

a cura di **Adolfo Fattori**

CYBERCULTURE

Quaderni d'altri tempi

CYBERCULTURE

a cura di *Adolfo Fattori*
traduzione di *Sonia Catani*

Titolo originale: *Cyberculture*
testo inedito

www.quadernidaltritempi.eu

redazione@quadernidaltritempi.eu

novembre 2012



Questo inedito di Michel Maffessoli, *Cyberculture*, di cui l'autore ci ha fatto dono, si presenta quasi come un commento al saggio *Apocalisse Rivelazioni sulla socialità postmoderna* (2009), in particolare rispetto ai concetti relativi alle tribù postmoderne, alla necessaria rivoluzione copernicana che dovremmo attuare nei nostri stili di pensiero nel riflettere sull'impatto che le realtà sintetiche stanno avendo sull'organizzazione dei rapporti sociali e sulle strutture identitarie. Il breve saggio che presentiamo offre a Maffessoli l'occasione di dispiegare i suoi riferimenti teorici profondi, il nucleo del suo pensiero: Max Weber, Émile Durkheim, Georg Simmel, ma anche Carl Gustav Jung, Thomas Kuhn, Gilbert Durand. La base della sua riflessione quindi si allarga alla psicoanalisi, alla filosofia della scienza, all'antropologia, dipingendo il ritratto di un intellettuale di stampo classico, ancora legato a quel periodo cominciato alla fine degli anni Sessanta del Novecento e che coprì almeno un ventennio di storia della cultura occidentale, in particolare proprio in Francia, con Michel Foucault, Roland Barthes, Jean Baudrillard, Jacques Lacan fra gli altri. Questo legame gli permette di svariare dalle radici arcaiche della nostra cultura, come l'ebraismo, per passare alla Roma degli albori del cristianesimo, a Cartesio e, alla fine, Friedrich Nietzsche e Teilhard de Chardin. Dalle parole del sociologo francese emerge un filo rosso nascosto nelle profondità del pensiero occidentale che lo apparentano a quelle di un altro grande eretico della cultura contemporanea, Erik Davis, l'autore di *Techgnosis* (2001), da noi intervistato qualche anno fa (cfr. www.quadernidaltritempi.eu/numero7). Per ambedue la funzione generativa della società umana è nella comunicazione, qualsiasi forma abbia preso storicamente, motore e riflesso com'è della trasformazione sociale.

Non è proprio di un autentico pensiero inventare un reale che è, essenzialmente, contrario alle verità comuni? Ho detto appunto reale, che non è riducibile a quel principio di realtà con il quale lo si confonde frequentemente.

Così l'invenzione, non lo si dirà mai abbastanza, consiste nel far venire alla luce (*invenire*) ciò che è già lì. Ciò che è già là.

Eppure, non bisogna affatto frenare la libertà che ha il creatore d'esagerare. Idealtipo (Weber), forma (Simmel), caratteri essenziali (Durkheim), archetipi (Jung), lunga è la lista di tali esagerazioni che si scontrano con le certezze stabilite, consentendo in tal modo di evidenziare al meglio le specificità di questo reale plasmato di prosaicismi, grandezze e mediocrità. L'insieme costituente tutta la vita sociale. È per uno sforzo di volontà, contro le teorie convenzionali e grazie ad un'osservazione intensa, contro le evidenze intellettuali che l'originalità del pensiero ha guadagnato, quella di questo essere al contempo evidente e sotterraneo, caratteristico della vitalità specifica di quello che si è sempre chiamato stato nascente.

È proprio un certo *status nascendi* che è all'opera nelle diverse cyberculture contaminando in molteplici modi la vita quotidiana delle nostre società. È, in effetti, in termini di epistemologia che bisogna sollevare il problema. Tant'è vero che silenziosamente, ma in modo ostinato, i diversi mezzi di comunicazione hanno guadagnato terreno e si sono imposti. Allo stesso modo per ciò che concerne i servizi, le procedure amministrative o burocratiche, ma anche in tutti i momenti ludici, dove il sogno tende a sostituirsi alla realtà stessa.

Si è potuto osservare che uno dei momenti chiave dei tempi moderni è stata questa *circumnavigazione* con cui degli audaci esploratori scoprirono questi nuovi mondi, allargando così le percezioni individuali, i modi d'essere e i diversi immaginari dei loro contemporanei.

