

SIMONE TOSONI

## APPARTENERE ALLA RETE: IL MITO DELLA COMUNITÀ VIRTUALE

Il concetto di Comunità Virtuale occupa sin dall'inizio degli anni '90 una posizione centrale e persistente nel campo della riflessione di tipo accademico<sup>1</sup> e nel discorso massmediatico sulle implicazioni sociali della comunicazione mediata dal computer.

Se fino a qualche anno fa era infatti la Realtà Virtuale la tecnologia che, anche a livello di immaginario, sembrava rendere immediatamente evidente la radicalità con la quale l'informatica andava ridelineando l'esperienza dell'uomo nel mondo, oggi tale ruolo sembra essere stato assunto proprio dalle Comunità Virtuali<sup>2</sup>. La *promessa* da parte della tecnologia di rendere possibili tipi inediti di socialità e appartenenze in grado di dispiegare forme di intelligenza collettiva<sup>3</sup> sembra aver sostituito quella di una realtà resa flessibile e riconfigurabile liberamente sui desideri dei propri utenti<sup>4</sup>. Tale slittamento nei reami dell'immaginario indica la capacità del *mito* della Comunità Virtuale di entrare in risonanza più profonda con la cultura contemporanea<sup>5</sup>.

Del mito, la Comunità Virtuale condivide un'evidenza che pretende di non necessitare dimostrazioni<sup>6</sup>, che le deriva dall'essere oggetto di discorso, simultaneamente, dei media tradizionali e degli utenti della rete stessa, degli operatori del settore informatico e di quelli della divulgazione giornalistica, di discipline come economia e marketing, come pure di una riflessione teorica spesso poco attenta alla verifica empirica. Tali sguardi congiunti, mentre gli danno consistenza, sfumano e confondono il significato del termine Comunità Virtuale, rendendone particolarmente problematico l'utilizzo a livello di riflessione scientifica<sup>7</sup>: si tratta di un termine che, se definito con rigore e nel dettaglio, sembra perdere il riferimento a oggetti ed esperienze «reali».

<sup>1</sup> Per una rapida ma dettagliata panoramica, cfr. Paccagnella (2000).

<sup>2</sup> La definizione di Comunità Virtuale è – come vedremo – alquanto controversa. Diamo qui la definizione di Rheingold, non esente da problemi ma sufficiente nei limiti di questo intervento: «*Le comunità virtuali sono aggregazioni sociali che emergono dalla rete quando un certo numero di persone porta avanti delle discussioni pubbliche sufficientemente a lungo, con un certo livello di emozioni umane, tanto da formare dei reticoli di relazioni sociali personali nel ciberspazio*» (Rheingold, 1994).

<sup>3</sup> Cfr. Lévy (1996).

<sup>4</sup> Cfr., per esempio, Shapiro e McDonald (1997).

<sup>5</sup> Secondo Sherry Turkle per esempio (cfr. Turale, 1997), la rete costituisce un vero e proprio «artefatto cognitivo», un oggetto che, manipolato, permette di fare esperienza diretta delle elaborazioni teoriche del pensiero postmodernista, prima fra tutte della riflessione su soggetto e identità. La rete verrebbe perciò a costituire l'oggetto-metafora della contemporaneità come la turbina, la locomotiva o l'ingranaggio erano stati, secondo Fredrick Jameson, gli oggetti simbolo della modernità (cfr. Ferri, 1999).

<sup>6</sup> Cfr. Barthes (1994).

<sup>7</sup> La segnalazione sulla problematicità dell'uso del termine Comunità Virtuali è diventato un vero e proprio luogo comune della letteratura accademica sul tema, consuetudine alla quale questo breve intervento non si sottrae.

Proprio come avviene per la Comunità «Reale» inoltre, la Comunità Virtuale condivide con il mito la capacità di dare forma all'esperienza, fornendo una cornice interpretativa (e normativa) con cui leggere e impostare il senso della propria presenza e delle proprie appartenenze in rete.

È per tale motivo che diventa urgente muovere alla decostruzione del mito, individuando i simboli che lo compongono e i modi in cui questi entrano in relazione. Il rischio non risiede nell'interagire con la rete attraverso la mediazione di un costrutto immaginario, ma di farlo attraverso un costrutto immaginario *inadeguato* a render conto delle dinamiche in atto al di là dello schermo. È il caso, per fare un esempio, della distribuzione gratuita di software online, spesso ricondotta ideologicamente a un'economia del dono e della reciprocità che si vuole tipica di forme spontanee di socialità virtuale, senza focalizzare invece sulla strategia economica di vendita di servizi e aggiornamenti al prodotto regalato<sup>8</sup>, di creazione di standard monopolistici, come pure di vendita a possibili inserzionisti pubblicitari del pubblico formato dagli utenti del prodotto stesso.

L'operazione di decostruzione diviene ancor più urgente – infine – quando si assiste, come oggi, a una vera e propria corsa all'implementazione e realizzazione di questo costrutto fantastico – soprattutto nella declinazione delle *Web Communities* – da parte di grandi e piccoli soggetti economici<sup>9</sup> presenti in rete, come pure, spesso a livello sperimentale, di enti pubblici, associazioni di volontariato e di nuovi e vecchi soggetti politici: approfondire i contenuti messi in forma dal mito, come pure avviare una riflessione sui limiti e sulle difficoltà che esso incontra nel momento in cui si traduce in applicazioni «concrete» diviene una condizione necessaria da una parte per non confondere una Comunità con un non-luogo<sup>10</sup>, dall'altra per contribuire in modo positivo a tali sperimentazioni e non rinunciare alla possibilità di un uso consapevole e proficuo a livello sociale delle tecnologie telematiche.

## 1. IL MITO DELLA COMUNITÀ VIRTUALE

Il fare riferimento a particolari tipi di interazioni tra utenti di reti di computer come a «Comunità virtuali» è un fenomeno strettamente legato alla metafora spaziale che ha accompagnato lo sviluppo di Internet fino alla fase di telematizzazione forzata degli ultimi anni, metafora che prende forma nell'idea di Cyberspazio<sup>11</sup>, di rete come luogo.

<sup>8</sup> Cfr. Rifkin (2000).

<sup>9</sup> Si pensi per esempio, alla corsa all'implementazione sul web di spazi di comunicazione multiutente, siano essi gestiti dal provider stesso (come avviene, ad esempio, per Atlantide di Tin, o per la Community Rai) o affidati all'autogestione da parte degli utenti (come avviene per le Communities di Microsoft o di Yahoo).

