

Athenaeum

Associazione N.A.E.

in collaborazione con

LUISS Guido Carli

Martedì 31 Gennaio 2017, ore 11:00
LUISS Guido Carli – Aula Magna “Mario Arcelli”
Viale Pola, 12 – Roma

Progetto

“Quale Europa per i giovani?”

Realtà e mondi virtuali

Indirizzo di saluto:

Roberto Pessi, Prorettore alla Didattica LUISS Guido Carli

Introduzione:

Maria Camilla Pallavicini, Presidente Associazione Athenaeum N.A.E.

Interventi:

Eraldo Affinati, Scrittore e fondatore della scuola Penny Wirton

Angela Staude Terzani, Scrittrice

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

Coordinamento

Filippo Gaudenzi, Vice-Direttore TG1

Roberto Pessi

Prorettore alla didattica Luiss

Mi chiamo Roberto Pessi e sono il Prorettore alla didattica della Luiss, l'Università che vi ospita. Questa iniziativa, che da anni Athenaeum, in collaborazione e con l'ospitalità da parte nostra, porta avanti e che affronta in modo concreto le problematiche del modello educativo, è sempre stata molto importante e lo sta diventando sempre più. Durante questi otto anni da Prorettore alla didattica, molto è cambiato nei rapporti tra la scuola e l'università. Sia riguardo alla vostra formazione, sia per i vostri docenti. Infatti, si comincia a ritenere che abbiate già acquisito, al momento del vostro accesso all'università, molte delle competenze di base che vengono verificate con i test di ingresso. Alla Luiss – che quest'anno è la prima tra le università italiane, private e pubbliche, secondo il ranking stilato dal Sole 24 ore – le domande dei test d'ingresso riguarderanno temi come letteratura, storia ma anche competenze digitali, matematica, logica, psicologia del giudizio. Tutti questi elementi, del cui approfondimento l'università prima si faceva carico con una serie di precorsi obbligatori, ora cominciano a essere considerati una sorta di prerequisito per potervi entrare. Questo modello è stato adottato anche dal Ministero della Pubblica Istruzione con i test Invalsi o le Olimpiadi del sapere e con diversi approcci alla verifica dell'apprendimento e delle competenze, che naturalmente sono molto differenti rispetto ai tempi passati. Pensate che addirittura c'è un test per gli scolari delle elementari sul grado di apprendimento degli elementi di logica matematica. Questo vuol dire che quest'età per voi è preziosa, che i vostri insegnanti vi offrono la base del vostro futuro e che a loro dovete fare riferimento per un percorso formativo che si fa sempre più complesso e competitivo.

Naturalmente, il cambiamento del mondo porta con sé molte conseguenze. Quando ho cominciato la mia avventura alla Luiss avevamo pochissimi progetti di doppia laurea, ora ne abbiamo 129. Abbiamo doppie lauree che offrono titoli validi in Messico o Stati Uniti, a Mosca e Leningrado, in tutta l'Europa da Londra al Portogallo e così via. Avevamo solo due corsi integrativi, adesso ne abbiamo 22 che vengono seguiti prima dell'ingresso nell'Università dopo che, attraverso il profilo dello studente, sono stati esaminati i suoi requisiti.

Da quest'anno vareremo anche un nuovo percorso, che si chiama TECO e prevede ogni semestre la verifica del livello di apprendimento e del livello di conoscenze dello studente, registrandone lo stato in una scheda biografica, cui seguono i corsi integrativi necessari, di matematica, di *writing*, di logica, persino per evitare l'ansia da esame.

Proprio per questo genere di valutazione ai fini dell'impiego, lo scorso anno abbiamo vinto un premio negli Stati Uniti, al terzo posto su 880 università del mondo. Dal prossimo anno ci saranno un test di inglese obbligatorio in ingresso e verifiche semestrali durante i corsi di laurea. C'è l'obbligo della seconda lingua, correlato alla lingua del Paese dove lo studente vuole seguire i corsi Erasmus o i tirocini.

Tutto questo non sarebbe sufficiente, come diceva Adriano Olivetti, senza il senso di "comunità". La Luiss è una comunità e allo stesso tempo è *in* comunità *con* il territorio. Da quest'anno, l'orto realizzato in via Romania ospita per tre giorni a settimana 400 bambini autistici e per altri tre giorni ospita, sempre con l'assistenza dei nostri studenti, gli anziani del quartiere. Ci siamo presi l'impegno di risistemare il giardino di via Lisbona e il piccolo parco per i bambini in via Romania, che è in uno stato disastroso e che un gruppo di nostri studenti ha adottato.

Abbiamo 19 attività di volontariato sul campo, di cui due annuali e altre in periodi specifici. Il volontariato è un requisito richiesto per laurearsi. Il volontariato è progettato come attività integrata: se si sceglie Libera Terra, bisogna seguire un corso seminariale di 40 ore per apprendere le forme di coltivazione in una fattoria, se conviene trasformarla in agriturismo, se conviene vendere i prodotti alle cooperative, se conviene coltivare un tipo di prodotto piuttosto che un altro, analizzando le caratteristiche dei semi. Da quest'anno abbiamo organizzato anche un gruppo di assistenza: 22 ragazzi offrono il proprio aiuto alle madri *single* o in difficoltà.

Proponiamo anche nuove forme di sport tramite un'associazione dilettantistica che interviene in alcuni settori sportivi. Siamo in serie B nel basket, offriamo attività di calcio, pallavolo e pallamano d'eccellenza. Quest'anno abbiamo lanciato anche *Luiss sport academy*: non esiste un solo ragazzo della Luiss che non possa fare sport. Tutti devono poter fare sport, per questo sono state create diverse categorie. Abbiamo i grandi atleti agonisti – quest'anno avremo Renato Paratore, abbiamo tre campioni del mondo di sciabola, un'ottima sciatrice che ha vinto la medaglia di bronzo ai campionati mondiali under 21 dello scorso anno - poi ci sono i dilettanti, che sono tantissimi e devono continuare a fare sport, devono prepararsi, devono trovare lo stimolo dell'agonismo. Non vogliamo più sedentari. Abbiamo stabilito che tutti i ragazzi devono fare qualcosa, stiamo costruendo delle palestre, perché la cosa importante è che si muovano. Anche lo sport è formazione, è impatto con la realtà, non quella virtuale ma quella che impatta con i problemi che ogni giorno si incontrano in un'Università come la nostra, con più di 1200 studenti stranieri, più di 1200 studenti italiani che vanno all'estero e

hanno l'opportunità di entrare in contatto con la sofferenza, le difficoltà, il disagio, di agire e diventare protagonisti.

Sono nato nel 1948 e nel 1956 ho visto comparire uno strano oggetto, una scatola, che mi hanno detto si chiamava televisore. Ho vissuto i miei primi otto anni solamente sui libri, un dono inestimabile. Mio padre, che era magistrato militare, è stato addetto all'ambasciata militare a Parigi. Io sono arrivato a Parigi che avevo sette anni e sono stati i quattro giorni più belli della mia vita. Non avevo mai visto Parigi, neanche in fotografia. Tutto quello che sapevo proveniva dalla lettura del *Giro del mondo in ottanta giorni* di Julius Verne: sapevo che Phileas Fogg, arrivato a Parigi e non trovando il treno come aveva previsto, prese una mongolfiera per arrivare entro l'ottantesimo giorno e vincere la scommessa. Questo era un mondo straordinario. Adesso, quando per ragioni accademiche arrivo in una città che ho già visto tante volte nei film, non provo alcun tipo di emozione perché mi pare di conoscere già tutto. Evidentemente, non si può tornare indietro anche se è utile conoscere il passato, ma la realtà virtuale va considerata uno strumento e non un fine. In altre parole, non si vive nella realtà virtuale, si vive in quella reale. La realtà virtuale può offrire delle opportunità funzionali a migliorare la vita reale.

Vi faccio un esempio che alla Luiss sta funzionando straordinariamente. Abbiamo creato un *language café*, nella sede di viale Romania, in un ambiente molto grande in cui si incontrano ragazzi italiani e ragazzi stranieri che studiano nelle nostre quattro sedi. Qui possono leggere giornali e testi in lingua straniera, parlare tra di loro, prendere un caffè o un tè con i biscotti. Questi ragazzi prendono un impegno reciproco, ossia creare dei "tandem", che mantengono quando vanno all'estero comunicando tra di loro con skype. Il telefonino è solo uno strumento mentre la vita è nella personalizzazione dei rapporti. Anche se è bello riuscire a mantenere un rapporto per via telematica, è importante che quel colloquio continui in via personale, quando il nostro studente va nel Paese del ragazzo che ha conosciuto al *language café* o viceversa.

La Presidente Maria Camilla Pallavicini ora farà un'introduzione migliore della mia. Filippo Gaudenzi, che eroicamente gestisce tutte queste tavole rotonde, lo fa con passione, i tre invitati di oggi, che la nostra Presidente ci presenterà, sono di altissimo livello.

Il messaggio che voglio darvi è che oggi è una giornata importante nella quale Athenaeum vuole richiamarvi all'essere, che è la vita realmente vissuta, fuori dalla dimensione virtuale.

Grazie e buon lavoro.

Maria Camilla Pallavicini

Presidente Associazione Athenaeum N.A.E.

