



Francesco paolo Romeo

## Web ecologico

«Le tecnologie della comunicazione permettono la partecipazione del singolo a nuove costellazioni socio-relazionali. [...] Alcuni sociologi ritengono che un gruppo costituito intorno ad un sistema simbolico comune sia "un'area di cultura", non delimitato da vincoli territoriali e spaziali o da criteri di appartenenza formale, bensì dai limiti della comunicazione effettiva, pertanto, l'appartenenza ad un gruppo diventa una questione simbolica più che fisica»<sup>1</sup>.

I sociologi che aderiscono a questa prospettiva teorica, detta *Interazionismo simbolico*, danno un'importanza fondamentale all'interazione e al simbolismo che da essa ne deriva, definendo pertanto la cultura, come una rete di valori condivisi, di significati materiali e simbolici, all'interno della quale l'uomo tessera la sua identità. Infatti, per **Clifford Geertz** l'uomo è un animale impigliato nelle reti di significati che egli stesso ha tessuto; dunque il processo di crescita identitario, laddove lo si voglia studiare, deve essere intercettato proprio nella trama della rete che si tesse attraverso la relazione. L'interrogativo che possiamo porci, partendo dall'accezione di cultura come rete di significati materiali e simbolici condivisi, e se il *cyberspazio* può rappresentare un'evoluzione antropologica della

comunicazione, ovvero *una rete di significati nella rete*. Una rete nella rete (web), dove l'appartenenza è più una costruzione simbolica che una partecipazione fisica. Nei processi comunicativi, indispensabili alla costruzione della cultura, esistono tuttavia dei confini concettuali che vale la pena definire. Processi comunicativi possono essere ad esempio *l'integrazione, l'interazione, la transazione*; ma quale di questi è indispensabile attivare per una costruzione simbolica di un'area culturale? Suppongo sia questa la domanda a cui dare risposta per imparare a progettare siti e comunità d'apprendimento in rete e fruirne in modo ecologico, partendo da dinamiche comunicazionali simbolicamente efficaci. I tre processi comunicativi sopra menzionati presentano delle differenze sostanziali: *l'integrazione* ha un carattere sostanzialmente *antropoemico*, cioè mantiene i tratti culturali di un individuo o gruppo, non assimilando mai completamente i tratti culturali stranieri. Come ci fa giustamente osservare Zygmunt Bauman nel fenomeno del *Melting pot* degli anni trenta in America, gli Italiani giunti nel Nuovomondo<sup>2</sup> venivano accettati solo dopo essere stati sottoposti a numerosi test psicologici e visite

<sup>1</sup> Cfr. A. R. STONE, *Desiderio e tecnologia, Il problema dell'identità nell'era di internet*, trad. it. Interzone, Milano, 1997, pp. 106-7.

<sup>2</sup> La speranza di una vita migliore, le pene vissute dagli emigranti durante i viaggi per l'America nelle stive delle imbarcazioni, e il *Melting pot* di inizio Novecento, sono drammaticamente raccontati nel film *Nuovomondo*, regia di E. CRIALESE.



mediche, e comunque sistemati in quartieri ghetto e sempre esclusi dalla vera attività culturale. Parlando invece di *interazione* si potrebbe cadere nell'inganno, scambiandole con l'assimilazione. Questa identificazione non è pienamente legittima perché può assumere una connotazione *antropofagica*, finendo con l'annullare interamente i caratteri peculiari di un altro individuo o gruppo. La comunicazione allora può essere considerata ecologica e sistemica solo parlando di *transazione*, ovvero di uno scambio complementare, assimilante ma al tempo stesso mutualistico. La comunicazione tra insegnante e discente possiede questi caratteri, visto che lo scambio di informazioni è mutuale e crea delle assimilazioni tra esse e i diversi modelli cognitivi, pur rimanendo in una dinamica complementare di *insegnamento-apprendimento*. Sono allora queste dinamiche comunicative, le transazioni appunto, le sole a poter costruire "aree culturali simboliche".