<sup>10</sup> Tipico prodotto della postmodernità, i non-luoghi sono, secondo la definizione dell'antropologo francese Marc Augé, luoghi sottratti alla storia, all'unicità e al sedimentarsi delle identità. È il caso per esempio, di molti luoghi di transito quali autogrill, sale d'attesa, aeroporti. È il caso, per estensione, di luoghi di transito telematici come portali o strumenti di comunicazione multiutente che gli stessi produttori designano come comunità virtuali ma che più assomigliano a luoghi deputati a incontri casuali, rapidi e poco persistenti nel tempo.

<sup>11</sup> Il riferimento a William Gibson, lo scrittore che ha coniato il termine nel romanzo *Neuromante*, è praticamente d'obbligo: il cyberspazio è definito come «un'allucinazione consensuale» formata dalla rappresentazione grafica degli agglomerati dei dati contenuti in tutti i computer del mondo collegati tra di loro a formare una matrice di «complessità impensabile «impensabile» (cfr. W. Gibson, *Neuromancer*, Grafton, London 1984). Già il film *Tron* (Steven Lisberger, 1982), facendo proprie le suggestioni della Realtà Virtuale, anticipava l'idea di un ambiente virtuale creato dal computer.

In Internet si «naviga» o si «surfa», si «visitano» siti e si «entra» in «stanze» dove chattare: tutte operazioni che rimandano alle categorie di movimento e di spazio.

Se la rete è un luogo, e contemporaneamente è l'oggetto-metafora per eccellenza delle spinte globalizzanti tipiche della società contemporanea (si pensi al Word Wide Web, *la rete grande come il mondo*<sup>12</sup>), il mito della Comunità Virtuale rappresenta allora la promessa di una nuova modalità insediativa capace finalmente di ancorarci nel mondo globale.

Nello stesso momento in cui i flussi di merci, culture e persone che caratterizzano il capitalismo nella sua fase più avanzata sembrano aver eroso dalle fondamenta l'impalcatura delle sicurezze, sociali ma anche esistenziali<sup>13</sup>, che rendevano stabili le identità e salde le appartenenze, è nella rete stessa – che di tali flussi è l'emblema – che si intravedono le possibilità di forme di socialità nuova, capaci di restituirci l'intensità e la sicurezza tipiche di forme sociali comunitarie.

Poco importa se anche il concetto di Comunità «reale» rappresenta un mito<sup>14</sup> in quanto fin dalla sua prima elaborazione segnato dall'aspirazione verso qualcosa di già perduto (a favore della «società» in epoca moderna, della globalizzazione oggi).

Quel che più conta è come esso descriva forme di socialità segnate da relazioni forti, primarie, stabili nel tempo e indipendenti da logiche economiche, in quanto centrate sulla collaborazione e sulla gratuità. Secondo uno schema non certo inedito, la tecnologia si propone così come soluzione alle stesse tensioni cui contribuisce a dar vita.

Più nello specifico, la pretesa è quella di rappresentare una soluzione alla contraddizione tra le spinte opposte eppure complementari verso globalità e localismo: le due spinte si armonizzano nel mito della Comunità Virtuale, perché questa appartiene contemporaneamente alla dimensione del globale – grazie alla capacità dei media telematici di trascendere lo spazio fisico<sup>15</sup> – e a quella del locale – in virtù della qualità delle relazioni cui sarebbero in grado di dare vita.

La storia della nascita e del proliferare delle Comunità Virtuali è dunque il racconto della possibilità di riappropriazione e riumanizzazione della Rete (e delle forme di razionalità autoreferenziale tipiche del sistema economico planetario che essa incarna), e rappresenta il simbolo dell'irriducibilità delle esigenze di socialità delle persone che la utilizzano – o per così dire la abitano: un'irriducibilità capace di trasformare un canale di flusso nella confortevolezza di un luogo da abitare<sup>16</sup>.

Il mito della Comunità Virtuale canta così in primo luogo l'intimità e il calore delle relazioni, l'autenticità e profondità degli scambi comunicativi mediati dal computer.

Non si tratta unicamente del caso emblematico delle tante storie d'amore nate alla tastiera che affollano il piccolo e il grande schermo, romanzi e rotocalchi e che ci parlano

<sup>12</sup> Vale per altro la pena ricordare come Internet, la rete «globale», in realtà costituisca un *medium* diffuso in modo pressoché esclusivo nelle società a capitalismo avanzato e all'interno di queste negli strati socio-culturali avvantaggiati. Sul Digital Divide, cfr. Morawski (2001); Bianchini e Desiderio (2001).

<sup>13</sup> Cfr. Bauman (1999a, 1999b).

<sup>14</sup> Anderson (1996), in uno dei testi più influenti sulla riflessione accademica sulla Comunità Virtuale, legge la nascita delle Comunità nazionali come un'operazione resa possibile dai media e avente luogo nel dominio dell'immaginario, per la quale milioni di individui giungono a condividere la percezione di appartenere a una stessa Comunità.

<sup>15</sup> «La nozione di Comunità Virtuale sembra infatti ancora situata tra realtà e fantasia, forse proprio perché per coglierne le implicazioni più significative occorre prefigurarla in dimensione immaginaria, nella sua estensione più compiuta e rivelatrice, vale a dire nell'idea della globalizzazione che [...] satura quella categoria spazialmente e temporalmente ambigua che è la virtualità» (Terzo, 1999, p. 64).

<sup>16</sup> «[...] La rete telematica mondiale è un esempio di tecnologia che nasce per un preciso fine e che immediatamente dopo la sua realizzazione viene utilizzata per scopi completamente differenti» (Ferri, 1999, p. 48).

del computer come strumento in grado di trasmettere l'intensità del contatto interpersonale più profondo<sup>17</sup>. La capacità della rete di veicolare un senso di presenza tanto forte da farsi intima è infatti anche uno dei tratti caratterizzanti una fitta trama di sotto-narrazioni, una saga di vere e proprie cyberleggende che, sorreggendo e divulgando il mito della Comunità Virtuale, dalla rete stessa vengono tramandate alla letteratura giornalistica ma anche scientifica, dove svolgono la sospetta doppia funzione di contribuire a descrivere le Comunità Virtuali e al contempo di costituire elemento probatorio per la veridicità delle descrizioni fornite.