Buongiorno a tutti e benvenuti a questo secondo Incontro su *Realtà e mondi virtuali* un argomento quanto mai attuale che vorremmo trattare, oggi, trasversalmente.

Innanzitutto, rinnovo la mia gratitudine alla Luiss per l'accoglienza che ci riserva da tempo e poi ringrazio i nostri relatori per aver accolto con slancio il nostro invito: **Angela Terzani**, scrittrice, e mitica moglie di Tiziano Terzani di cui tutti avrete senz'altro sentito parlare; lo scrittore e insegnante **Eraldo Affinati** e **Alessandro Gabbiadini** ricercatore di Psicologia sociale all'Università Bicocca di Milano. Coordinerà l'incontro il vice-direttore del TG1 **Filippo Gaudenzi**, un nostro caro amico che ci accompagna da sempre con vero affetto e partecipazione. Tutte persone che, per la loro esperienza, hanno molto da dire su questo argomento.

In questi ultimi tempi si è parlato molto del WEB e non è certo nostra intenzione voler demonizzare uno strumento che, se usato bene e in modo equilibrato, è di grandissima utilità e offre innumerevoli vantaggi e opportunità a chi lo sa usare. Come dice il direttore del servizio News di Google, Richard Giagras: «La Rete è neutra, dipende da come la si usa e da quello che ognuno di noi vi immette. L'acciaio, per esempio, può servire a fabbricare armi per uccidere, o a costruire ponti, ferrovie, scuole, ospedali... È responsabilità di ognuno di noi costruire un ambiente positivo».

Il problema è un altro, quello di capire quali sono i limiti in cui il WEB ci fa bene o ci fa male, ovvero se, isolandoci dalla realtà, non sterilizziamo i nostri rapporti umani e non condizioniamo i nostri comportamenti e la nostra vita. Se, per vanità, egocentrismo o desiderio di apparire, non mettiamo a repentaglio la nostra vera identità, fingendo di essere quello che non siamo, rinunciando così a conoscerci e a conoscere il mondo che ci circonda. Non solo, mettendoci in mostra sui social network, rischiamo di rendere gli altri invidiosi dei nostri successi, di ciò che possediamo e che loro non hanno, e creiamo così una curiosità malsana intorno alla nostra vita: dove siamo andati in vacanza, che macchina abbiamo, dove siamo andati ieri sera a cena e con chi, e così via! Inoltre, istighiamo noi stessi e gli altri alla maldicenza; quante volte ci ritroviamo, guardando le immagini

che qualcuno ha immesso sul WEB, a parlarne male, a criticarlo, per come è brutto, per come è vestito, per come è sfigato e non perdiamo un attimo di tempo a condividere con gli altri i nostri giudizi malevoli!

Il nostro, quindi, vuole essere un invito a porsi degli interrogativi, ad analizzarsi, a mettersi in discussione, a dubitare delle proprie scelte e a cercare nel proprio intimo le vere motivazioni che ci indirizzano in un senso o nell'altro e le relative conseguenze. Concretamente, un invito a non rimuovere la realtà e, nonostante si usi la Rete per tutto ciò che ci è utile, a non trascurare di vivere la vita, a non tralasciare di conoscerci in modo tangibile, a confrontarci gli uni con gli altri, a guardarci negli occhi, a sfiorarci, a scambiarci emozioni attraverso il sorriso, il tatto, una postura, a cogliere atmosfere, voci, odori, sapori, a ricordare canti, a scoprire nuovi cammini e nuovi orizzonti, ad avvertire e a condividere le gioie e i dolori degli altri che solo la vicinanza del cuore e dello sguardo fanno percepire. Cerchiamo di guardarci intorno attraverso la testimonianza di chi si immerge nella realtà ed è capace di trasmetterla, quindi, di partecipare, di condividere, di compatire e, se possibile, di aiutare. Inoltre, come è stato detto nel nostro comunicato stampa, oggi vogliamo anche mettervi in guardia e segnalarvi le possibili devianze sulle quali si può inciampare e i rischi che la chiusura al mondo reale ci fa incontrare.

L'arte dell'incontro – come dice lo scrittore e grande viaggiatore Paolo Rumiz – nasce dalla dichiarazione silenziosa di se stessi. Rende superflua ogni domanda e mette gli altri nelle condizioni di aprirsi spontaneamente. Nel affermarlo, porta due esempi in cui ci troviamo immersi quotidianamente: «la politica ha perso il contatto con il mondo e persino nelle famiglie i padri non conoscono più i loro figli incollati sempre a Internet [...]»

Al riguardo Umberto Galimberti fa questo commento: «a noi genitori fa molto comodo silenziare i nostri figli piccoli, dando loro in mano un cellulare. Siamo noi i primi ad infrangere le regole pranzando con uno smartphone a tavola [...]. Da anni abbiamo rinunciato a educare, perché educare significa riscoprire il valore della relazione, farsi carico dell'altro, trasmettergli i valori e le visioni della vita. Questo richiede la capacità di “stare” con i figli. Noi, al contrario, perdiamo le occasioni perché siamo i primi a dare un *tablet* ai ragazzi pur di non stare con loro. La colpa sta nella nostra incapacità di educare i ragazzi, e nella nostra permeabilità al narcisismo e alla malevolenza di massa [...]».

È la cultura del narcisismo che cancella la trasmissione dei valori.

In un'altra circostanza Galimberti aggiunge:

«“Essere” è più complicato che “apparire”, soprattutto in una società di consumi come la nostra, dove la pubblicità delle merci, necessaria per farle conoscere, ha contagiato anche gli uomini, i quali, degradandosi a livello di merce, hanno la sensazione di esistere solo se si mettono in mostra, compensando l'individualità mancata con la pubblicità dell'immagine. Siamo diventati tutti *es-posti*, ossia posti al di fuori di noi stessi per cui la nostra identità non ci appartiene più perché ciò che conta è quello che si vede e si dice di noi [...]. Da qui tutto il nostro darci da fare per apparire [...]. Noi affidiamo la nostra identità agli altri. Siamo nelle mani degli altri, tanto che il nostro pensare, il nostro sentire, la nostra gioia e la nostra malinconia non dipendono più dai moti della nostra anima, che abbiamo perso e che probabilmente non abbiamo mai conosciuto, ma dai “mi piace” o dai “non mi piace”.

Pur di sentirci al mondo, abbiamo perso il nostro mondo, quello intimo, quello per il quale siamo ciò che siamo. E in questo mondo, abbiamo perso il pudore, che non è una faccenda di vesti o di sottovesti, ma la custodia della nostra interiorità, che alcune trasmissioni televisive pubblicamente e i social network privatamente, ci invitano a consegnare agli altri con intime confessioni, emozioni in diretta, trivellazioni della nostra vita privata, storie di amore che perdono il loro segreto in forme sguaiate di spudoratezza che si fanno passare per espressioni di sincerità [...]».

In altri termini, non sappiamo più dare l'esempio e dialogare; i valori di fondo per l'essere umano sono sempre gli stessi ma pochi ancora vi credono, pochi li condividono e se anche dicono di crederci, proprio perché inseguono obiettivi di natura puramente materiale, sono incapaci di trasmetterli. Sprofondiamo tutti nel silenzio, lontani gli uni dagli altri, salvo eccezioni, incapaci di fermarci, di guardarci negli occhi, di ascoltarci, parlarci, capirci e volerci bene.

Marina Malcarengi, una psicoterapeuta che ha lavorato a lungo sui rapporti tra genitori e figli, sostiene che «le regole da recuperare sono quelle della morale [...] che per tenere a freno la violenza, non serve imporre o vietare, ma che l'unica difesa è trasmettere una struttura morale». E si chiede come formarla. La sua risposta è la seguente: «Si forma nei figli insegnando loro molto presto il rispetto della vita e del vivere insieme, il rispetto del prossimo e di se stessi, il rispetto di alcuni valori fondamentali come la verità, la giustizia, l'onestà. [...]. Se manca la morale, tutto è permesso, anche dare libero sfogo alle proprie pulsioni violente». E aggiunge che la vera difficoltà sta nel essere capaci di dire di “NO”, di resistere ai modelli esterni... Dire di “no” per i

genitori significa, infatti, spiegare, giustificare i propri divieti e questo è faticoso, sfiancante, per cui finiscono col dire “sì” per sfinimento!

Scusatemi tutte queste citazioni, ma io non sono nessuno per poter parlare di cose che constato ogni giorno ma che a mala pena conosco!

Continuo, quindi, riportandovi alcune riflessioni di Tonino Cantelmi, uno scienziato che tratta al Gemelli il problema delle dipendenze, fra cui quella legata a Internet. Dice:

«La tecnologia digitale modifica radicalmente le nostre dimensioni affettive, volitive e cognitive. È una vera mutazione antropologica. Cambia lo sviluppo dei bambini; il virtuale può essere molto reale, fino a rimanerne invischiati [...] l’impatto della tecnologia sulla mente è devastante [...]. I “nativi digitali” sono rapidi e geniali nell’apprendere a usare un iPhone ma sono meno attenti e meno capaci di memorizzare! Non conoscono i nostri percorsi di ragionamento e di accumulazione dati e fanno fatica ad acquisire talune competenze scolastiche basilari.

