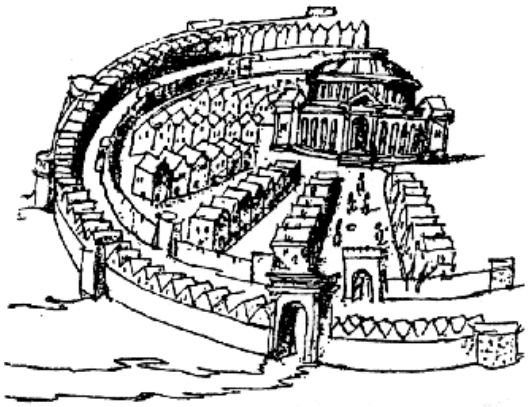
sergio.manghi@unipr.it
stefano.tomelleri@unibg.it

Agorà

Un gioco sociologico



per un'ecologia della comunicazione

Versione ridotta e riveduta dell'articolo
"Quando l'agorà è in gioco",
Animazione sociale, n. 10, 2008, pp. 72-80.

Gli incontri nell'agorà per negoziare
gli interessi comuni e i modi per promuoverli
e proteggerli paiono sempre più
uno spreco di tempo e di fatica.

Zygmunt Bauman

Ho cominciato a interessarmi
all'intero problema del gioco quando
mi sono reso conto che doveva essere stato
un passo in avanti straordinario
nell'evoluzione della comunicazione.

Gregory Bateson

Che cos'è l'*Agorà*

L'*Agorà* è un "gioco sociologico". Un'esercitazione formativa di gruppo che mira ad accrescere le competenze socio-comunicative di quanti operano a vario titolo nell'ambito delle relazioni educative, d'aiuto e di cura: insegnanti, educatori, formatori, sociologi, assistenti sociali, psicoterapeuti, animatori sociali, medici, infermieri, dirigenti e così via.

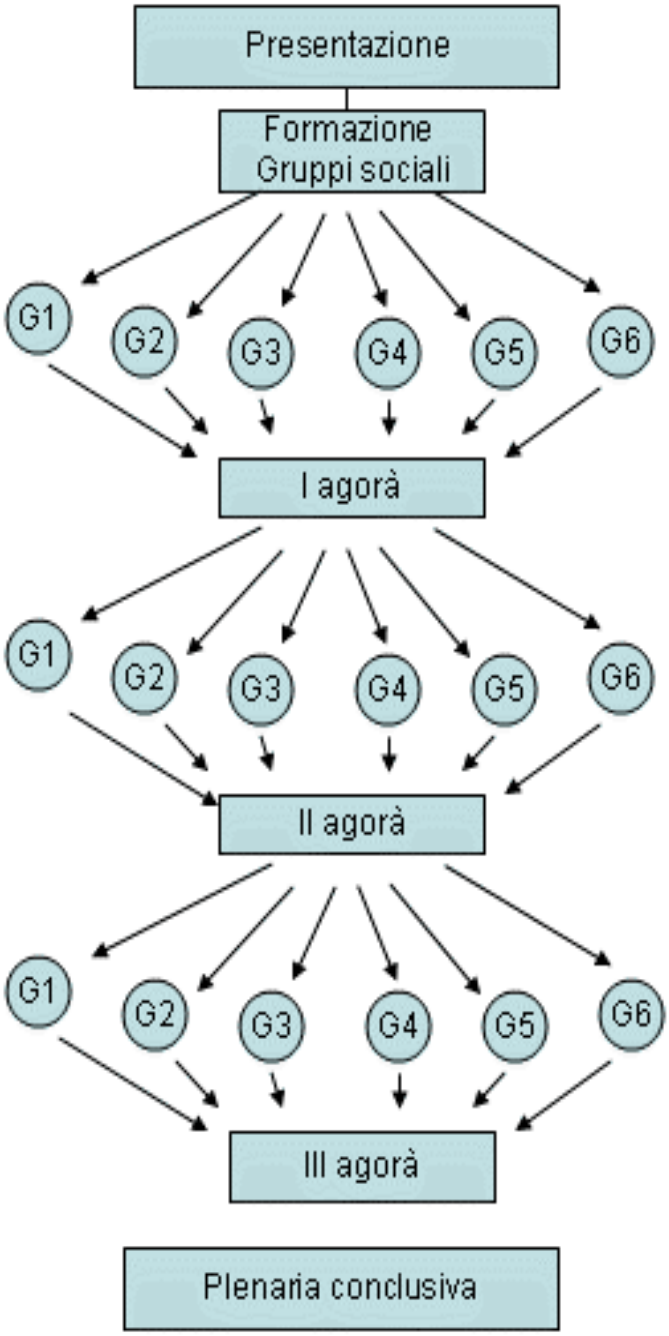
Più precisamente, l'*Agorà* si propone di sviluppare l'attenzione verso la circolarità tra tra relazioni micro e macrosociali, ovvero tra dinamiche interpersonali e dinamiche della più vasta comunicazione organizzativa, comunitaria, politica e sociale.

