

Fenomenologia del digitale. Reale e virtuale nel prisma del pensiero schütziano¹

Giulia Salzano*

Abstract

Lo strumentario concettuale di Alfred Schütz offre importanti spunti a partire dai quali poter sviluppare un'analisi differenziata delle esperienze digitali mettendone in evidenza le molteplici declinazioni e i diversi gradi di implicazione con il mondo di tutti i giorni. Attraversando alcuni luoghi del pensiero schütziano e i principali studi nell'ambito della realtà virtuale che mobilitano il quadro teorico del sociologo viennese, il presente articolo propone una lettura socio-fenomenologica del digitale focalizzando il ruolo che esso svolge nei processi di costituzione delle strutture di senso del mondo sociale e del dato per scontato.

Parole chiave: digitalizzazione, social network, senso comune, legami sociali, sociologia fenomenologica.

Alfred Schütz's conceptual toolbox offers important insights from which it is possible to develop a differentiated analysis of digital experiences, highlighting their multiple declinations and different degrees of implication with the everyday world. By retracing some aspects of Schützian thought and the main studies that mobilise the theoretical framework of the Viennese sociologist in the field of virtual reality, the article proposes a socio-phenomenological analysis of the digital, focusing on the role it plays in the processes of meaningful construction of the social world and the taken for granted.

Keywords: digitalisation, social network, common sense, social relations, phenomenological sociology.

¹ Saggio ricevuto in data 04/05/2023 e pubblicato in data 15/02/2024.

* PhD student Università di Perugia, e-mail: giulia.salzano@studenti.unipg.it.

Introduzione

Per il padre della sociologia fenomenologica, Alfred Schütz, il tema della definizione della realtà rappresenta una questione nodale. Nel corso delle sue riflessioni, il sociologo viennese cerca di mettere a tema non solo le strutture significative del mondo sociale e i meccanismi di consolidamento della realtà data per scontata, ma anche il modo in cui mondi diversi coesistono, si sovrappongono e collidono all'interno del nostro tessuto esperienziale. Quest'ultimo tema conosce una prima trattazione nel saggio *Sulle realtà multiple*², in cui Schütz delinea la propria teoria delle *province finite di significato*, dimensioni esperienziali in cui si stempera, sul modello jamesiano³, l'idea di una realtà monolitica. Dal punto di vista dell'autore nel definire la realtà, piuttosto che interrogarsi sulle strutture ontologiche del mondo esterno, occorre analizzare il significato delle nostre esperienze del reale⁴. Così facendo il sociologo mette in rilievo le specificità fenomenologiche di queste realtà che trascendono il mondo della vita di tutti i giorni, al quale viene però riconosciuto lo statuto di *realtà preminente*, in quanto base di innesto a partire dalla quale prendono forma, per variazione, tutte le altre province finite di significato. In quest'ottica non stupisce che la fiorente letteratura nell'ambito degli studi sui *digital games*, o sulla *virtual reality* (VR) più in generale, che si contraddistingue per un approccio di matrice fenomenologica, si richiami spesso al lavoro di Schütz. All'interno di tale filone di indagine è possibile distinguere due tendenze: la prima, riconoscendo come il livello di sviluppo della VR e della *information and communication technology* (ICT) abbia influito sulle strutture costitutive della realtà preminente, propone di implementare l'indagine del mondo quotidiano delineata dal sociologo, la seconda, invece, mobilita lo strumentario concettuale schütziano al fine di analizzare la realtà virtuale nella propria specificità, identificandola come una vera e propria provincia finita di significato.

Il presente articolo intende prendere le mosse da tali premesse per proporre un'analisi differenziata del digitale, adoperando differenti nozioni e intuizioni schütziane con l'obiettivo di far emergere le peculiarità delle diverse esperienze che possono ascrivere a questa dimensione complessa ed eterogenea. In un primo momento si passeranno in rassegna i concetti schütziani di realtà preminente e provincia finita di significato per poi mostrare come aspetti diversi della realtà digitale possano essere sussunti sotto tali definizioni e dove, invece, il tema della VR richieda un'apertura e una riscrittura delle analisi del sociologo austriaco. Successivamente, focalizzandosi sull'impatto che lo sviluppo del digitale ha avuto sulle strutture significative del mondo della vita di tutti i giorni, si farà ricorso ad altre categorie di matrice schütziana (*stock* di conoscenze, tipo e rilevanza) al fine di porre in rilievo l'incisività con cui l'ICT e la VR contribuiscono a mettere in forma il nostro senso

² A. Schütz, *Sulle realtà multiple* (1945), in Id., *Saggi sociologici*, a cura di A. Izzo, Utet, Torino 1979.

³ Per un confronto tra la teoria della pluralità di sub-mondi di James e l'idea schütziana di una molteplicità di province finite di significato, ad essa ispirata, si veda A. Di Chiro, *Per una fenomenologia della differenza. Le realtà multiple di William James e Alfred Schütz*, in «Itinerari», LVII, 2018, pp. 199-214.

⁴ A. Schütz, *Don Chisciotte e il problema della realtà*, a cura di P. Jedlowski, Armando, Roma 2012.

comune, soffermandosi, in particolar modo, sulla dimensione dei *social network*. In quest'ottica l'assunzione di una prospettiva schütziana in merito alla questione del digitale darà prova di essere utile non solo al dibattito concernente la definizione del suo statuto fenomenologico ma anche all'individuazione di alcune importanti implicazioni sul piano sociale, restituendo il senso dell'approccio socio-fenomenologico promosso dall'autore.

1. *Premesse teoriche: realtà preminente e province finite di significato*

Nel sopracitato saggio sulle realtà multiple, seguendo la formula offerta da James, Schütz definisce reale ciò che è «in rapporto con la nostra vita affettiva e attiva»⁵. Tale prospettiva sembra ben conciliarsi con l'orizzonte d'analisi fenomenologico volto a valorizzare la realtà del vissuto, indipendentemente dal carattere di esistenza di ciò che viene esperito. La realtà, concepita in termini jamesiani, «scompare quando scompare l'attenzione»⁶, quando viene contraddetta. Ma dove sparisce tale realtà? Dove va a finire l'attenzione? In un altro ordine di realtà o sub-universo, direbbe il filosofo e psicologo statunitense. Da qui l'idea di Schütz di elaborare una geografia di province finite di significato, la cui finitezza dipende dalla coerenza interna dello stile delle esperienze che le contraddistingue, marcandone i rispettivi confini. Per ogni provincia, il sociologo individua sei elementi caratterizzanti, vale a dire: grado di *attention à la vie* (inerente, secondo la formulazione di Bergson, alla tensione della coscienza), *epoché*, forma di spontaneità o atteggiamento prevalente, tipo di esperienza di sé, forma di socialità e prospettiva temporale⁷.

Come accennato in apertura, in questa pluralità di realtà Schütz riconosce una dimensione predominante e fondante, quella del mondo della vita di tutti i giorni. Quest'ultima coincide con la realtà intersoggettiva entro cui si nasce e che dunque precede lo sviluppo di ogni vita individuale, sussistendo dopo la sua morte. È la dimensione in cui siamo radicati mediante il corpo, il quale, essendo in grado di sentire, volere e muoversi, agisce in costante commercio con essa. Si tratta infatti del mondo dei sensi e delle cose fisiche, contraddistinte da una capacità di resistenza, a dispetto delle entità arbitrarie che popolano la dimensione della fantasia, che a un tempo stimolano e limitano il nostro potere d'azione. Il mondo della vita di tutti i giorni è pertanto caratterizzato da un orientamento prevalentemente pragmatico, intimamente correlato a una particolare manifestazione della spontaneità del soggetto che Schütz identifica con il termine "lavoro". Tale tipo di attività della coscienza si configura come una specifica forma di condotta, ovvero di azione soggettivamente significativa, non riconducibile a meri riflessi fisiologici o impulsi, manifesta, e quindi associata a un movimento corporeo capace di incidere sulla realtà circostante, dunque visibile e non revocabile, accompagnata da un progetto, dall'anticipazione dello stato

⁵ A. Schütz, *Sulle realtà multiple*, cit., p. 181.

⁶ *Ibidem*.