La relazione è stata sostituita dalla connessione, perché è più facile e apparentemente più soddisfacente, consente espressioni narcisistiche su di sé, è provvisoria e non dà garanzie di durata. Una relazione autentica, invece, implica un grande lavoro, interesse per l’altro, voglia di mettersi in discussione e di crescere. Dopo una sbornia di relazioni digitali, uno si trova più solo che mai. È in gioco un senso illusorio di onnipotenza per cui tutto sembra essere alla nostra portata. Ma ciò che ci sembra una liberazione, in realtà ci rende schiavi [...]. Viaggiamo verso una colossale dipendenza dalla connessione. I social ci hanno abituato a vivere le esperienze socializzandole. L’amico non è più quello con cui si fanno delle esperienze ma colui con il quale si condividono. La ricerca del “mi piace” è il trionfo del narcisismo digitale. I social ci spingono a rappresentare noi stessi con l’unico obiettivo che è quello di ottenere consenso.

Tutto ciò comporta una perdita di percezione delle conseguenze del proprio agire: l’eccessiva virtualizzazione produce irresponsabilità.

La socializzazione del WEB ci illude e ci impoverisce sulla capacità di creare delle relazioni affettive costruttive e stabili nel tempo. Non a caso, secondo l’OMS, nel 2020, la patologia più diffusa sarà la depressione. Viviamo nel pieno del paradosso: la quantità e le modalità di navigazione in Rete ci dicono che abbiamo bisogno di contatti, che siamo schiacciati dalla solitudine, da uno stile di vita che non ci consente di entrare in contatto profondo con noi stessi e con l’altro. Una risposta di senso al bisogno di ritrovare noi stessi è il recupero della spiritualità. Al contempo, urge un ritorno alla concreta solidarietà, a un incontro reale con il prossimo, per dividerne i timori, i sogni, e le debolezze. I social non possono placare l’irriducibile bisogno di incontrare l’altro, che è proprio dell’uomo di ogni tempo [...]. Non vi è altra via, se non quella di ripartire dalle capacità di relazioni autentiche [...]».

Le cause di queste dipendenze sono la solitudine, lo stress, le difficoltà relazionali.

In effetti, sono vere e proprie strategie di fuga dai problemi emotivi e relazionali. Per prevenire e curare queste forme di dipendenza, è necessario individuare le vere motivazioni che le provocano, per esempio la solitudine e una bassa autostima, e stimolare la persona ad alternare i momenti on line con delle attività sociali, comprendendo che il contatto virtuale non potrà mai sostituire quello umano.

I maggiori rischi nei quali si può incorrere nella Rete sono:

- gli incontri al buio, oltremodo pericolosi,
- l’isolamento sociale,
- la dipendenza dal sesso virtuale,
- la perdita di contatti reali,
- i sentimenti di onnipotenza.

A questi rischi, ne aggiungerei un altro che viviamo quotidianamente e al quale spesso partecipiamo con verbosità o finiamo con l’esserne conniventi. È il linciaggio on line attraverso la maldicenza, causata da invidia, mancanza di reciproco rispetto, giudizi malevoli, sopraffazione e violenza. Come dice lo scrittore britannico Jon Ronson: «È come sganciare un drone: protetti dallo schermo del computer non ci si rende conto del proprio potere. Si scaglia il sasso virtuale senza capire che si sta partecipando a una lapidazione collettiva che avrà conseguenze reali su persone in carne ossa. Spesso i giudizi sommari soppiantano la dialettica, e la menzogna viene scambiata per realtà. Con l’idea di agire per una giusta causa, si legittima il proprio lato oscuro e si è convinti che la vittima meriti quel giudizio sommario e il relativo castigo. Oppure, si nascondono i propri interessi e le proprie ipocrisie, mentre la nostra vera intenzione è quella di farci belli, di sopraffare chi ci sta davanti e mostrare ai followers la nostra levatura e la nostra solidità morale!!»

Infine, la Rete comporta un altro pericolo che destabilizza il nostro senso di discernimento, ed è quello di riuscire a distinguere le notizie false da quelle vere. Da qui l’incapacità di ragionare sulle informazioni che si ricevono, di identificarne le fonti, col rischio di esserne manipolati gravemente. Nel 2011, in occasione di una

laurea honoris causa, *Umberto Eco* disse: «I social media danno diritto di parola a legioni di imbecilli – o di faziosi, direi io – che prima parlavano solo al bar dopo un bicchiere di vino, senza danneggiare la collettività. Venivano messi subito a tacere, ma ora, invece, hanno lo stesso diritto di parola di un Premio Nobel!»

Con questo concludo e vogliate scusarmi per questa veloce panoramica. Passo ora la parola a Filippo Gaudenzi che inviterà i relatori a comunicarvi le loro riflessioni e le loro esperienze e spero che anche lui voglia spendere due parole su un libro di Philip Larrey di cui mi ha parlato recentemente: *Futuro Ignoto – Conversazioni sulla nuova era digitale*.

Grazie per l'ascolto.

Filippo Gaudenzi

Vice-direttore TGI

Grazie Presidente e grazie professor Pessi.

Io ho una figlia di ventun anni che va all'università. Da poco ha iniziato a lavorare come cameriera in un bistrot, dove va due volte alla settimana. Sapete cosa l'ha più colpita? Mi ha detto: «Papà, sai che la gente viene al bistrot e parla? Le persone parlano tra di loro! Si guardano negli occhi!» Noi abbiamo un po' perso l'abitudine a parlarci, perché ci affidiamo al telefono, ai messaggi, a WhatsApp, a Instagram. Il vero rischio della realtà virtuale è quello di perdere la capacità di parlare, di comunicare ciò che si prova, di comunicare i sentimenti. Un tempo, per conoscere una ragazza la si avvicinava e le si chiedeva: «Ciao, mi chiamo Filippo, tu?». Adesso, da quello che mi dicono le mie figlie, per conoscersi prima si va su Facebook, si mettono i *like*, si guardano le foto sul profilo e solo dopo, forse, ci si parla. Questo fa perdere un po' l'emozione dell'incontro. Soprattutto, fa perdere l'emozione della sconfitta. Se una ragazza - o un ragazzo - ci dice «grazie, non mi interessa», noi ci rimaniamo male, non lo sappiamo metabolizzare, non lo sappiamo vivere. Invece, nella vita, ci sono momenti belli, momenti in cui abbiamo successo, ma ci sono anche momenti in cui non abbiamo successo. Su Facebook non ho mai visto un profilo su cui qualcuno abbia scritto: «ho sbagliato, non mi è andata bene questa cosa». Su Facebook vediamo delle feste bellissime, delle foto fantastiche, dei posti meravigliosi. La rappresentazione di noi stessi è solamente al positivo, come se ci vergognassimo del fatto che nella vita le cose possono anche andare male. Questa distanza tra noi e quello che noi vogliamo essere, tra noi e quello che noi vogliamo rappresentare agli altri, può creare dei problemi.

Alessandro Gabbiadini è uno psicologo ma sembra che non lavori mai, perché passa tutto il giorno sui videogame. In realtà, si è specializzato nel vedere e nel capire questa realtà virtuale. Da questo studio sono uscite delle cose molto interessanti. Quali?

Alessandro Gabbiadini

Ricercatore Psicologia sociale dip. Psicologia, Università Milano - Bicocca

Mi ricordo che, all'inizio di questi studi, stavo facendo la mia tesi di laurea e vivevo ancora con i miei genitori. Vai a spiegare a mia madre che non stavo giocando a GTA ma stavo cercando di capire qual era la dinamica all'interno di questo gioco! In quel periodo ho passato davvero un paio di settimane di notte a giocare a GTA, con mio padre che mi diceva: «Ma la pianti di giocare ai videogames che hai 25 anni?» In realtà, per me era davvero lavoro, e ci siamo accorti che dietro questi videogames c'è tutta una serie di dinamiche che si ripercuotono anche sul nostro comportamento quotidiano.

Voi sicuramente conoscete i videogames come GTA. Quanti hanno giocato a GTA o ci giocano? Quanti non l'hanno detto ma ci giocano? Ok, quindi, a spanne, il cinquanta, sessanta per cento di voi ha giocato o comunque conosce questo videogame... Ma prima di entrare nel discorso videogame, vi chiedo, e lo chiedo a voi perché siete nativi digitali, come si dice oggi: cos'è un mondo virtuale? Qualcuno se la sente di alzare la mano e provare a rispondere? Abbiamo parlato di realtà virtuale e mondo virtuale, ma non abbiamo dato una definizione. Un coraggioso che alzi la mano e voglia rispondere? Ecco un ragazzo.

Filippo Gaudenzi

Ciao, come ti chiami?

Studente

Benedetto

Filippo Gaudenzi

Allora, cos'è il mondo virtuale?

Studente

Dal mio punto di vista, anche se penso di essere il nativo digitale meno digitale, credo che un mondo virtuale sia, come avete spiegato anche voi, una realtà in cui noi comunichiamo con le tecnologie, ma in verità non solo non conosciamo gli altri, ma non conosciamo neanche noi stessi. Siamo imprigionati in una ragnatela da cui non riusciamo ad uscire e non ce ne rendiamo neanche conto. Ma credo anche che la colpa sia della società in generale, perché ci costringete ad usare la tecnologia: anche per andare all'Università, per le informazioni. Io vedo persone anziane che non riescono più ad andare alle Poste perché tutto è diventato tecnologico, e stiamo parlando di un ufficio postale che sarebbe potuto rimanere tranquillamente com'era tre anni fa. Invece è diventato tutto tecnologico. Per questo la colpa non è dei giovani o dei genitori, ma è della società, che ha voluto creare questa tecnologia per avere una globalizzazione e alla fine, invece, ha creato un treno che non si può fermare, ma la colpa è loro, non nostra. E ne sono prigionieri anche loro stessi. Penso che la realtà digitale sia questo, alla fine. Una trappola creata dall'uomo stesso, che ormai è troppo tardi fermare.