È il caso del racconto del cyberstupro avvenuto su Lambdamoo<sup>18</sup>, che ci parla dell'investimento emotivo che dà realtà a incarnazioni e relazioni telematiche, ma anche della capacità della Comunità Virtuale di costituirsi in vero e proprio soggetto politico, in grado di darsi delle regole e delle procedure formalizzate per la definizione democratica delle regole stesse. La storia racconta l'intenso grado di frustrazione e violazione provato dai giocatori di un Moo (Multi User Dimension Object Oriented, ambiente virtuale multiutente esclusivamente testuale) nel momento in cui il controllo del loro Avatar (la loro «incarnazione» online) venne con un espediente tecnico assunto da altri giocatori che lo costrinsero a pratiche di pubblica umiliazione a sfondo sessuale. Il senso di violazione soggettivo provato dall'utente, e lo shock provocato nella Comunità dal cyberstupro, finì per dar vita a un serrato dibattito, culminato nel formalizzarsi di regole sociali largamente riconosciute e nello strutturarsi di un vero e proprio ordine politico di tipo democratico: *«la partecipazione al nuovo regime democratico produ[sse] un piccolo arsenale di meccanismi capaci di fronteggiare quel tipo di violenza che aveva determinato la nascita di quel sistema elettorale. E ancora oggi chi entra in LambdaMoo sia pure come semplice visitatore si trova di fronte, nelle pagine descrittive di quel luogo digitale, ai risultati di un qualche ballott o alla proposta di indire un referendum su un tema proposto da qualche giocatore. LambdaMoo si è data una struttura e delle regole che rispecchiano da vicino quelle di una società "reale" e in questo modo si è avvicinata, in un certo senso, al mondo fisico»*<sup>19</sup>.

È anche il caso, per fare un secondo esempio largamente noto in rete e nella letteratura sulla rete, dell'apologo sul cyberpsichiatra John-Julie (o Alex-Joan)<sup>20</sup>, che tematizza come la responsabilità verso il proprio vicino (telematico) regoli e freni il libero gioco dell'invenzione dell'identità all'interno della Comunità Virtuale. La storia narra gli intensi rapporti intimi e personali intessuti da John con un grande numero di donne online fingendosi egli stesso donna, le peripezie e la serie di bugie che egli dovette sostenere per difendere l'identità assunta, lo smascheramento finale, e la relativa sanzione sociale applicata dalla Comunità Virtuale. Come avverte Sherry Turkle, *«[si tratta di] una storia divenuta famosa [nella cultura cyber] [...] quasi a livello di leggenda. E, come di molte storie divenute leggende, ne esistono numerose versioni diverse. Alcuni*

<sup>17</sup> Cfr., per esempio, Salza (a cura di) (1996).

<sup>18</sup> Cfr., tra gli altri, Dimmell (1993); Paccagnella (2000); Roversi (2001). Per una posizione critica sull'applicabilità del concetto di *cyberstupro* agli eventi narrati, cfr. MacKinnon (1997).

<sup>19</sup> Roversi (2001, p. 66).

<sup>20</sup> Una delle versioni più dettagliate si può leggere in Stone (1997). La storia compare, con riferimento alla stessa fonte originale (L. Van Gelder, *The Strange Case of Electronic Lover*, in *Computerization and Controversy: Value Conflict and Social Choice*, a cura di C. Dunlop e R. Kling, Academic Press, Boston 1991) ma con significanti variazioni anche in Turkle (1997).

fatti sono reali, ma alcune versioni della leggenda fondono insieme altri incidenti simili [...] Negli ultimi quindici anni ho avuto modo di notare vari mutamenti nel modo di considerare il caso dell'amante elettronico. All'inizio degli anni Ottanta, poco dopo i fatti, generalmente la gente appariva disturbata dall'idea che un uomo si fosse fatto passare per donna. A partire dal 1990, aumentarono le critiche sul sesso lesbico online di Joan. Quel che maggiormente colpisce oggi è il fatto che Alex usasse Joan come mezzana»<sup>21</sup>. Se il tipo di norme sociali violate costituisce una delle componenti modulari della cyberleggenda, i protagonisti di ogni versione della storia restano in ogni caso sempre due. Da una parte John-Julie che, dando vita a un inganno, trasgredisce le norme stesse e tradisce la Comunità, violando la fiducia connessa all'intimità dei rapporti. Dall'altra, un soggetto collettivo che è vittima dell'inganno, ma che è anche in grado di attivarsi per disvelarlo, elaborarne collettivamente il senso, ed esercitare una sanzione sul trasgressore: si tratta della Comunità Virtuale.

Accanto alla dimensione dell'investimento affettivo, entrambe le cyberleggende concordano nell'illustrare con minuzia un secondo elemento chiave, ossia l'esistenza e la centralità del momento dell'elaborazione collettiva dell'evento, rappresentato dai fitti scambi comunicativi sul senso da attribuire agli accadimenti che hanno provocato lo strappo all'interno del gruppo, come processo all'origine della definizione di una regola sociale (e dell'eventuale applicazione di una sanzione). Si tratta di un'operazione immanente e collettiva di definizione e produzione di valori, che qualifica la Comunità Virtuale come una vera e propria forma di soggettività: «*la Comunità Virtuale, [...] non è poi qualcosa di radicalmente diverso dalle altre forme di comunità che l'hanno storicamente preceduta [poiché] [...] anch'essa è una finzione [e] anch'essa corrisponde ad una forma specifica di produzione e rappresentazione tanto della memoria quanto dell'identità*»<sup>22</sup>.

Il mito della Comunità Virtuale assume così una valenza propriamente politica, che rende necessario analizzare il portato del secondo termine in gioco, «virtuale», e di come esso declina il primo<sup>23</sup>.

Il concetto di virtuale svolge infatti il ruolo fondamentale di emendare l'ideale comunitario da quegli elementi premoderni che rischiano di connotarlo in modo negativo, aggiornando così il mito all'estetica del divenire e all'etica dell'autodeterminazione, quali valori chiave della contemporaneità<sup>24</sup>. La virtualità infatti, definita da Lévy<sup>25</sup> anzitutto come liberazione dall'esser-ci, dalle determinazioni spazio-temporali, permetterebbe ai soggetti di sottrarsi in modo definitivo a un'appartenenza locale assegnata dal destino sotto forma delle coordinate spaziali che inquadrano la nostra esistenza in culture, visioni del mondo e sistemi di valori (pre) determinati: «*Nascere in una località (un sito) tradizionali significa entrare in un mondo dove c'è già una religione*<sup>26</sup> composta di rituali, credenze, miti, abitudini, devozioni, e interrelata con il resto della realtà sociale.

<sup>21</sup> Turkle (1997, pp. 338-340).

<sup>22</sup> Fabietti (1999, p. 58).

<sup>23</sup> In realtà, il rapporto tra Comunità Virtuale e Comunità Reale è assai più complesso, e i punti di contatto ricordati da Fabietti non possono far dimenticare le radicali differenze registrabili anche a livello teorico. Bauman (2001) nega, per esempio, che le Comunità reali per essere tali possano essere autoriflessive. L'autoriflessività, fa invece parte – come vedremo e come sottolinea Lévy (1997) – del portato specifico della virtualità.