⁷ *Ivi*, p. 204.

di cose che si intende realizzare, e sorretta da una volontà tesa a portarla a compimento⁸. Il primato dell'interesse pragmatico e la consequenziale centralità che l'atto lavorativo assume nel mondo della vita di tutti i giorni determinano lo stato di veglia, ovvero il grado più elevato di attenzione alla vita, che opera nel quotidiano. Per quanto concerne l'epoché, il tipo di sospensione che caratterizza l'atteggiamento prevalente nel mondo di tutti i giorni può essere inteso come il rovesciamento dell'*Einklammerung* fenomenologica. Se l'epoché husserliana mette tra parentesi la tesi di esistenza del mondo, quella che caratterizza l'atteggiamento naturale nel mondo di tutti i giorni l'afferma, sospendendo ogni dubbio a riguardo. In rapporto alla temporalità, il mondo quotidiano è caratterizzato da quello che Schütz definisce tempo specioso, o «vividio presente»⁹, ottenuto a partire dall'intersezione del tempo interno (da intendere, secondo le coordinate offerente da Bergson e Husserl, come *durée* o come tensione tra momenti ritensivi e protensivi che sottende il flusso di vissuti della coscienza), con il tempo cosmico, spazializzabile, misurabile. Tale articolazione consente di leggere in termini temporali l'atto lavorativo mediante la diade «azione in corso» (*actio*) (in cui la dimensione del passato e del futuro, anticipato dal progetto, sono in tensione nel presente) – «atto compiuto» (*actum*) su cui può poggiarsi il raggio della riflessione, restituendo non il lavoro nella sua totalità ma il suo solo risultato. Questa differenziazione è funzionale all'analisi del tipo di esperienza di sé che si vive nell'atteggiamento quotidiano. Schütz, infatti, distingue due modi di esperire se stessi nell'atto lavorativo: nell'azione in corso, la tensione tra le dimensioni temporali consente al sé di esperirsi nella propria totalità, differentemente, tornando riflessivamente sulla propria attività, il soggetto fa un'esperienza parziale di sé quale esecutore di un atto compiuto particolare¹⁰.

Prima di completare questa breve analisi del mondo di tutti i giorni sulla scorta dei sei aspetti individuati da Schütz per definire le specificità di ciascuna provincia finita di significato, occorre prendere in considerazione un ulteriore elemento: quello spaziale. Pur non rientrando tra gli elementi caratterizzanti ogni provincia presi in considerazione dall'autore, la spazialità assume piena centralità nella descrizione schütziana dell'intelaiatura del mondo quotidiano, acquisendo, nelle sue forme di articolazione con la dimensione temporale, grande rilievo per quella che si configura come una vera e propria geografia del mondo sociale. Schütz mette in evidenza come l'attività lavorativa si snodi a partire da un'area definita «zona manipolatoria»¹¹, riprendendo il lessico meadiano, ovvero l'ambiente che circonda il soggetto, sul quale è possibile esercitare un potere di azione immediato. La strutturazione spaziale è fenomenologicamente imperniata sul ruolo rivestito dal *Leib*, «spazio natio e matrice di ogni altro spazio»¹², principio ordinatore che definisce e mappa l'ambiente

⁸ Ivi, pp. 183-186.

⁹ Ivi, p. 190.

¹⁰ *Ibidem*.

¹¹ Ivi, p. 196.

¹² A. Schütz, *The Problem of Personality in the Social World*, in Id., *Literary Reality and Relationships. Collected Papers*, vol. VI, a cura di M. Barber, Springer, Dordrecht 2012, p. 36.

circostante secondo le coordinate *hic* e *illic*, in rapporto alle proprie potenzialità di azione. L'area manipolatoria, o in termini più strettamente schütziani *a propria portata*, è attorniata da una zona potenzialmente manipolabile. Quest'ultima si struttura in due dimensioni che riflettono la tensione che abita la temporalità: la prima costituisce l'area della virtualità potenzialmente raggiungibile (a mia potenziale portata) che si istituisce sulle attese protensive, la seconda quella riattivabile (riconducibile alla mia portata), fondata sulla ritensione, la quale si configura come un ambito direttamente manipolabile da cui ci si è allontanati, frapponendo un altro orizzonte d'azione, che però permane sullo sfondo della nuova cornice spaziale, disponibile a una riacquisizione. Secondo l'autore, questo modo di svilupparsi entro cerchi concentrici della spazialità, tra aree d'azione effettive e potenziali, dipende dal corpo vivo, riscrivendosi e ricomponendosi a ogni suo movimento.

Per Schütz, la diversa articolazione della struttura spazio-temporale definisce la pluralità di interazioni che intessono la trama sociale nel mondo della vita di tutti i giorni. Anche la socialità assume, dunque, la medesima configurazione concentrica, costituita da una prima sfera, la *Umwelt*, popolata dai consociati, soggetti che condividono la stessa congiuntura spazio-temporale, al cui confine si estende la *Mitwelt* dei contemporanei, individui che pur iscrivendosi entro lo stesso orizzonte temporale non condividono la stessa circoscrizione di spazio, e infine due campi popolati da individui che differiscono per collocazione nello spazio e nel tempo: quella dei predecessori (*Vorwelt*) e quella dei successori (*Folgwelt*). Questa geografia socio-spazio-temporale offre la cornice entro cui analizzare le forme di interazione che prendono vita nel mondo della vita di tutti i giorni. La *Umwelt* consente un tipo di interazione diretta e immediata nella forma della «relazione orientata verso un tu»¹³ che, all'instaurarsi della reciprocità, confluisce nella relazione orientata al noi. Tale modello di interazione faccia a faccia, in cui i soggetti implicati possono fare esperienza diretta dei co-agenti in un orizzonte d'azione condiviso, assume per Schütz valore paradigmatico per l'analisi delle forme sociali. Essa rappresenta la base attraverso cui poter indagare, per variazione, altre relazioni possibili le quali acquisiscono tratti di maggiore mediazione man mano che lo scarto spazio-temporale si allarga. Interagendo con i propri consociati, l'agente percepisce i corpi dei soggetti a cui si rapporta come campi d'espressione attraverso i quali è possibile apprendere i loro vissuti, nell'impossibilità di un accesso diretto. Nell'interazione faccia a faccia, l'individuo ha modo di assistere al farsi dell'attività di altri soggetti, alla genesi della loro azione soggettivamente significativa, e non deve, quindi, basarsi solo sul precipitato del loro agire e su aspetti frammentari del loro sé¹⁴. La relazione rivolta a un tu, inoltre, rende possibile il reciproco sintonizzarsi¹⁵ dei due soggetti, l'intersecarsi

¹³ A. Schütz, *Fenomenologia del mondo sociale* (1932), tr. it. di F. Bassani, Meltemi, Milano 2018, p. 263.

¹⁴ Schütz definisce le forme di comunicazione più o meno mediate in questo modo: «posso trovare sottoposto all'interpretazione il risultato già pronto degli atti comunicativi dell'Altro oppure posso partecipare nella simultaneità al processo in corso delle sue azioni comunicative mentre esse procedono». A. Schütz, *Sulle realtà multiple*, cit., p. 192.

¹⁵ A. Schütz, *Fare musica insieme* (1951), a cura di D. Pacelli, Armando, Roma 2015.

dei rispettivi presenti speciosi in un unico vivido presente capace di innescare una circolarità nel loro agire, iscrivendolo in un orizzonte di motivazioni reciproche, per cui il motivo teleologico che muove l'agire di un soggetto diventa il motivo causale dell'azione dell'altro e viceversa. Tale sintonia può confluire spesso in forme di agire comune, in quello che Schütz identifica come il «ritmo di esperienze condivise»¹⁶ che incidono sul mondo esterno, mondo che vede sovrapporsi le rispettive zone manipolatorie, arricchendosi mediante l'integrazione delle proprie zone raggiungibili che si riscoprono attualmente alla portata della soggettività con cui si interagisce.