La metodologia è di tipo partecipativo e cooperativo. Innesca una dinamica interattiva e di comunità che:
– sollecita la collaborazione tra i partecipanti e continui aggiustamenti per la produzione di nuove informazioni e nuovi eventi;
– connette l'attività formativa stessa ai contesti locali, cercando di rispondere alla domanda di senso che emerge dalla crisi delle istituzioni e delle organizzazioni sociali;
– istituisce un dialogo tra le conoscenze prodotte dalle scienze sociali e le concrete dinamiche emergenti attraverso l'esercitazione;
– promuove l'analisi e il cambiamento degli stili di pensiero e d'azione.

Nella sua versione-tipo, l'*Agorà* richiede un massimo di 48 partecipanti per una giornata intera (8 ore, intervalli inclusi) Ma a seconda del contesto sono possibili consistenti adattamenti (tra 16 e 48 partecipanti, tra 4 e 8 ore, o anche più giornate). Il gioco consiste nell'attivazione di un *processo decisionale condiviso.* Al processo concorrono, interagendo tra loro, diversi "agenti sociali", generati in situazione. Ciascun "agente sociale" è impersonato, come fosse un unico individuo, da un piccolo gruppo di partecipanti. Tali "agenti sociali" sono quelli che si assumono essere presenti in un dato territorio – enti, autorità, servizi, aziende, professionisti, classi, generazioni, ecc., secondo un mix ogni volta differente, ritagliato sulla singola, concreta esperienza.

Il percorso della giornata è scandito da un alternarsi regolato di riunioni di gruppo e di intergruppo. Questi uiltimi sono chiamati appunto "agorà" (v. fig. 1).

Fig. 1. Il percorso interattivo-decisionale dell'Agorà



Perché il nome Agorà?

Nella *polis* greca, com'è noto, l'*agorà* è lo spazio simbolico comune all'interno del quale ha luogo l'incontro tra i vari desideri/interessi "privati" e la sfera "pubblica"; in altre parole, la negoziazione tra i diversi punti di vista, necessariamente eterogenei e conflittuali, e la loro incessante reinclusione in un orizzonte di senso condiviso, capace di trascenderli. L'idea di dare questo nome al gioco che qui presenteremo è scaturita dalla persuasione che nelle "liquide" società contemporanee (Bauman, 2000, 2001) sia in atto un rapido indebolirsi di questo spazio simbolico; un processo che comporta sfide di apprendimento tanto cruciali quanto inedite ai modi della nostra convivenza civile, e dunque ai nostri processi formativi.

Se i totalitarismi del novecento avevano annullato lo spazio dell'*agorà*, per così dire, dall'alto, colonizzando i mondi della vita quotidiana e assorbendoli nella sfera pubblica, i processi di massificazione delle società ipermediatizzate contemporanee lo minacciano pericolosamente dal basso, colonizzando la sfera pubblica e concorrendo attivamante a eroderne l'autonomia. Le soggettività sempre più intimizzate, il perseguimento del profitto o del benessere nell'orizzonte del giorno dopo giorno, le aspirazioni all'autorealizzazione entro cerchie sociali omogenee e autoreferenziali, le solidarietà "pre-politiche" del gruppo, del clan, dell'azienda privata e spesso anche privato-sociale, pervadono una sfera pubblica sempre più svuotata di senso condiviso e vincolante, sempre più simile a una piazza mediatica per incontri freneticamente sfuggenti, narcisisticamente autocontemplativa.

L'enfasi sull'autoaffermazione individuale alimenta la separazione tra l'attore individuale e l'insieme di relazioni e istituzioni sociali che ne orientano l'agire. Dalla modernità gli attori sociali hanno ereditato una concezione astratta di individuo, che conduce a svalutare i punti di riferimento relazionali e societari, indispensabili all'autorealizzazione personale, e finisce paradossalmente per negare le singole concrete soggettività (Tomelleri, 2007a).

Dalla crisi dell'*agorà* al gioco dell'*Agorà*

Le questioni poste della crisi dell'*agorà* sono ignorate o sottovalutate, ci sembra, da gran parte della domanda e dell'offerta di formazione oggi associata, direttamente o indirettamente, alla parola *comunicazione*. Per lo più, questa parola evoca ambiti d'esperienza separatamente microsociali *oppure* separatamente macrosociali. Ovvero:
– ambiti separatamente interpersonali, "psicologizzati": l'ormai stereotipica domanda: "come si fa a comunicare meglio con l'*altro* (cliente, utente, paziente ecc…)?";
– ambiti, all'opposto, genericamente collettivi, "marketizzati": la non meno stereotipica domanda: "come si fa a persuadere la *gente* (consumatori da sedurre, cittadini da educare, ecc.)?".

