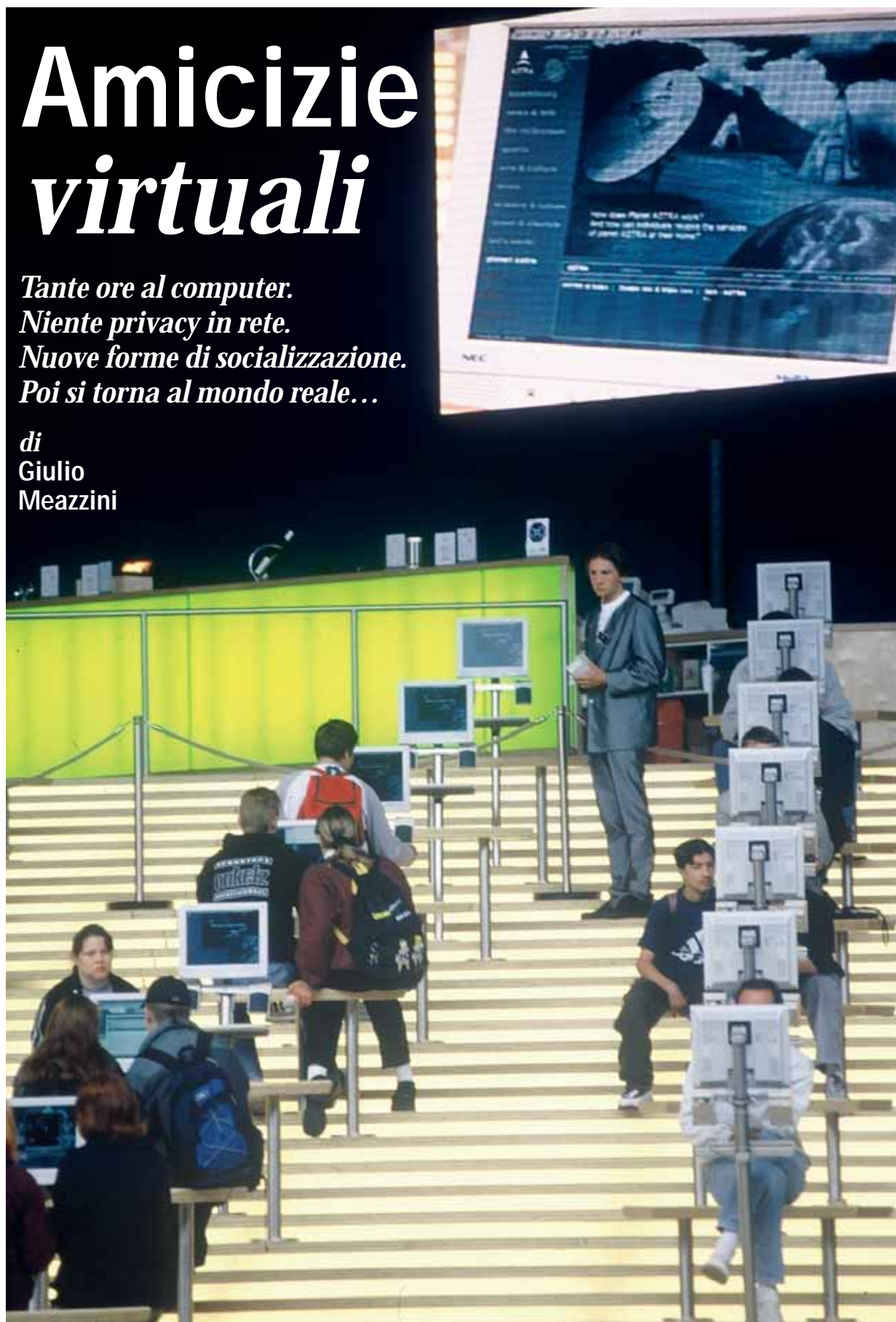


# Amicizie *virtuali*

*Tante ore al computer.  
Niente privacy in rete.  
Nuove forme di socializzazione.  
Poi si torna al mondo reale...*

di  
Giulio  
Meazzini



Giuseppe Distefano

«**P**erché vai su *Facebook*?» chiedo. «Per vedere se qualcuno mi ha cercata e cosa fanno in questo momento i miei amici. E poi voglio mettere in rete una mia foto recente, molto bella, e far sapere che sto andando al cinema col mio ragazzo». La ragazzina mi guarda, stupita che i motivi non siano evidenti.