Filippo Gaudenzi

Ok, perfetto. Solo una cosa, Benedetto, prima di ridare la parola a Gabbiadini: nessuno ha detto che è colpa vostra. Non è colpa di nessuno, ci mancherebbe altro. Facciamo i conti con quello che abbiamo davanti, con la vita di tutti i giorni.

Alessandro Gabbiadini

Il punto è sempre – e poi magari lo vediamo anche dai dati di alcuni studi – *come* si utilizza la tecnologia. Quello che a noi piacerebbe che rimanesse a voi dopo questa giornata, è un senso critico di come si utilizza la tecnologia, perché un conto è viverla come una ragnatela che ti opprime - perché sappiamo gli interessi economici dietro un *like* su Facebook e quello che scatena - e un conto invece è sfruttarla a proprio vantaggio. Per esempio, il portale dell'Università o le Poste *on line* sono un vantaggio per te che sai usare la tecnologia, ma non devono diventare una ragnatela opprimente per qualcun altro, dunque tutto sta sempre nella giusta misura.

In realtà, la definizione di mondo virtuale era, dal mio punto di vista, un pochino più contenuta rispetto a quello che dicevi tu, però l'inizio, l'incipit della tua risposta già centrava un po' il focus. Vi riporto due definizioni. Perché due? Ci sono tantissime definizioni, perché *tantissimi* sono i mondi virtuali che possiamo esperire nella rete. In realtà queste due sono quelle un po' più condivise, che cercano perlomeno di cogliere gli aspetti principali. Provate a leggere la prima:

Definizione 1: «Gli utenti accedono a un mondo simulato da un computer, o da una rete di computer, che offre degli stimoli percettivi, e l'utente può interagire con essi sperando un certo grado di presenza».

Quindi, immaginando, sentendo di essere davvero in quella realtà. La seconda definizione parte proprio da questo punto:

Definizione 2: «Un mondo persistente, simulato e immersivo, creato attraverso un computer o una rete di computer, in cui persone rappresentate da avatar possono interagire con il mondo stesso in tempo reale».

Questa definizione pone l'accento sulla rappresentazione di noi stessi on line, ci dice che uno dei presupposti del mondo virtuale è il fatto che siamo rappresentati da un *avatar*.

Questi sono i due punti fondamentali della descrizione di un modo virtuale: il sentirsi *dentro* questa realtà, esperire da un punto di vista percettivo il fatto di essere in quella realtà e poterla in qualche modo modificare, quindi quasi come se questa realtà esistesse, pur essendo virtuale; e l'altro è quello di avere un *avatar*, che è stato definito come una completa protesi del nostro corpo nel mondo virtuale, che ci dà la possibilità di interagire con questo mondo.

Questi sono i due aspetti che ci permettono di definire il mondo virtuale: il concetto di presenza, fondamentale.

Io, per mestiere e anche per interesse personale, mi occupo di quello che comporta la fruizione dei videogames, in particolare videogames violenti e aggressivi, su quello che è il nostro comportamento. Quando prima ho

chiesto quanti di voi giocano a GTA, circa il sessanta per cento ha alzato la mano, quindi vuol dire che è un gioco particolarmente diffuso, che tutti più o meno conoscete. Non sto demonizzando il gioco, non è mio interesse, però è un buon esempio di videogame violento.

Il videogame è un mondo virtuale? Direi di sì, perché abbiamo un ambiente creato tridimensionalmente da una Computer Graphic, possiamo interagire con questo mondo virtuale e quello che noi facciamo nel modo virtuale rimane persistente. Per farvi un esempio, se io in un videogame di guerra, con il mio carro armato, ho abbattuto una torre, salvo il gioco, esco, vado a farmi una passeggiata, torno e riprendo a giocare la stessa partita, mi aspetto che la torre che ho abbattuto due ore fa sia ancora abbattuta. Vuol dire che il modo virtuale in qualche modo è cambiato, grazie o a causa delle mie azioni. E questa è la presenza nel mondo virtuale: il mondo si modifica sulla base delle nostre azioni, esattamente come il mondo reale. In un gioco virtuale, in un videogame, il giocatore arriva addirittura ad esperire quasi una presenza fisica nel gioco. Diciamo che il fatto di avere una rappresentazione virtuale nel videogame, il vostro personaggio di gioco, il vostro avatar, il vostro omino che pilotate nel mondo virtuale, permette uno dei meccanismi più forti che regolano la vostra interazione con il videogame, che è l'identificazione con il personaggio.

Ora, vi chiedo una cosa. Nel mondo reale, immaginando una situazione come questa [*mostra un'immagine*], qualcuno di voi, e rispondete bene, penserebbe mai di mettersi a sparare a un pedone per strada? Ovviamente, mi aspetto che la risposta sia no. Non vuole essere una provocazione, però ora vi chiedo di rispondere molto sinceramente. Se steste giocando a GTA, e se guardaste la stessa scena - una strada con gente che passa, - ma il mondo è semplicemente virtuale, quanti giocatori di GTA si metterebbero a sparare a questi pedoni?

Questo perché? Perché in realtà, quando voi vi immergete in questo mondo virtuale, tendete a identificarvi con il personaggio di gioco e indossate tutta una serie di caratteristiche che non sono vostre, ma sono del personaggio virtuale. E, tipicamente, il protagonista del gioco di GTA, per esempio, è un maschio dominante, dedito alle armi, generalmente immerso nella criminalità organizzata. Quindi vi viene quasi naturale e spontaneo vedere dei pedoni e cominciare a sparargli.

Ovviamente, nel mondo reale non fareste la stessa cosa, ma esiste un legame tra questi due aspetti, perché quello che io faccio nel mondo virtuale, per apprendimento - in psicologia si chiama "apprendimento sociale" - attiva in qualche modo tutta una serie di *skills* comportamentali che noi abbiamo, che mi portano a traslare questi comportamenti, queste credenze, anche nel mondo reale.

Il meccanismo che regola questa cosa è l'identificazione con il personaggio. Tanto più io come giocatore credo di essere quel personaggio di gioco, tanto più tenderò a portarmi dietro anche nel mondo reale quello che il personaggio sostiene nel videogame.

Vediamo allora già un primo legame tra l'esperienza virtuale e il modo reale. E quindi non è proprio vero che i videogame siano innocui, o che il mondo virtuale sia qualcosa di staccato dal nostro mondo, perché quello che io faccio nella rete, con la mia rappresentazione, in qualche modo me lo porto dietro, diventa parte della mia personalità.

Sappiamo che circa il novanta per cento dei ragazzi tra i 12 e i 17 anni usa costantemente i videogiochi durante la giornata. Non sto dicendo che chiunque utilizzi un videogame violento, poi, finita la partita di gioco, esca e voglia ammazzare qualcuno. C'è una grossa differenza tra aggressività e violenza. Se io adesso dovessi venire vicino a ognuno di voi e urlassi, questo sarebbe un gesto aggressivo, ma non violento. Un gesto violento è qualcosa che va anche a colpire fisicamente la persona che ho di fronte, il mio prossimo. Quello che stiamo dicendo è che questo tipo di videogames comporta un aumento di aggressività. Se avessi misurato il vostro livello di aggressività prima di entrare in questa stanza, avrei trovato un certo valore. Se poi avessi fatto giocare un certo numero di voi a un videogame violento come appunto è GTA o qualunque altro videogame, e avessi rimisurato l'aggressività, cioè la tendenza a voler far del male al prossimo senza necessariamente passare all'atto, avrei trovato dei livelli molto più alti.

Abbiamo una serie di piccoli test che ci permettono di misurare l'aggressività delle persone; quello che si riscontra dopo aver fruito del videogame violento, dopo essersi calati in questa realtà, è un costante aumento di aggressività e, di contro, anche una diminuzione dei comportamenti prosociali, cioè della capacità di mettersi nei panni di un'altra persona e aiutarla. Questo è un altro aspetto importante del mondo virtuale, che vi portate dietro giocando con questi videogames.

Quando, durante le news, o comunque in generale, sentite parlare di *school shooting* o di gente che a un certo punto è impazzita e ha cominciato a uccidere persone in una scuola, se ci fate caso, queste notizie sono sempre associate al fatto "era un videogiocatore". Capita spesso di sentirlo. In realtà, quelli sono casi patologici, in cui ci sono tutta una serie di altre problematiche. Quello di cui ci occupiamo noi sono gli effetti in persone nella media, che in realtà sono ben marcati.