In entrambi i casi, la mediazione sociale dell'*agorà*, o meglio il suo drammatico liquefarsi, non sembra fare problema. E la "comunicazione" è ridotta a mero strumento per raggiungere obiettivi pre-definiti, nella relazione con gli *altri* e/o con la cosiddetta *gente*; nella tragica illusione autoreferenziale che il principio organizzatore delle proprie pratiche e dei propri pensieri sia racchiuso nell'epidermide individuale, o in quella del proprio "noi" separatemente gruppale, aziendale, associativo, "pre-politico" – e che "il resto" spetti ad altri, *là fuori*…

Una siffatta rappresentazione dei contesti nei quali ci si trova ad agire e interagire produce *una sorta di schizofrenia, per la quale i malesseri e i conflitti comunicativi interpersonali quotidianamente vissuti dalle persone vengono tematizzati separatamente ("psicologizzati"), rispetto alle "grandi" questioni sociali, economiche, culturali, politiche*. Si diventa via via più ciechi rispetto alle circolarità vitali che sempre – al di là del nostro esserne consapevoli o meno – legano intimamente le nostre intersoggettività quotidiane con le dinamiche, le strutture e gli eventi del "mondo grande".

Il gioco dell'*Agorà* è un piccolo tentativo di nuotare controcorrente, per così dire, tematizzando espressamente la crisi degli spazi di mediazione sociale come questione cruciale del nostro tempo e delle nostre pratiche quotidiane; una crisi che i servizi e le professioni educative, di cura e d'aiuto non possono limitarsi a denunciare, ma che sono sfidate piuttosto ad assumere come questione che investe direttamente le loro responsabilità, le loro rappresentazioni delle *mission* che le definiscono, le loro modalità organizzative, le loro pratiche più abituali.

Rappresentare è costruire (socialmente)

Come in altre modalità formative basate sull'animazione, la giornata è suddivisa in momenti di partecipazione attiva e momenti di riflessione teorica sull'esperienza. La metodologia si ispira al "Metodo Philips" e alla sue successive rielaborazioni (Branca, Colombo, 2001).

Ma mentre spesso le animazioni di gruppo portano la riflessione sul piano psicologico, psicodinamico o gruppale, l'*Agorà* mira a far emergere la rilevanza delle componenti socialmente *situate* – contestuali, storico-sociali e socio-culturali – presenti in ogni singolo scambio interattivo: i ruoli istituzionali e organizzativi, i gruppi di appartenenza, gli scopi che i diversi attori si propongono di raggiungere, la gestione delle risorse strutturali a disposizione (tempo, informazioni, materiali).

Più precisamente, l'*Agorà* mira a far emergere le *rappresentazioni*, personali e condivise, che fanno da filtro attivo e creativo a ogni singolo gesto compiuto nel contesto d'azione: rappresentazioni del proprio ruolo, del ruolo altrui, delle organizzazioni di appartenenza, della rete sociale più vasta di cui queste organizzazioni sono parte, dei mondi sociali entro i quali professioni e organizzazioni sono appunto *situate*.

L'assunzione teorica implicita in questa sottolineatura del carattere *sociologico* del gioco è l'idea socio-costruzionista (Pearce, 1989) che le nostre *rappresentazioni* (in un senso analogo a quello sviluppato da S. Moscovici [1984]) influiscano fortemente sulle nostre azioni, in forme che rimangono assai più inconsapevoli di quanto tendiamo a credere noi cittadini della modernità – influenzati come siamo da quella rappresentazione "cartesiana" di noi stessi che assegna il primato epistemologico alla *coscienza*, separandola dualisticamente dalle emozioni e dai contesti relazionali nei quali siamo immersi (v, Bateson, 1972).

Il gioco dell'*Agorà* mira appunto a favorire la conoscenza delle rappresentazioni che, per lo più *sans le savoir,* immettiamo nelle dinamiche d'interazione comunicativa alle quali partecipiamo, concorrendo attivamente a dar loro le forme che esse assumono concretamente ai nostri occhi (v. Manghi, Tomelleri, 2004, Manghi, 2004, 2005; Tomelleri, 2007b).