Differentemente, il divario spaziale che caratterizza l'area dei contemporanei implica una maggiore mediazione nell'interazione dovuta alla diacronia entro cui si sviluppa il rapporto tra soggetti. Il contemporaneo costituisce un consociato potenziale, raggiungibile o ripristinabile, a cui è possibile relazionarsi mediante il ricorso a forme di tipizzazione più anonime. La presenza dell'altro soggetto in carne ed ossa consente di coglierne più vivacemente, oltre l'espressione dei singoli vissuti, la personalità. L'interazione quindi si colora di sfumature più caratterizzanti: gesti, toni, espressioni del volto, che incrementano il livello di familiarità con l'altra soggettività consentendo di coglierla nella propria irripetibile individualità e di scavare oltre ogni anticipazione fondata su modelli più generici. Al contrario, il carattere indiretto della relazione tra contemporanei presuppone il maggior ricorso alla mediazione di oggetti culturali, istituzioni, ruoli sociali, formati per via astrattiva a partire da attività intersoggettive più immediate. L'interazione con i predecessori, ad esempio, è veicolata da persone e oggetti in grado di stabilire una connessione tra soggetti distanti: documenti, tracce indirette o dirette, testimonianze di compagni o contemporanei che furono consociati dei predecessori, consentono di rapportarsi ad essi, di preservare un legame. La mediazione altera la possibilità di una vera e propria interazione reciproca, traducendosi in forme piuttosto asimmetriche di influenza: le attività dei predecessori ricadono sui successori, plasmandone il contesto che determina il loro agire e incidendo sulla loro situazione biograficamente determinata¹⁷, allo stesso tempo l'azione di chi agisce nel presente, pur non avendo conseguenze dirette sul mondo dei predecessori, può esercitare la propria influenza sui canali stessi della mediazione condizionando il ricordo, le testimonianze e gli strumenti che garantiscono continuità al passato, basti pensare al caso delle commemorazioni, delle riabilitazioni o della *damnatio memoriae*. La geografia sociale descritta da Schütz è dunque caratterizzata da livelli crescenti di anonimato e mediazione che comportano la conversione delle interazioni sociali da scambi reciproci a forme di influenza

¹⁶ Id., *The Problem of Personality in the Social World*, cit., p. 214.

¹⁷ La situazione biograficamente determinata si configura come la cornice ontologica entro cui il soggetto si trova ad agire, rappresentando la fonte di mezzi e ostacoli che stimolano e animano la sua attività. Atkinson sottolinea come la situazione costituisca: «the meeting of history embodied in persons with the manifold histories objectified in all the elements of the world comprising the situation». W. Atkinson, *Beyond Bourdieu. From Genetic Structuralism to Relational Phenomenology*, Polity Press, Cambridge 2016, p. 21.

unilaterale in cui la relazione orientata verso il tu o il noi confluisce verso interazioni rivolte a un più generico “loro”.

Sebbene la struttura sociale assuma contorni e partizioni interne molto precise, la morfologia delle dinamiche sociali delineata dal sociologo viennese si presenta come una fotografia delle forme di socialità che caratterizzano il mondo di tutti i giorni, ottenuta, come sottolinea lo stesso Schütz, da una operazione analitica. L'autore evidenzia come nella quotidianità le aree del sociale siano caratterizzate da confini porosi e passibili di continue ridefinizioni. Tra questi, il più dinamico e reversibile risulta essere quello tra *Umwelt* e *Mitwelt*. Schütz offre l'esempio dell'amico, figura emblematica del consociato con cui si condividono esperienze vissute nel medesimo presente specioso che, allontanatosi nello spazio, non cessa di essere una persona nota, familiare, conosciuta nella propria individualità¹⁸. Tuttavia, il nuovo contesto impone una riscrittura della relazione ricorrendo, ad esempio, a mezzi che sopperiscano alla mancanza di condivisione dello stesso ambiente a propria portata, come lo scambio di lettere o l'uso di dispositivi tecnologici. Tale mediazione comporta il sacrificio di una componente di vivacità del rapporto, garantita invece nel campo delle esperienze dirette tra compagni, pur preservando una nota di familiarità che fa capolino dal mezzo stesso (le sfumature di significato delle parole utilizzate, quelle che Schütz riprendendo un termine di James definisce le «frange di senso»¹⁹, lo stile di una lettera, il tono che trapela anche dalla voce restituita da un dispositivo e così via). Nello spazio della chiamata, della lettura, dell'interazione con un oggetto che rimanda al proprio interlocutore, il compagno ormai distante sembra riavvicinarsi, affiancando alla nuova veste di contemporaneo i vecchi e noti abiti del consociato. Tuttavia, il sociologo pone in rilievo come ogni mediazione non possa esulare dall'acquisizione di un tratto di maggior anonimato. Anche nel caso dell'amico divenuto consociato, nell'orientarsi nel contesto interazionale si tenderà a ricorrere a una tipificazione dell'interlocutore che, per quanto personale, fondata sulla sedimentazione di esperienze dirette del consociato ora distante, perde i tratti di vivacità, di apertura alla ridefinizione, alla novità, irrigidendosi in forme più statiche. L'idea ormai acquisita del proprio amico risulta meno incline a subire modifiche all'interno di interazioni più mediate e indirette.

Per dar prova del dinamismo che anima la struttura del mondo sociale, Schütz procede alla descrizione anche dell'eventualità opposta, ovvero quella in cui la sovrapposizione delle rispettive aree a propria portata di due soggetti consente a due contemporanei di interagire direttamente come consociati. Il sociologo pone l'esempio di un passeggero che, anticipando la presenza del controllore, ovvero di un'alterità a lui contemporanea esperita indirettamente mediante il tipo anonimo corrispondente al suo ruolo sociale (“controllore”), si attende di dover mostrare il biglietto obliterato e agisce di conseguenza convalidando il proprio titolo di viaggio²⁰.

¹⁸ A. Schütz, *Fenomenologia del mondo sociale*, cit., pp. 283-290.

¹⁹ Id., *Sulle realtà multiple*, cit., p. 194.

²⁰ Id., *The Problem of Social Reality*, in Id., *Collected Paper*, vol. IV, a cura di H. Wagner, G. Psathas, Springer, Dordrecht 1996, p. 268.

Il controllore, salendo sul vagone, approssimandosi alla sfera ambientale manipolabile del passeggero, consente l'incontro diretto, l'innescare di un'azione implicante i due soggetti nella modalità dell'atteggiamento reciproco rivolto a un tu. In questo modo alle attese del viaggiatore, formulate mediante il ricorso al tipo anonimo "controllore", andranno ad associarsi alcune caratteristiche personali relative all'interlocutore, che solo l'immediatezza del confronto faccia a faccia può assicurare. In quest'ottica, il contemporaneo divenuto co-agente assume i tratti specifici di "quel controllore particolare" con cui si interagisce, consentendone una presa progressivamente più dettagliata, grazie all'acquisizione di elementi caratteriali o contingenti legati al contesto specifico in cui si svolge l'interazione. L'esperienza diretta, infatti, offre la possibilità di cogliere la persona oltre il proprio ruolo o le forme anonime di tipificazione, adattando, progressivamente, il tipo che media lo scambio intersoggettivo nell'interazione in corso. Per dirla con Husserl, il soggetto tende a «guardare dentro gli altri impar[ando] a conoscere intimamente la persona e il suo essere "così motivato"»²¹, in modo da coglierne elementi personali più o meno legati al singolo contesto d'azione. Tale aspetto della dinamica sociale, agli occhi di Schütz, sociologo di matrice weberiana che si era rivolto alla fenomenologia proprio per implementare la *verstehende Soziologie*, assume piena centralità, offrendo nuovi spunti attraverso i quali interrogarsi sulla possibile comprensione del significato soggettivo dell'agire sociale.

2. La realtà preminente alla prova del digitale

Questa panoramica sulla teoria delle province finite di significato e sulle caratteristiche della realtà preminente può condurre a interrogarsi sul posto che il digitale assumerebbe all'interno dell'impianto teorico di Schütz. Inoltre, il pensiero del sociologo austriaco è attraversato da una costante indagine della virtualità intesa come potenzialità che si estende oltre l'area manipolatoria a propria portata, la realtà cui si presta la propria attenzione, il nucleo della propria personalità o dello *stock* di conoscenze a disposizione²². Il lavoro schütziano sembra, pertanto, offrire una valida

²¹ E. Husserl, *Idee per una fenomenologia pura e per una filosofia fenomenologica*, vol. II, tr. it. di E. Filippini, Einaudi, Torino 2002, p. 704.