Dei giuristi dallo spirito acuto come Carl Schmitt hanno mostrato come sia questa erranza concettuale ad essere stata alla base del *jus publicum Europaeum*. Un nuovo ordine di cose si è andato delineando in

quell'occasione: un *Nomos* della terra, cioè una logica interna, una nuova razionalità si costruisce attraverso e grazie alle scoperte indotte dalla circumnavigazione in questione. Non possiamo dire che c'è qualcosa di quell'ordine che sta accadendo a partire dalla navigazione elettronica: la scoperta di un Nuovo Mondo?

L'elaborazione di una cultura totalmente diversa da quella che aveva caratterizzato la modernità? Ciò non sarà senza influenza sugli stili di vita e sugli immaginari sociali.

Ricordiamo di Thomas Kuhn che, riflettendo sulle scoperte scientifiche e le loro conseguenze tecnologiche ha potuto mostrare come queste siano al contempo causa ed effetto di ciò che chiamava paradigma. Questo lo si può intendere come una matrice che, in senso stretto, consente l'emergere di una nuova vita.

Si tratta di un nuovo paradigma che è, ai giorni nostri in gestazione, ed è conosciuto come *cybercultura*.

Ma potrebbe essere utile fare una piccola deviazione per comprendere quali siano le reticenze, e vedere i sospetti di cui essa è l'oggetto. "Piccola" deviazione è naturalmente un eufemismo. Poiché è sempre a lungo termine che si verificano le paure ed i tabù costituenti di una data cultura.

L'individuo, come sappiamo, non è riducibile alla sua parte emergente e non esiste che in funzione di un substrato incosciente.

Lo stesso vale per la vita sociale che ha le sue cripte più o meno labirintiche.

Un altro modo di intendere l'inconscio collettivo. Radicato costantemente nella cultura occidentale è stato il terrore dell'immagine. Quest'iconoclastia di vecchia memoria è stata spesso analizzata. Ma bisogna cogliere gli elementi essenziali per comprendere il timore ispirato ai giorni nostri dal mondo *virtuale*.

In breve, ricordare la lotta dei profeti dell'Antico Testamento contro le icone e gli idoli fatti di pietra o di legno. Lotta selvaggia al fine di arrivare ad un unico Dio, che bisogna adorare in "spirito e verità".

L'accento è posto sul cognitivo, sul cervello. E la Verità che ciò consente di raggiungere.

L'Idolo, di cui è importante ricordare che era d'essenza femminile, causa ed effetto dei culti della "terra madre". L'Idolo dunque, non faceva riferimento alla ragione ma al ventre. C'è qualcosa di *isterico* in lei. È l'*utero* che è sollecitato. Che cos'è il ventre, se non il simbolo dei sensi nella loro diversità? Il ventre, nella sua posizione centrale è il simbolo dell'interezza dell'essere. Per usare un ossimoro istruttivo, esso è vettore di una *ragione sensibile*, che unisce gli opposti, facendoli entrare in interazione, in coincidenza.

Successivamente, ricordiamolo, una tale iconoclastia diventa filosofica con Descartes e Malebranche invitando a diffidare di quest'immaginazione come "Regina della casa". Vale a dire, non permettendo il buon funzionamento della facoltà razionale.

È questo stigma che troveremo in tutta la modernità, come Jean Paul Sartre nel suo libro sull'immaginazione, e che alimenta le diverse condanne proposte contro l'immagine in generale, la pubblicità, i videogiochi, i giochi di ruolo di cui è inutile al giorno d'oggi negare l'importanza. Ciò riguarda sia la vita individuale che quella collettiva. In relazione all'iconoclastia, è ugualmente importante sottolineare, per quanto sorprendente possa sembrare, che una delle radici della paura del virtuale è la condanna dell'onanismo.

Nel quadro generale che, si sa, sarà uno dei valori dominanti della tradizione giudaico-cristiana, la figura di Onan è in qualche modo un parossismo. Proprio perché il suo godimento è in apparenza individuale, inutile. Il suo seme si perde nella terra. A guardare più da vicino la correlazione è evidente. La masturbazione richiede di raccontarsi una storia, di fare una sceneggiatura, in breve di visualizzare delle immagini. La *perdita* del seme nella terra è inoltre istruttiva poiché essa avviene in una sorta di unione cosmica. Un matrimonio mistico con la terra, centro dell'unione. È il simbolo della comunità umana!

Queste osservazioni allusive hanno lo scopo di renderci consapevoli che la cybercultura è, al contempo, espressione della potenza dell'immagine e del divertimento inutile. Il gioco dell'immaginazione sta occupando un posto di rilievo, e la dimensione *onanista*, nel senso che ho appena indicato, è tutt'altro che trascurabile.