Un laboratorio sociologico

Le regole del gioco, come vedremo, definiscono con chiarezza i confini strutturali della partecipazione degli attori e le regole spazio-temporali del loro intaragire. A partire da queste condizioni iniziali, l'espressione delle differenti istanze personali e di gruppo, le modalità della negoziazione, l'influenzamento reciproco nella formazione del processo decisionale, sono lasciati alla libera iniziativa degli attori.

Le vicende interattive emergenti attraverso l'*Agorà* riproducono vivaci "campionamenti" della effettiva dinamica sociale quotidiana nella quale gli operatori sono usualmente immersi, ma allo stesso tempo troppo presi, per lo più, delle emergenze quotidiane per potersi fermare a riflettere sulle ragioni dei loro malesseri comunicativi, dei conflitti involutivi, dei disagi professionali e organizzativi che non di rado conducono alla disaffezione e al *burn out*.

Attraverso l'*Agorà* si costituisce insomma un "laboratorio sociologico" nel quale i partecipanti, interagendo con i formatori, assumono la posizione di ricercatori sociali; ovvero di "osservatori", autoriflessivamente, della società "reale" di cui sono parte, a un tempo come persone, come operatori e come appartenenti a servizi organizzati.

L'esperienza formativa diventa così allo stesso tempo un'esperienza di ricerca intorno ai presupposti antropologici di un certo territorio e delle culture professionali che ne sono parte, intorno alle logiche che ne governano le strategie d'azione, intorno alle istanze sociali che vengono assunte come prioritarie e alle criticità su cui si sceglie di investire tempo, energia e attenzione.

La riflessività attivata attraverso tale "laboratorio" è conoscenza che si anima *in contesto*, a partire da mondi di esperienza e filtri rappresentazionali differenti, che si fanno gli uni per gli altri sfide evolutive, spinte a procedere oltre il già-pensato, stimolo a integrare il processo cognitivo di astrazione che ha come soggetto "pensante" unitario, del tutto inedito per ciascuno dei partecipanti, la "comunità" istituita dalla stessa *Agorà*.

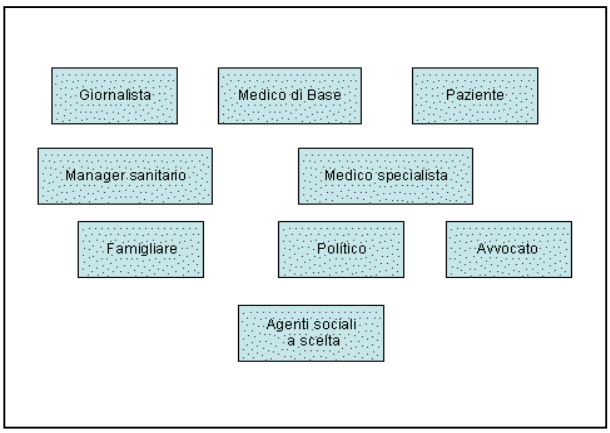
Preparazione del gioco

L'*Agorà* richiede un'aula abbastanza grande con sedie mobili. L'équipe dei formatori è composta ottimalmente da 2-3 persone (variabile dipendente ovviamente anche dalla numerosità dei participanti). Le operazioni di preparazione del gioco vero e proprio sono le seguenti:

1. *Definizione delle finalità* (obiettivi attesi).

2. *Formazione dei gruppi*. Viene presentato al collettivo un quadro, sociologicamente argomentato, dei possibili "agenti sociali" del territorio (professionisti, servizi, utenti, politici, amministratori, gruppi etnici, strati sociali, famiglie, ecc.: v. es. in fig. 2) da impersonare durante il gioco. I diversi "agenti sociali" verranno impersonati da gruppi che si formeranno per adesione spontanea, del tutto indipendentemente dal ruolo lavorativo e dalle competenze professionali dei partecipanti. I gruppi non dovranno essere meno di 5 e non dovranno superare il numero di 6-7 partecipanti. Ciascun gruppo dovrà decidere, negoziando al proprio interno, come rispondere alla domanda-compito dell'esercitazione (v. successivo punto 4), incaricando poi un *portavoce* di presentare la risposta agli altri gruppi.