²² Lo *stock* di conoscenze è costituito anch'esso da una struttura concentrica che si sviluppa a partire da un patrimonio di conoscenze fondamentali che scaturiscono dalla cornice ontologica del soggetto, formando il nucleo del deposito di conoscenze (*Vorhanden*), per poi confluire in un assetto di conoscenze stabili e abituali e verso forme di conoscenza alla mano (*Zubanden*) via via più contingenti che dipendono dalla sedimentazione di esperienze precedenti, pronte ad essere riattivate al presentarsi di situazioni simili (cfr. A. Schütz, T. Luckmann, *The Structures of the Life-World*, vol. I, Northwestern University Press, London 1973, pp. 99-113). Allo stesso modo per Schütz l'agente è caratterizzato da una personalità fortemente composita ed eterogenea, tendente a far prevalere i tratti caratterologici più adeguati al contesto in cui è chiamato a (re)agire. Schütz, dunque, assume il modello dell'*io schizofrenico*, concependo anche l'identità personale in termini stratigrafici attraverso i quali individua

cornice teorica entro cui calare l'analisi dello spazio digitale con l'obiettivo di indagarne le modalità di intersezione, sovrapposizione e penetrazione rispetto alle strutture del mondo di tutti i giorni, mettendone a fuoco le implicazioni sul piano sociale. Insistendo sul costante riferimento alla sfera del potenziale attraverso cui il sociologo delinea la propria fenomenologia del mondo sociale, lo sviluppo della VR potrebbe essere concepito nei termini di un ampliamento dell'orizzonte di possibilità che abbraccia la realtà a propria portata, andando a impattare direttamente sulla trama del mondo di tutti i giorni. Lo stesso Schütz nel descrivere le interazioni mediate che si delineano nella *Mitwelt*, nel mondo dei contemporanei, mette in luce il ruolo incisivo esercitato dai supporti tecnologici. Essi consentono di preservare una forma di sincronia tra co-agenti, conferendo all'interazione maggior ricchezza sintomatica²³, ovvero la possibilità di accedere alla genesi dell'agire dell'interlocutore e al significato soggettivo sotteso mediante il ricorso a segni espressivi, nonostante tale vivacità non possa eguagliare quella pienezza di contenuto che caratterizza l'interazione faccia a faccia. Secondo Schütz, solo quest'ultima consente di cogliere con maggior "immediatezza"²⁴ elementi significativi del contesto comunicativo e di quel campo di espressione che il corpo vivo rappresenta.

Il sociologo riconosce che il progresso tecnologico abbia comportato un salto di qualità innegabile nell'ampliare la zona operativa a propria portata, estendendola. Mediante il supporto tecnico l'agente ha la capacità di incidere sul mondo esterno oltre la sfera a propria portata di mano, ampliando così «la gamma di esperienze possibili»²⁵. Tale sviluppo contribuisce a rendere ancora più dinamico l'assetto del mondo della vita di tutti i giorni, influenzando significativamente sulle sue partizioni temporali, spaziali e sociali²⁶. Tuttavia, l'autore ritiene necessario operare una distinzione tra una zona operativa a propria portata, detta primaria, perché ancorata al corpo e al suo potere di spazializzazione e di vettore operante nel mondo e sul mondo, e un'area manipolatoria secondaria, innestata sulla prima, che viene dischiusa dal supporto tecnico ed è dunque dipendente dalle sue condizioni. In quest'ottica le indicazioni schütziane sembrano indurci a considerare l'attuale sviluppo delle forme del digitale come un'implementazione della realtà di tutti i giorni. Tuttavia lo sviluppo tecnologico degli ultimi decenni restituisce una società iperconnessa²⁷ in cui appare sempre più indistinguibile il confine tra realtà non virtuale e VR e il supporto tecnico

elementi di maggior costanza e altri più effimeri. Cfr. A. Di Chiro, *L'uomo a più dimensioni. Alfred Schütz e le realtà multiple*, Rubbettino, Soveria Mannelli 2018.

²³ A. Schütz, *Fenomenologia del mondo sociale*, cit., p. 271.

²⁴ Il virgolettato è d'obbligo laddove pur parlando di relazione diretta e immediata nel caso dell'interazione faccia a faccia, Schütz riconosce il carattere improprio dell'espressione. Nessun rapporto tra soggetti può dirsi scevro da ogni forma di mediazione. Ogni comunicazione è infatti caratterizzata dal ricorso a segni, corporei o linguistici, che consentono di apprendere il significato degli atti dell'interlocutore nell'impossibilità di avere un accesso immediato, *originaliter*, utilizzando il lessico fenomenologico cui spesso Schütz fa riferimento, al vissuto dell'altro.

²⁵ A. Schütz, T. Luckmann, *The structures of the Life-World*, vol. I, cit., p. 44.

²⁶ Id., *The structures of the Life-World*, vol. II, Northwestern University Press, Evanston 1983, p. 214.

²⁷ L. Floridi, *The Onlife manifesto. Being human in a hyperconnected Era*, Springer Open, New York 2014.

non è più sussumibile sotto la categoria strumento, in quanto contribuisce a determinare lo strutturarsi stesso delle nostre esperienze²⁸. Non a caso i primi studi orientati verso un approccio fenomenologico di ascendenza schütziana alla questione del digitale si concentrano su quella che viene definita «virtualizzazione del mondo della vita di tutti i giorni»²⁹. Tale prospettiva ambisce ad abbattere la distinzione tra virtuale e non virtuale, procedendo verso l'estensione del concetto stesso di realtà preminente: piuttosto che addizionarsi al mondo di tutti i giorni, la VR e l'ICT ne permeano la struttura, contribuendo attivamente ai processi di costituzione di senso. Questa prospettiva rende necessario il superamento del paradigma della riproduzione, secondo il quale il mondo virtuale replicherebbe la realtà di tutti i giorni. A tal proposito è interessante menzionare la teoria dell'arcischermo elaborata da Mauro Carbone la quale intende mostrare i limiti del modello dello schermo inteso come finestra su una dimensione altra o come specchio del reale. Tali immagini rinvierebbero, infatti, all'idea di una realtà dischiusa o riflessa dinanzi a un soggetto che ne rimarrebbe sostanzialmente estraneo ed esterno, a cui Carbone oppone una nuova concezione dello schermo concepito come «ripiegamento del visibile su se stesso»³⁰. La riflessione sullo statuto e sulla funzione dello schermo assume piena centralità nel tentativo di definire i rapporti tra realtà digitale e realtà preminente da una prospettiva schütziana. Nel saggio *Sulle realtà multiple*, il sociologo annovera la cornice del quadro tra gli esempi di *shock*, vale a dire di discontinuità esperienziale, che consentono il passaggio o, seguendo il lessico schütziano, il salto dalla vita quotidiana a un'altra provincia finita di significato. La cornice consente di effettuare l'epoché dell'atteggiamento naturale del mondo della vita di tutti i giorni per far spazio a quello estetico, vigente nel mondo dell'arte. Seguendo questo modello, lo schermo digitale dovrebbe costituire il veicolo del salto verso un'altra provincia, eppure esso sembra resistere a una tale interpretazione, come evidenziato dalla tesi dell'arcischermo di Carbone. Tali premesse spingono ad adottare un approccio diverso al digitale, che insista maggiormente sugli elementi di continuità tra VR e realtà non virtuale. In quest'ottica occorre chiedersi se la dimensione digitale rispetti quei caratteri che abbiamo visto caratterizzare, per Schütz, il mondo della vita di tutti i giorni.

Come evidenziato, non tutte le esperienze virtuali sono accompagnate da vere e proprie esperienze di *shock*: l'invio di mail, gli acquisti on-line, l'effettuazione della prenotazione di una visita medica tramite applicazione, non riducono il nostro grado di veglia, né trascendono l'orientamento pragmatico che permea il quotidiano. Tali azioni sembrano presentare i requisiti individuati da Schütz per identificare l'atto lavorativo quale manifestazione della vita spontanea del soggetto prevalente nel

²⁸ D. Ihde, *Postphenomenology and Technoscience*, SUNY, Albany 2009, p. 42.

²⁹ O.I. Ollinaho, *Virtualization of the life-world*, in «Human Studies», 41, n. 2, pp. 193-209. Per un approfondimento di questa linea di ricerca si veda anche D. Butnaru, *Phenomenological alternatives of the lifeworld: Between multiple realities and virtual realities*, in «SocietàMutamentoPolitica», 6, n. 12, 2012, pp. 67-80.