Vorrei mostrarvi uno degli studi che abbiamo effettuato presso l'Università, a Milano, perché l'ho condotto personalmente con ragazzi come voi. Due anni fa abbiamo selezionato circa 185 studenti dalla terza superiore alla quinta superiore, se non sbaglio, perciò, esattamente come voi, che ci hanno dato una mano come partecipanti. Così vedete anche come riusciamo ad arrivare a queste conclusioni. Credo che i risultati di questo studio siano anche molto importanti rispetto al contesto in cui viviamo oggi. Il nostro obiettivo, la nostra ipotesi di partenza era sostanzialmente quella per cui determinati videogames, non solamente definiti come violenti, ma videogames violenti e sessisti - nei quali c'è una determinata rappresentazione della figura femminile - potessero avere degli effetti molto forti su chi ne fa utilizzo.

Però, dobbiamo avere la possibilità di discriminare questi effetti, e quindi abbiamo preso questi 180 ragazzi, li abbiamo divisi in tre gruppi "sperimentali". Un primo gruppo di ragazzi ha giocato a un gioco sessista. Sostanzialmente li abbiamo fatti giocare a un particolare livello di GTA, in cui l'obiettivo era entrare in uno *strip club*, pagare una ragazza per una *lap dance* e poi dare luogo a una rissa per il pagamento di questa ragazza. Ovviamente, l'esposizione a questo tipo di contenuti, dal nostro punto di vista, basandoci anche sulla letteratura precedente, deve avere una serie di *outcomes* sul nostro comportamento, o quanto meno sulle nostre credenze. Il problema è che dobbiamo distinguere questa situazione dagli effetti dei "normali" - chiamiamoli così - videogame violenti, e controllare anche per un videogame non violento. Quindi è per questo che abbiamo tre condizioni di gioco:

- videogioco violento e sessista;
- videogioco violento;
- videogioco neutro, come potrebbe essere per esempio pinball o minigolf.

Dopo averli fatti giocare, abbiamo chiesto ai ragazzi quanto si erano immedesimanti con il protagonista di gioco, cioè quanto pensavano di essere Trevor di GTA, per capirci. «Dopo aver giocato, quanto ti senti figo come lui?», era una delle domande. E infine abbiamo mostrato loro una serie di fotografie di una ragazza - che potrebbe essere una qualunque di voi - e chiaramente la scena mostrava che questa ragazza era appena stata picchiata dal proprio fidanzato. Abbiamo posto loro alcune domande: «Quanto pensi che lei provi dolore?» «Quanto pensi che questa ragazza provi paura, rabbia e stia soffrendo?» Vedete che la domanda è posta in un modo un po' particolare. «Quanto tu, ragazzo, pensi che lei, stia provando dolore?» Questa, in gergo, è una misura di empatia. L'empatia è la capacità di ognuno di noi di sapersi mettere nei panni dell'altro. In questo caso sto chiedendo a chi ha giocato al videogame, quanto sia in grado di capire quello che la ragazza in fotografia sta provando. Ovviamente, mi aspettavo più o meno gli stessi risultati, indipendentemente dal videogioco. In realtà, quello che è emerso è che chi giocava a GTA - cioè era stato esposto a scene violente, ma anche a scene di violenza di genere rivolte a un target femminile - quanto più si identificava con il personaggio di gioco, tanto più indossava delle credenze maschiliste. Sostanzialmente, se io gioco a GTA credo di essere Trevor di GTA, di colpo, indosso questi tratti di mascolinità e di conseguenza provo molta meno empatia verso quella ragazza.

Ecco i risultati. Nelle medie è chiarissimo, chi aveva giocato a GTA era anche colui che ci riportava i valori di empatia più bassi e, già dopo solo venti minuti di gioco a GTA, non era più in grado di mettersi nei panni di una ragazza che era appena stata picchiata. Questo per me è un dato molto rilevante, perché mostra che un certo tipo di tecnologia, se non siamo capaci di distinguere quella che è la realtà da quello che è il mondo virtuale, ci porta a conseguenze come queste.

Credo che, nel nostro caso, tutto il centro della questione sia l'identificazione con il personaggio. Se io ho gli strumenti per capire che un conto è il mondo reale e un conto è il mondo virtuale, allora sono anche in grado di staccarmi un po' dalla realtà virtuale e dire: «Ok, questo succede in un mondo che di fatto non esiste, e la realtà è un'altra cosa». Ma nel momento in cui crediamo di vivere in quella realtà parallela, allora le cose ce le portiamo dietro anche nel mondo reale. Direi che questo più o meno è quello che abbiamo per ora cominciato a scoprire.

Filippo Gaudenzi

Quindi la realtà virtuale - vedete quante volte usiamo la parola realtà - poi diventa realtà vera. Il confine si assottiglia. Eraldo Affinati, che fa l'insegnante di professione e lo scrittore per passione ed è immerso completamente nella realtà, ci può invece raccontare come il suo mondo sia lontano dal virtuale.

Eraldo Affinati

Scrittore e fondatore della scuola Penny Wirton

Buongiorno ragazzi. In effetti, prima di rispondere a questa suggestione e collegarmi anche al discorso che ha appena fatto Alessandro, volevo dire due battute su di me. Sono un insegnante e scrittore. Ho sempre insegnato italiano e storia negli istituti professionali, a ragazzi talvolta “difficili”, che spesso non ti stanno ad ascoltare. Ragazzi che ti mettono alla prova come insegnante, che in qualche modo ti sfidano, e quindi devi trovare un rapporto con loro. Perciò il mio lavoro è sempre stato quello di cercare una relazione in aula, con la classe.

Un momento importante per me è stato entrare alla *Città dei ragazzi*, una comunità che ospita ragazzi immigrati da tutto il mondo che molto spesso non parlano l’italiano. È lì che ho pensato di creare una scuola tutta per loro, una scuola di italiano solo per immigrati, la *Penny Wirton*. Il tema della realtà virtuale mi tocca, perché credo che oggi a noi, in Italia, in Europa, serva l’esperienza. Abbiamo bisogno di una cultura dell’incontro, dell’esperienza concreta, per uscire da questa fotografia piuttosto impietosa che abbiamo appena visto. Se il videogame produce un’alterazione della realtà, perché è questo che stiamo dicendo, che cosa dobbiamo fare? Possiamo rinunciare alla tecnologia? Probabilmente no, perché, come diceva Benedetto che è intervenuto prima, è evidente che siamo permeati dalla tecnologia, pensiamo anche in modo diverso rispetto a come facevamo venti o trent’anni fa.

Che cosa possiamo fare, di fronte a quello che è stato detto, dopo queste relazioni? Che tipo di reazioni possiamo avere? Io mi sono dato una risposta che voglio condividere con voi. Vorrei creare delle relazioni umane autentiche. E come si fa a realizzare una relazione autentica tra persone, tra adolescenti come voi? In questi anni, alla Penny Wirton, ho lavorato proprio per coinvolgere ragazzi come voi nell’insegnamento della nostra lingua a immigrati loro coetanei. Ho messo, di fronte a Mohammed, a Kali, a Omar, arrivati in Italia molto spesso senza aver studiato nemmeno nella propria lingua – cioè degli analfabeti della lingua madre – ragazzi come voi, a svolgere l’alternanza scuola-lavoro. Il loro compito è insegnare l’italiano a ragazzi minori non accompagnati. Secondo me questo è un esempio di come si possa uscire dalla virtualità dell’esperienza.

Ieri ero alla *Penny Wirton* e avevo a che fare con vostri coetanei. Noi abbiamo attuato convenzioni con i licei di Roma, dal Virgilio, al Tasso, al Cannizzaro, al Morgagni, al Rousseau, tanti licei e scuole medie superiori come le vostre e abbiamo cercato di mettere in contatto ragazzi come voi e immigrati loro coetanei. Prima di tutto, formiamo gli studenti, li prepariamo. La nostra è una scuola senza classi. Questo è importante perché la classe imporrebbe un certo schema: il professore che spiega - come sto facendo adesso io - la lezione frontale. Invece no: senza classi e senza voti, naturalmente. Come si può dare un voto a un ragazzo che ancora non parla italiano, è appena arrivato, non ha famiglia? Quindi non c’è giudizio. Senza classi, senza voti, senza burocrazie, perché accogliamo chiunque.

Vi assicuro che, nel momento in cui io vedo la realizzazione di questa relazione umana tra Giulia del Liceo Virgilio, per esempio, e Omar che viene dal Delta del Nilo, a me sembra che i problemi di cui abbiamo parlato oggi, possano essere superati. Superati perché? Perché anche Omar che viene dal Delta del Nilo ha il telefonino, anche lui conosce la tecnologia, usa WhatsApp per parlare con la famiglia che ha lasciato in Egitto. Il tema non è, a questo punto, superare o dimenticare la tecnologia informatica, ma è rifondare il concetto di esperienza, *dentro* il nostro mondo, non *fuori* dal nostro mondo. Ecco che, vedere questo genere di rapporti, mi rende fiducioso. Io ero andato lì per aiutare una coppia di studenti, un’italiana e un immigrato, nell’affiancamento e, dopo dieci minuti, me ne sono andato, perché la mia presenza era inutile, tanto era efficace quello che stavo vedendo. Una ragazza da sola, senza troppe teorie, stava insegnando il verbo essere e il verbo avere a quel ragazzo quattordicenne appena arrivato. Mi è sembrato un fatto molto forte, molto potente, aver creato una piattaforma di intesa tra due adolescenti che altrimenti non si sarebbero mai visti. Perché, se si fossero incontrati in strada, non avrebbero avuto la possibilità di parlare. Dopo tanti anni d’insegnamento, mi ha dato molta speranza.