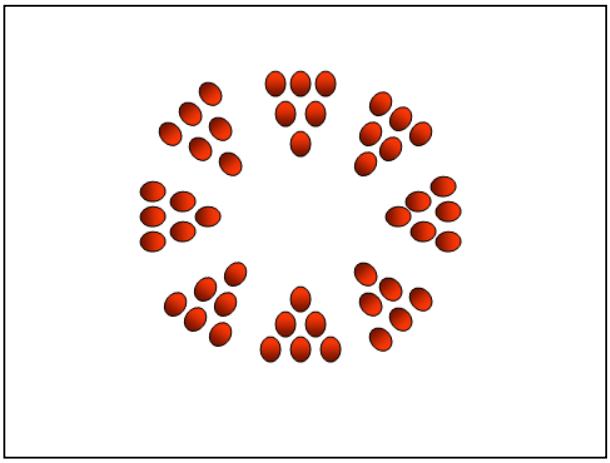
Fig. 2. Esempio di quadro degli "agenti sociali"
(*formazione per Operatori sanitari*)



3. *Assegnazione del compito decisionale* che attiverà la dinamica dell'Agorà. Per essere efficace, il compito deve essere semplice e rinviare a un tema sufficientemente generale da consentire la più ampia espressione di opinioni, linguaggi e sentimenti. Per esempio: per un collettivo di operatori sanitari, rispondere alla domanda «Che cosa VOGLIAMO per una Sanità migliore?»; o per un collettivo di insegnanti o studenti «Che cosa VOGLIAMO per una Scuola migliore?». Infine, è necessario facilitare il confronto sulla comprensione del senso di questo compito da parte di tutti e verificare il consenso sulle possibilità di attuare l'esercitazione.

4. *Allestimento dell'aula.* È necessaria una grande aula con sedie mobili. Il collettivo si dispone "a fette di torta" (v. fig. 3): all'interno del cerchio, ogni gruppo ("agente sociale") occuperà un settore circolare, una "fetta di torta". Il vertice di ciascuna "fetta" è rivolto verso un ipotetico cerchio interno che rimane vuoto e dà corpo allo spazio simbolico dell'*agorà*. Le sedie al vertice delle varie "fette", affacciate sull'*agorà*, verranno occupate dai *portavoce* di ciascun gruppo, che esibiranno un cartello con il nome dell'"agente" rappresentato. Le altre sedie sono disposte alle spalle del portavoce, a piramide, per consentire ai membri del gruppo di partecipare, nei modi stabiliti dai formatori.

Fig. 3. Disposizione circolare dei gruppi a "fette di torta"



Il gioco

Prima riunione dei gruppi (10 minuti)

I gruppi si riuniscono per decidere la risposta alla domanda-compito, che verrà riferita dal portavoce nella successiva *Agorà*. Potranno riunirsi in un qualsiasi punto dell'aula (anche in una delle "fette di torta").

Prima Agorà (15 minuti)

I gruppi prendono posto nei "settori" a loro assegnati. Ogni portavoce presenta la risposta del proprio gruppo alla domanda-compito e inizia il confronto. In questa fase possono parlare soltanto i portavoce. I formatori, posti all'esterno del cerchio, si limitano a osservare lo svolgersi della dinamica e a ricordare i tempi di discussione, che devono essere rigorosamente rispettati. I turni di parola, i tempi di presentazione e di discussione sono regolati dalle sole dinamiche spontanee di gruppo. Al termine, i formatori mettono brevemente in evidenza alcune dinamiche sociali (differente peso nella discussione degli "agenti sociali", posizioni marginali, ecc.).

Seconda riunione dei gruppi

Il compito dei gruppi è la prosecuzione del precedente, tenendo conto di quanto è avvenuto nella prima assemblea. Il gruppo è libero di organizzarsi come crede, anche di cambiare il proprio portavoce o di non presentarsi alla successiva assemblea. In quest'ultimo caso si disporrà nel proprio settore circolare, ma senza occupare la sedia del portavoce.

Seconda Agorà

Il compito dei portavoce è identico al precedente, ma in questa fase ogni membro del gruppo può parlare sottovoce con i membri dello stesso gruppo, compreso il proprio portavoce. Durante l'*Agorà* questi può richiedere un time-out per consultarsi con il gruppo. Questa possibilità favorisce l'efficacia del processo decisionale, rendendo la comunicazione più incalzante. Anche in questa fase, i formatori, oltre a osservare lo svolgersi della dinamica sociale, devono far rispettare in modo rigoroso i tempi, senza intervenire nel merito né per influenzare le modalità di discussione e di turnazione della parola, e commentare brevemente al termine, di nuovo, quanto avvenuto.

A questo punto, a seconda dei contesti e del tempo disponibile, si può valutare se aggiungere un terzo "giro" di gruppi e Agorà.

Riflessioni sull'esperienza

In coda all'ultima Agorà

Allo scadere del tempo i formatori sanciscono il termine dell'esercitazione e riassumono le posizione emerse, le culture dominanti e le culture minoritarie dell'assemblea, le forme dei conflitti e degli accordi che si sono verificati, non per enfatizzare la riuscita o meno del consenso sul compito affrontato, ma per portare l'attenzione sullo svolgersi del processo decisionale.