³⁰ M. Carbone, *Filosofia-schermi. Dal cinema alla rivoluzione digitale*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2016, p. 77.

mondo di tutti i giorni. Anch'esse risultano manifeste, implicano un'attivazione motoria, producono effetti visibili, non revocabili (o revocabili tramite condotte riparatorie al pari degli atti lavorativi esaminati dal sociologo), e sono accompagnate da un progetto e dalla volontà di realizzazione. Inoltre, anche l'esperienza di sé che l'attività digitale può restituire si presta alla duplice interpretazione di agente colto nella totalità del suo agire e quella di autore di un atto specifico che caratterizza il soggetto "a lavoro" nella vita di tutti i giorni. Il mondo digitale risulta essere una realtà percettibile caratterizzata da oggetti che stimolano e limitano l'agire umano. Essi non costituiscono segni o simulacri di oggetti: la mail non rinvia alla lettera, il file su cui scrivo non appresenta³¹ il foglio su cui redigerei un testo senza dispositivo tecnico, così come il sito non riproduce il negozio o la segreteria dello studio medico. Si potrebbe parlare piuttosto di *res digitales*³², che presentano caratteristiche di *affordances* e di resistenza al pari degli oggetti che popolano la realtà preminente. Nei casi di attività lavorativa digitale presentati la struttura temporale non sembra mutare rispetto al tempo specioso delle azioni del mondo di tutti i giorni: ogni atto digitale ha infatti una durata, tanto nel tempo interno quanto in quello oggettivabile. Per quanto concerne lo spazio, le riflessioni schütziane in merito all'impatto dello sviluppo tecnologico sulla composizione delle aree manipolatorie a propria portata mostrano come molte esperienze digitali non solo non si collochino in un altrove imprecisato, trovando cittadinanza nel mondo della vita di tutti i giorni, ma contribuiscano a ridefinirne l'assetto spaziale. Spesso si associa l'idea di "spazio digitale" a una efficace metafora con cui poter segnalare lo sviluppo in senso interattivo che ha coinvolto il virtuale, convertendolo da strumento a realtà da abitare, tuttavia studi socio-fenomenologici come quelli di Berger³³ o di Lindemann e Schünemann³⁴ indicano l'esigenza di valorizzare la componente spaziale intrinseca al digitale, mobilitando il concetto di Lefevre di spazio relazionale o quello schmitziano di *social resonance space*, i quali, riconoscendo una natura spaziale al digitale, ne garantiscono l'effettività.

Sul piano delle forme di socialità, l'impatto dell'ICT e della VR sulle forme quotidiane di interazione intersoggettiva risulta essere uno dei temi più ampiamente

³¹ Ci si rifà in questo contesto all'idea schütziana per cui ogni rapporto significativo o simbolico in cui un oggetto è appreso come rinviante alla manifestazione di altro da sé può essere interpretato sul modello dell'appercezione husserliana quale presentazione alla coscienza di ciò che non viene propriamente intenzionato, messo a tema dal raggio tetico dell'intenzione. Nel sancire tale equivalenza il sociologo si richiama in particolare all'associazione appaiante descritta nella *Quinta meditazione cartesiana*, per cui la percezione del corpo vivo dell'altro consente di appercepire la sua vita psichica la quale non può darsi in una percezione diretta (cfr. E. Husserl, *Meditazioni cartesiane*, cit., pp. 124-126). Tale schema per Schütz diventa il paradigma di ogni percezione che presenta una coppia costituita da un appresentante, che si offre in carne ed ossa alla percezione, e un appresentato, percepito per rinvio, grazie alla percezione dell'appresentante. Cfr. A. Schütz, *Simbolo, realtà e società*, in *Saggi sociologici*, cit., pp. 267-270.

³² J. Kim, *Phenomenology of Digital-Being*, in «Human Studies», 24, n. 1-2, 2001, pp. 87-111.

³³ V. Berger, *Phenomenology of Online Spaces: Interpreting Late Modern Spatialities*, in «Human Studies», 43, 2020, pp. 603-626.

³⁴ G. Lindemann, D. Schünemann, *Presence in Digital Spaces. A Phenomenological Concept of Presence in Mediatized Communication*, in «Human Studies», 43, 2020, pp. 627-651.

dibattuto. Si avrà modo di tornare sulla questione più avanti, mettendo a fuoco il caso specifico dei *social network*, tuttavia, provando a tratteggiare la struttura delle forme sociali del digitale insistendo sulla capacità dello sviluppo tecnologico di riscrivere le aree della *Mitwelt* e della *Umwelt*, è possibile riconoscere come la VR impatti sul mondo sociale della realtà quotidiana definendo l'articolazione di una quinta area: quella dei *consociated contemporaries*³⁵. Tale nuova configurazione del sociale, pur non istituendosi sulla scorta di una sovrapposizione delle aree manipolatorie, definisce un campo comune entro cui i soggetti implicati possono sincronizzare le proprie attività, motivare reciprocamente le rispettive azioni e sintonizzarsi con altri agenti, arricchendo lo scambio intersoggettivo con segni, grafico-testuali (nel caso delle *chat*), ma anche corporei (come avviene nelle videochiamate), che garantiscono vivacità espressiva all'interazione. Lo spazio digitale si caratterizza, infatti, per quella che Zhao definisce una telecopresenza³⁶ in grado di rendere possibile il sintonizzarsi reciproco, che per Schütz rappresenta il nucleo di senso della relazione orientata verso il noi, all'interno della *Mitwelt*.

3. Nuove forme di interazione e di costruzione della realtà: i social network

Gli esempi riportati nel precedente paragrafo restituiscono alcune forme di esperienza digitale che sembrano implementare, e addirittura mutare, il mondo della vita di tutti i giorni nel proprio statuto di realtà preminente. La dimensione dei *social network* sembra inscrivere nel solco di questa quotidianità allargata. Tale dicitura non si riferisce soltanto al ritmo e alla frequenza del loro uso in alcune società contemporanee, quanto al ruolo che essi assumono nella costruzione significativa del mondo sociale, si potrebbe dire parafrasando il titolo dell'opera principale di Schütz. Analizzando più nello specifico i *social*, è possibile mettere a punto ulteriori elaborazioni e fughe musicali del tema delle relazioni intersoggettive³⁷, passando in rassegna le molteplici interazioni che prendono vita sulle piattaforme digitali. Tali interazioni assumono forme di relazioni più o meno immediate, sintomatiche, sincrone e familiari. Attraverso i *social*, infatti, è possibile interagire in modalità piuttosto anonime con contemporanei più o meno noti (conoscenti, amici, personaggi celebri ma anche interlocutori più "mediati" e generali come pagine e profili di istituzioni, testate giornalistiche, canali televisivi, associazioni, compagnie ecc.). Il tipo di interazione più indiretta e impersonale è rappresentata dalla reazione al contenuto postato. Si tratta di una forma di socialità che piuttosto che mettere in contatto due soggetti, sancisce un legame tra un utente e il precipitato di un atto comunicativo, il

³⁵ S. Zhao, *Consociated Contemporaries as an Emergent Realm of the Lifeworld: Extending Schutz's Phenomenological Analysis to Cyberspace*, in «Human Studies», 27, n. 1, 2004, pp. 91-105.

³⁶ Ivi, p. 92.