Molto spesso, mi sono posto il tema della virtualità anche come scrittore. Per esempio, in tutti i miei libri non ho mai inventato una storia. Come è possibile? Perché non ho inventato una storia? In genere la scrittura, la letteratura nascono anche dall’invenzione. Io non sono capace di inventare. Come mai? Perché credo che la scrittura oggi abbia bisogno proprio di rifondare l’esperienza, quindi tutti i miei libri nascono dalle esperienze concrete che ho fatto. In due miei libri, *La città dei ragazzi* e *Vita di vita*, racconto un viaggio che ho fatto con alcuni miei studenti.

Ne *La città dei ragazzi*, parlo anche di due ragazzi arabi. In classe, spesso chiedevo: «Come mai siete venuti in Italia? Cosa è successo? E la vostra famiglia? Come avete fatto a partire, da soli, a dodici o tredici anni?» E questi due ragazzi mi hanno detto: «Professore, visto che sei così interessato, perché non vieni in Marocco insieme a noi? Così ti facciamo vedere da dove siamo venuti».

Li ho presi in parola, sono andato insieme a Omar e a Faris in Marocco, ho conosciuto le loro famiglie, sono stato insieme a loro e, quando sono tornato, ho scritto *La città dei ragazzi*, in cui racconto la mia esperienza proprio per restituire l'emozione, l'apprendimento avuto. Poi naturalmente parlo anche di me stesso, della mia storia di ragazzo, anche difficile. Non sono stato facile, perché vengo da una famiglia abbastanza particolare, una famiglia povera, non dal punto di vista economico ma spirituale. Non c'erano libri in casa mia, quindi mi sono formato tutto da solo. Ecco la ragione per cui insegno ai ragazzi: per restituire, per risarcire anche i miei genitori di quello che non ebbero la fortuna di avere.

In un altro libro, *Vita di vita*, racconto la storia di Khaliq, un ragazzo africano. Me lo ricorderò sempre, quando stava in classe e ancora non riusciva a leggere e a scrivere in italiano. Ogni tanto si alzava e se ne andava via, senza dire niente, quasi piangendo, con una forma di rabbia che aveva. Da insegnante, sono andato lì, l'ho preso da parte e gli ho detto: «Senti un po', raccontami la tua storia». Ecco l'esperienza, ecco il rapporto diretto, ecco la relazione frontale importante, di cui tutti noi abbiamo bisogno, non solo i giovani, anche gli adulti. E lui mi ha detto: «Professore la mia situazione è questa...» E ha cominciato a raccontare. Da bambino, a sette anni, se ne va via e scappa dalla Sierra Leone, dove era in atto una guerra civile spaventosa. Cresce come una specie di animale umano, senza sapere dove andare a dormire e a mangiare. Alla fine attraversa il Mar Mediterraneo, a dodici anni raggiunge la Sicilia e si trova di fronte a me a quattordici, quindici anni, ormai senza sapere né leggere né scrivere, con il problema della madre. «Ma mia mamma è viva o morta?», mi diceva. Ecco l'esperienza forte, potente, che lo condizionava. Allora abbiamo cercato di trovare questa donna. L'abbiamo ritrovata in Gambia, il più piccolo Stato africano e Khaliq ha voluto che io andassi a conoscere la madre, che lui non sapeva fino a due mesi prima se fosse viva o morta. Ecco un'altra esperienza che ho fatto: di viaggio, di riconoscimento delle radici e quindi della scrittura che serve anche a trasfigurare l'esperienza, dare voce a chi non può parlare.

L'ultimo mio libro invece è dedicato a don Lorenzo Milani, grande sacerdote e scrittore, profeta, che andava a prendersi gli ultimi degli ultimi nelle colline tosco-emiliane, a Barbiana, bambini che non sapevano né leggere né scrivere. E si poneva il problema di come la scuola potesse riuscire a coinvolgere un ragazzo che non ti sta ad ascoltare, un ragazzo che è stato maltrattato, che ha avuto un'esperienza difficile. Chi sono i ragazzi di Barbiana oggi? Sono i ragazzi immigrati, che hanno lo stesso problema linguistico che avevano i bambini del Mugello ai quali si rivolgeva don Lorenzo Milani. Nel mio ultimo libro sono andato a vedere i luoghi di don Lorenzo, ma non soltanto i suoi: sono andato in tutto il mondo a cercarmi i maestri di frontiera, quelli che cercano di mettersi in gioco davvero, che credono che la scuola debba essere questo, non debba solo trasmettere un contenuto. Se uno si limita a trasmettere un contenuto, forse non fa pienamente il suo lavoro. Noi a scuola dovremmo riuscire a fare esperienze conoscitive. Farlo significa fare la rivoluzione, cercare una scuola diversa da quella che abbiamo oggi, con l'aula, i voti, la lavagna, con i contenuti, con i programmi... Mentre invece don Lorenzo Milani ci ha insegnato a realizzare una scuola che fosse «tempo scuola = tempo vita». Quindi scuola uguale vita.

In questo senso credo che oggi la responsabilità che noi abbiamo, anche rispetto al mondo virtuale, sia superiore a quella che avevamo vent'anni fa. Penso che oggi, un giovane di talento, come lo sono molti di voi qui presenti, abbia possibilità di conoscenza che noi, venti o trent'anni fa, potevamo solo sognare. Quindi credo che con la tecnologia, un ragazzo con un po' di energia, con un po' di talento, con un po' di entusiasmo, possa realizzare veramente tantissimo, perché ha la possibilità di informarsi, di conoscere, di fare collegamenti da una realtà all'altra, che un tempo non si sarebbero immaginati.

Tuttavia, proprio per questo, oggi è più necessario trovare la *gerarchia di valore*, dentro il mare magnum del WEB dove tutto sembra uguale a tutto, dove tu clicchi e trovi l'informazione. Però chi ti dice qual è il sentiero giusto da percorrere? Chi ti spiega quale cosa è importante e quale no? Ecco che la scuola, oggi più di ieri, nonostante la rivoluzione tecnologica che abbiamo vissuto, ha questa necessità. È un compito importante che non possiamo tralasciare. Ecco perché la scuola si deve ridefinire.

Ho vissuto, nel mio piccolo, questa rivoluzione. Fino a venti o trent'anni fa potevo anche leggere *I promessi sposi*, in un istituto professionale, tranquillamente pagina dopo pagina. Non c'era problema, potevo farlo leggendo con chiarezza il testo, con i ragazzi che seguivano, alzavano la mano e proponevano tutte le interpretazioni che io sollecitavo. Oggi non è più possibile, è molto più difficile. È cambiato il nostro rapporto con il testo. Questo non significa che siamo diventati più stupidi, tutt'altro. Abbiamo però una testa diversa da quella che avevamo un tempo. Magari abbiamo una capacità di ragionamento astratto che è diversa rispetto a quella di un tempo, abbiamo però una capacità di passaggi logici da un testo all'altro che è forte, che è più veloce, e quindi la scuola non può ignorare questa rivoluzione ma deve affrontarla e viverla in modo nuovo.

Grazie.

Filippo Gaudenzi

Leggere un libro è, ancora oggi, un'avventura straordinaria. Quando abbiamo presentato i nostri ospiti, avete sentito il cognome Terzani. Tiziano Terzani è stato uno dei migliori giornalisti italiani, anzi, uno dei migliori giornalisti del mondo. Ed era il marito di Angela Staude. Insieme hanno vissuto delle avventure straordinarie. Quasi cinquanta anni fa sono andati dall'altra parte del mondo: in Cina, a Singapore, in India. Tutto questo è raccontato nei libri di Terzani. Ce ne è uno in particolare, *Un indovino mi disse*, in cui Terzani racconta di come un giorno un indovino gli abbia detto: «Per un anno non prendere l'aereo». Immaginate che cosa significava, per un giornalista che faceva il corrispondente dall'Asia e si doveva muovere in tutti i Paesi, la ricerca di tutti i mezzi alternativi per evitare di prendere l'aereo. Il libro è il racconto di questo anno. È fantastico. La parola ad Angela Staude Terzani.

Angela Terzani

Scrittrice

Innanzitutto vorrei dirvi una cosa. Voi adesso siete alla fine delle scuole e farete la maturità se non quest'anno, quello dopo. Questa è una soglia che abbiamo passato tutti e la passerete anche voi. E poi vi chiederete: che cosa voglio fare della mia vita? E' una domanda difficilissima perché significa proiettarsi nel futuro. Anche noi ci siamo trovati davanti a questa domanda, mio marito Tiziano e io – quando avevamo più o meno la vostra età.

Tiziano ha capito già a 18 anni - e per questo mi ha colpito - che la vita che ci è data è unica, che ne abbiamo solo una. O la impieghiamo bene, cercando di fare quello che ci piace, quello che ci interessa, o perdiamo una grande, irripetibile occasione. Non è che si potrà cliccare su *rewind* e ricominciare daccapo. Per questo vi dico subito che va presa molto seriamente. Non ci si può distrarre, dire io intanto mi balocco con questo o quest'altro passatempo, poi si vedrà.