Gruppi/plenaria

Riflessione guidata e condivisa tra i formatori e i partecipanti all'esercitazione. Tale riflessione può anche essere suddivisa in due fasi: una di gruppo (rimescolando completamente quelli costituitisi in "agenti sociali") e una di plenaria.

Questa fase ha lo scopo di favorire il processo di astrazione cognitiva, a partire dall'esperienza condivisa, intorno ai nodi concettuali generali delle ipotesi teoriche sottostanti al gioco dell'*Agorà*, che erano stati brevemente anticipati all'inizio della giornata ("obiettivi attesi").

Nel farsi dell'esercitazione emergono eventi al tempo stesso vissuti e osservabili, utili a favorire la comprensione della dimensione intimamente relazionale delle identità – degli "agenti sociali" – che costituiscono il tessuto connettivo di un territorio.

Alcuni temi-guida

L'esperienza dell'Agorà è ogni volta diversa, naturalmente, e ogni volta nella riflessione della plenaria finale emergono temi differenti, legati alla specifica professionalità dei partecipanti, alle organizzazioni di appartenenza, al territorio di riferimento, allo svolgersi della vicenda interattiva nel corso della giornata. Qui di seguito richiamiamo sinteticamente, e senza alcuna pretesa di esaustività, alcuni temi-guida che come formatori ci proponiamo di tener presenti nella sintesi della plenaria conclusiva, in coerenza con i criteri teorico-epistemologici evocati all'inizio di queste note.

1. Aver cura della fiducia

L'Agorà pone fin dall'inizio ciascun partecipante nella condizione di negoziare la fiducia reciproca con gli altri componenti del gruppo e con il gruppo nel suo insieme. Tale negoziazione è fondamentale per definire tanto la cornice affettiva e relazionale necessaria al percorso comune quanto l'avvicinamento progressivo alla realizzazione del compito proposto. Ciascuno sperimenta in tal modo che la fiducia non è una condizione data una volta per sempre, ma una condizione relazionale estremamente complessa e in continua trasformazione. La ricchezza di capacità e di espressioni creative personali che si manifesta nel corso dell'esercitazione dipende strettamente dal rapporto di fiducia che gli attori sociali riescono a costruire tra loro, e non dalla somma dei talenti individuali "in entrata".

2. Dal contesto dato al contesto costruito (socialmente)

Gli attori possono rendersi progressivamente consapevoli del fatto che non c'è mai una regia occulta dell'agire sociale. Il contesto dell'azione, per quanto regolamentato e socialmente vincolato, non è mai determinato interamente a priori, ma si costruisce attraverso un processo comunicativo reso possibile dell'essere presenti, *hic et nunc*, in uno spazio sociale comune. Tutti i partecipanti concorrono *de facto* – consapevolmente o meno, che lo vogliano o meno – alla costruzione/ricostruzione dei significati emergenti, facendo di questa realtà collettiva un *unicum* irripetibile. Una costruzione/ricostruzione che investe ogni aspetto dell'esperienza, inclusi i vincoli "in entrata": caratteristiche individuali, appartenenze istituzionali e organizzative, regole del gioco.

3. *Dall'identità-eredità all'identità-relazione*

In modo largamente inconsapevole, ciascun partecipante si confrontarsi con gli altri non solo in merito al compito decisionale proposto, ma anche ai modi di partecipare all'interazione comunicativa. Ovvero: non solo in merito a questioni di contenuto, ma anche in merito a questioni relazionali. Durante le varie fasi dell'esercitazione emerge che l'identità individuale (personale/professionale) non è una datità costituitasi in precedenza, un capitale ricevuto in eredità che si può liberamente decidere di distribuire ad altri o nascondere nel proprio retrobottega, ma una realtà dinamica, che si forma/riforma attraverso le incessanti interazioni con gli altri attori. È il fluire degli sguardi, densi di attese, aspirazioni, ricordi, speranze, che fa *hic et nunc* l'identità sociale di ciascun attore.

4. *Il paradosso della mancanza come competenza*

Ogni partecipante, chiamato a mettersi in gioco senza interruzione dalla dinamica stessa dell'interazione comunicativa, si trova a rischio di esporre le proprie fragilità, le proprie incompetenze, le proprie mancanze. E può così sperimentare la condizione paradossale per la quale solo riconoscendo la possibilità di sbagliare può dare il meglio di sé. Solo ammettendo la propria incompetenza può sviluppare nuove competenze. E solo nella misura in cui ciascun attore sociale ammette nei confronti di se stesso e del gruppo la propria fallibilità, il gruppo sviluppa un sapere condiviso che risulta nuovo per tutti e più adeguato alla realizzazione del compito.