<sup>24</sup> Sul tema, cfr. Maffesoli (2000).

<sup>25</sup> Cfr. Lévy (1997).

<sup>26</sup> Cfr. Apolito (2002, pp. 228-229).

*Significa subire più che scegliere questa religio, questa comunità, la quale, per parte sua, si aspetta, alla nascita, che il soggetto vi aderisca, e che ciò avvenga senza che faccia nulla di diverso dal semplice vivere in quel luogo. [...] L'appartenenza a una comunità virtuale (newsgroup, mailing list, chat) è sempre legata a un'opzione volontaria del navigatore che ne fa parte e fin quando ne farà parte». La telematica renderebbe cioè possibile scegliere le proprie appartenenze, garantendo la possibilità di inserirsi in reti di relazioni forti ma indipendenti dai confini spaziali (geografici e sociali) assegnati in modo casuale nell'ambito dell'esperienza offline.*

Contemporaneamente, la virtualità sarebbe in grado di disinnescare le spinte alla chiusura, alla definizione rigida di confini tramite l'esclusione dell'Altro tipiche delle Comunità tradizionali, rendendo l'utopia di emancipazione rappresentata dal mito di Comunità Virtuale ancor più radicale. Virtuale è infatti, sempre secondo Lévy, anche tutto ciò che può trasformarsi in reale, ma che ha bisogno di un atto creativo per farlo: un atto creativo di produzione di soggettività che di continuo impedisce la riproduzione della comunità stessa tramite l'accettazione irriflessa di valori e di visioni del mondo sedimentate e in grado di fondare l'appartenenza solo al prezzo dell'eterodirezione. La Comunità Virtuale risulterebbe un'inedita forma sociale costantemente *aperta*, geneticamente dinamica perché ancorata dalla reiterazione necessaria dell'atto creativo originario nella sua fase aurorale, immediatamente precedente all'istituzionalizzarsi di un ordine costituito. Si tratta dell'ideale radicalmente democratico della produzione immanente dei valori, dove più che la libera accettazione dell'appartenenza e dei valori che la rappresentano, è la loro permanente produzione collettiva a dischiudere «l'investimento affettivo»<sup>27</sup> capace di evocare la forza della reciprocità e della cooperazione sociale.

È precisamente la cooperazione sociale, assieme all'investimento affettivo e alla produzione despazializzata di soggettività, a costituire il terzo elemento chiave del mito della Comunità Virtuale. La narrazione di riferimento è questa volta costituita dall'efficace opera di divulgazione rappresentata da *Virtual Community* di Howard Rheingold (1993, tr. it. 1994), uno dei testi della letteratura giornalistica che più ha contribuito a scolpire l'immaginario della società telematica. In tale lavoro viene celebrato il calore e la forza della cooperazione mobilitata da The Well, la più famosa – grazie al libro stesso – tra le Comunità Virtuali oggi esistenti. Rheingold, che riconduce l'autorevolezza del proprio resoconto all'appartenenza alla Comunità sin dalle sue origini, tratteggia uno scenario in cui emergono con grande incisività l'efficacia di reti di solidarietà deterritorializzata e il dispiegarsi della forza della cooperazione, il senso di socialità dato dalla condivisione di una cultura comune e, soprattutto, il prendere forma di uno stile di appartenenza identitaria basato su un'economia del dono e della reciprocità. Se è vero che il resoconto delle esperienze soggettive – online e offline – dell'autore indulge spesso a un cyberottimismo il cui entusiasmo un po' ingenuo ne rende perlomeno dubbia l'attendibilità sociologica, è anche vero che il lavoro di Rheingold, proprio perché estraneo al rigore metodologico dell'analisi etnografica, va forse valutato in funzione della sua capacità mitopoietica, ossia della capacità di inscrivere le pratiche quotidiane dei membri della comunità, attraverso quella che è più la declinazione di un ideale che una descrizione fedele, all'interno di un ordine simbolico e un orizzonte di valori condiviso.

<sup>27</sup> Cfr. Rheingold (1994).

Ecco dunque come lo slancio utopico legato all'idea di Comunità Virtuale viene ad assumere uno specifico valore *fondativo* per la nuova società delle reti, un valore fondativo che lo distingue e al contempo lo pone al centro degli immaginari che accompagnano (o hanno accompagnato) le nuove tecnologie della comunicazione nel passaggio dagli stupori entusiasti e magici della fase pionieristica all'attuale riterritorializzazione nella dimensione del quotidiano. L'elemento chiave è in ultima istanza costituito dalla ratifica della cooperazione sociale e della condivisione dei saperi a valori centrali, tanto dal punto di vista etico quanto dal punto di vista economico. Si tratta di quegli stessi valori che, legati alla messa in produzione del linguaggio<sup>28</sup>, costituiscono l'elemento propulsore del mutamento di paradigma dal fordismo al postfordismo tipico della società a capitalismo avanzato<sup>29</sup>.

È tale coincidenza a rendere il mito della Comunità Virtuale un vero e proprio mito fondativo per la società postfordista. Ciò è massimamente evidente a livello dei tentativi di ricostruzione storica della nascita di Internet da parte della letteratura giornalistica e scientifica, dove uno schema narrativo spesso derivato proprio da Internet fa coincidere la prima Comunità Virtuale con il gruppo di ricerca costituito dagli inventori e sperimentatori dell'antenata della rete globale, ossia Arpanet<sup>30</sup>. Sarebbe stato proprio tale gruppo, nell'atto stesso della fondazione dell'infrastruttura tecnologica della nuova civiltà telematica, a manipolare il codice genetico della rete, umanizzando le tecnologie telematiche ancora al loro stato embrionale: si tratta della leggenda<sup>31</sup> dell'incontrollabile fuga di Internet dai laboratori della sperimentazione militare, e della sua ri-appropriazione «dal basso», per usi relazionali, da parte dei ricercatori e di utenti sempre più numerosi.

