

# Comunità e gruppi virtuali

di Massimiliano Marzocca e Maria Scicchitano

## Lezione 2

### Conflitto e aggressività

L'instabilità delle Comunità Virtuali e la forte presenza di comportamenti aggressivi, sono le cause principali per le quali esse hanno spesso breve durata. Perché nascono così tanti conflitti in Rete? E perché sono così violenti?

L'assenza di indizi non verbali fa incrementare notevolmente il livello di *misperception* (o errata percezione) dei messaggi, contribuendo all'innalzamento del livello di aggressività delle comunicazioni mediate dai *computer*.

La *misperception* dei toni e dei contesti comunicativi crea spesso una risposta aggressiva considerata come la più adatta in un contesto confuso, poco chiaro e disorientante.

Il *World Wide Web* è stato definito da molti studiosi come uno spazio in cui le persone hanno la possibilità di scaricare la loro aggressività attraverso comportamenti catartici e "coraggiosi".

L'anonimato e la distanza fisica inoltre, favoriscono l'aumento dell'aggressività manifesta.

Nel gergo delle comunità virtuali, un *flame* (dall'inglese "fiamma") è un messaggio deliberatamente ostile e provocatorio inviato da un utente alla comunità o a un altro individuo specifico; il *flaming* è l'atto di inviare tali messaggi, *flamer* chi li invia, e una *flame war* ("guerra di fiamme") è lo scambio di insulti che spesso ne consegue, paragonabile a una "rissa virtuale".

### Il fenomeno dei "troll"

Nel gergo di Internet, ed in particolare delle Comunità Virtuali che "si frequentano" attraverso *newsgroup*, *forum*, *mailing-list* o *chatroom*, per *troll* si intende un individuo che interagisce con la comunità tramite messaggi provocatori, irritanti, fuori tema o semplicemente stupidi, allo scopo di disturbare gli scambi normali e appropriati.