5. Creazione di un nuovo linguaggio

Nell'incessante fluire delle interazioni che coinvolgono gli attori in gioco, la parte giocata da ciascuno e la forma del processo collettivo non potrebbero prendere alcuna forma senza un preciso vocabolario socialmente condiviso. Un vocabolario che naturalmente non esiste prima, e che deve essere creato e ricreato nel vivo del gioco stesso. Un linguaggio che in buona misura esclusivo, incomprensibile a quanti non abbiano partecipato al gioco dell'Agorà. Ciò consente ai partecipanti di apprendere che ogni singola descrizione – delle persone, degli eventi, dei processi, delle relazioni – prende forma per ciascuno di loro solo dall'interno di un linguaggio. Ovvero: che le "cose percepite" non vengono prima delle parole, ma sono costruite/ricostruite dalle parole stesse.

6. Priorità della comunicazione

Le parole, con la loro valenza costruttiva/ricostruttiva, non sono tuttavia che una parte di un più ampio processo comunicativo, che comprende anche i gesti, le emozioni, la forza generativa dei desideri reciproci. I partecipanti hanno l'opportunità di sperimentare che il processo comunicativo è una dinamica sociale più ampia di ogni singola parola o di ogni singolo gesto. Più ampia delle stesse identità individuali che interagendo concorrono a darle forma. Una dinamica pervasiva, modulata da abilità largamente inconsapevoli – diversamente da quanto per lo più s'intende con il termine "comunicazione", spesso ridotto a designare un momento parziale e circoscritto che sarebbe nel potere degli di individui indirizzare in un modo o nell'altro, come nel "classico" schema lineare emittente-destinatario.

7. Emozioni come processi sociali

Nel processo di attribuzione congiunta di significati, un gioco di azioni e retroazioni, di continui rimandi di approvazione e disapprovazione, largamente inconsapevoli, le emozioni hanno una parte di grande rilievo. Le espressioni del viso, le posture corporee, la gestuaità, le tonalità vocali, i silenzi, concorrono attivamente a definire le possibilità e i vincoli del contesto comunicativo e del processo decisionale. I partecipanti hanno l'opportunità di sperimentare la fallacia di quel che s'intende usualmente per "emozioni", ovvero stati d'animo momentanei che hanno vita nell'interiorità separata dei singoli attori, e di cogliere il carattere immediatamente relazionale e sociale delle emozioni: il loro scaturire, momento per momento, dal "gioco di specchi" degli sguardi reciproci e delle mutue attribuzioni di desideri e aspettative.

8. Il gioco del riconoscimento sociale

Il giudizio su di un'azione, un'idea o una motivazione prende forma attraverso il desiderio di riconoscimento relazionale e sociale. I partecipanti possono accrescere la consapevolezza che ogni attore persegue il proprio interesse o la realizzazione del proprio desiderio pre-immaginando il giudizio degli altri e aspettandosi di essere riconosciuto dagli altri. Non, cioè, seguendo criteri e principi unicamente intraindividuali (di utilità, di piacere o di valore), ma sempre riconoscendo a priori, consapevolmente o meno, principi morali e sociali più ampi, che regolano il suo rapporto con l'insieme della comunità di appartenenza e che prendono vita e senso nel vivo dell'interazione comunicativa, insieme micro e macrosociale.

9. La responsabilità personale come processo sociale (ed estetico)

Attraverso le incessanti interazioni comunicative, tra incontri di gruppo e di *Agorà*, i partecipanti toccano con mano che l'identità individuale esiste solo in quanto identità sociale. Ciò significa poter toccare con mano che la responsabilizzazione personale non è mai, *de facto*, un processo di pertinenza solo individuale, ma sempre anche relazionale e sociale; parte, sempre, di un più ampio processo di co-responsabilizzazione reciproca. La parola responsabilità non è più connotata, inoltre, dalla sola tonalità "doveristica" autoimposta, ma dalla scoperta *estetica* che ogni singolo evento interattivo scaturisce da una "danza" comune tra soggetti che si *co-rispondono* reciprocamente, momento per momento, ciascuno secondo un proprio *stile*.

10. Responsabilità per la parte e per il tutto

Nello svolgersi della dinamica interattiva, le prerogative individuali, così come le appartenenze e le culture professionali, organizzative, sociali e istituzionali, si possono trasformare da vincoli in opportunità d'incontro e in risorse per la realizzazione del compito comune. Si crea in tal modo l'opportunità di riconoscere l'importanza vitale che in ciascun contesto sociale ha la responsabilità di ogni *parte* verso il *tutto* di cui essa è, appunto, *parte*. In un tempo nel quale i singoli individui e le singole agenzie economiche e sociali tendono a ripiegarsi sulle loro rispettive autoreferenzialità, nell'attesa implicita o esplicita che il *tutto* verrà regolato dalla libera competizione oppure da entità "politiche" sovraordinate, oggi palesemente in crisi di legittimazione e di efficacia, questa appare essere una delle opportunità formative più preziose offerte dall'*Agorà*.

