
Dimmi dove vai e ti dirò chi sei

Autore: Giulio Meazzini

Fonte: Città Nuova

Quale mondo frequentiamo, reale o virtuale? In Internet il tempo corre.

«Guarda quello, che fico, ha duemila amici su *Facebook!*» (quindicenne entusiasta). «*Facebook* ormai è superato, adesso c'è *Twitter*, anzi *Woofe*» (venticinquenne pragmatica). «Hanno costruito un incubo!» (mamma arrabbiatissima perchè il figlio adolescente passa tutto il tempo in Rete, solo, senza che lei possa controllare con chi comunica e cosa fa nel virtuale).

Strano posto, la Rete. Entusiasti, pragmatici, professionisti, rivoluzionari, smanettoni, delusi, studiosi, curiosi, narcisisti, malintenzionati, iper-tecnologici, diffidenti: c'è posto per tutti. Ognuno sceglie la propria nicchia, ognuno trova il sito o il gruppo più adatto alle proprie esigenze. Le novità si affollano, si diffondono, diventano di moda e poi decadono, con un'evoluzione velocissima che solo i giovani riescono a seguire.

Facebook (300 milioni di utenti nel mondo) cresce veloce, per molti è diventato un normale mezzo di comunicazione come il telefono, ma già si ingrossano le fila dei delusi, soffocati dall'ingestibile sovraccarico di contatti quotidiani. Chi si ricorda di *Second Life* (un milione e mezzo gli utenti attivi), il mondo virtuale tridimensionale con negozi, banche, partiti politici, piscine e comunità, dove ognuno si muove ed interagisce tramite la propria controfigura virtuale? È sparito? No, esiste ancora, si è solo stabilizzato con la sua cerchia consolidata di frequentatori appassionati e fedeli.

Così i *blog* (un milione e mezzo nel mondo, centomila in Italia), diari in Rete in cui l'autore racconta la sua vita ed esprime quello che pensa del mondo: si moltiplicano, ognuno con il suo pubblico, grande o inesistente, di lettori. Tutti scrivono, pochi sono veramente seguiti. E i *forum*, dove si discute di tutto, dalla cucina alla meccanica quantistica, dalla politica ai cambiamenti climatici; arene di solito animate da una figura prestigiosa o carismatica.

C'è naturalmente anche chi non frequenta la Rete, perché non può o non vuole o non sa usarla (il 50 per cento degli italiani). Tra questi, chi la disprezza e rigetta *in toto* è convinto che l'unico mondo per il quale valga la pena impegnare intelligenza e tempo sia quello reale. Difficile trovare mezze misure: o si esalta o si odia.

Mondi fantastici

Eppure il virtuale è terra di avventura, possibilità di sperimentare atteggiamenti sociali e stili di vita impossibili nel reale. Nel bene e nel male. Una volta la fantascienza permetteva di immaginare nuovi mondi, strani e fantastici, in cui immergersi per uscire, almeno un po', dalla monotonia del quotidiano. Ora il virtuale li "crea" i mondi nuovi, in cui "entrare" e cercare nuovi contatti, o ritrovarne

di vecchi.

Col vantaggio, tra l'altro, di poter cambiare velocemente: se mi stanco di un gruppo, cambio identità ed entro in un altro. Ora *Facebook*, domani *Msn* (chiacchiere in Rete), domani ancora *Second life*, poi il mio *blog*, due risate su *YouTube* (decine di miliardi di canzoni ascoltate direttamente sul sito), gli amici di *Twitter*, magari anche il forum di discussione più impegnato. Quante identità ho in Rete? Quante ne servono per sentirmi vivo? Le persone equilibrate nella vita reale lo sono anche nel virtuale? I disadattati, con problemi familiari o affettivi, come si muovono in Internet? La democrazia del futuro si costruisce in Rete?

Altra caratteristica del virtuale è che si comunica in fretta, con l'immagine e il suono più che con la parola. Una stimolazione continua dei neuroni del cervello, con video, canzoni, clip, notizie flash, nuove amicizie, meglio se strane ed eccentriche. Quello che manca è il tempo dell'approfondimento critico e della riflessione, tanto che qualcuno si chiede, spaventato, se le nuove generazioni siano ancora capaci di guardare dentro sé stesse, per elaborare con calma il vissuto. Sicuramente la velocità a cui vanno i giovani è troppo elevata per i discorsi e i ragionamenti "lenti" degli adulti.

