

Athenaeum Associazione N.A.E. in collaborazione con **LUISS Guido Carli**

Martedì 31 Gennaio 2017

Progetto “*Quale Europa per i giovani?*”

Realtà e mondi virtuali

Intervenuti:

Eraldo Affinati, Scrittore e fondatore della scuola Penny Wirton

Angela Staude Terzani, Scrittrice

Alessandro Gabbiadini, Ricercatore Psicologia sociale Dip. Psicologia, Università Milano - Bicocca

Gli effetti reali del mondo virtuale

Se per mondo *virtuale* non si intende semplicemente un mondo *possibile*, nel senso in cui Leibnitz lo intendeva, ma piuttosto mondo simulato da un computer, in cui l'utente può interagire sperimentando un certo grado di presenza, allora siamo di fronte a un tipo di realtà che ha effetti molto concreti. Se poi questo mondo simulato è anche persistente e immersivo, come nei videogiochi GTA (*Grand Theft Auto*), le persone tenderanno a mettere in atto un processo identificativo molto potente con i loro *avatar* attraverso cui agiscono e interagiscono.

Alessandro Gabbiadini, ricercatore di Psicologia sociale all'Università Milano-Bicocca, dopo essersi impegnato – e anche divertito – per anni a studiare i videogiochi, oggi ci ha messo chiaramente in guardia contro i rischi che ne derivano. La sua ricerca ha coinvolto 182 ragazzi dell'Istituto Maironi da Ponte di Presezzo, per verificare il tipo di impatto sul comportamento sociale dei videogiochi con contenuti violenti o sessisti. L'identificazione con un personaggio tipicamente macho, armato, violento, omicida, sessista, sebbene non ci induca a sterminare i passanti, ha detto Gabbiadini, attiva l'apprendimento di un comportamento aggressivo e scarsamente pro-sociale. E più l'identificazione è intensa, più la trasposizione nella vita reale è importante. Ciò che faccio in rete quindi non finisce quando spengo il videogame, ma diventa parte della mia identità reale. Se si arriva a sparare indiscriminatamente sugli studenti di una scuola, naturalmente è perché si soffre di psicosi gravi, i videogiochi non bastano a spiegare il fenomeno; ma qualunque bravo ragazzo si diletta con questi videogame con una certa assiduità, registra un sensibile calo di empatia. In altre parole, posto di fronte a immagini di vittime sofferenti, saprà meno mettersi nei loro panni e comprendere *quanto* stiano soffrendo.

Se la rete è senz'altro uno strumento utilissimo, che ha favorito il progresso e ha reso la mente più agile e logica, è la nostra intelligenza emotiva a rischiare di pagarne il prezzo maggiore. La capacità di relazionarci, di provare empatia e compassione, qualità eminentemente umane, possono essere intaccate in modo grave non solo dai videogame, ma anche da un uso ossessivo dei social e della rete come sostituti delle relazioni *de visu*. Che fare per contrastare questo effetto collaterale? Secondo **Eraldo Affinati**, scrittore e insegnante, da sempre impegnato con adolescenti difficili o ragazzi immigrati, si deve remare in senso contrario. Promuovere cioè una cultura dell'incontro e dell'esperienza. La scuola **Penny Wirton**, da lui fondata, ha proprio questa filosofia. È una scuola gratuita e informale, volta a insegnare la lingua italiana ai ragazzi immigrati, priva di burocrazia, voti e giudizi. Dedicata, soprattutto, più che alla trasmissione di puri contenuti, a favorire relazioni umane autentiche, coinvolgendo ragazzi italiani nell'insegnamento agli immigrati. La nuova legge dell'alternanza scuola-lavoro è stata lo spunto per indirizzare a questo progetto non solo insegnanti volontari, come avviene da anni, ma anche i nostri ragazzi. Anche i loro coetanei immigrati conoscono la tecnologia, nessuno può rinunciarvi. Ma questi incontri avvengono di persona, e tutti gli attori ne escono trasformati, arricchiti. La mia stessa scrittura, ha concluso Affinati, non crea un mondo immaginario, inventato, ma nasce piuttosto da esperienze concrete, mie o di coloro che incontro. Viaggi reali, persone di altre culture effettivamente conosciute, storie vissute di chi altrimenti non avrebbe voce.

Il mondo virtuale offre un'immensa opportunità a chi ha talento, l'importante è avere dentro di sé una solida e chiara gerarchia di valori per selezionare ciò che la rete offre con un adeguato senso critico. E in questo gli educatori hanno ancora un ruolo fondamentale e responsabilità da cui non possono esimersi.

L'avventurosa vita del giornalista Tiziano Terzani, così come la moglie **Angela Staude Terzani**, scrittrice, l'ha oggi raccontata in chiusura, è stata un'ulteriore testimonianza della potenza di un vissuto reale, sperimentato sulla propria pelle.

Chi conosce Terzani, i suoi viaggi, le sue rivoluzioni esistenziali, le sue difficoltà e infine il suo modo di vivere la malattia, non può non scorgere come l'intelligenza emotiva, la capacità di relazionarsi empaticamente col prossimo, siano state la chiave del suo percorso. Non basta il sapere, le lauree per affrontare la vita, per quanto condizioni necessarie. Saper chiedere aiuto quando serve, mantenere vigile l'attenzione al contesto reale, alle opportunità dell'ambiente, saper spiazzare con un sorriso chi ci attacca, dare fiducia, può servire più di un percorso accademico. E conoscere e gestire le proprie emozioni, saper stare al mondo (e anche in rete), individuare un senso nelle contrarietà che ci accadono, guardando un po' oltre, verso la trascendenza, sono abilità che solo l'esperienza *in vivo* può insegnarci.