Quest'atto originario di tradimento sarebbe stato l'effetto e al contempo anche la causa, secondo lo schema del circolo virtuoso, di quel clima di cooperazione sociale e di spontanea condivisione dei saperi che, guidando il lavoro della comunità di ricerca dell'Arpa, avrebbe dato vita alla rete e di conseguenza alla contemporanea *network society*: «*lo sviluppo dei protocolli per far funzionare [...] la rete venne [...] delegato a un gruppo di specializzandi e giovani ricercatori delle prime università coinvolte nel progetto. Essi costituirono il Network Working Group (NWG). La giovane età dei protagonisti e lo spirito dell'epoca fece sì che il lavoro del NWG assumesse un tono informale e collaborativo. [...] Ogni idea, risorsa e strumento che veniva elaborato dai primi "utenti-creatori" della rete entrava subito in circolo e diveniva una ricchezza comune. Questo spirito collaborativo e aperto ha determinato lo sviluppo della rete negli anni successivi e ha favorito la libera circolazione delle innovazioni. Nel 1972 Arpanet contava già trentasette nodi, e la crescita negli anni seguenti seguì un ritmo impetuoso, parallelamente allo sviluppo di nuovi protocolli*»<sup>32</sup>.

La nascita e lo svilupparsi delle prime forme di Comunità Virtuali avrebbe accelerato questo processo, sostenendo il clima di cooperazione capace di potenziare i sistemi hardware e software di cui la rete stessa è costituita, e mettendo in moto quel fattore di

<sup>28</sup> Cfr. Marazzi (1999).

<sup>29</sup> Cfr. Casilli (2001).

<sup>30</sup> Per una ricostruzione storica dettagliata, cfr. Hafner e Lyon (1996).

<sup>31</sup> «Taylor [...] aveva dato vita inizio ad Arpanet. Il progetto aveva dato corpo alle più pacifiche intenzioni, collegare cioè i computer dei laboratori scientifici di tutto il paese, cosicché i ricercatori potessero condividere le risorse informatiche. Taylor sa che Arpanet e la sua creatura, Internet, non hanno mai avuto niente a che fare con il voler appoggiare o resistere a una guerra: mai. Eppure si sente praticamente l'unico a sostenere questa tesi» (Hafner e Lyon, p. 12)

<sup>32</sup> Ciotti e Roncaglia (2000, p. 133).

espansione a ritmi esponenziali – fino a qualche tempo fa apparentemente illimitato – che vediamo pienamente dispiegato (e già in fase di contrazione) nel presente della cosiddetta *new economy*.

I luoghi dell'elaborazione e della riproduzione del potente racconto mitico di cui abbiamo cercato di delineare le caratteristiche principali non sono stati oggetto di un'attenzione sistematica e di una ricostruzione storica rigorosa<sup>33</sup>, sebbene da più parti sia stata sottolineata la centralità per l'elaborazione di tale immaginario dei primi utenti-ricercatori della rete, del gruppo radunatosi intorno alla rivista «Wired» e «Mondo 2001», della comunità The Well e dell'Electronic Frontier Foundation.

Particolarmente urgente è però soprattutto la necessità di analizzare come questo mito si articoli a livello locale, di singole comunità realmente esistenti, e quali pratiche effettive e modalità di appartenenza esso sostenga. È infatti nelle sue «incarnazioni» che il mito entra in contraddizione, si riarticola, rivela la sua problematicità anche nelle realizzazioni più riuscite dando vita a costrutti sociali drasticamente differenti tra loro e rispetto al modello ideale, benché indistintamente etichettati come Comunità Virtuali («a fashionable term», ricorda Paccagnella)<sup>34</sup>.

## 2. DALLA COMUNITÀ VIRTUALE ALLE COMUNITÀ VIRTUALI

Quando ci si muove all'analisi delle concrete forme di socialità presenti in rete, la coerente eleganza del mito della Comunità Virtuale lascia il posto a una molteplicità ed eterogeneità di realizzazioni tale da rendere perlomeno problematico un approccio analitico che tenti di fare a esse riferimento come a un fenomeno unitario. Spetta perciò a un serrato programma di ricerca empirica di taglio etnografico<sup>35</sup> l'analisi delle forme sociali, anche radicalmente differenti tra loro, che abitano la Rete, e il compito di verificare la tenuta della narrazione mitica di cui si è tentato di tratteggiare le linee portanti. Senza l'ancoraggio all'analisi di casi concreti, infatti, il tentativo delle grandi sintesi interpretative di leggere complessivamente il significato socioculturale della socialità telematica rischia di mancare il proprio obiettivo a causa della generalizzazione (e genericità) dei fenomeni affrontati, risolvendosi nel classico stallo dell'opposizione frontale tra letture «apocalittiche» e letture «integrate».

Ciò nondimeno, è possibile tentare di suggerire all'operazione di verifica alcune linee guida, indicando alcuni degli snodi principali in cui il mito della Comunità Virtuale entra in tensione con le esigenze impostegli dagli stessi processi – produttivi e riproduttivi – che lo pongono in essere. Tali linee di tensione possono essere riferite in linea generale ad almeno un duplice ordine di problematiche.

In primo luogo, a risultare problematica è la forma sociale di tipo «aurorale» e aperta della Comunità Virtuale. Risulta infatti ampiamente documentato, in particolare

<sup>33</sup> Per un suggestivo resoconto degli immaginari nell'epoca di Internet, cfr. Formenti, 2000. Sulla produzione discorsiva che circonda la Rete in questa fase del suo sviluppo, letta in chiave di «gap culturale», cfr. Fisher e Wright (2001).

<sup>34</sup> Cfr. Paccagnella (1997).

<sup>35</sup> «The term virtual community is [...] still a problematic scientific concept [...]. Anyway, communities are indeed worth studying when we do not look at them with romantic eyes, but with the eyes of the interpretivist ethnographer: according to Geertz [...], man is an animal suspended in webs of significance he himself has spun and the job of the researcher is to achieve a thick description of those webs» (cfr. Paccagnella, 1997).



dalla letteratura di taglio empirico su Mud e canali IRC<sup>36</sup>, il cristallizzarsi di gerarchie formali e informali di gestione e controllo degli spazi telematici che disegnano scenari assai lontani dalla creatività e collettività egalitaria dei processi di produzione di forme sociali cantate dal mito. Si tratti del rapporto della comunità con gerarchie formalizzate o informali, replicanti strutture esistenti in RL o del tutto interne al mondo virtuale, è necessario ammettere come la forma che i rapporti sociali assumono nello spazio virtuale non sia tecnicamente decidibile, al contrario di quanto una ricerca sulla comunicazione al computer fortemente compromessa con determinismi tecnologici ha creduto di dimostrare nel corso degli anni '80<sup>37</sup>. Le strade di ricerca che tali problematiche aprono sono sostanzialmente due: a livello sociostrutturale, è necessario riproblematizzare la forma e le dinamiche delle strutture sociali presenti in rete; a livello sociosimbolico, occorre verificare la tenuta stessa di quella cybercultura di taglio utopistico che ha costituito il terreno di incubazione del mito della Comunità Virtuale e che ha caratterizzato la fase iniziale della diffusione dei media telematici, interpretando il rapporto tra i concreti processi di riproduzione sociale e gli universi valoriali e simbolici dell'utenza (o meglio, delle utenze). Se è vero infatti che la Comunità Virtuale rappresenta il portato di processi di riproduzione sociale continuamente reiterati in grado di dar vita o di riarticolarne (secondo limiti variabili) la struttura sociale interna, gli orizzonti valoriali e normativi e gli obiettivi, è anche vero che tali processi, in quanto processi propriamente sociali, dipendono direttamente dai riferimenti politico-culturali degli utenti chiamati a dar loro vita, riferimenti che non necessariamente garantiscono, neppure a livello di modello ideale, la forma di soggettività costantemente «aperta» e paritaria che abbiamo visto costituire uno dei punti chiave del mito della Comunità Virtuale.