È un troglodita di altri tempi, inesorabilmente fuori dal nuovo che avanza, frizzante e socialmente irresistibile.

Immaginiamo una specie di piazza grande come il mondo, dove ogni persona vive la giornata in una vetrina, visibile da chi passa. Una specie di grande fratello di tutti con tutti. Anzi non proprio

tutti: di solito c'è la possibilità di restringere l'accesso alla vetrina solo ai propri "amici". Ecco, la parola magica è questa: amici. Più ne hai meglio è. Ma attenzione, amico può essere chiunque, anche qualcuno che conosci poco o niente, e che semplicemente ti ha mandato un messaggio, chiedendoti di ventarlo.



## Il pensiero realizzato

Grande apertura quindi a nuove conoscenze ed esperienze, velocità, facile partecipazione a dibattiti e movimenti di opinione, riscoperta di amicizie perdute, nuovi contatti professionali, ma anche poca riflessione critica, narcisismo alla massima potenza, rischio di incappare in malintenzionati, abitudini e scelte di vita messe in piazza.

Tra i ragazzi e le ragazze dai 12 ai 18 anni ben pochi sanno che le "tracce" lasciate in rete rimangono per sempre, compresi filmati "stupidi", blog "violenti" o foto che si preferirebbe non aver mai fatto. Con Internet è difficile cambiare vita, dimenticando (e facendo dimenticare) gli errori di gioventù.

Ma questi rischi non fermano i giovani, che vivono con entusiasmo e naturalezza il virtuale, dove tutto è possibile, come in un "pensiero realizzato". Negli Stati Uniti l'85 per cento degli utenti di *Facebook* – il sito più in voga del momento – sono studenti ed universitari. Le nuove generazioni sono tutte lì, in rete. Ma ci sono anche migliaia di altri gruppi, per mamme (uno per tutti: [www.radiomamma.it](http://www.radiomamma.it)), anziani ([www.bancadellamemoria.it](http://www.bancadellamemoria.it)), professionisti (*LinkedIn*). Ognuno il suo.

I delusi – che già ci sono – giudicano le comunità che nascono in rete deboli, basate su intimità artificiale e un'illusione di rapporti umani che maschera il vuoto dell'esistenza; insomma fattori di esclusione più che di integrazione. Un mondo finito, infantile, dove non si muore mai,

*I nuovi media, le reti sociali, il virtuale: potenti strumenti di condivisione o di isolamento. A fianco: una schermata di "Facebook". A fronte: l'"homo virtualis" prossimo venturo.*

In effetti chi non passa ore al computer – poco importa a fare cosa, "chattare" (cioè conversare, parlottare) o scambiare foto e filmati con altri navigatori, mentre con le cuffie sulle orecchie ascolta musica –, fa fatica a capire questo strano mondo.

Sempre connesso, superficiale ma interattivo: un mondo in cui si fanno più cose nello stesso momento e, soprattutto, si rinuncia alla propria privacy mettendo in piazza nome, data di nascita, foto, pensieri, video, brani musicali, attività giornaliere, inclinazioni, capacità, preferenze, sogni, delusioni, speranze, affari di cuore. Cercando di dare di sé un'immagine (un profilo) migliore di quella della vita reale.

Si chiamano *social network*, reti sociali, e sono il fenomeno del momento su Internet. Tutti ne parlano e vogliono esserci. Chi non c'è

## PICCOLO TEST DI AUTOVALUTAZIONE

Se entro in camera mentre sei immerso nel computer, ti accorgi di me, ti volti e mi parli (a), o no (b)?

Se mentre ti racconto cose importanti squilla il tuo cellulare, lo spegni e rimani con me (a) o rispondi (b)?

In casa rispondi anche al telefono "comune" (a), o solo al cellulare (b)?

Ami video-giocare in compagnia (a) o da solo (b)?