La ribellione dell'immaginario si manifesta vivacemente nei giochi di ruolo, nei forum di discussione, e nei differenti *blog* ed *homepage*, dove la fantasia, i fantasmi ed altre fantasmagorie occupano la maggior parte dello spazio e del tempo.

La ragione, la funzionalità, l'utilitarismo, non sono totalmente assenti, ma si attribuisce loro una porzione minima. O più precisamente, per un interessante ribaltamento di popolarità, serviranno come sostegno ad un vero divertimento.

Da capi essi diventano servitori.

A questo proposito è istruttivo notare come la festa, l'immaginazione, il sogno collettivo diventeranno gli standard dello spazio "cyber". Ed a quel punto contamineranno la sfera privata e quella pubblica. Nella razionalizzazione diffusa dell'esistenza, allorché si costituisce il *contratto sociale* si vede erigersi ciò che fu chiamato, in modo familiare, "muro della privacy". Sotto i colpi di giochi di ruolo e blog, questo muro, quando non è completamente smontato diventa per lo meno poroso.

Rumours, *buzz*, pettegolezzi, storie vere e false, in un curioso meccanismo di contaminazione lo spazio "cyber" interpreta il ruolo della piazza, dei caffè del commercio o dell'antica agorà.

Nel suo significato etimologico, il sé interiore è soppiantato dal sé esteriore: tutto diventa forum, accessibile a tutti.

Il grande specialista francese dell'immaginario, Gilbert Durand, l'ha mostrato chiaramente, l'immagine è un mesocosmo tra il microcosmo personale e il macrocosmo collettivo. In breve, è un *mondo di mezzo*. Essa crea un legame. Stabilisce una *fiducia*. Dunque c'è una dimensione comune nella condivisione delle immagini elettroniche.

A di là del confinamento individuale, esse sono causa ed effetto di una vera società.

Certo, questo non è riducibile alla razionalità propria di ciò che si è convenuto di chiamare Società. Essa si va frantumando nella molteplicità di tribù di diverso ordine, sulla base della condivisione di un gusto comune.

Tribù musicali, sportive, culturali, sessuali, religiose, tutte si basano su delle immagini prodotte e vissute in comune.

Il “cogito ergo sum”, di Descartes si poggia su una rivoluzione di grande importanza epistemologica: il fatto di pensare se stessi. E tutto ciò nel rinchiudersi, nella fortezza dello spirito individuale.

È appunto il contrario che si esprime sul “web”, dove la condivisione di immagini fa sì che l’una sia pensata per l’altra. Che non si esista che per e sotto lo sguardo degli altri. Ciò che senza esagerare può essere chiamato, prendendo in prestito una frase di Durkheim, un “conformismo logico”.

Ma questo, contrariamente a quanto si dice, non è una semplice espressione del narcisismo. Oppure dovrebbe influenzare il significato che diamo alla parola narcisismo. Contrariamente a ciò che dicono le abituali interpretazioni di questo fenomeno, Narciso non si perde nella propria immagine bensì nello stagno in cui la sua immagine si riflette.

La differenza è importante in quanto questo stagno simboleggia la natura nella sua totalità, il mondo dato, caso in cui la persona pur perdendosi, tende verso qualcosa di più vasto. Questo è ciò che ho chiamato “narcisismo di gruppo”, un narcisismo collettivo, che è coinvolto in tutti i fenomeni della virtualità elettronica.

Per riprendere la metafora del seme di Onan, certamente vi è una *perdita*, ma questa si realizza oltre l’individuo e partecipa così al conforto del corpo collettivo.

È senz’altro un processo di masturbazione collettiva quello con cui ci si confronta nei famosi *siti comunitari*.

Tutti nell'impunità dell'anonimato, si svelano l'uno all'altro. Vi è della connettività, della tattilità nell'aria! I filosofi del Medio Evo si interrogano sul *glutinum Mundi*.

Qual'è questo *collante del mondo* che malgrado i diversi egoismi, regge?

A volte questa *colla* è l'atto di un ideale lontano, come fu il caso della modernità.

A volte, tuttavia, una tale *colla* si sviluppa a partire dalla condivisione di affetti, emozioni e passioni comuni. Come se fossero del tutto innocui o poco importanti.

