

Virtuale, un concetto da rivedere

Prof.ssa Alessandra Graziottin

Direttore del Centro di Ginecologia e Sessuologia Medica H. San Raffaele Resnati, Milano

Che cosa significa "virtuale"? Un crescendo di fatti drammatici, avvenuti tramite Internet, rende urgente l'interrogarci sul senso di questo termine, per un mezzo che ha continue e crescenti implicazioni per la vita reale di ognuno di noi. Si pensi agli adescamenti via web, alle diffamazioni attraverso blog o immagini videoregistrate, alle istigazioni ad atti violenti e assassini (come le stragi successe nelle scuole americane e in Norvegia alcuni mesi fa), o alla diffusione di materiale pornografico che coinvolge anche minori, per non parlare di tutto il commercio elettronico di materiale illegale. Ma anche, e soprattutto, alla banalizzazione di comportamenti illeciti, come se il termine "virtuale" regalasse automaticamente una patente di impunità, se non addirittura di liceità, a qualsiasi comportamento.

In quali accezioni questo termine è ancora appropriato, quando si parla di Internet? Per capirlo, è indispensabile interrogarci sul senso stesso della parola "virtuale". Questo termine ha una lunga storia. Originariamente latino, deriva da "virtus" e poi "virtualis", nell'accezione di potenziale. E' più noto nell'uso inglese, come in "virtual reality", in cui indica una "realtà simulata elettronicamente", per esempio, nei simulatori di volo e nei videogiochi, in cui l'uso resta appropriato. Tuttavia, anche in quest'ultimo caso è necessario un "caveat", una nota d'attenzione non marginale, per l'effetto imitazione e la potenza dei "neuroni specchio", le cellule nervose che filmano e copiano i comportamenti visti via gioco, prima di agirli. Alcuni studi indicano che i nostri bambini e adolescenti sono molto più impulsivi rispetto al passato, e che hanno una più lenta, e spesso inadeguata, maturazione del lobo frontale. Problema centrale, perché a questa parte del cervello spetta il ruolo di grande "inibitore" dell'impulsività, per rendere i nostri comportamenti "socialmente appropriati". Ed è una parte che viene "allenata", fin dalla più tenera età, attraverso il buon esempio (i bambini ci copiano in tutto) e mediante regole di comportamento fatte rispettare con affettuosa fermezza. Quanta dell'impulsività ingovernata dei nostri giovani dipende non solo dal lassismo educativo dei genitori e della scuola, ma anche dall'incitazione diretta e indiretta all'aggressività, attraverso giochi che stimolano e premiano comportamenti violenti, e che vanno così a ledere le concretissime basi neurobiologiche dell'autocontrollo, proprio a livello del lobo frontale? Tema scottante, oggi al centro di ricerche complesse. Anche il videogioco, in sé virtuale, ha dunque implicazioni reali e potenti per la salute mentale, il comportamento e il futuro dei nostri ragazzi.

Il termine "virtuale" diventa invece del tutto inappropriato, anzi francamente sbagliato, per tutto ciò che riguarda comportamenti immediatamente collegati al mondo reale. Non può e non dovrebbe essere esteso a tutte le situazioni che hanno a che vedere con Internet e, più in generale, con i mezzi elettronici. Anche perché contribuisce altrimenti ad un'erronea percezione di irrealtà, di impalpabilità, di non pericolosità e, conseguentemente, di irresponsabilità.

Nei fatti, Internet è sempre più reale, si infiltra nella nostra vita, la modifica, la condiziona in modo pervasivo, nel bene e nel male. E' un mezzo straordinario per apprendere, per comunicare, per rendere disponibili conoscenze e cure, in modo davvero diretto e immediato. Usato bene è un mezzo stupendo. Come un farmaco, non è buono o cattivo in sé: è l'uso che ne viene fatto a qualificarlo. Via Internet si può salvare. E si può uccidere. Ci si può innamorare o prostituire. Si

può essere angeli o demoni. Creare amicizie, o tradire gli amici o gli innamorati. Come nella vita. E allora, dov'è il punto? Che Internet non è una zona franca, dove esprimere i propri istinti peggiori, perché "tanto è virtuale". Nella maggior parte degli usi, anzi, Internet è crescentemente imbricato col mondo reale. La sua potenza divulgativa amplifica in modo esponenziale le conseguenze reali di ogni evento. E lo rende incontrollabile negli esiti.

Alcuni usano il web proprio come mezzo grossolano e diretto di offesa e di ingiuria, forti dell'anonimato che Internet sembra garantire, grazie a pseudonimi, nick-names e simili. Attenzione! E' un anonimato illusorio, in quanto il computer da cui partono immagini, affermazioni, video e così via, è facilmente identificabile per via elettronica da parte di apparati di specialisti delle Forze dell'ordine. E allora? Va detto con chiarezza che il diffondere via web insulti e diffamazioni, verbali o via immagine, costituisce reato. Che questo reato, come altri comportamenti illeciti via Internet, è previsto e punito dalla legge e che il suo autore è identificabile e punibile. Ed è giusto che sia così, perché si tratta di fatti concretissimi nella dinamica e negli esiti, che di virtuale non hanno più nulla. Ecco perché questo tipo di comportamento può e deve essere severamente perseguito, come indicano alcune recenti sentenze, come ogni altra forma di diffamazione e abuso, anzi più severamente, vista la potenza amplificativa e l'incontrollabilità del mezzo. E in modo esemplare se il comportamento diffamatorio ha avuto conseguenze personali gravi.

Basta allora con la storia che Internet è "virtuale", perché il mezzo è realissimo e concretissimo. Basta con gli insulti e le diffamazioni gratuite via web. Basta con il linciaggio morale che di fatto si verifica con la pubblicazione di foto intime, o altri dati personali, senza il consenso scritto della persona ritratta o filmata. Basta all'illusione di impunità. Gli autori di reati via web devono essere perseguiti e puniti perché i loro comportamenti sono reali e possono essere lesivi fino a diventare mortali.