In secondo luogo, a risultare problematica è la «trasparenza» dell'infrastruttura tecnologica rispetto ai processi riproduttivi della Comunità. Il rifiuto di posizioni di determinismo tecnologico non esime infatti dal tematizzare il ruolo giocato dalle infrastrutture tecnologiche nei processi di riproduzione sociali in rete. Tale rapporto è immaginabile come set di «utenze implicite», prefigurazioni – certo ricontattabili e dunque dinamiche lungo l'asse temporale – di utenze reali risultanti dall'imprimersi nell'infrastruttura tecnologica tanto della progettualità che ha segnato i processi produttivi della comunità virtuale (si pensi soprattutto alle *web communities*, dove tale progettualità precede in genere l'utenza stessa), quanto del portato storico dei suoi processi di riproduzione. Le utenze implicite risultano così leggibili nelle infrastrutture tecnologiche, e contribuiscono al prendere forma delle strutture sociali virtuali, attraverso quattro modalità di interrelazione con esse, ossia attraverso le azioni e interazioni che le infrastrutture rendono possibili, attraverso principi di diversificazione dell'utenza (ossia attraverso un progetto astratto di struttura sociale), attraverso le competenze tecniche necessarie all'utilizzo del mezzo (che assieme a quelle culturali contribuiscono a limitare e selezionare il tipo di utenza ammessa nella comunità) e attraverso gli indizi simbolico-testuali che l'infrastruttura tecnica porta iscritti, siano essi espliciti (documentazione che chiarisce diritti e doveri dell'utenza, policy del gruppo, obiettivi), o impliciti (l'implementazione di servizi, scelte linguistiche, soluzioni grafiche, stilistiche, architettoniche o di design). La gestione della «riplasmabilità» dell'infrastruttura tecnologica (che può comprendere anche uno o più ambienti, come si registra per l'uti-

<sup>36</sup> Per i canali IRC, cfr. Roversi (2001); per i Mud cfr. Cherny (1999).

<sup>37</sup> Cfr. Paccagnella (2000).

lizzo coordinato di Mud, forum e canali Icq) alle esigenze sociali della comunità, e dunque il peso delle utenze implicite nei processi di riproduzione sociale, costituisce peraltro una delle modalità in cui si realizzano gli squilibri di potere all'interno di ambienti virtuali: l'analisi dei concreti processi di riproduzione sociale deve confrontarsi con i fattori abilitanti o con i punti di resistenza rappresentati dall'articolarsi delle caratteristiche dell'infrastruttura tecnologica, relazionando tale ordine di osservazioni con quello relativo alla struttura sociostrutturale e sociosimbolica della comunità.

### 3. SOGGETTIVITÀ PLURALI

Focalizzando il duplice ordine di problematiche brevemente illustrate, il mito della Comunità Virtuale emerge come segnato da un'ambiguità di fondo. Lo scarto che inevitabilmente allontana la formulazione utopica rispetto alle sue realizzazioni concrete non impedisce infatti, da una parte, che esperienze effettivamente esistenti lascino intravedere il dispiegarsi delle potenzialità connesse all'attivarsi della forza della relazionalità e dell'affettività, della produzione despazializzata di soggettività e della cooperazione sociale di cui il mito parla con insistenza<sup>38</sup>. D'altra parte però, il portato utopico della metafora della Comunità Virtuale rischia di trasformarla in un potente frame di legittimazione ideologica a pratiche che sono radicalmente altre rispetto al modello di attivazione della cooperazione sociale e autodeterminazione dei valori che essa descrive. Il nodo principale attorno cui tale ambiguità prende vita è rappresentato dal riferimento alla Comunità Virtuale come a un'unica soggettività collettiva. Tale lettura occulta ogni dinamica, specie di tipo conflittuale, in atto all'interno degli spazi telematici, restituendo un'immagine non solo pacificata, ma anche indistinta, dei processi di riproduzione sociale attraverso cui le comunità nascono, persistono nel tempo, scompaiono. I processi di rappresentazione di un «noi» collettivo effettivamente esistenti in rete non devono infatti nascondere che le comunità virtuali non possono essere indistintamente descritte quali *spazi piani*, ossia equalizzati socialmente e abitati da soggetti che condividono i medesimi obiettivi, valori e visioni del mondo. Non si tratta unicamente di riconoscere l'esistenza di strutture sociali di tipo gestionale e gerarchico, ma anche la coesistenza di soggettività caratterizzate da diversi statuti e finalità.

Se tale compito risulta centrale per una corretta focalizzazione di qualsivoglia processo di costruzione di un'identità collettiva<sup>39</sup>, esso risulta particolarmente urgente per disinnescare l'ambiguità ideologica del mito della comunità virtuale all'interno dello scenario attuale, in cui la corsa all'implementazione di comunità virtuali – e in particolare, ma non esclusivamente, di *web communities*<sup>40</sup> – sembra segnata da una vera

<sup>38</sup> Per limitarci a un esempio largamente noto, è sufficiente citare l'esempio dello sviluppo del sistema operativo Linux. Sulla socialità in rete che ha supportato e preso forma intorno allo sviluppo di Linux (pur non affrontata sistematicamente) cfr. Torvald e Diamond (2001). Sul progetto GNU, l'Open Source e le implicazioni ideologiche che ne hanno caratterizzato i modelli produttivi, cfr. A.V. (No Workin Team) (2001, pp. 242-259).

<sup>39</sup> Per un esempio di analisi del rapporto tra soggettività distinte (e antagoniste) nei processi di riproduzione di comunità virtuali, cfr. Zickmund (1997), che rende conto della presenza strutturale di punti di vista oppositivi all'interno dei gruppi di discussione della destra radicale americana in rete.