³⁷ Espressione con cui Schütz descrive la capacità dell'universo cervantiano del Chisciotte di offrire un ampio campionario di interazioni e dinamiche sociali. A. Schütz, *Don Chisciotte e il problema della realtà*, cit.

prodotto di un altro utente. Queste interazioni sono fortemente mediate anche nel loro decorso, acquisendo configurazioni segniche o simboliche³⁸ prestabilite (cuori, *like*, *emoji* tristi, arrabbiate, sorprese), o di condivisioni e commenti che innescano forme più complesse, ma pur sempre indirette, di scambio poiché non si snodano nella simultaneità, vera e propria garante di reciprocità e di vivacità interattiva. Seguendo i risultati dell'indagine condotta da Bisacca, Scarcelli e Cerulo sull'uso dei social da parte dei giovani e sulle attribuzioni di senso che quest'ultimi danno a tali pratiche digitali³⁹, queste interazioni possono essere fondamentalmente ricondotte a tre modelli di scambio interpersonale: non focalizzato, di mantenimento o di accesso. Il primo tipo di interazione digitale individuabile sui *social* è descritto secondo il modello goffmaniano che identifica dinamiche sociali in cui i soggetti implicati non prestano attenzione all'altro. Si tratta di interazioni nelle quali si tende a disgiungere il contenuto condiviso dalla persona che lo ha pubblicato e che raramente confluiscono in una interazione tra utenti. Le pratiche di mantenimento, invece, sono volte a rivitalizzare un legame debole, al fine di consolidare una relazione preesistente, come avviene nel caso del *like* o della condivisione di un contenuto, mentre quelle di accesso sono orientate a innescare o riattivare uno scambio interpersonale. Meno anonima e indiretta risulta essere l'interazione via *chat*, la quale consente il delinearsi di una relazione orientata verso il noi. Le applicazioni di messaggia istantanea consentono lo sviluppo di una comunicazione più diretta, sincronizzata (si pensi alla dicitura “sta scrivendo” e l'influenza che può avere sulla risposta di un utente), che può colorare il tipo attraverso cui si apprende l'interlocutore con elementi di maggiore familiarità: il tono della voce, come nel caso dell'utilizzo di note vocali, lo stile di scrittura, il ricorso a immagini (*emoji*, *gif*, *sticker* spesso personalizzati, foto e video) o a espressioni comuni e familiari, consentendo una forma di relazione mediata, ma per certi versi ascrivibile al fenomeno di empatizzazione reso possibile dallo *Sprachleib*⁴⁰.

Tale riferimento immette sul terreno scivoloso del dibattito relativo alla possibilità di parlare di “empatia”, o meglio di *Einfühlung* in senso fenomenologico, nel mondo digitale, laddove l'elemento fondamentale e fondante, il *Leib*, risulta fortemente mediato, se non assente. Il rischio, evidenziato ad esempio da Thomas Fuchs, sarebbe quello di sostituire un vissuto fortemente imperniato sul livello intracorporeo, con un atto immaginativo, volto a costruire fittiziamente l'altro, disperdendosi entro proiezioni e atti puramente cognitivi⁴¹. In tal senso, per Fuchs l'altro si ridurrebbe a simulacro, mera rappresentazione di un soggetto limitato alla

³⁸ Ci rifacciamo qui alla differenziazione schütziana tra segni e simboli secondo la quale i primi rimandano ad “appresentati” appartenenti alla stessa provincia finita di significato dell'appresentante, mentre i secondi rinviano ad un elemento appartenente a una provincia finita di significato differente. Cfr. A. Schütz, *Simbolo, realtà e società*, in *Saggi sociologici*, cit., p. 303.

³⁹ E. Bissaca, M. Cerulo, C.M. Scarcelli, *Giovani e social network: emozioni, costruzione dell'identità, media digitali*, Carocci editore, Roma 2020.

⁴⁰ Per una riflessione sulla possibilità di empatizzare con il “corpo vivo del linguaggio” si rinvia a E. Paci, *Funzione delle scienze e significato dell'uomo*, Il Saggiatore, Milano 1963, p. 225.

⁴¹ T. Fuchs, *The Virtual Other: Empathy in the Age of Virtuality*, in «Journal of Consciousness Studies», 21, n. 5-6, 2014, pp. 152-173.

codifica grafico-testuale o alla bidimensionalità dello schermo. Queste considerazioni chiamano in causa lo statuto dell'immagine stessa concepibile come mero rappresentante del soggetto o manifestazione propria del corpo espressivo. Nell'interpretazione proposta da Lucy Osler, invece, piuttosto che veicolare un'immagine appiattita dell'altro, lo schermo restituisce l'altro in immagine⁴². Tale prospettiva consente di valorizzare le dinamiche empatiche che si sviluppano nell'ambito dell'*online sociality*, riconoscendo come, in termini più attigui all'orientamento schütziano, esso renda possibile la percezione del corpo espressivo e lo sviluppo di interazioni nella simultaneità attraverso le quali i soggetti implicati nella relazione digitale possono «crescere insieme»⁴³. Tale modello di interazione sincrona, diretta, per quanto mediata, e caratterizzata da un contenuto di segni sintomatico dei vissuti dei soggetti co-agenti, si riflette maggiormente nella “relazione orientata verso il noi” che si delinea nelle videochiamate. In essa, l'utente percepisce il corpo dell'altro soggetto nella sua espressività e mobilità, e può quindi assistere alla genesi del suo agire. In tale contesto interattivo si dispone, infatti, di una pluralità di segni mediante i quali è possibile interpretare il significato soggettivo dell'azione. L'interazione in video consente inoltre di inserire l'interlocutore in un ambiente più o meno noto, implementato dall'immaginazione o arricchito dalla percezione, grazie alla possibilità offerta dalla camera di accompagnare i movimenti del corpo dell'utente o inquadrare l'ambiente circostante. Si tratta di “segni” che aiutano a rendere più familiare e ricco il contesto comunicativo, influenzando il tipo di interazione che andrà a svilupparsi. Tale grado di familiarità non si traduce esclusivamente nel livello di caratterizzazione individualizzante del tipo personale attraverso cui l'agente orienta la propria interazione, ma “sedimenta” nella struttura della piattaforma stessa. I *social*, infatti, non costituiscono semplici spazi neutri che si limitano a fare da sfondo all'instaurarsi di nuove geometrie interazionali. Essi influenzano il costituirsi stesso di diverse dinamiche interpersonali. L'uso reiterato di alcune *emoji* o dell'opzione “videochiamata” conduce la piattaforma a suggerire determinate frasi e reazioni in linea con il precipitato delle esperienze interattive precedenti o a far lampeggiare il tasto che aziona la videochiamata per segnalare la *telecopresenza* dei contemporanei e la possibilità di interagire con loro.

Come accennato, l'impatto dei *social media* non si esaurisce nella sola analisi della modifica delle interazioni quotidiane, comportando il consolidamento di relazioni orientate verso il tu tra *consociated contemporaries*, ma investe anche i processi di costruzione del senso comune e dunque delle rilevanze, degli interessi, delle credenze e dei tipi che determinano il nostro modo di percepire e di interagire con la realtà preminente. Spesso i *social* vengono associati all'idea di una finestra spalancata su un mondo, ma, alla luce delle considerazioni iniziali, verrebbe da chiedersi su quale mondo. A guardare l'eterogeneità dei contenuti e delle attività che la maggior parte delle piattaforme oggi offre, fornire una risposta a questo quesito appare piuttosto

⁴² L. Osler, *Taking empathy online*, in «Inquiry: An Interdisciplinary Journal of Philosophy», 67, n. 1, 2021, pp. 1-28.

⁴³ A. Schütz, *Sulle realtà molteplici*, cit., p. 193.