E dobbiamo partire dalla riflessione sul *valore simbolico della relazione*, per far sì che si parli sempre più di maggiori possibilità offerte ai *netizen*, i fruitori della rete, e non di perdita e smarrimento delle loro identità. Le transazioni ecologiche nella rete, ad esempio nelle *web community*, nei *forum* e nelle diverse *comunità di apprendimento on line*, non trascendono dal comportamento etico e dal rispetto della privacy, comportamenti rientranti nella parola *netiquette*, derivata dalla contrazione del vocabolo inglese *net* (rete) e quello di lingua francese *étiquette* (buona educazione). *Netiquette* è l'insieme di regole che disciplinano il comportamento di un utente di internet nel rapportarsi agli altri utenti<sup>3</sup>. Il mancato rispetto della netiquette comporta una generale disapprovazione da parte degli altri utenti della rete, solitamente seguita da un isolamento del soggetto "maleducato" (mancata transazione), che avendo tradito i simboli e l'identificazione con il contesto di provenienza non viene più accettato dalla comunità. Già nel 1902 il sociologo C. H. Cooley formulò la *Teoria sociale del Sé*, attraverso il concetto del *looking-glass self* (il sé allo specchio), ovvero l'immagine che viene rimandata

all'individuo dalla collettività nella quale è inserito<sup>4</sup>. Secondo la teoria, la collettività funge da specchio rimandando la percezione che essa possiede dell'individuo, delle sue idee, dei suoi comportamenti e delle sue azioni. L'identità dell'individuo diventa dunque un prodotto sociale, che rafforza l'autostima, in presenza di giudizi collettivi positivi, e l'indebolisce in loro assenza. Questo specchio sociale influenza l'individuo, anche se in realtà la sua superficie è offuscata, nel senso che spesso i giudizi positivi vengono distorti in una direzione egocentrica. L'individuo dunque sovrastima solitamente i giudizi positivi del gruppo, e in presenza di giudizi negativi, l'autostima dell'individuo subisce una ferita narcisistica mostrata nelle situazioni di evitamento sociale. La teoria dello specchio sociale si collega al processo psicologico chiamato di *identificazione proiettiva*, attraverso il quale un individuo vede parti della propria personalità nell'altro e parti dell'altro in sé. Attraverso la sua attivazione l'identità personale trova conferma nei vissuti altrui, iniziando delle fasi di processazione delle esperienze e dunque di sviluppo individuale. Come può attivarsi questo processo di costruzione sociale nel *cyberspazio*, mancando *in primis* la comunicazione prossemica? Evidentemente dobbiamo consolidare il valore simbolico di questa *agorà telematica*, partendo dalla possibilità di sperimentare nuove modalità di ragionamento e scrittura sinaptica<sup>5</sup> che solo in questi luoghi virtuali possono risiedere.

#### *Le comunità di pratiche in rete e l'imprinting della scrittura e del pensiero sinaptico*

Questa riflessione prende spunto dalla possibilità di considerare il *modus cogitandi* appreso dagli utenti delle comunità di pratiche in rete (*forum, mailing list, wiki, webquest*) come il prodotto della transazione tra diverse identità e dunque *competenze*, all'interno di una piattaforma tecnologica, considerata come attivante e catalizzatrice

<sup>3</sup> Sotto un aspetto giuridico, la netiquette è spesso richiamata nei contratti di fornitura di servizi di accesso da parte dei provider. Da *Wikipedia, L'enciclopedia libera*, consultabile al sito internet [http://it.wikipedia.org/wiki/Pagina\\_principale](http://it.wikipedia.org/wiki/Pagina_principale)

<sup>4</sup> Cfr. C.H. COOLEY, *Human nature and social order*, Charles Scribner's Sons, New York, 1902.

<sup>5</sup> Per scrittura sinaptica si intende un processo di scrittura di tipo associativo, nel quale concorrono più persone a costruire un testo, risultato della loro reciproca interazione. Un esempio è rappresentato dal sapere costruito online mediante tecnologia wiki.



di un processo di *imprinting pedagogico* della scrittura e del pensiero sinaptico. All'interno di una comunità in rete, indipendentemente dai motivi e dei contenuti a cui si riferisce, i fruitori ricercano non soltanto nuove e diverse informazioni, ma soprattutto apprendono ad elaborarle ed esprimerle secondo una modalità di pensiero e di scrittura di tipo associazionistico, e non consequenziale come nella forma tradizionale scritta di conoscenza. Lo strumento informatico ed internet, assieme alla condivisione di conoscenza in un cyberspazio comunitario, crea un mixage tra i concetti sui quali la pedagogia si interroga continuamente, ovvero i *new-media* e le relazioni attivate in essi, che come abbiamo precedentemente osservato, dal mondo sociale sconfinano in quello virtuale. L'interesse dei progettisti di ambienti virtuali è quello di rendere le comunità in rete sempre più idonee alle transazioni d'identità, e quindi di competenze e psicologie diverse, che da tale relazione e dalle potenzialità di internet, possono generare una *gestione delle informazioni attraverso modalità associazionistiche*, una *scrittura ed un pensiero di tipo sinaptico*, le *scoperte serendipitose*, un'*intelligenza digitale*, ed infine una consapevolezza maggiore delle *potenzialità sensoriali del nostro corpo*, che in questi luoghi virtuali trova la sua prima forma di imprinting. Imprinting inteso come partecipazione ai significati che si veicolano in rete e nelle sue comunità, come condivisione dei valori e come costruzione di bisogni, simboli e interessi nuovi, utili alla tribù virtuale; imprinting inteso dunque come aggregazione e cultura che si attivano partendo dalle *intelligenze multiple*<sup>6</sup> e dalle diverse rappresentazioni del mondo, che in questi nuovi spazi trovano le contaminazioni più floride.

