

Non tutti i social networks sono uguali.....

Di Enrico Menduni

I "social network" sono una delle espressioni più attuali del Web 2.0 il filesharing di immagini, di audio e video, i blog, il Wiki, i mondi virtuali, il gaming. I social network spesso si presentano come una combinazione di tutte queste cose; Flickr nasce come filesharing fotografico ma subito evolve verso un insieme di comunità riunite attorno all'oggetto delle loro foto. Lo stesso si può dire per YouTube.

Il social network si muove su due piani: da un lato investe profondamente gli aspetti dell'identità personale in rete e tutto il sistema delle relazioni del sé con gli altri; dall'altro modifica la sfera pubblica prestandosi a molteplici utilizzazioni nella comunicazione politica, nel marketing, nella diffusione delle opinioni, delle tendenze e delle mode. E' collocato in quel crocevia fra la privatizzazione della sfera pubblica e la pubblicizzazione di quella privata, che sembra essere tipico delle società occidentali nella post-modernità. Google, i blog, Second Life e YouTube in tempi e modi diversi hanno interpretato il ruolo dei protagonisti su questo duplice palcoscenico, quello della vita privata e intima e quello della sfera pubblica e politica, ma oggi è Facebook che raccoglie attorno a sé il massimo dell'interesse, con una capacità di replicazione virale finora inedita. E' giunto a 170 milioni di aderenti in tutto il mondo (7 in Italia) e la sua crescita sembra per ora inarrestabile.

Si parla molto a sproposito dell'incidenza dei social network, come se fossero la stessa cosa e agissero negli stessi modi. Ma così non è; Facebook invita a mostrare la propria faccia, la propria storia (al punto che circolano accorati appelli a non mettere troppo in piazza il proprio privato), mentre i mondi virtuali e il filesharing tendono a nascondere l'identità dietro un burattino artificiale che è fittizio anche nel nome (Second Life) oppure dietro prodotti multimediali che si asseriscono propri o da noi collezionati (YouTube, Flickr) e che "nascondono" il collezionista-autore. Certo, nei primi e nei secondi si può mentire, crearsi un personaggio. Ma su Second Life viene benissimo, mentre è orribile fare amicizia tramite Facebook e poi dover dire che non si è la persona (in latino: maschera) che abbiamo messo in scena nel web.

Questa nota è la rielaborazione di un articolo originariamente scritto per "Il corriere delle comunicazioni".