Ne segue che per far circolare valori ed idee in Rete, l'unico modo è quello di esprimerle in "pillole", efficaci, sintetiche e soprattutto capaci di "galleggiare", cioè di non essere subito travolte nel minestrone informativo che ci sommerge. Un minestrone pieno purtroppo anche di tante "sciocchezze riciclate" con il copia e incolla.

Quindi per estrarre conoscenza da Internet bisogna essere preparati, cioè sapere "dove" cercare e "chi" produce contenuti affidabili e di alto livello (come *Città nuova* per esempio).

Twitter e non solo

Durante la recente crisi in Iran, gli oppositori riuscirono a far uscire all'esterno del Paese voci e immagini della protesta (e della repressione) anche grazie a *Twitter* (18 milioni di utenti), un sistema globale che permette di scambiarsi brevi messaggi (massimo 140 caratteri) tra computer e cellulari. Sulla scia di *Facebook* proliferano in Rete i sistemi per condividere la propria vita fin nei minimi fatterelli quotidiani.

Per alcuni è la società di domani che avanza, il villaggio globale in cui ognuno sarà protagonista. E il bisogno di comunicare tutto a tutti non è altro che la spia della nascita faticosa dell'unica famiglia umana connessa. Con relative intelligenze integrate. Un risollevarsi, finalmente, dall'era dell'abbruttimento passivo davanti alla piattezza devastante della tv.

Per altri, invece, è il "Grande fratello" della Rete, spia di narcisismo, superficialità e solitudine. Siamo ormai dipendenti da Internet, che ci ha reso più stupidi. Si perde per sempre la privacy, si mettono in pubblico i fatti propri, si viene etichettati senza più possibilità di cancellare le scelte sbagliate. Troppa trasparenza non è sana, perché comunicando tutto si rimane vuoti; serve invece reciprocità e relazione vera, guardandosi negli occhi.

La verità, probabilmente, è a metà strada, ed è diversa per adulti e giovani: basta guardare la naturalezza con cui i ragazzi passano dal reale al virtuale e viceversa.

Adulti giovani futuro

Di fronte a questi due mondi che vanno integrandosi, ma sono ancora in buona parte separati, la società è dunque divisa: i ragazzi vivono nel virtuale e a volte esagerano, sfiorando la patologia, mentre gli adulti rischiano di rimanere tagliati fuori, quasi espulsi dal corpo sociale che corre. Figli e nipoti hanno invece ancora bisogno di una mano, di non rimanere soli.

L'altro giorno ho partecipato ad un convegno dei gen, i giovani dei Focolari, sulla comunicazione. Più di duecento tra ragazze e ragazzi provenienti da 28 Paesi dei cinque continenti, età media venti anni, hanno discusso un intero pomeriggio su *social network*, *web 2.0*, mondo unito, Internet, reti e così via. Non in modo astratto o tecnico, ma pragmatico, considerandoli come strumenti per comunicare, capirsi e, magari, migliorare il mondo. Prima insieme, poi divisi in gruppi, infine di nuovo insieme per mettere in comune le riflessioni scaturite nelle discussioni.

Ascoltandoli parlare, da una parte ero ammirato per il loro entusiasmo, freschezza e voglia di fare, oltre alla loro incomparabile, naturale competenza per un mondo, il virtuale, in cui già vivono. Dall'altra, sentivo il peso della stanchezza del mondo adulto, troppo spesso cinico, senza ideali e speranze. Ad un certo punto, per fortuna, qualcuno ha chiesto aiuto, sollecitando il contributo di concretezza di «quelli con più esperienza della vita». Meno male.

Lasciamo perdere, dunque, le paure o depressioni da adulti, e diamoci da fare. Ritroviamo un po' di fiducia e cerchiamo di avanzare tutti insieme, giovani e adulti, ciascuno nel suo ruolo, nell'avventura di costruire il domani. Non serve essere esperti di Internet, bastano buon senso, tenacia, curiosità, onestà, capacità di ascoltare ed amare. Qualità sempre utili, anche nel futuro.