Analizziamo ora nel dettaglio i vantaggi pedagogico-didattici di queste comunità d'apprendimento in rete, partendo proprio

dal concetto di imprinting pedagogico. Il termine imprinting, termine inglese che indica un processo di formazione, viene utilizzato per la prima volta dall'etologo austriaco Konrad Lorenz<sup>7</sup> successivamente ai suoi studi sul comportamento delle oche selvatiche. L'imprinting è in etologia una forma di apprendimento di base, che si verifica in un periodo della vita particolarmente delicato, detto per questo *periodo critico*. Nei suoi studi Lorenz notò come dopo la nascita le oche identificano come la propria madre il primo oggetto o persona in movimento che vedono. Sembra che in questo modo i cuccioli palesino il bisogno biologico di ottenere cure e protezione sin dai primi momenti della vita, senza i quali evidentemente lo sviluppo risulterebbe vano. L'imprinting rappresenta uno dei bisogni fondamentali sia degli animali che degli uomini, come avviene infatti nei legami di attaccamento tra bambino e madre, e in questo modo vengono introiettati, con modalità e linguaggi diversi, le consuetudini, i valori e i significati presenti nelle comunità. L'imprinting dunque può essere un processo che si attiva ogni qual volta un individuo o un gruppo entra a condividere nuovi spazi culturali e nuove reti di significati, e questo vale sia per il novizio assunto in una nuova organizzazione che per un gruppo di navigatori del web che in modo collaborativo partecipano alla condivisione di nuove informazioni. Questo processo può potenziare nuove opportunità intellettive, ed "imprimare" soprattutto ad una intelligenza di tipo digitale e ad un modo di pensare e scrivere di tipo sinaptico. L'imprinting pedagogico nelle comunità di pratiche in rete serve dunque per insegnare nuove forme di gestione delle conoscenze, ora immerse in un flusso di tipo multimediale, ma mai indipendente dalla relazione con gli altri fruitori della piattaforma. Entrare in una nuova organizzazione, gruppo, etnia, comunità ecc., impone agli individui di attivare delle dinamiche psicologiche di negoziazione e d'entrata, utili per acquisire i nuovi schemi mentali ed operazionali. Anche in una comunità di pratica in rete esiste dunque questa precipua necessità; una necessità prima di tutto antropologica, che rende indispensabile l'apprendimento di come la

<sup>6</sup> Secondo lo psicopedagogista americano Howard Gardner esistono diverse forme di intelligenza che possono essere potenziate nell'individuo. In una sua classica suddivisione dei primi anni '80 sono presenti l'intelligenza *logico-deduttiva*, *verbale*, *personale* (*intra e interpersonale*), *corporeo-cinestetica*, *visivo-spaziale*, *naturalistica*, *musicale*, *artistica*. In seguito ne sono state aggiunte una *esistenziale* e tra le ultime proposte c'è l'intelligenza *digitale*, di cui parleremo nella nostra trattazione. [Cfr H. GARDNER, *Educare al comprendere*, Feltrinelli, Milano, 2002, e *Formae mentis*, Feltrinelli, Milano, 1987].

<sup>7</sup> Può essere utile leggere di K. LORENZ i testi *Io sono qui, tu dove sei? Etologia dell'oca selvatica*, Mondadori, 1998, ed *Evoluzione e modificazione del comportamento*, Bollati Boringheri, 1971.



comunità del web processano le idee e i concetti, e come questi vengano poi successivamente fruiti attraverso una modalità ipertestuale.

