembrano non percepire i rischi legati alla diffusione di immagini che li riguardino e queste percentuali non depongono a loro favore.