In una settimana passi più ore al pc (b) o a passeggiare con amici, leggere un libro e fare sport (a)?

**Se le risposte di tipo (b) sono più di quelle di tipo (a), forse vale la pena fermarsi, uscire all'aperto e cercare un amico/a (reale).**



## Amicizie virtuali

*Mark Zuckerberg, giovane e geniale fondatore di "Facebook", spiega che il suo sito è una piattaforma di discussione online, nata per mettere in collegamento le persone.*

né si matura sperimentando la precarietà dell'esistenza.

Gli entusiasti sottolineano invece che nel virtuale appaiono tutti più umani, si naviga per dare più che per ricevere; sorprese, novità e incontri inaspettati colorano la giornata, la gente torna ad investire nelle relazioni, si scoprono tanti con i nostri stessi interessi e si è consapevoli della loro continua presenza nella nostra vita. Insomma, amicizia e divertimento sarebbero ormai solo in rete, e abbasso il mondo reale.

### Condivisione

Probabilmente hanno ragione entrambi. Le nuove modalità di socializzazione virtuale, infatti, non sostituiscono le vecchie, le affiancano. Per cui se una persona ha già un proprio equilibrio umano, psicologico e spirituale, una vita sociale e professionale ricca ed equilibrata, può sfruttare questi strumenti per amplificare le proprie caratteristiche, relazionali e sociali. Se invece non è ancora formata o manca di equilibrio, i rischi sono grandi, per esempio quello di consumare le proprie energie relazionali solo nel virtuale, sottraendole alle persone reali. Non a caso qualcuno sta cominciando a studiare nuove patologie (vedi box).

Il fenomeno comunque emerge dal basso, come se fossero le esigenze delle persone a modellare le tecnologie e non viceversa. E forse indica un trend, una direzione precisa: per chi osserva il mondo di *Facebook*, la cosa più curiosa e inaspettata è il cosiddetto *microblogging*, cioè lo scambio continuo di piccoli aggiornamenti su quello che si fa nella giornata.

Studio, mi lavo i denti, vado a fare shopping, ho litigato con mia moglie, il cane ha voglia di uscire, sono triste perché nessuno pensa a me, indosso la gonna blu, sono in una riu-



D. Bandic/AP

## AUTISMO DA COMPUTER

Il prof. Mounir Farag, egiziano, lavora nell'ufficio per lo sviluppo dei sistemi sanitari dell'Organizzazione mondiale della sanità, è membro della Pontificia accademia per la vita e fondatore al Cairo dell'Istituto S. Giuseppe per famiglia e bioetica.

### *Troppe ore al computer?*

«Ormai si incomincia da piccoli a passare molte ore davanti al pc, ognuno da solo nella sua stanza, per giocare, studiare, chattare, ecc. Anche nel momento del pranzo magari i genitori non ci sono perché lavorano, per cui il ragazzo cresce creandosi pian piano un suo mondo, isolato dalla realtà, senza dialogo e relazione interpersonale, se non quella virtuale».

### *Perché preferisce il virtuale?*

«Davanti al pc si sente soddisfatto, comanda, decide, può fare quello che vuole. La scuola invece è sentita come una perdita di tempo e confrontarsi con gli altri è faticoso, per cui magari rinuncia ad attività fisiche, sport, relazioni interpersonali, ecc. Come conseguenza gli altri si isolano da lui, che preferisce sempre più spesso ritornare nel suo mondo virtuale, per paura della realtà. Questo incide soprattutto nell'adolescenza, quando dovrebbe scoprire la bellezza degli altri e formarsi correttamente alla socialità».

### *Con quali conseguenze?*

«L'effetto poi si vede magari a 30 anni o quando si sposa. Un esempio che mi è capitato: in una giovane coppia lei era molto timida, parlava poco col marito, si vergognava. Invece quando entrava nel mondo virtuale, dove tutto

nione noiosa: per ogni azione scrivo un piccolo messaggio che i miei "amici" ricevono immediatamente, mentre anch'io sono informato in dettaglio della loro vita quotidiana.