Ecco la dipendenza che è in gioco in tutti questi siti. La parola d'altronde non è neutrale. Il tempo si contrae nello spazio. Esso diventa un "sito" che io condivido con altri ed a partire da questo io posso "crescere". La Storia, con una grande "S", la Storia della modernità, assicurata da se stessa, lascia il posto alle sue piccole storie, senza contenuto reale, ma assicurando il legame, permettendo il nesso. In questi siti comunitari, per giocare con l'eufonia delle parole, *il luogo si fa legame*.

Second Life, Facebook, My Space, ecco altrettante declinazioni del gioco delle immagini e della spesa improduttiva. Tutto ciò non serve a niente ma sottolinea il prezzo delle cose senza prezzo. Questi siti sono le forme postmoderne del Potlatch premoderno. Ciò che era restato, come orma residua, nella saggezza popolare, che "conosce" molto bene, di sapere incorporato che talvolta chi perde guadagna.

È che nell'inutilità del chiacchiericcio, nel disinteresse del blog o del forum di discussione, addirittura nell'oscenità della "home page", si (ri)trova il consolidamento del legame sociale.

Qualcosa di sacramentale in qualche modo. Vale a dire, rendere visibile una forza invisibile. In questo senso il virtuale delle cyberculture è sicuramente un modo di esprimere il desiderio di essere-insieme.

Attraverso i tremori, il trambusto, afferra i tremiti di una vita in divenire. Potremmo paragonare questo nuovo legame spirituale alla “Noosfera” di Teilhard de Chardin. Quest’approssimazione non è anacronistica in quanto mette in evidenza che vi sono dei legami invisibili di scambi virtuali qualcosa che, più che la dimensione economica, più che la quantificazione positivista, più che le infrastrutture fisiche, assicura una coesione sociale di cui non abbiamo finito di misurare le conseguenze.

I giocatori online, da Tokyo a Londra, passando per San Paolo e Los Angeles, senza dimenticare il remoto villaggio delle Alpi o dei Carpați, si esauriscono in interminabili tornei, sono collegati tramite i magici legami del virtuale. Ma il loro reale è molto più forte dei *principi di realtà* comunemente accettati. Magari perché la loro vita quotidiana è, nel suo senso forte, determinata da quei giochi che li affascinano. Essi sono come calamitati da una polarità lontana e invisibile. Questa è davvero la noosfera virtuale della cybercultura. In un momento importante per la modernità, la nascita della riforma, Max Weber è stato messo al corrente di ciò che è la forza immateriale. Il suo libro più importante ne è testimonianza: *L’etica protestante e lo spirito del capitalismo*.

Una certa interpretazione della Bibbia, il protestantesimo, crea una nuova organizzazione del mondo: il capitalismo. Esso si riassume splendidamente dicendo che non “si può capire il reale che dall’irreale”. Si potrebbe aggiungere, ciò che è reputato tale ha comunque una forza innegabile. E servirà come base al nuovo ordine di cose. È proprio una *natura rerum* che è in gioco sulla “tela”. Senza giocare troppo sulle parole si può dire in gioco e in sfida.

Poiché nel virtuale, i legami sociali sono al contempo solidi e discontinui.

È questa nuova forma che non afferrano gli osservatori sociali che, troppo ossessionati dalle loro concezioni del sociale, ereditate dal XVIII e XIX secolo, hanno qualche difficoltà a comprendere, analiz-

zare o semplicemente ammettere una socialità in cui tutti gli ingredienti sono quest'immaginario ludico o onirico che è stato discusso, che attraversa da parte a parte la cybercultura.

Soprattutto su un punto chiave, quello che riguarda il presunto individualismo contemporaneo. In questo mantra, spesso inculcato, del ritiro nella sfera privata.

Ecco altrettanti luoghi comuni, che passano accanto al mondo "cyber", dove delle relazioni si creano, degli scambi si elaborano, delle divisioni si operano, tutte cose che costituiscono al meglio e al peggio, una nuova vita sociale.

Al meglio e al peggio certo, poiché le divisioni in "cartelle" possono creare degli interrogativi. Il *Peer to peer* scombussola le abituali regole economiche. Ma che lo si voglia o no, è anche un commercio che si istituisce. Commercio che conviene capire *stricto sensu*: commercio dei beni, delle idee e commercio amoroso.

Queste vecchie espressioni francesi esprimono bene come accanto alla mercificazione degli oggetti si trovino ugualmente su Internet degli scambi filosofici, religiosi e affettivi.

Certo, in questi diversi campi, l'ultimo in particolare, è facile passare il limite. Ma non è caratteristico di tutti gli stati nascenti quello di essere potenzialmente eccessivo, parossistico, addirittura anomico?