<sup>40</sup> Sulla retorica di una corruzione progressiva in termini commerciali della Rete da parte del Web, che non si vuol qui riproporre, ironizza Gauntlett (2000, p. 11): «*let's say your town has an excellent public library which you enjoy using. One day a company opens a large supermarket next to the library. The library*

e propria contraddizione. Tale contraddizione, ideologicamente occultata dal mito stesso attraverso l'assimilazione di *utenza* (cui il mito fa riferimento come Comunità, ossia come una soggettività risultante dalla produzione collettiva e immanente dei valori), *proprietà* (dell'infrastruttura tecnologica), e *gestione* della Comunità in un'unica soggettività indistinta, prende forma attorno al concetto di cooperazione sociale<sup>41</sup>. Se la cooperazione sociale costituisce infatti il risultato della libera assunzione di responsabilità degli utenti nei confronti dei singoli altri utenti e della collettività del suo insieme (basata sull'assenza di competizione, la condivisione di risorse e informazioni, il «*frazionamento di potere e responsabilità*» che si accompagna all'assenza di disciplina dall'alto, la partecipazione dei soggetti alle esigenze della Comunità e l'attenzione alle relazioni umane), essa costituisce la principale forza di attivazione di forme di soggettività collettiva in grado di reclamare voce in capitolo sulla gestione dei propri spazi. Tanto più compiuto sarà il dispiegarsi della cooperazione sociale, tanto maggiore sarà la spinta della Comunità stessa all'autogestione e all'autodeterminazione. Contemporaneamente però, è proprio il tentativo di attivare la cooperazione sociale l'obiettivo che spinge le soggettività più diverse (enti pubblici e soggetti politici, operatori economici e associazioni) all'implementazione di comunità virtuali. Tale potenziale problema di doppia titolarità sugli spazi telematici risulta particolarmente accentuato nel caso il fine ultimo della comunità consista nella messa in produzione di valore economico della cooperazione sociale. Sia esso declinato nella forma più semplice (la costruzione di bacini pubblicitari fortemente fidelizzati) o nella sue forme più sofisticate (l'attivazione e l'appropriazione del sapere diffuso nel corpo sociale di riferimento), tale tentativo si traduce infatti in strategie più o meno capillari di organizzazione e di gestione degli spazi in cui la cooperazione si dispiega.

La doppia titolarità (utenza e proprietà) sugli spazi virtuali appena illustrata apre una fitta trama di problematiche, di ordine propriamente politico: a quale soggettività, con quali diritti ed entro quali limiti spetta il compito di definire le regole di gestione della Comunità? Attraverso quali processi o procedure tali regole devono giungere a formulazione? Quali soggetti devono farsi carico di garantire il loro rispetto e come? E ancora: a chi e attraverso quali processi o procedure spetta il compito di definire prima, articolare nel dettaglio poi, gli obiettivi stessi della cooperazione sociale?

Ogni singola comunità virtuale rappresenta sempre una risposta a tali domande: una risposta che spetta a un'analisi etnografica attenta al problema delle soggettività chiarire, non solo come strumento per valutare, al di là di suggestioni utopiche e pre-comprensioni ideologiche, quale «spazio» (virtuale) siamo chiamati ad abitare, ma anche come contributo a rendere disponibile un sapere indispensabile alla restituzione a usi collettivi «*[del-]le più generiche attitudini della mente: facoltà del linguaggio, disposizione all'apprendimento, memoria, capacità di astrarre e di correlare, inclinazione all'autoriflessione*»<sup>42</sup>, dove «utilizzo collettivo» assume i significati di «esercitato collettivamente», «gestito in modo collettivo» e di «finalizzato a scopi collettivi».

*continues to be good and well stocked, and indeed pick up more users from the influx of supermarket. Now, if your friend said "I see the supermarket has destroyed the library", you would think they were a bit of an idiot. In the same way, the commercial and non-commercial parts of the Internet ought to be able to exist side by side*. Quello che in realtà però preoccupa, è quello che può succedere ai clienti quando il «supermercato» inizia a farsi chiamare «biblioteca pubblica», ossia il portato ideologico della confusione (e appropriazione) di immaginari differenti.

<sup>41</sup> Per una sintetica analisi del concetto di cooperazione sociale, cfr. Casilli (2001).

<sup>42</sup> Virno (2001, p. 149).

## RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- A. V. (NO WORKIN TEAM), *Software libero e libera coscienza*, «Posse», ottobre 2001, pp. 242-259.
- B. ANDERSON, *Comunità immaginate*, Manifestolibri, Roma 1996; ed. orig. *Imagined Communities*, Verso, London-New York 1983.
- P. APOLITO, *Internet e la Madonna. Sul visionarismo religioso in Rete*, Feltrinelli, Milano 2002.
- R. BARTHES, *Miti d'oggi*, Einaudi, Milano 1994; ed. orig. *Mythologies*, Editions du Seuil, Paris 1957.
- Z. BAUMAN, *La società dell'incertezza*, Il Mulino, Bologna 1999a.
- Z. BAUMAN, *La solitudine del cittadino globale*, Feltrinelli, Milano 1999b; ed. or. *In Search for Politics*, Polity Press, Oxford 1999.
- Z. BAUMAN, *Voglia di comunità*, Laterza, Bari 2001.
- V. BIANCHINI - A. DESIDERIO, *Atlante del divario digitale*, in *I signori della Rete* (Limes-Quaderni Speciali), Gruppo Editoriale l'Espresso, Roma 2001.
- P. CARBONE - P. FERRI (a cura di), *Le comunità virtuali*, Mimesis, Milano 1999.
- A. CASILLI, *Cooperazione*, in A. ZANINI - U. LADINI, 2001, pp. 68-72.
- L. CHERNY, *Conversation and Community*, CSLI Publications, Stanford 1999.
- F. CIOTTI - G. RONCAGLIA, *Il mondo digitale. Introduzione ai nuovi media*, Laterza, Bari 2000.
- J. DIBBEL, *A Rape in Cyberspace. How an Evil Clown, a Haitian Trickster Spirit, Two Wizards and a Cast of Dozens Turned a Database into a Society*, «The Village Voice», December 1993, 23.
- U. FABIETTI, *Comunità «dense», comunità «immaginate», comunità «virtuali». Un punto di vista antropologico*, in P. CARBONE - P. FERRI (a cura di), 1999, pp. 79-104.
- P. FERRI, *La rivoluzione digitale*, Mimesis, Milano 1999.
- D. FISHER - L.M. WRIGHT, *On Utopias and Dystopias: Toward an Understanding of the Discourse Surrounding the Internet*, «Journal of Computer Mediated Communication», 6 (2001), 2 [<http://www.ascusc.org/jcmc/index.html>].
- C. FORMENTI, *Incantati dalla rete. Immaginari, utopie e conflitti nell'epoca di Internet*, R. Cortina, Milano 2000.
- C. GALIMBERTI - G. RIVA (a cura di), *La comunicazione virtuale*, Guerini e Associati, Milano 1997.
- D. GAUNTLETT (ed.), *Web Studies*, Arnold, London 2000.
- S. JONES, *Virtual Culture*, Sage Publications, Thousand Oaks (CA) 1997.
- K. HAFNER - M. LYON, *La storia del futuro. Le origini di Internet*, Feltrinelli, Milano 1998; ed. orig. *Where Wizards Stay up Late. The Origins of the Internet*, Touchstone Books, Simon & Schuster, New York 1996.
- P. LÉVY, *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Feltrinelli, Milano 1998; ed. orig. *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*, La Découverte, Paris 1994.
- Il virtuale*, R. Cortina, Milano 1997; ed. orig. *Qu'est-ce le virtuel?*, La Découverte, Paris 1995.
- R. MACKINNON, *Virtual Rape*, «Journal of Computer Mediated Communication» [<http://www.ascusc.org/jcmc/index.html>].
- M. MAFFESOLI, *Del nomadismo. Per una sociologia dell'erranza*, F. Angeli, Milano 2000.
- C. MARAZZI, *Il posto dei calzini. La svolta linguistica dell'economia e i suoi effetti sulla politica*, Bollati Boringhieri, Torino 1999.
- P. MORAWSKI, *Il divario digitale ridisegna il pianeta*, in *I signori della Rete*, 2001.
- L. PACCAGNELLA, *Getting the Seats of Your Pants Dirty: Strategies for Ethnographic Research on Virtual Communities*, «Journal of Computer Mediated Communication», 3 (1997), 1 [<http://www.ascusc.org/jcmc/index.html>].