Alienante e superficiale ossessione per la vita di provincia, dove tutti sanno tutto di tutti? Forse. Un

nuovo modo per conoscere sé stessi attraverso lo specchio degli altri? Può essere. Sicuramente c'è anche una forte esigenza di condivisione, la necessità o il piacere di vivere al ritmo della vita dei propri amici. Bisogna provare per sperimentarne l'impatto psicologico.



prattutto giovanissimi passano le ore più stimolanti nel mondo virtuale invece che in quello reale, il cervello si formerà probabilmente come se il virtuale fosse reale, predisponendo psicologia, reazioni e sensibilità di conseguenza.

Già oggi i gruppi di giovani che entrano berciando in metropolitana, più che maleducati e drogati di tv, sembrano attori di un videogioco. Il rischio è vivere da disadattati nel mondo reale – abbiamo ancora un corpo! – e nei rapporti con persone in carne e ossa, visto che i legami profondi richiedono (ancora) il contatto diretto. Chissà, forse i genitori (vecchie generazioni) si ridurranno a nutrire il corpo di figli che vagano come zombie per casa, rianimandosi solo quando tornano nel virtuale. O forse il problema è soprattutto degli adulti, incapaci di vivere i due mondi con naturalezza.

L'*homo virtualis* comunque è già in mezzo a noi, basta osservare i giovani "persi" nel pc. Sta agli adulti aiutarli a formarsi e consolidarsi prima nel reale e poi nel virtuale, non viceversa. Per cui, oltre a videogiochi e cellulari, meglio riscoprire anche i regali vecchio stile, tipo racchette per ping pong da tavolo, palloni (veri) di cuoio, chitarre (vere) e abbonamenti in piscina o al calcetto o ai balli di gruppo. È tutta salute, mentale e fisica.

Giulio Meazzini

*Zagabria:  
2500 persone  
riunite in piazza  
tramite "Facebook",  
per protestare  
contro il governo.  
Sotto:  
Mounir Farag,  
da noi intervistato.*



è possibile e dove era cresciuta da sola, faceva cose inaspettate, "chattava" con tutti, anche di argomenti sessuali, mostrava sue foto, era disinvolta al massimo. E dopo un anno si sono separati. Sono patologie nuove per la medicina e la psicologia, trent'anni fa non c'erano. In pratica si diventa quasi autistici, ma non per malattia, bensì per l'uso non corretto di questi nuovi media, mezzi altrimenti molto positivi».

#### **Consigli per i genitori?**

«Non c'è un'età "giusta" per dire: questo è il momento di comprare il pc personale o il cellulare a nostro figlio. Bisogna vedere l'insieme, considerare altri parametri: se ha fratelli o sorelle, se è portato ad essere isolato, se frequenta volentieri i gruppi. Per esempio, se il ragazzo ama molto la tv fin da piccolo, con tanta violenza assorbita, forse è meglio non aggiungere pc o cellulare. Non vale neanche dire che il fratello ha ricevuto il cellulare a quell'età; ogni ragazzo è diverso, anche tra due gemelli».

#### **Bisogna stare con loro...**

«Il consiglio principale è proprio questo: genitori, state con loro, non comprate pc o play station per poi lasciarli soli; non è una perdita di tempo giocare con loro. E come adulti date l'esempio di autolimitarvi nell'utilizzo di questi mezzi. Per chi è ignorante, poi, informarsi, parlarne con altri genitori e con esperti, non rinunciare mai».

E cosa succederà domani, quando saremo collegati, 24 ore su 24, tramite *chip* (micro computer) impiantati nel cervello? Meglio non fare previsioni fantasiose, il futuro ci risponderà molto presto. La storia della famiglia umana sembra avere ancora in serbo parecchie sorprese.

#### **Homo virtualis**

«Ho tantissime amiche nel virtuale e nessuna reale». Questa affermazione di una quindicenne fa impressione, considerando che il cervello umano si forma nei primi venti anni di vita. Se giovani e so-

#### **LA PAROLA AI LETTORI**

Reale o virtuale? Scrivete a:  
[sgr.rivista@cittanuova.it](mailto:sgr.rivista@cittanuova.it)  
con oggetto "virtuale",  
o all'indirizzo postale.