Ma secondo un aforisma molto conosciuto, l'anomico di oggi è il canonico di domani. In questa materia, ciò che può offendere i valori morali stabiliti è comunque considerato una forza etica dalle tribù postmoderne interessate.

La morale si riferisce a dei principi astratti, quasi disincarnati.

L'etica più vicina alla sua etimologia è derivata dai costumi vissuti nel quotidiano. È proprio tale immoralismo etico che si trova nelle discussioni senza fine di *My Space*. Non importa ciò che si racconta. È immaginario e onanismo collettivo senza interruzioni, e tuttavia un'ideale comune vi si crea. Le solidarietà vi trovano una loro origine. Le generosità si esprimono con forza.

E pur si muove diceva il grande Galileo ai suoi detrattori.

Il dogmatismo, alla fine, non c'è mai. Il geocentrismo è terminato. È qualcosa di questo genere che possiamo dire dei nostri giorni: *eppure vive*.

Benché sia virtuale, vi è un affollamento culturale, sociale ed esistenziale sul web. Si è parlato in Giappone di “generazione Otaku”. La cosa più vicina alla sua etimologia è accostabile al concetto di “casa”.

Ma a partire da un simile radicamento dinamico, i suoi messaggi, i suoi legami, i suoi collegamenti, le sue relazioni si spargono in tutto il mondo per creare delle comunità al contempo sia virtuali che reali. Si tratta di una *complexio oppositorum*, l'intreccio di elementi opposti ma complementari. Questi incontri in rete a partire da siti comunitari permettono di vivere delle vite multiple, delle Seconde vite. E facendo ciò si riproduce il vagabondaggio, fondatore di tutte le vere culture. Esso crea un “Wanderlust”, un godimento nel vagabondare che è caratteristico degli esploratori, di tutti i conquistatori e di chi scopre dei nuovi mondi.

Richiamo dell'ignoto o come Durkheim ha detto “sete di infinito”. Questo è ciò che è in gioco per questi cavalieri postmoderni.

Essi navigano in internet alla ricerca di un Graal che come tutti i Graal, non ha dei confini o dei contenuti precisi. Solo il percorso, solo il vagabondaggio, solo il fatto di “navigare” qui è importante. Come ho già detto in precedenza, l'immagine o l'onanismo creano una forma di godimento ancora più forte di quanto sia inutile.

Può darsi sia questo che a lungo termine li ha fatti stigmatizzare dalla tradizione giudaico-cristiana e poi da quella moderna.

Tengo a precisare che la libido non è un problema prettamente sessuale, ma ha una connotazione ben più ampia, un'energia, una pulsione vitale, insomma, un desiderio irrefrenabile di vivere.

Si tratta di una specie di istinto che non si fa impacciare da ragionamenti precisi.

Questo è ciò che rattrista gli osservatori sociali, avendo questi difficoltà ad ammettere che qualcosa possa avere un *sensò* (una finalità). È così che il filosofo tedesco Romano Gardini ha definito lo spirito della liturgia: “*Zwecklos aber sinnvoll*”.

Si tratta di una liturgia che si svolge nei blog, nei forum di discussione e nei siti comunitari multipli che punteggiano la rete elettronica.

Il *contenuto* non ha importanza, solo il *contenitore* è necessario. “Contenitore” nel senso che spazializza il tempo. Crea uno stare insieme in cui essere in contatto è la realtà primordiale.

Con internet si è passati da una tradizione logocentrata, in cui la parola era sovrana, a un'altra tradizione ben più lococentrata, in cui solo lo spazio, solo il sito condiviso con altri prevale.

Di qui l'impressione di “parlare per non dire niente”. In effetti non si dice niente, ma questo *niente* è essenziale, è matriciale. Fa esistere. E ugualmente, fa cultura.

Attraverso degli pseudonimi, dei ruoli interpretati, delle vere o false *home page*, ognuno è investito di figure archetipali ed è quindi in linea, garantendo la persistenza della comunità umana. Non è per caso che le piccole tribù navigando in rete usino delle maschere, nomi e vestiti dei cavalieri del passato o di mitologie antiche. C'è del primitivismo nell'aria. Ma ciò non fa che sottolineare la forza ed il vigore di queste *cose* arcaiche che avevamo creduto di aver superato.

Esse servono da fondamento e di volta in volta si richiamano ai bei ricordi degli esseri umani: non si *costruisce* che su quello che è già *dato*. All'inizio della *Nascita della tragedia*, Nietzsche sottolinea l'importanza di ciò che egli chiama “figure incisive”. Figure emblematiche attorno cui ci si aggrega. Figure alla base della comunità. È questo ciò che è alla base dell'origine della **cultura**.

