

# La seduzione della crudeltà

di *Umberto Galimberti*

Ma siamo sicuri che giocare col virtuale non abbia effetto sul reale? Io credo di sì. E tanto per non essere troppo astratti prendiamo in considerazione tre scenari: la guerra, la violenza negli stadi e il bullismo.

## La guerra

I giochi di guerra esaltano l'eroismo, la forza, il coraggio, l'audacia, coprendo, sotto questo manto estetico, quanto di più atroce l'uomo, e solo l'uomo, ha ideato, perché, ci ricorda Hegel, a differenza dell'animale, l'uomo non uccide per mangiare, ma per ottenere dal vinto il riconoscimento della sua superiorità. I videogiochi di guerra seducono con il richiamo all'eroismo, ma perché la seduzione sia efficace occorre nascondere un elemento essenziale della guerra: il terrore, che i combattenti non possono confessare per non apparire vili. Nel videogioco non si sente odore di carne putrefatta, non si ascoltano i lamenti dell'agonia, non si vedono il sangue e le viscere che erompono dai corpi. Si osservano a distanza l'ardore e l'eccitazione, ma non si vive la paura che torce le budella. Ci vuole il caos del campo di battaglia, il suo rumore assordante e spaventoso per far capire che la guerra dei videogiochi ha il realismo di un balletto.

La guerra è necrofila, non solo perché ammazza, ma perché richiede a ciascun combattente una familiarità con la propria morte. La necrofilia è fondamentale per il mestiere delle armi, così come lo è per la formazione dei kamikaze, perché, nell'intossicazione della guerra, la necrofilia innesca quella frenesia per cui tutte le vite umane, compresa la propria, sembrano secondarie. Ma questo messaggio nel videogioco non traspare, così come non traspare la lussuria sfrenata, carica di un'energia sessuale cruda e intensa che ha il sapore della voluttà autodistruttiva della guerra stessa, dove le uniche scelte sembrano la morte o lo scatenamento della sessualità. Perché in guerra gli esseri umani diventano cose, cose da distruggere o da usare per gratificazioni carnali.

L'accumulo di distruttività, vista e seminata, diventa autodistruttività che non conosce limite. E chi gioca, anche solo a livello virtuale, con questa autodistruttività non ne resta immune. Nel videogioco, infatti, non si muore, ma dall'accumulo di distruttività e di autodistruttività nessuno difende il giocatore.

## La violenza da stadio

I videogiochi danno il contributo a quelle guerriglie simulate che poi vediamo tradotte in atto da quei facinorosi da stadio, con i loro passamontagna calati perché la violenza è codarda, coi loro fumogeni che anneriscono l'ambiente per garantire impunità, le loro sassaiole che piovono come grandine da tutte le parti in modo che non ti puoi difendere, con i petardi, che quando non spaventano, feriscono, con le loro bombe carta capaci anche di uccidere. Il virtuale, con la scusa che non è reale, apre le porte al piacere dell'eccesso, allo sconfinamento dell'eccitazione, al rituale ripetuto della messa in scena, alla festa del massacro, alla socievolezza dell'assassinio, al lavoro di gruppo dei complici, alla pianificazione della crudeltà, alla risata di scherno sul dolore della vittima, dove la freddezza del calcolo è inscindibilmente intrecciata alla furia del sangue, la noia dello spirito alla bestialità umana.

Assicurati dalla virtualità del gioco, i giocatori dei videogames, a loro insaputa, si lasciano inoculare quella violenza che è cieca perché è assurda, e assurda perché non è neppure un mezzo per raggiungere uno scopo. È puro scatenamento di forza che non si sa come impiegare, e perciò si sfoga nell'anonimato di massa, senza considerazione e senza calcolo delle conseguenze. La mancanza di scopi rende la violenza infondata, e quindi assoluta. Ma proprio nel momento in cui la violenza è libera da qualsiasi considerazione e da qualsiasi scopo, e quindi da qualsiasi razionalità, la violenza diventa completamente se stessa e si trasforma in pura e sfrenata crudeltà.

Una crudeltà che si ritualizza secondo quel meccanismo che Freud ha spiegato là dove scrive che la violenza, latente nell'inconscio individuale di ciascuno di noi, diventa manifesta nell'inconscio collettivo di massa, dove la responsabilità individuale diventa difficile da identificare e l'impunità generale diventa un salvacondotto per gesti senza motivazione, perché la violenza assoluta è autosufficiente. E siccome nei videogiochi ci sono schemi di regolarità che, per diversi che siano gli scenari, ripetono se stessi, per esorcizzare la routine che annoia, si introduce quella variante quantitativa per cui, come per i drogati, ogni volta si aumenta la dose e, con la dose, l'euforia di un incontrollato sconfinamento di sé, di una sovranità illimitata e di un'assoluta libertà dal peso della morale e del vincolo sociale.

## Il bullismo

Nei videogiochi la sfida non è tra permesso e proibito, come accadeva nei giochi di quando io ero

bambino, cresciuto in quella che potremmo chiamare 'società della disciplina, ma in conformità della 'società dell'efficienza e della performance spinta, oggi la sfida è tra il possibile e l'impossibile, senza nessun riguardo e forse nessuna percezione del concetto di limite. Per cui vien da chiedersi: qual è il limite tra un atto di esuberanza e una vera aggressione, tra un atto di insubordinazione e il misconoscimento di ogni gerarchia, tra le strategie di seduzione troppo spinte e l'abuso sessuale? E così i videogiochi hanno presa sui giovani che non si sentono mai sufficientemente se stessi, mai sufficientemente colmi di identità, mai sufficientemente attivi se non quando superano se stessi, senza essere mai se stessi, ma solo una risposta ai modelli o alle performance che i videogames a piene mani distribuiscono, con conseguente inaridimento della vita interiore, desertificazione della vita emozionale, insubordinazione alle norme sociali.

Come scrive il sociologo tedesco Falko Brask: "Meglio esagitati ma attivi che sprofondati in un mare di tristezza meditativa, perché se la vita è solo uno stupido scherzo, dovremmo almeno poterci ridere sopra". In questo modo il gioco, anche se virtuale, genera nei ragazzi un'emotività sovraeccitata che li sposta dove vuole a loro stessa insaputa, senza che un briciolo di riflessione sia in grado di raffreddare l'emozione e non confondere il desiderio con la pratica anche violenta per soddisfarlo. Il risultato, quando non si esprime nell'eccitazione della violenza, per effetto dell'assuefazione conduce all'ignavia o all'indifferenza emotiva, dove la separazione del bene dal male diventa impercettibile, così come la differenza tra il virtuale e il reale. I videogiochi non hanno l'innocenza dei giochi, e se anche l'avessero, non dimentichiamo che il gioco è il modo con cui il bambino impara a vivere nella realtà. E se questi sono i modelli su cui i nostri ragazzi si confrontano, cosa rimane da sperare?