complesso. Accedendo a *Facebook*, ad esempio, vedremo affollarsi segni che rinviano al *market*, rendendo possibile l'acquisto e la vendita di oggetti fisici, o al calendario degli eventi verso cui si è mostrato interesse, si è stati invitati o che vengono suggeriti, elenchi di contatti "attivi" quali contemporanei in attesa di essere tramutati in consociati, specchietti pubblicitari, pagine e gruppi con cui si interagisce maggiormente, ricordi di post condivisi, elementi di interesse "salvati per dopo". Tutte queste possibilità di inter-azione incorniciano "il muro", che, percorso tramite il gesto delle due dita, dischiude un insieme di contenuti diversissimi che sembrano immettere entro mondi differenti. Se molti di questi sopra menzionati stimoli d'azione digitale sembrano non trascendere il modello delle attività quotidiane, la varietà dei contenuti che si susseguono pare suggerire l'idea di un continuo "saltare" tra province finite di significato differenti (sub-universo dell'arte, della teoria, del gioco, dell'immaginazione). I *social* paiono investire gli utenti a profondità diverse delle loro attività, personalità e prerogative, coinvolgendo in forme differenti la loro *vita emotiva e attiva*. Tuttavia, l'esperienza del passaggio, lo *shock*, che consentirebbe l'accesso a una differente provincia finita di significato sembra sempre più assottigliata, inavvertita. I *social* non rappresentano un luogo neutro⁴⁴, anche il più passivo degli atteggiamenti adottati su tali piattaforme costituisce una forma di attività, sebbene non volontaria⁴⁵. Non solo ogni reazione, condivisione, *like*, ma anche ogni visualizzazione, *click* e *scroll*, contribuisce a mettere in forma la realtà restituita dai *social*, realtà che abbiamo visto non poter essere nettamente separata dalla realtà preminente come se costituisse una provincia finita di significato a sé stante. I contenuti che ci appaiono, e che contribuiamo a far apparire sui nostri schermi, costituiscono il nostro senso comune, vale a dire l'insieme di schemi interpretativi e di azione con cui ci orientiamo nel mondo quotidiano⁴⁶. La logica algoritmica che sottende la scelta dei contenuti restituisce una realtà sempre più familiare, nota, cucita su misura e volta a limitare l'incontro con l'atipico. In quest'ottica il digitale, piuttosto che ampliare le possibilità intrinseche alla realtà preminente, rischia di ridurle, creando una dimensione in cui l'utente tende a trovare solo ciò che ha messo, o meglio contribuito a mettere, come accade per la coscienza immaginativa analizzata da Sartre⁴⁷. Lo *stock* di conoscenze finirebbe, quindi, per cortocircuitare, riducendo le possibilità di messa in crisi, di riassetto e di sviluppo. Per Schütz il bagaglio di conoscenze è organizzato in aree di maggiore o minore profondità e accuratezza. Dal suo punto di vista è l'interesse che muove le azioni a porsi come discriminine del portato di conoscenze che si danno per scontate rispetto a quelle che si cerca di esplicitare. Sulla base di tale principio, il sociologo individua tre idealtipi: l'esperto, che tende a massimizzare le proprie

⁴⁴ A. De Cesaris, *Ipercomunità. Innovazioni tecnologiche e nuove forme del legame sociale*, in «Lessico di Etica Pubblica», 7, n. 1, 2016, pp. 137-149.

⁴⁵ Per un approfondimento della questione relativa alla produzione e rintracciabilità dei dati digitali cfr. B.E. Harcourt *Exposed: desire and disobedience in the digital age*, Harvard University Press, Cambridge (MA) - London 2015.

⁴⁶ A. Schütz, *The Structures of the Life-World*, cit., pp. 99-122.

⁴⁷ J.P. Sartre, *L'immaginario*, a cura di R. Kirchmayr, Einaudi, Torino 2007.

competenze verso forme di sapere specialistiche, mirando a una conoscenza profonda ma settoriale; l'uomo della strada che tende a non dubitare del senso comune quale guida con cui orientarsi in una pluralità di contesti senza sforzi cognitivi di ridefinizione di quanto già noto; e infine la figura intermedia rappresentata dal cittadino ben informato il quale rinuncia al sapere specialistico ma limitato dell'esperto a favore di una più ampia conoscenza che non si accontenti di ricette già pronte, limitando, quanto possibile, il ricorso al dato per scontato. Il riferimento ai tre idealtipi schütziani non vuole procedere verso semplificazioni che ridurrebbero l'utente *social* all'uomo della strada, ad una sorta di *flâneur* digitale, sovraesposto a stimoli e interessi che non sono in grado di sedimentare e di riorientare motivazioni e progetti di vita. Al contrario, lo spazio digitale offre contenuti tanto vari da consentire di ampliare il proprio sistema di interessi, rilevanze e prerogative che orienta l'attenzione verso gradi di esplicitazione di conoscenze e motivi di azione (basti pensare ai casi in cui la rete favorisce iniziative politiche, manifestazioni, conducendo verso l'individuazione di interessi comuni). Ciò nonostante, le dinamiche di profilazione tendono a confermare il sistema di attribuzione delle rilevanze⁴⁸ degli utenti con il rischio di incorrere in forme di stagnazione dei propri interessi. Non è un caso che rilevanza e interesse, due termini fondamentali della teoria schütziana dell'azione, siano così ricorrenti nel lessico dei *social media* (storie in evidenza, interessi, *trend*), quali fattori di catalizzazione e distribuzione dell'attenzione, vero e proprio motore della circolarità tra consumo e produzione che sottende tali piattaforme. Richiamando la coppia concettuale schütziana, rilevanza intrinseca, proveniente dalla vita spontanea dell'agente, e imposta, dipendente dal contesto sociale dell'individuo, è possibile considerare come la struttura dei *social* tenda a far prevalere quest'ultima. Ciò sembra concretizzare quel rischio di esposizione a un «anonimo Altro, le cui mete ci sono sconosciute a causa della sua anonimità, che può mettere sotto controllo noi insieme con il nostro sistema di interessi e di attribuzioni di importanza»⁴⁹, descritto dal sociologo nel prendere atto del crescente grado di anonimato con cui si paga l'estensione delle connessioni sociali verso cerchie sempre più ampie. Dal punto di vista di Schütz, infatti, le interazioni indirette implicano un coinvolgimento minore, o meglio, di gradi di minore intimità della propria personalità, la quale risulta chiamata in causa con più forza nell'interazione faccia a faccia tra consociati. Quest'ultima, garantendo la sintonizzazione dei soggetti verso forme di esperienze condivise, consente un accesso più dettagliato al sistema di interessi che muove l'agire del co-agente o che quest'ultimo cerca di imporre nell'interazione, permettendo una più o meno consapevole negoziazione tra i due sistemi e, talvolta, la loro convergenza.

⁴⁸ Nella raccolta di scritti schütziani *Saggi sociologici*, cui si è spesso richiamati nel testo, il curatore adopera l'espressione «sistemi di importanza» per tradurre *Rilevanzsystem*. Nel presente articolo si è optato, invece, per la dicitura «attribuzione di rilevanza» adoperata da Riconda nella traduzione del testo di A. Schütz, *Il problema della rilevanza. Per una fenomenologia dell'atteggiamento naturale* (Rosenberg & Sellier, Torino 1975) in quanto il termine «rilevanza» ben si confà all'immagine delle isoipse con cui Schütz descrive tale sistema. A. Schütz, *Simbolo, realtà e società*, cit., p. 410.

⁴⁹ A. Schütz, *Il cittadino ben informato* (1946), in *Saggi sociologici*, cit., p. 413.

Differentemente, relazionandosi con contemporanei sussunti sottotipi piuttosto anonimi (l'autrice del libro che si sta leggendo, la presidente del consiglio, il controllore), si tende a presumere un sistema di rilevanze più o meno conforme. Così facendo si rischia di limitare la possibilità di negoziazione tra punti di vista e la ridefinizione dei rispettivi interessi, fissando in forme rigide i propri sistemi e in configurazioni generiche quelli degli altri soggetti. Come si riflette tale dinamica nella sfera dei *consociated contemporaries* disegnata dalle piattaforme *social*? Si potrebbe dire che le interazioni più o meno dirette che esse consentono tra contemporanei conducano a forme di familiarizzazione con realtà un tempo distanti, ampliando il ventaglio di esperienze di ridefinizione e condivisione del proprio sistema di rilevanze e interessi. Tuttavia, come sappiamo, non sempre ciò avviene e spesso in tali interazioni permane quel coinvolgimento da «passatempo»⁵⁰ che due eredi del pensiero schütziano, Berger e Luckmann, riconoscevano nelle manifestazioni di interesse orientate verso zone percepite ancora come distanti, per quanto rese più familiari. Tale effetto di distacco può essere acuito dall'ampia eterogeneità di mondi che si susseguono sui social, rischiando di condurre a una sorta di “rilassamento” della propria attenzione alla vita, a seguito del repentino passaggio da una provincia all'altra cui si è esposti, sul modello dello simmeliano individuo *balsé*, che associa alla sovraesposizione a stimoli una minore capacità di discernere la differenza di senso⁵¹.

