

*Virtuale e reale nell'esperienza religiosa*

Abstract

Reincarnazione: da concetto mistico religioso a realtà virtuale nell'esperienza reale.

Il potere del Verbo che si fece carne può illusoriamente equivalere al potere dell'uomo di farsi "avatar". Identificarsi in un alter ego virtuale e immortale può dare un'esperienza di onnipotenza, e probabilmente permette di fronteggiare l'angoscia di morte alleviando così l'impotenza nel reale. Più che di reincarnazione è il caso di parlare di re-identificazione, un processo di autonoma costruzione di un altro-Sè [alter Ego] non obbligato da valori culturali o spirituali condivisi ma basato su propri desideri, non necessariamente consapevoli. Mediante le opportunità offerte dall'interfaccia tecnologica e secondo il personale livello di maturazione, ciò consente di compiere - nel mondo virtuale - ogni genere di atti, normali, anormali ed eccezionali.

Molto ricercati sono evidentemente gli atti vietati: esecrabilità e violenze di ogni genere fino all'omicidio e alla strage.

Uccidere in guerra è possibile in quanto - da sempre - l'avversario è privato dell'identità umana demonizzato e quindi disumanizzato; oggi la trasformazione del "nemico" in target elettronico - un mucchietto di pixel inquadrati in un monitor - appare una nuova frontiera, tecnologica, di quell'antico processo.

Anche stragi come quella di Columbine, i predicatori di morte delle nuove sette, i suicidi di massa, i raptus omicidi "inspiegabili", hanno spesso mostrato un comune denominatore: l'alienazione, sociale, psichica e spirituale, di chi li promuove o li perpreta, mediata da strumenti tecnologici moderni.

Mediati dalla tecnologia, eccessi di misticismo stanno diventando reale mistificazione della realtà.

È necessario chiedersi che cosa succede quando l'interfaccia tecnologica - webcam, monitor, social network, spazi tridimensionali - diventa il supporto primario della sofferenza psichica.

Il fenomeno Hikikomori in Giappone, i suoi riscontri in occidente e un caso clinico dai risvolti virtuali.

Mentre è auspicabile l'approfondimento in campo medico-biologico delle radici di queste nuove forme di psicopatologia, possiamo immaginare l'utilità di un approccio alla psiche e alla spiritualità umana sul piano dei mondi virtuali. Molti si sono già imbarcati verso il nuovo continente di Second Life; forse è tempo di pensare a tali ambiti come a "luoghi" e non più interfacce.

Cruciale interrogativo è, a mio parere, se e come, l'Aiuto - medico, psicologico, spirituale - possa vestire i panni di un avatar e ricondurre al reale chi nel virtuale si è perso.

Patrizio Romano Dell'Anna

Consulente CSSC

(Centro per lo Studio della Scienza della Società e della Cittadinanza)

Roma