Questo processo d'entrata in una comunità di rete ha una forte attinenza con il processo di *acculturazione*<sup>8</sup> antropologica, attraverso il quale l'individuo incomincia a condividere la rete dei significati forestieri alla propria tradizione culturale; le potenzialità del pensiero connettivo sta proprio nell'interpretare *la rete nella rete virtuale* di questi nuovi significati materiali e simbolici. L'acculturazione è infatti l'insieme dei processi di assimilazione, adattamento e trasformazione degli elementi culturali di due popolazioni entrate in stretto contatto tra loro. I più importanti fattori di acculturazione sono le migrazioni, gli scambi umani e quelli commerciali. L'acculturazione deve poter avere un fondamento nella relazione di tipo *transazionale* e non *integrativa*, come nel fenomeno del Melting pot. Quindi il gruppo di fruitori, negoziando culture diverse immerse nel flusso delle comunità di pratiche in rete, avvia un processo di acculturazione attraverso il quale le tante informazioni soggettive circoleranno equanimemente, e l'intelligenza digitale verrà, in virtù del nostro ragionamento *imprintata*. Nelle comunità di pratiche in rete, "migrano" e si "mescolano" dunque le competenze dei singoli, strettamente dipendenti dai contesti che le producono, ed inoltre i fruitori trovano uno spazio pedagogico di "imprintatura" dell'intelligenza digitale. In questa riflessione si deve sottolineare la differenza esistente tra acculturazione e inculturazione, infatti il secondo processo antropologico avviene quando l'individuo nasce in una cultura di riferimento e da questa ne assimila naturalmente i significati e i valori condivisi. Nelle condivisioni in rete avviene prima una acculturazione delle diverse competenze, e solo dopo questa socializzazione di informazioni si introietta (come per l'inculturazione) la capacità di pensare e scrivere in modalità sinaptica. Si attiva inoltre un *flusso di coscienza* (*stream of consciousness*), cioè la libera rappresentazione dei pensieri di una persona così come compaiono nella mente, prima di essere riorganizzati logicamente in frasi. Il termi-

ne viene usato per la prima volta in questa accezione nei romanzi psicologici, dove emerge in primo piano l'individuo, con i suoi conflitti interiori e, in generale, le sue emozioni e sentimenti, passioni e sensazioni. Queste pubblicazioni particolari nascono dopo gli scritti di Sigmund Freud sulla psicoanalisi, che propongono i primi seri studi sull'inconscio. Lo scrittore James Joyce, influenzato dal freudanesimo, nel 1906 realizza il romanzo *Gente di Dublino*, nel quale realtà e mente si fondono assieme alla coscienza e l'inconscio, questo reso possibile dalla tecnica del flusso di coscienza per la prima volta nella letteratura. Questa nuova poetica verrà poi perfezionata dallo stesso Joyce nella sua più celebre opera, *Ulisse*, riuscendo ad eliminare ogni barriera tra la percezione reale delle cose e la rielaborazione mentale. Lo *stream of consciousness* ha forti attinenze con la gestione delle informazioni attraverso modalità associazionistiche e la scrittura e il pensiero di tipo sinaptico. Prima di chiarire il significato del pensiero e della scrittura sinaptica, dobbiamo definire il concetto di sinapsi. La sinapsi, dal greco *siun-aptain*, ovvero connettere, è la struttura specializzata atta alla comunicazione elettrica tra cellule elettricamente eccitabili, in particolare la trasmissione di segnali tra due neuroni, tra un neurone e una fibra muscolare o tra un recettore e un neurone. Esistono due tipi di sinapsi, quelle elettriche e quelle chimiche, nei vertebrati superiori prevalgono le sinapsi di tipo chimico. Nelle sinapsi elettriche, due cellule stimolabili consentono la comunicazione per passaggio diretto di corrente da una cellula all'altra. Nelle sinapsi chimiche, la comunicazione avviene tramite un neurone portatore del messaggio, che rilascia il neurotrasmettitore nello spazio sinaptico ed entra in contatto con specifici recettori. Il Sistema nervoso centrale è una fitta rete di connessioni, costituito da miliardi di neuroni interconnessi tra loro mediante sinapsi. Questi collegamenti neuronali o neurali, attivano i meccanismi della memoria, importanti per l'immagazzinamento dei ricordi. I ricordi esperienziali hanno una grande utilità nella risoluzione di problematiche difficili, perchè dalla loro rememorazione si possono apprendere meccanismi risolutivi efficaci e adattivi e non evitanti. La memoria attiva dunque *problem solving* di tipo strategico, attraverso un *pensiero enigmista*, che

<sup>8</sup> Cfr. U. FABIETTI, *Elementi di antropologia culturale*, Mondadori, Milano, 2004.