4. Simulazioni virtuali tra province finite di significato digitali e enclavi

I paragrafi precedenti hanno tentato di restituire un'analisi della realtà digitale nel prisma di alcune categorie schütziane, seguendo l'ipotesi della digitalizzazione della *realtà preminente*. Ciò nonostante, appare evidente che tale modello non sia in grado di far fronte alla pluralità di esperienze digitali che possono aver luogo. I casi di simulazione virtuale sembrano infatti suggerire altre strade interpretative, per cui, senza allontanarsi dall'impianto teorico del sociologo austriaco assunto finora come cornice d'analisi del digitale, è possibile identificare nella VR, o meglio in questa sua specifica dimensione simulativa, una vera e propria provincia finita di significato, piuttosto che una modifica strutturale della realtà preminente. Come sottolineato da Saulius Geniusas⁵², nelle esperienze di gioco virtuale il momento della sospensione della realtà quotidiana, con le sue rilevanze, i suoi scopi, i suoi piani d'azione, rappresenta un momento fondamentale: senza un'apposita epoché non vi sarebbe alcuna possibilità di “immersione”, condizione necessaria per questo tipo di esperienza. Non a caso, lo stesso Schütz annovera tra le province finite di significato anche la dimensione del gioco entro cui si è assorti, coinvolti con la propria vita

⁵⁰ P. Berger, T. Luckmann, *La costruzione sociale della realtà*, tr. it. di M. Sofri Innocenti, A. Sofri Peretti, il Mulino, Bologna 1969, pp. 39-57.

⁵¹ G. Simmel, *La metropoli e la vita dello spirito*, a cura di P. Jedlowski, Armando, Roma 2011, pp. 42-44.

⁵² S. Geniusas, *What Is Immersion? Towards a Phenomenology of Virtual Reality*, in «Journal of Phenomenological Psychology», 53, n. 1, 2022, pp. 1-24.

emotiva e attiva, vedendo gli altri piani esperienziali eclissarsi⁵³, dietro quella che assurge a realtà nella quale interagire e impegnarsi. Nelle esperienze di gioco l'attività lavorativa del quotidiano è dunque sospesa, a favore di un atteggiamento assimilabile a quello immaginativo imperniato, secondo il modello husserliano, su atti che pongono il proprio oggetto o stato di cose nella modalità del "come se". Tale prospettiva però illustra come, pur riconoscendole la specificità di provincia finita di significato, la simulazione virtuale ai fini ludici resti fortemente ancorata al mondo di tutti i giorni quale realtà preminente. Essa costituisce infatti la base di innesto a partire dalla quale, ottenere per variazione altre possibilità esperienziali, altri mondi. Per quanto riguarda il criterio concernente la specifica esperienza di sé che caratterizza una provincia finita di significato, adoperando la tripartizione teorizzata da G. Riva, J.A. Waterworth e E.L. Waterworth⁵⁴, è possibile considerare come la presenza nel mondo virtuale conservi i livelli percettivi e biografici, sacrificando la componente propriocettiva. L'esser presenti nella VR, infatti, implica innanzitutto la consapevolezza del proprio sé come percipiente, mobile e organizzatore dei dati sensibili, che si traspone nell'avatar o, in caso di esperienze più immersive, nel contesto virtuale stesso. Fenomeni di *multiplayer online game*, consentono inoltre il coinvolgimento di strati differenti della propria personalità, quella più periferica e contestuale, direbbe Schütz, del personaggio e quella più centrale e intima, legata alla propria traiettoria biografica e ai propri vissuti. La comunicazione con gli altri giocatori dischiude la possibilità di una duplice interazione: intraludica e transludica, adoperando il lessico di Lindemann e Schünemann⁵⁵, che chiamano in causa aspetti e profondità diverse della personalità del *gamer*. In termini schütziani sembra quindi delinearsi una sorta di enclave all'interno della realtà del gioco che iscrive al suo interno una dimensione di scambio comunicativo. Per il sociologo, infatti, la comunicazione può avvenire soltanto nel mondo della vita di tutti i giorni, quale prerogativa della realtà preminente, come attesta l'imprescindibilità del supporto materiale⁵⁶ (la voce, il foglio, lo strumento musicale e così via). Pertanto, così come gli scienziati sono obbligati a fuoriuscire dall'atteggiamento contemplativo che caratterizza il mondo della teoria entro cui sono assorti, per poter comunicare e condividere avanzamenti e problemi delle loro ricerche, senza per questo abbandonare del tutto la propria provincia finita di significato⁵⁷, allo stesso modo il *gamer* costruisce un'enclave comunicativa con i propri co-agenti, spesso funzionale al muoversi insieme nelle dinamiche di gioco, senza dover quindi "saltare" fuori dalla dimensione ludico-virtuale, dai suoi interessi e i suoi fini. Le esperienze di simulazione

⁵³ A. Schütz, *Don Chisciotte e il problema della realtà*, cit., p. 20.

⁵⁴ G. Riva, J.A. Waterworth, E.L. Waterworth, *The layers of presence: A bio-cultural approach to understanding presence in natural and mediated environments*, in «CyberPsychology & Behavior», 7, n. 4, 2004, pp. 405-419.

⁵⁵ G. Lindemann, D. Schünemann, *Presence in Digital Spaces. A Phenomenological Concept of Presence in Mediatized Communication*, in «Human Studies», 43, 2020, pp. 627-651.

⁵⁶ A. Schütz, *Simbolo, realtà e società*, cit., pp. 313-314.

⁵⁷ Cfr. Id., *Sulle realtà multiple*, cit., p. 213.

hanno una durata, nel tempo interno così come in quello esterno, e sono perimetrare e segnate dalle esperienze di discontinuità, di *shock*, che il soggetto vive nel sospendere o riattivare il proprio atteggiamento naturale, il proprio stato di massima veglia e attenzione alla vita di tutti i giorni. Ciò dimostra l'impossibilità di sganciare tali esperienze dalla preminenza della realtà quotidiana. L'ancoraggio della provincia finita di significato della VR nel mondo di tutti i giorni trova la propria conferma nella persistenza e resistenza del corpo vivo. Per quanto gli interessi e le rilevanze del mondo quotidiano siano assopiti, sospesi, nell'approdo alla realtà ludica, essi rimangono sullo sfondo in attesa di essere riattivati o di uno *shock* esperienziale che richiami l'attenzione verso questo piano basilare di coinvolgimento con la realtà di tutti i giorni che vede nel corpo il proprio legame primario. Come ricordato da Schütz anche quando assorto in altri mondi, il soggetto «continua a diventare vecchio»⁵⁸. Tutte le esperienze, tutti i mondi vissuti, si inseriscono in un unico flusso irripetibile di vissuti: quello di una singola coscienza incarnata.

Ciò nonostante, non sempre i confini tra simulazione virtuale e realtà quotidiana sono così marcati come nel caso delle esperienze di gioco immersivo. Spesso la VR può essere adoperata in simulazioni che non sospendono rilevanze e interessi operanti nel mondo della vita di tutti i giorni ma che, anzi, sono orientati a essi. In questo caso la VR si pone come un'esperienza di maggior familiarizzazione con quell'orizzonte di possibilità aperte, più o meno alla propria portata, che avvolge la situazione biograficamente determinata. Tali simulazioni possono quindi incidere effettivamente sulle attività lavorative del quotidiano, influenzando la definizione del progetto che muove il nostro agire e accrescendo lo *stock* di conoscenze a disposizione con cui ci orientiamo nel mondo di tutti i giorni. Anche in questo caso parrebbe opportuno parlare di enclave, di un'enclave virtuale che traccia, all'interno del mondo di tutti i giorni e dei progetti di vita che in esso si delineano, un'area entro cui prevale un atteggiamento immaginativo motivato però da rilevanze che emanano dal circostante "stato" della quotidianità. Quanto esperito nella realtà virtuale non confluisce quindi in un'area specifica e limitata del deposito di conoscenze a propria portata, ma può essere investito nella definizione di interessi, scopi e mezzi delle attività quotidiane, come un patrimonio da dover cambiare nella moneta «valid[a] nel nuovo paese»⁵⁹.

Quest'ulteriore tassello mostra come l'assunzione del punto di vista schütziano aiuti a rendere conto delle differenze esperienziali che popolano il nostro rapporto con il digitale, offrendo prospettive e linee di indagine mediante le quali interrogare le modalità con cui esso incide sulla realtà preminente, costruisce enclave o province finite di significato autonome e determina il nostro dato per scontato, ribadendo l'indissolubilità del nesso che lega, a ogni piano dell'esperienza, reale e virtuale.

⁵⁸ Ivi, p. 206, n. 19.

⁵⁹ Ivi, p. 231.