Tiziano era figlio di operai. Non aveva alle spalle una famiglia ricca o potente, non aveva conoscenze importanti. Non aveva niente. Aveva la sua voglia di vivere e la sua consapevolezza di dover avere qualcosa da offrire, non solo da chiedere. Non bastava dire «Eccomi qua, ho fatto la maturità e ora mi aspetto questo e quello... »

«E tu cosa offri? »

Lui, dopo alcuni anni di studi a due diverse università, offriva due dottorati, uno in legge alla Scuola Normale di Pisa e uno in Relazioni internazionali alla Columbia University di New York, più la conoscenza di tre lingue oltre all'italiano. Perché già a quindici anni aveva cominciato a frequentare l'Istituto di cultura francese a Firenze (ce ne sono in tutte le grandi città italiane e i corsi sono gratis) per imparare il francese; a New York aveva imparato l'inglese e a Pisa un po' di tedesco. Se non ho capito male, il Rettore vi ha appena detto che la Università Luiss offrirà corsi di varie lingue. È molto importante questo: nel mondo globalizzato c'è in verità una lingua sola nella quale ci intendiamo tutti ed è l'inglese, che va saputo. Se un pomeriggio siete in dubbio se andare a comprarvi un'altra maglietta o fare un altro videogiochi, no! Iscrivetevi al British Institute e studiate l'inglese. Vi darà una grandissima libertà di movimento.

Tiziano comunque, pur con ciò che aveva da offrire – e non era poco – non ce l'ha fatta prima dei trent'anni ad arrivare a chiarirsi cosa volesse fare davvero e a riuscire a farlo, perché il mondo di allora era complicato come oggi. Né è facile per i più individuare la propria meta.

Quando l'avrete capita si tratterà di arrivare alla persona giusta per convincerla che ha bisogno di voi. Per questo non vi serviranno i gadget, il tablet, o l'i-phone (che, se usati in maniera intelligente, in altre situazioni possono esservi utilissimi). Piuttosto dovrete saper dimostrare con la vostra presenza che avete la volontà, la serietà, la curiosità e l'entusiasmo che servono per un lavoro. Dovrete essere capaci di spiegarvi a una persona, di convincerla. Non lo si impara subito, ma certo non lo si impara se per comunicare ci si abitua a usare i vari gadget che oggi si hanno a disposizione.

Tiziano, che era figlio unico e veniva da questa piccola famiglia di operai, ha deciso prima di tutto che non ce l'avrebbe fatta da solo, che aveva bisogno di avere al fianco una persona amica, una compagna o moglie, e gli sono capitata a tiro io. Si può anche continuare a vivere con i genitori, come tanti oggi fanno. Sì, ma volete mettere la soddisfazione di farcela da soli, in due?

Mi ha chiesto se volevo cercare di farcela con lui. A me andava bene. Io ero figlia di un pittore tedesco che veniva da una famiglia piuttosto tradizionale per la quale fare il pittore era un po' come oggi fare l'attore in un

reality show. Non era ammesso all'epoca – si parla della prima metà del Novecento – non era considerato un mestiere serio. Mio padre però ha avuto il coraggio di dire: «E io lo voglio fare lo stesso. E voglio andare a vivere in Italia, a Firenze, dove la grande arte europea è nata!» Tante volte il coraggio da solo non basta. Bisogna trovare la forza di convincere qualcuno a darci una mano e mio padre è riuscito a convincere uno zio scapolo ad aiutarlo a diventare pittore. In quei momenti non ti servono il telefonino o il messaggino, niente di tutto ciò. Tu devi andare di persona, con la tua passione, a convincere l'altro ad aiutarti a diventare chi vuoi diventare. Se hai saputo stabilire con lui un contatto umano, ci riuscirai. Anche per chi è aiutato, connesso, appoggiato, questo sapersi far valere in prima persona resta importantissimo, fondamentale.

Dopo aver finito l'università, la meta non gli era ancora ben chiara. Si era laureato con i massimi voti e la Olivetti, una prestigiosa fabbrica italiana di macchine per scrivere e telescriventi, gli ha offerto un lavoro. Lui lo ha accettato per camparci. Ma un giorno ha capito con chiarezza che lui le macchine da scrivere non le voleva vendere, ci voleva scrivere sopra! Si trovava a Bologna, a un convegno di funzionari americani che cercavano brillanti giovani italiani da portare in America. Per farsi conoscere questi americani difendevano la guerra che stavano facendo in Vietnam e Tiziano, che già allora era contro le guerre, dimenticando che si trovava al convegno per assumere a sua volta qualche giovane bravo per la Olivetti, si è alzato e ha detto:

«Scusate, ma io ho una domanda: perché fate questa guerra in Vietnam? Perché siete così aggressivi, perché siete così violenti, perché fate tante guerre in giro per il mondo?».

Si alza un signore americano, va da lui e gli chiede: «Signor Terzani, e lei, perché è così antiamericano?»

Li Tiziano ha avuto la presenza di spirito di rispondere: «Forse perché l'America non la conosco».

«La vuole conoscere?».

«Sì, mi piacerebbe».

Il signore lo ha fatto partecipare a un concorso, Tiziano lo ha vinto, ha ottenuto una borsa di studio per la Columbia University di New York e quello è stato il trampolino di lancio dal quale è riuscito a partire per la grande avventura che ormai aveva in testa: andare a vivere in Asia e scoprire la Cina. Ha saputo rimanere all'erta per cinque anni e cogliere alla fine il momento buono in cui dare una svolta al proprio destino. E' stata la sua presenza di spirito a cambiargli la vita.

Fare attenzione. Bisogna essere come i gatti, sempre attenti a quando passa il topo, perché non passa tante volte. A Firenze dicono che «la fortuna passa due volte sole». Passerà anche di più, ma c'è poco da essere distratti, bisogna fissare la mente su quello che si vuole. Siamo andati in America, Tiziano ha studiato la storia e la lingua cinese, al tempo stesso ha cominciato a mandare articoli al settimanale politico *l'Astrolabio* e quando è tornato in Italia - aveva trenta anni ormai – è andato a lavorare a *Il Giorno*, un bellissimo giornale di Milano, allora. Una volta superato l'esame di giornalista è andato dal direttore e gli ha detto «Senta Direttore, io ho due lauree, parlo tre lingue, conosco anche il cinese, il mio desiderio è di andare in Cina. Mi ci manda?».

«No, lei vada a fare il giornalista a Brescia e rimanga con i piedi nel fango e la testa legata a una stellina».

A trenta anni non ci si può permettere di sprecare la vita così. «Benissimo, mi licenzio», ha risposto Tiziano. Ha preso una valigina ed è andato a fare il giro dei giornali europei, offrendosi di scrivere per loro dall'Asia. Alla fine si è presentato a un settimanale di Amburgo, il più importante settimanale politico tedesco, *Der Spiegel*. «Ah, divertente questo giovane coraggioso che viene qui da italiano a offrirsi ai tedeschi! Deve avere un carattere particolare, un carattere deciso. Di uno che sa prendere iniziative ce n'è sempre bisogno». E lo hanno assunto. Per la sua determinazione, certo, ma anche perché era preparato. Tiziano è stato con loro trent'anni e ha aperto tutte le sei redazioni che *Der Spiegel* ha avuto nelle varie capitali dell'Asia.

Sempre fedele alla sua primissima decisione, prima di partire Tiziano si è detto: «Benissimo, ora vado a vivere in Asia, ma non ci vado solo perché io la mia vita non voglio viverla solo. Voglio avere la mia famiglia con me. Quindi si va tutti». Avevamo due bambini, lui aveva due anni e mezzo e lei uno, e con questi piccolini, senza nessuna particolare garanzia a parte un fisso mensile a cui il giornale avrebbe aggiunto qualcosa per ogni articolo scritto, una cifra pur sempre insufficiente, siamo partiti.

Siamo andati a Singapore, perché Singapore allora era la città del sud est asiatico in cui la vita era più tranquilla e costava meno, inoltre era vicina al Vietnam. La guerra in Vietnam era ancora in corso e Tiziano ne voleva scrivere. Forse non ne avete mai sentito parlare, era l'ultima grande guerra della decolonizzazione. I Vietnamiti si battevano per buttare fuori gli americani dal loro Paese, e ci sono riusciti! Un piccolissimo Paese di combattenti che spesso non avevano nemmeno le scarpe è riuscito a sconfiggere gli Americani, ve lo immaginate? È stata una guerra che ha coinvolto la nostra generazione, perché era appassionante vedere questi piccoli contadini asiatici nelle loro risaie resistere alle bombe, ai grandi bombardamenti americani che piovevano dal cielo. In quella guerra erano stati coinvolti anche i Paesi limitrofi del Vietnam, la Cambogia e il Laos, cioè l'intera penisola indocinese che i francesi avevano colonizzato per primi. Qui c'è una storia del colonialismo che, se qualcuno di voi avesse voglia di studiarla, sarebbe molto importante da approfondire, perché la colonizzazione

da parte dei bianchi del mondo non solo asiatico, ma anche sudamericano e africano – poi chiamato il Terzo Mondo - è in gran parte all'origine dei guai nei quali il mondo si trova oggi.

A Tiziano interessava.