Successivamente tutto ciò tende a svanire nella civiltà, fino alla fine di un ciclo e alla rinascita di una nuova cultura.

Forse è questo ciò che sta accadendo con la cybercultura.

La modernità e la civiltà borghese¹ lascia il posto su internet al ritorno di figure arcaiche che, per il dispiacere dei razionalisti di ogni dove sottolineano che si assiste ad un vero e proprio re-incantamento del mondo.

“Circumnavigazione” ho detto, inducendo un nuovo ordine. Quello dell’immateriale, del virtuale dall’efficacia contagiosa. Non è inutile guardare molto indietro per apprezzare ciò che sta accadendo. Personalmente ho detto spesso che la nuova postmodernità poteva paragonarsi a quest’altro momento fondatore che fu l’Impero Romano, durante il terzo e quarto secolo della nostra era. Le istituzioni appaiono solide, e già corrose dall’interno. Le ideologie fondate sono i soli discorsi consentiti ma nessuno vi presta attenzione.

Tutto ha un sapore insipido del già visto e già sentito. Ed è allora che gli spiriti esigenti cercano di produrre il proprio miele.

Più precisamente, nel seno di questi culti misterici, brulicanti in quest’epoca alla fine dell’impero romano. Orfeo, Mitra, la nascita del Cristianesimo.

Ecco, fra l’altro, le comunità in cui non ci si accontenta delle formule magiche trite e ritrite e talvolta banali. Questi sono i “siti” dove si vede la vera religione. Esse si occupano degli altri, i vecchi, i malati, giovani.

Il che è coerente con la vita di tutti i giorni.

In breve, ciò con cui si entra in *relazione* con l’alterità. Vale a dire, con la vicinanza di altri (il sociale) e con l’Altro lontano (la divinità).

Il “mistero” è ciò che accomuna gli iniziati tra loro, la condivisione degli stessi miti.

Ma perché nel fiorire di questi culti che peraltro avevano delle caratteristiche molto simili, solo il cristianesimo è sopravvissuto?

Certo le ragioni devono essere molteplici. Potrei privilegiarne una?

Così come un corpo secerne ciò che serve alla sua sopravvivenza, allo stesso modo le piccole sette cristiane vanno discernendo il dogma della *comunione dei santi*. Uniscono i morti ai vivi e questi fra loro.

Così la comunità di Roma è unita spiritualmente a quella di Lione, di Narbonne e di Milano. Così si crea un legame che darà luogo ad una grande Chiesa e ad una cultura di cui tutta l'Europa è intrisa. Grazie a questa "comunione", un commercio si stabilisce fra le varie chiese locali.

Lo scambio e la condivisione costituiscono un *corpus mysticum*, che coinvolge tutte le conseguenze dottrinali e organizzative di cui si è occupato.

Torniamo a ciò che sta accadendo sotto i nostri occhi. Stesso processo iniziatico, stessi scambi e condivisioni di ogni genere.

Il *Peer to peer* è all'ordine del giorno in molti luoghi. Similmente, non è con la contaminazione elettronica che si sviluppano i fenomeni anti-globalizzazione, la diffusione di immagini, le aggregazioni frivole o serie.

Un termine esplicita bene tutto ciò: *flashmob*, la mobilitazione istantanea.

Anche per ciò che riguarda la conoscenza, pur se con gli errori grossolani ed i misfatti di cui siamo a conoscenza, Wikipedia detiene il sopravvento, simbolo che il sapere non viene più dall'alto, che non arriva da una potenza verticale, ma si diffonde in modo orizzontale. Questi non sono che degli indici della cybercultura emergente.

Lo sviluppo tecnologico che aveva partecipato alla desacralizzazione del mondo e contribuito all'isolamento degli individui, a ciò che possiamo chiamare "solitudine gregaria", si rovescia nel suo opposto, e contribuisce ad una nuova definizione: essere, sempre, in contatto, unione, comunione, essere collegati.

Sì, si tratta di una nuova cultura che si sviluppa con internet.

Il "cyberspazio" è un collegamento dai contorni indefiniti, infiniti, in cui come in una matrice si elabora l'incontro con l'altro, dove si rafforza il corpo sociale.

Non possiamo dire, dunque, che esso costituisce la *comunione dei santi* postmoderna.



www.quadernidaltritempi.eu

redazione@quadernidaltritempi.eu