- L. PACCAGNELLA, *La comunicazione al computer*, Il Mulino, Bologna 2000.
- H. RHEINGOLD, *Comunità Virtuali. Parlare, incontrarsi, vivere nel cibernazio*, Sperling & Kupfer, Milano 1994; ed. orig. *The Virtual Community. Homesteading in the Electronic Frontier*, Addison-Wesley, Reading (MA) 1993.
- J. RIFKIN, *L'era dell'accesso. La rivoluzione della New Economy*, Mondadori, Milano 2000; ed. orig. *The Age of Access*, Putnam, New York 2000.
- A. ROVERSI, *Chatline*, Il Mulino, Bologna 2001.
- G. SALSA (a cura di), *Norman e Monique*, Einaudi, Torino 1996.
- M. SHAPIRO - D. MCDONALD, *Non sono un vero dottore, ma lo faccio in Realtà Virtuale: implicazioni della realtà virtuale sul nostro modo di giudicare il reale*, in C. GALIMBERTI - G. RIVA (a cura di), 1997, pp. 133-155.
- A.R. STONE, *Desiderio e tecnologia. Il problema dell'identità nell'era di Internet*, Feltrinelli, Milano 1997; ed. orig. *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*, MIT Press, Cambridge (Mass.) 1995.
- L. TERZO, *Stili faticosi. Comunità, virtualità, ipertesto*, in P. CARBONE - P. FERRI (a cura di), 1999, pp. 61-78.
- L. TORVALDS - D. DIAMOND, *Rivoluzionario per caso*, Garzanti, Milano 2001.
- S. TURKLE, *La vita sullo schermo: nuove identità e relazioni sociali nell'epoca di Internet*, Apogeo, Milano 1997; ed. orig. *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*, Simon & Schuster, New York 1995.
- P. VIRNO, *General Intellect*, in A. ZANINI - U. LADINI (a cura di), 2001, pp. 146-152.
- S. ZICKMUND, *Approaching the Radical Other: The Discursive Culture of Cyberspace*, in S. JONES, 1997.
- A. ZANINI - U. LADINI (a cura di), *Lessico postfordista*, Feltrinelli, Milano 2001.

## RÉSUMÉ

Face à la prolifération des mythes et des légendes qui circulent au sein du cyberspace et qui, à différents niveaux, participent à l'expérience de la communication en ligne, il semble nécessaire de faire un premier pas pour tenter de démonter ce mythe, en identifiant les symboles qui le composent et les façons dont ils entrent en contact. Le risque, aggravé par la prolifération des cyberlégendes sur la CMC ne réside pas tant dans l'interaction avec le réseau à travers la médiation d'un monde imaginaire, le risque est que ce monde imaginaire ne reflète pas les dynamiques en cours au-delà de l'écran. Démonter ce mythe devient encore plus urgent lorsqu'on assiste comme aujourd'hui à une véritable course à l'implémentation et à la réalisation de ce monde fantastique – surtout dans la liste inépuisable des Web Communities – pour un nombre toujours croissant d'utilisateurs.

Le récit de la violence qui s'est produite sur LambdaMoo est une cyberlégende. Il nous parle de l'implication émotionnelle qui concrétise les contacts télématiques et aussi de la capacité de la Communauté Virtuelle à se donner des règles et des procédures pour la définition démocratique de ces mêmes règles. Il en est de même pour le cas de l'apologue, à propos du cyberpsychiatre John-Julie, qui explique comment la responsabilité envers son voisin (télématique) réglemente et inhibe le libre jeu de l'invention de l'identité au sein de la Communauté Virtuelle.

Cet essai a pour but de démanteler des histoires et de mettre en lumière les éléments de crise par rapport à la réalité effective de la communication en ligne.

## SUMMARY

In front of a proliferation of myths and legends circulating within cyberspace and on different levels, shaping online communication experience, emerge the need to attempt a first move towards deconstructing the myth, by identifying the symbols composing it and the ways in which they interact. The risk implicit in the proliferation of cyber-legends on CMC does not reside in interaction with the network through the mediation of an imaginary construct, but in interacting through an imaginary construct which proves to be inadequate when one attempts to investigate the dynamics unfolding beyond the screen. The operation of deconstruction becomes all the more urgent when – as nowadays – one witnesses a true and proper race towards the implementation and development of this fantastic construct – above all in web communities – for an ever-wider number of users.

The tale of the violence on Lambdamoo is a cyber-legend, indicative of an emotional investment conferring reality to telecommunication relations, but also of virtual communities' capacity to give themselves rules and create formalized procedures for the democratic definition of the rules themselves. Or the case of the apologue on cyberpsychiatrist John-Julie which goes to prove how the responsibility towards one's (telematic) neighbour disciplines and curtails the free play of the invention of identity within the Virtual Community.

This essay sets out to break these stories down into their single components and highlight the elements of crisis as compared to the effective reality of online communication.