Nel maggio 1975 ha voluto varcare la frontiera fra Thailandia e Cambogia per andare a congratularsi con i guerriglieri cambogiani, i khmer rossi, che avevano appena vinto la guerra. Erano comunisti e se ne sapeva solo che erano spietati. Nient'altro. Ma Tiziano diceva, «Io vado da loro perché ho sempre sperato che sconfiggessero gli americani e tornassero a essere i padroni del loro Paese». Entra in Cambogia a piedi, varcando un piccolo ponte di legno e, dopo pochi passi, gli viene incontro un guerrigliero col kalashnikov, lo mette al muro e gli dice «Ti fucilo perché sei americano». Prendevano ogni bianco per americano. Tiziano cerca di fargli capire che viene in amicizia, che è italiano. Parla in cinese e sventola il suo passaporto italiano. Niente da fare. Il guerrigliero – un quindicenne – continua a passargli la canna del fucile sulla faccia. Tiziano non sa che fare e gli sorride, gli sorride semplicemente. Continua a sorridergli e il giovane forse si chiede se sia il caso di sparare a uno che gli sta sorridendo. Passa un po' di tempo, sufficiente perché arrivi un ufficiale che, essendo di un'altra generazione, sa il francese. Tiziano può spiegargli in francese che è venuto da amico, per congratularsi della loro vittoria nella guerra, e l'ufficiale lo lascia andare.

Stare qualcosa come quaranta minuti davanti a una persona - un bambino, per giunta - che ti punta un fucile in faccia è spaventoso e Tiziano ne è rimasto profondamente scosso, per mesi. Ma ne ha tratto una lezione che ha trasmesso ai nostri figli con una semplice frase: «Quando qualcuno ti punta un fucile addosso, tu sorridigli». È un messaggio di fiducia. Bisogna avere fiducia nelle buone intenzioni dell'altro e dimostrarceliela. «Tu mi vuoi male? Ma io mi fido di te, io non sono tuo nemico, io sono tuo amico.» Questo messaggio passa solo direttamente, da uomo a uomo, in nessun altro modo. Nessun *gadget* può trasmetterlo per te. In questo, niente è cambiato rispetto al passato.

Ora vi racconto il sogno che ho fatto stanotte, prima di venire qua. Sogno di essere in una piccola stazione di provincia, seduta nella sala d'attesa. D'un tratto la porta si apre e vedo entrare una pantera. Guardo meglio e mi dico, congelata dalla paura: «È proprio una pantera!» Dietro c'è uno sciacallo, ma lo sciacallo ha meno personalità e non mi fa paura. Poi vedo delle galline, un coniglio, una pecorella che si buttano addosso a questa pantera e mi dico: «Che fanno, sono stupide? Non si rendono conto che è cattiva?» C'è con me il nostro avvocato di famiglia a cui dico piano: «Guarda che c'è una pantera!» E lui subito se la svigna. Così rimango sola, seduta su una sedia in un angolo della saletta davanti alla pantera accovacciata nell'angolo di fronte. Dopo un po', la pantera, che ha già tirato dei morsi alle galline, si alza, si scuote di dosso tutti questi animali – conigli, galline eccetera – e viene verso di me. I suoi occhi obliqui sono gialli e io mi dico: «Sono spacciata». Mi costringo però a guardarla in faccia e a farle un sorriso. E' un sorriso forzato il mio, ma la pantera mi lecca i piedi e va via.

Capisco allora che, in verità, il mio messaggio a voi è questo: abbiate coraggio nella vita, un sorriso per chi vuole mettervi un bastone tra le ruote, e affrontate le difficoltà con tutto il peso della vostra personalità - quella reale, senza aiuti virtuali.

Filippo Gaudenzi

E di pantere nella vita se ne incontrano tante. Abbiamo ancora qualche minuto, se qualcuno vuole fare delle domande ai nostri ospiti, può alzare la mano.

Lorenzo

In una società sempre più influenzata dalle realtà virtuali, perché l'uomo non si preoccupa del fatto che la tecnologia banalizzi i sentimenti?

Eraldo Affinati

Tutti gli interventi hanno sottolineato che la realtà virtuale si frappone come un filtro tra le persone, banalizzandone sentimenti, emozioni, schematizzandoli in modo riduttivo e stereotipato. Il nostro tentativo è quello di trovare una relazione autentica, uscire da questo filtro per incontrare l'altro. Noi abbiamo bisogno di questo, anche mettendoci in gioco e rischiando. Spesso, invece, nella realtà virtuale non si corrono rischi perché non

si subiscono le conseguenze delle proprie azioni. Nella relazione diretta con l'altro, se sbagli paghi ma, contemporaneamente, se ti metti veramente in gioco, il coinvolgimento emotivo è di tutt'altro genere. Senza demonizzare la tecnologia, possiamo ricercare e sperimentare la relazione diretta.

Alessandro Gabbiadini

Fino a poco tempo fa, su Facebook esisteva l'opzione "mi piace" e niente di più. Poi, a un certo punto, si è data maggiore importanza alle emozioni e sono state rese possibili altre "reazioni". Da un lato si è mostrata la necessità di esprimere più emozioni, dall'altro non si riesce però a racchiudere tutte le emozioni che l'essere umano prova in sette o otto "stati", sette o otto bottoni. Quello che vi suggerisco, è di imparare a conoscere il mezzo di comunicazione e sfruttarlo a vostro vantaggio. Dietro alla possibilità di mettere un "mi piace" - o tutte le altre "reazioni" possibili su Facebook - c'è l'attività di profilazione. Per esempio, io so che tu hai messo "mi piace" su una pagina di caccia e pesca, che sul tuo profilo dichiari di essere single e che non ti piace il ragù alla bolognese, perché hai messo un "mi fa arrabbiare". Questo significa che ho su di te delle informazioni che posso sfruttare per venderti qualcosa. Ma se conosci il meccanismo che sta dietro al media, sei anche capace di sfruttarlo a tuo favore, di non esserne schiavo e di impedirgli di controllare e indirizzare tutte le tue emozioni. È fondamentale dunque conoscere lo strumento che utilizzate, anche per esprimere delle emozioni, senza subire le costrizioni cui il media ti sottopone. Imparate a conoscere gli strumenti che avete a disposizione.

Catalina

Lo scrittore Affinati ci parla di una scuola che però non esiste. Pensate che noi non ne soffriamo? Su dieci professori quanti si interessano veramente al rapporto con noi, specie stranieri?

Mamud

Come proiettarci nel futuro se sappiamo che non c'è lavoro? Che non avrò tante possibilità finanziarie per fare gli studi, e sono egiziano?

Eraldo Affinati

Nel mio piccolo sto cercando di realizzare, attraverso gli incontri di cui già abbiamo parlato, una scuola diversa. Chi fosse interessato potrebbe contattarmi facilmente consultando il mio sito. In questo momento a Roma siamo alla Garbatella ed è lì che potremmo provare ad attuare un'alternanza scuola-lavoro. Mi trovo d'accordo sul fatto che una scuola del genere non esiste. Condivido quello che dice Catalina: questa scuola non esiste. È vero, la stiamo sognando, stiamo sognando un'altra scuola, una scuola che superi il concetto del voto, del giudizio e della semplice competenza e che realizzi un incontro umano. Per fare questo, naturalmente, bisogna lavorare molto. Bisogna riuscire ad avere il consenso non soltanto degli insegnanti e dei ragazzi ma anche delle istituzioni. Noi ci stiamo provando.

Domanda

Come si può sfuggire al mondo virtuale e alle sue influenze negative?

Domanda

Crede che il mondo virtuale possa prendere il sopravvento sul mondo reale ed annullare i rapporti umani? Come si può ovviare a questo?

Domanda

Non pensate che i vantaggi della tecnologia superino di gran lunga gli svantaggi, per altro accentuati da questo periodo di transizione tra passato e futuro?

Alessandro Gabbiadini

Ascoltando le vostre domande e riallacciandomi a quella fatta all'inizio da Benedetto, mi sembra di percepire che spesso, soprattutto chi non ha visto nascere le nuove tecnologie ma le ha ricevute belle e pronte, se ne senta quasi vittima. Il mio suggerimento è di non sfuggire il mondo virtuale, ma imparare a conoscerlo. Sapere che è un mezzo di comunicazione e che non va subito, ma usato a nostro vantaggio. Mi collego a quello che diceva Eraldo: «contattatemi tramite il mio sito web per arrivare a questa nuova scuola». Usate allora il mezzo di comunicazione per contattarlo ma non rimanetene vittime. Utilizzatelo in maniera consapevole: questa è la

chiave per non rimanere intrappolati, per uscire dal mondo virtuale. Siate consapevoli di quello che vi permette e di quello che non vi permette di fare. Bisogna studiarlo, capire cosa c'è dietro. Leggete e imparate ad utilizzare Facebook o WhatsApp in maniera consapevole.

Filippo Gaudenzi

Vorrei chiudere dicendo una cosa: voi dovete stimarvi di più. Voi siete molto migliori di Trevor di GTA, perché, mentre Trevor è uguale per tutti, ognuno di voi ha la sua specificità, la sua ricchezza. Voi potete essere i padroni del mondo, potete cambiare il mondo. Se vi stimate, se vi volete bene, se avete fiducia in voi stessi, come ha fatto Terzani che stato assunto da *Der Spiegel* - un giornale con milioni di lettori in tutto il mondo - presentandosi con la sua faccia, non con quella di Trevor. Trevor non esiste, voi esistete e fatevi valere. Grazie ad Angela Staude Terzani, grazie ad Eraldo Affinati e grazie ad Alessandro Gabbiadini. Ciao a tutti.