avvia uno *screening* tra le tante associazioni ideiche, informazioni e pensieri, raccolte nel sistema nervoso centrale. Il pensiero sinaptico e la scrittura sinaptica ha molte somiglianze con la comunicazione neuronale, anzi questa ne rappresenta le sue basi fisiologiche. L'uomo utilizzando i processi di memoria e di ideazione origina anche prodotti fattuali come il linguaggio e la scrittura. La scrittura di un testo segue normalmente una mappa concettuale di tipo consequenziale; infatti si modula attraverso un prologo, il nucleo fondativo della tesi dell'autore e l'epilogo<sup>9</sup>. Questo avviene perchè esiste la necessità pratica di rendere facilitata la comprensione del pensiero soggettivo, per poterlo in seguito oggettivare. Esiste l'utilità di dare una consequenzialità alla tesi, partendo dalla mole di idee e pensieri che hanno fatto maturare nell'autore quella particolare riflessione e mappa concettuale. Il processo di ragionamento va dunque dall'associazione alla consequenzialità delle idee, dal flusso di coscienza alla linearità espositiva.

Nelle comunità di pratiche in rete, la scrittura compie un'osmosi tra la associazione e la consequenzialità delle idee, in quanto i *link* della piattaforma web, rimandano continuamente a concetti utili alla costruzione del testo. Anche le scoperte serendipitose fanno parte delle potenzialità didattiche offerte dal web. Il termine *serendipità* indica la capacità (dovremmo dire competenza) di trovare ciò che non si stava cercando. La competenza di cogliere un elemento accidentale, e di convogliare vantaggiosamente tutto ciò che può sorprenderci nel fine del nostro lavoro. Questa è una competenza perché evidentemente possiamo imparare a comprenderla, a capire perché spesso l'accidentalità, se non è affiancata dall'impegno e dalla sagacia non gioverà alle nostre performances. Si fanno delle scoperte serendipitose solo se accostiamo sagacia, impegno, passione, preparazione, costanza, all'inaspettato e al fortuito. Una scoperta importante, una teoria, può essere serendipity, ma anche una nuova storia d'amore può avere gli stessi caratteri, a patto che si colgano i suggerimenti dalla

casualità<sup>10</sup>. La serendipity è un caso particolare di pensiero *abduittivo*, ovvero di un pensiero investigativo, di ricerca, attraverso il quale l'individuo lancia delle ipotesi di lavoro, compie verifiche, approssimandosi sempre più alla realtà. Funziona come una pratica investigativa, cerca una base indiziaria, si muove confermando alibi e moventi, e se non riesce nell'intento cambia pista di ricerca, anche rischiando di modificare l'idea iniziale e tutto l'impianto d'indagine. La serendipity non è né *induzione* né *deduzione*, ma si pone, con il suo paradigma indiziario, in una posizione intermedia tra le due ipotesi di ricerca. Nell'induzione si procede dal particolare all'universale, da un caso di studio ad una eventuale sua oggettivazione; nella deduzione il percorso è contrario, cioè dall'universale conosciuto al particolare. Pertanto nelle scoperte serendipitose l'applicazione di un metodo rigoroso di ricerca è fondamentale ma non sufficiente; diventa piuttosto indispensabile la dimensione creativa, quella immaginativa, l'intuizione, la coincidenza.

*I progettisti ecologici del web* devono approntare le loro costruzioni virtuali in modo da favorire queste nuove categorie di pensiero, che dalla ricerca di informazioni nelle comunità d'apprendimento vengono originate. I *netizen* potranno solo allora essere in grado di mantenere una dimensione creativa nei loro progetti di ricerca, attraverso quella modalità di pensiero serendipitosa tanto presente nei processi cognitivo dei bambini. Un altro famoso etologo Desmond Morris insiste sul fatto che mentre un uomo produce e organizza, e un bambino inventa ed esplora, un adulto capace di mantenere la sua personalità abbastanza giovane *produrrà le sue invenzioni e organizzerà meglio le sue esplorazioni*, in modo incentivante e serendipitoso. In fine, Derrick de Kerckhove suggerisce di introdurre una intelligenza derivante dall'utilizzo di internet nello spettro delle intelligenze multiple proposte da Howard Gardner sul finire del novecento. A tale proposito parla di *intelligenza connettiva* (intelligence connective). Le comunità di pratiche in rete sono una forma espressiva del pensiero e della scrittura connettiva di rete, e sono portati a sviluppare un pensie-

<sup>9</sup> In realtà il sistema di *note a piè di pagina*, rispetto una bibliografia presenta alla fine del testo, rappresenta non solo un sistema di ricompensa per gli studi già effettuati in precedenza da altri teorici, ma soprattutto riflette le associazioni ideiche che hanno reso possibile la stesura definitiva del contributo.

