

Giuseppina Berio, Psicologa-Psicoterapeuta.

Seminario AMHPPIA “Il corpo in una stanza. Dal romanzo US a esperienze cliniche: adolescenti in ritiro sociale”, 6 giugno 2022. Presentazione del libro di Michele Cocchi .

Dopo il bellissimo incontro con Miriam Monticelli e Fiorenzo Ranieri nello scorso seminario del 21 maggio, siamo ancora in tema di “ritiro sociale” . Il titolo di oggi rimanda a quello del libro a cura di A. Piotti e D. Comazzi del 2015 sulla ricerca intervento del Minotauro sugli “Adolescenti ritirati che vivono di computer”. Abbiamo deciso di iniziare presentando il romanzo US di Michele Cocchi che rivediamo oggi con gioia. Il libro, che è il suo terzo romanzo, è stato pubblicato da Fandango nella collana “Weird Young” e ha avuto diversi importanti riconoscimenti (ultimi il premio “Letteraria” del Comune di Fano e “La Pagina che non c’era” di Napoli). Scritto prima della pandemia e uscito proprio nel marzo 2020, è l’unico romanzo in Italia su un ikikomori ed è una riflessione di grande attualità sulla condizione dei tanti adolescenti che vivono in un mondo parallelo, solitario e virtuale, dal quale non riescono ad uscire.

La rete per loro, direbbe M. Lancini, curatore del corposo libro dedicato al tema della “solitudine di una generazione iperconnessa” (Cortina 2019) ha una funzione difensiva e funge da “incubatrice psichica virtuale” che consente di anestetizzare l’angoscia e la solitudine, tenendo la mente al riparo dalla vita reale, senza annullarla del tutto ed è spesso l’unico ponte con l’esterno”. Nel romanzo (liberamente ispirato a situazioni seguite da Michele) Tommaso, 16 anni, vive in una terra di confine (Airole, Ventimiglia) - come terra di confine può essere considerata l’adolescenza- si è rifugiato in casa da quando, sparito il piccolo villaggio rassicurante della sua bella infanzia, ha dovuto scontrarsi con le prime delusioni dell’adolescenza, che non riesce ad affrontare.

Il dolore del confronto e delle alte aspettative non realizzate lo hanno portato a scegliere una sorta di autocura, che è quella del rifugio nella sua camera, in cui galleggiare “sicuro dentro il suo scafandro”, anestetizzando il dolore quando “accende il portatile, indossa le cuffie e seleziona un video sul basket”, ma soprattutto quando gioca a “US” (“NOI”). Tommaso ha un’apatica vita reclusa, vede il meno possibile i genitori, il nonno, un fratello molto studioso, o la sorella maggiore che vive fuori casa. Cerca solo il contatto con un tasso che di notte visita il loro giardino. Si intravedono in vari punti del racconto i delicati equilibri di una famiglia normale, che si trova ad avere a che fare con questa situazione, tra le ansie della madre che tenta di scuoterlo e l’atteggiamento protettivo e lassista del padre. T. “si sente trattato come

un malato e sente crescere l'irritazione" (pag 58).

Più avanti si apprenderà che aveva lasciato la scuola, lo sport e le amicizie dopo una delusione per una partita a basket, sport che praticava con successo e passione. "Si ripeteva e ripeteva a tutti (pag. 147) che il motivo del suo isolamento andava ricercato nel malessere fisico, nelle macchie sulla pelle, nei giramenti di testa. La debolezza, il respiro corto non erano scuse , erano la verità Poi le macchie sono scomparse alcuni mesi più tardi... ma l'anno scolastico era ormai compromesso, così ha giurato ai suoi che sarebbe rientrato agli allenamenti e a settembre a scuola".

Si vedono anche le visite domiciliari della psicologa, che, con tatto e delicatezza, cerca di addentrarsi nel suo mondo virtuale, interessandosi a cosa avviene nel gioco e persino ai sogni che T. le vuole raccontare.

Quanto emerge dai brevi flash back e dalle rare interazioni con i famigliari fa venire in mente alcuni punti del libro di De Masi e coll. "Quando la scuola fa paura" , di cui abbiamo incontrato gli autori nel seminario del 29 gennaio, dove si parla (pag. 33- 34) di "ragazzi con fragilità narcisistica che hanno costruito una personalità precaria, apparentemente ben funzionante. Desideravano essere individui di successo e si presentavano come tali, ma erano sprovvisti di una vera forza di carattere. Erano tanto dipendenti dal bisogno di primeggiare, quanto incapaci di sopportare le frustrazioni necessarie per la crescita Erano stati bambini brillanti, che ora crollano di fronte alla prima frustrazione. Quando le frustrazioni arrivano si rompe il loro involucro identitario, provano vergogna e sono presi dal panico . Spesso erano stati bambini molto amati dalle madri, crescendo ambiscono a essere particolarmente bravi in tutto. Quando falliscono sono pervasi da un'angoscia catastrofica nonostante la spesso modestia dell'evento scatenante Dopo lo scacco si sviluppa la vergogna di essere esposti agli occhi degli altri ... La casa è il luogo protetto in cui rifugiarsi, il ritiro nel mondo virtuale è l'unica soluzione possibile. Il rifugio serve a proteggere dal dolore psichico (non raffigurabile psichicamente), è un'operazione difensiva che compensa bene l'amarezza per il fallimento e l'isolamento. I videogiochi diventano il solo luogo dove poter continuare ad avere successi ."