11. ...

Bibliografia citata

Bauman, Z. (2000), *Liquid Modernity,* Polity Press, Cambridge (trad. it. *Modernità liquida*, Laterza, Roma-Bari, 2002).

Bauman, Z. (2001), *The Individualized Society*, Polity Press, Cambridge (trad. it. *La società individualizzata*, Il Mulino, Bologna, 2002).

Bateson, G. (1956), "The Message 'This Is Play'", in B. Schaffner, ed., *Group Process. Transcations of the Second Conference* (9-12 ottobre 1955, Princeton), Josiah Macy Jr. Foundation, New York, pp. 145-242 (trad. it. *"Questo è un gioco",* a cura di D. Zoletto, Raffaello Cortina, Milano, 1996).

Bateson, G. (1972), *Steps to an Ecology of Mind,* Ballantine, New York (trad. it. *Verso un'ecologia della mente,* Adelphi, Milano, 2000).

Branca, P., Colombo, F. (2001), *Il metodo Philips*, in Aa. Vv., *Verso una pedagogia di comunità*, CLEUP Editrice, Padova.

Manghi, S. (2004), *La conoscenza ecologica. Attualità di Gregory Bateson*, Raffaello Cortina, Milano, pp. 150.

Manghi, S. (2005), *Il medico, il paziente e l'altro. Un'indagine sulle interazioni comunicative nelle pratiche mediche*, Angeli, Milano, pp. 135.

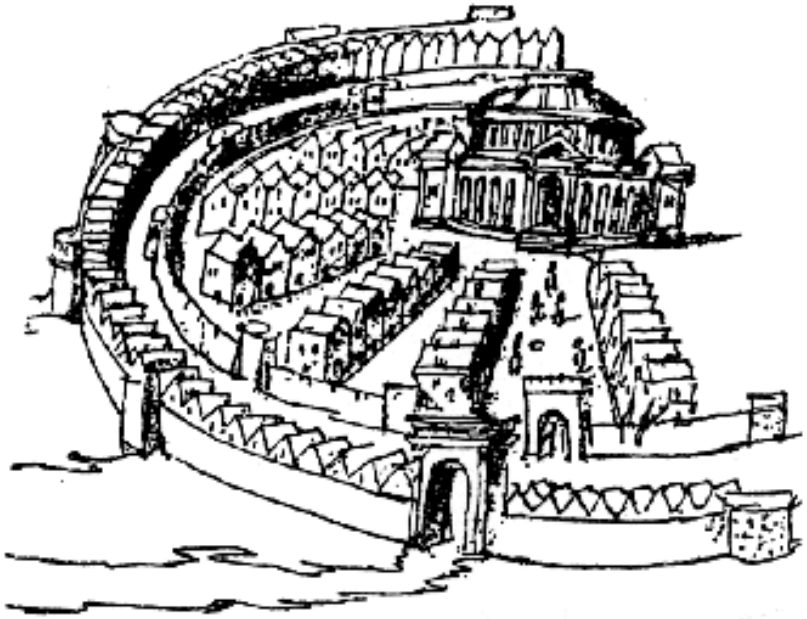
Manghi, S. Tomelleri, S. (2004), "Il sapere delle relazioni. Immagini emergenti dell'interazione comunicativa nelle pratiche mediche", in G. Guizzardi, a cura di, *Star bene. Benessere, salute, salvezza tra scienza, esperienza e rappresentazioni pubbliche*, Il Mulino, Bologna, pp. 15-54.

Moscovici, S. (1984), a cura di, *Psychologie sociale*, PUF, Paris (trad. it. *Psicologia sociale*, Borla, Roma, 1989).

Pearce, B. (1989), *Communication and Human Condition* (trad. it. *Comunicazione e condizione umana*, Angeli, Milano, 1993).

Tomelleri, S. (2007a), *La società del risentimento*, Meltemi, Roma, 2ª ed..

Tomelleri, S. (2007b), "Ma se ci fosse una specie di fantasma. Narrazioni significative nelle pratiche mediche delle terapie intensive italiane", in *Rassegna Italiana di Sociologia*, XLVIII, n.1.



La città ideale elaborata da Fra' Giocondo (Giovanni da Verona)
nella prima metà del Cinquecento
(in G. Simoncini, *Gli architetti nella cultura del Rinascimento*,
Il Mulino, Bologna, 1967, p. 157)