<sup>10</sup> A questo proposito rimando alla visione della commedia d'amore *Serendipity*. *Quando l'amore è magia*, regia di P. CHELSOM.



ro critico più oggettivo e *connettivamente* dipendente. Questo concetto connettivo è simile a quello di intelligenza digitale proposto da Antonio Battro, che accanto alle intelligenze multiple howardiane, ne propone una *digitale*, sulla quale i ricercatori di tutto il mondo si interrogano costantemente per trovare risposte sulle applicazioni metodologiche e sul suo potenziamento in didattica.

### Conclusioni

*Le cornici per i progetti di vita, quella materia empirica di cui erano solitamente intessute le immagini della società in quanto "solida" e duratura totalità, diventano instabili e fragili [...], non è più ragionevolmente pensabile che le cornici cognitive possano sopravvivere [...]*<sup>11</sup>.

Per Zygmunt Bauman, il famoso sociologo autore di questo pensiero, internet potrebbe, se non gestito da attenti processi di teoria psicopedagogica e di progettazione web, portare verso un'immagine del sé sfalsata, e una maggiore deriva comunicativa. Diventeremo insomma "analfabeti emozionali", come chiama gli uomini della nostra società lo psichiatra e sociologo Paolo Crepet, uomini non più in grado di consolidare i rapporti di coppia e le successive reti relazionali.<sup>12</sup> Sulla fragilità dei legami affettivi, intesi anche i rapporti di collaborazione tra gruppi in una determinata area culturale, i contributi allarmistici sono numerosissimi, ma forse abbiamo bisogno, ora come non mai, di attivarci emozionalmente per ripristinare questi fabbisogni dell'anima, annichiliti dalla precarietà, dalla flessibilità, e da una moltitudine di cambiamenti che rompono i normali e graduali processi evolutivi delle società. *Natura non facit saltus*, il detto che racchiudeva tutta la forza di un'evoluzione darwiniana lenta e costante, ora lascia spazio a modelli evolutivi postdarwiniani, dove la velocità ed il disinteresse sembrano avere il sopravvento<sup>13</sup>. Si impone all'uomo di diventare flessibile, resiliente, adattivo, e per questo occorre tenere presente che sebbene la cul-

tura non si lasci mai fotografare in pose statiche, e si modifichi costantemente, la strada per il nostro benessere rimane la relazione umana e il suo tribale significato simbolico. Michel Maffesoli altro importante intellettuale europeo, considera le comunità che si costituiscono in internet come il risultato del più autentico bisogno di questo tempo incerto, una modalità comunicativa che ripristina ciò che di più primitivo l'uomo possiede, cioè la forza e la passione dei suoi legami. Questo è *il tempo ritrovato delle tribù*<sup>14</sup>; a noi il compito di costituirne, sui presupposti di questa riflessione, il maggior numero possibile, sia nella società reale che in questa meravigliosa società virtuale. Il valore simbolico vissuto nelle tribù passa imprescindibilmente per l'investimento totale delle nostre attitudini sensoriali. Il tatto, la vista, l'udito, il gusto, l'olfatto, che nelle antiche sistemazioni claniche erano il *passe-partout* del contatto, il multimediale presente nella relazione, oggi subiscono un ottundimento causato dai ritmi e dalle pressioni sociali. L'auspicio è di dare luogo ad una nuova *ominazione*, un'ominazione affettiva prima di tutto, poi cognitiva e sensoriale, dove le lotte tra clan, reali e virtuali, recuperano un tempo di pace, dopo aver sperimentato il potere sciamanico e tribale dell'unione simbolica della comunità.

<sup>11</sup> Cfr. Z. BAUMAN, *La società sotto assedio*, Editori Laterza, Roma-Bari, 2002.

<sup>12</sup> Cfr. P. CREPET, *Sull'amore*. Innamoramento, gelosia, eros, abbandono, Einaudi, 2006.

<sup>13</sup> Cfr. G. BOCCHI, M. CERUTI, *Modi di pensare postdarwiniani*, Edizioni Dedalo, 1984.

<sup>14</sup> Cfr. M. MAFFESOLI, *Il tempo delle tribù*, trad. it. Guerini associati, 2004.