Nel romanzo la realtà quotidiana di Tommaso si intreccia sempre molto bene con le quotidiane missioni del videogioco US , per il quale i partecipanti devono costruire un proprio avatar e mostrarsi solo attraverso questa veste: nessuno deve infatti sapere nulla della vita degli altri, perchè il gioco lo vieta espressamente. Ogni squadra è composta

da tre giocatori impegnati in 100 campagne.

Us propone una missione quotidiana tra i massacri del Novecento e li mette ora dalla parte delle vittime, ora da quella dei carnefici: ogni giorno avranno qualcuno da salvare, o da eliminare. L'obiettivo è terminare le 100 campagne in un anno per vincere 10 milioni. Si tratta di un gioco di ruolo: con un braccialetto, un computer e un avatar Tommaso diventa Logan ed è in squadra con Rin, guerriera dal look samurai e con lo scontroso Hud.

Il territorio del gioco appare come l'elemento fondamentale del racconto e le battaglie di US diventeranno per Tommaso una palestra virtuale per la vita, che gli consentirà di passare dall'incubatrice psichica ad un percorso attraverso il mondo del dolore collettivo, a farsi domande su questi eventi e a dover sempre prendere decisioni in merito.

L'alternanza dei piani del racconto (storia di Tommaso e episodi della storia del '900 nel gioco) rende fluida e avvincente la storia, che una scrittura scorrevole e il suo ritmo rendono piacevole anche per lettori Old, inesperti di videogiochi, ma curiosi verso il mondo Young, a cui sarebbe rivolta la collana editoriale.

Le missioni mettono alla prova T. perché US si svolge tra episodi tragici del Novecento e mette progressivamente i giocatori in posizioni eticamente difficili, perché devono essere spesso tra gli esecutori: anche se è solo un videogame, i dubbi nascono e con essi persino l'empatia verso le vittime.

Le missioni portano i tre avatar a sostenere la popolazione serba nella guerra, o a essere a fianco dell'esercito italiano fascista nel terribile episodio dello sterminio di migliaia di monaci Copti di Debre Libanos, o nelle vicende che portarono alla conclusione del regime dell'apartheid in Sudafrica e altre.

Il libro può essere considerato un romanzo di formazione, perché riguarda l'evoluzione del protagonista verso una nuova maturazione e diventa un bellissimo racconto di crescita e di amicizia, in cui i tre ragazzi impareranno il valore della collaborazione e il coraggio delle proprie scelte. Con il gioco T. attraverserà il dolore collettivo della storia (e della nostra rimozione) fino a ritrovare la propria identità, svelando il proprio nome e lanciando un primo ponte con la vita reale, quando proverà curiosità verso Beatrice e Luca, nomi reali dei suoi compagni di gioco.

T. torna, nella parte finale del libro, alla sua dimensione corporea, quella stessa che all' inizio gli aveva lanciato i segnali di allarme (il sudore, i rossori, le macchie) quando era fuori casa. T. cercherà di riappropriarsi del legame con gli altri e la solidarietà diventa autentica scintilla vitale,

che consente di mettere lo sguardo su chi -nel presente- sta intorno a sé, proprio nella terra di confine in cui vive.

Si potrebbe dire che sembra esserci un primo passaggio dalla vergogna per lo sguardo degli altri, alla possibilità di avere uno sguardo su quegli altri che cercano di varcare la frontiera, proprio vicino a casa sua, attraverso il sentiero pericoloso, non segnalato nelle mappe, noto come “Passo della morte” che consente a chi fugge dalla fame o dalle guerre di arrivare a Mentone . Comincerà quindi a sentire il dolore degli altri e a provarne compassione.

Ce la farà Tommaso a uscire definitivamente dal ritiro e a superare il suo confine ?

Il finale è perfetto e commuovente, aperto a varie interpretazioni .

In conclusione, si può dire che lo spirito del romanzo si iscrive in quell'ottica che, non demonizzando l'uso dei videogiochi, ha una visione più positiva del loro utilizzo, che certo ha creato empatia nei lettori più giovani e che risente dell'interesse di Michele per il rapporto degli adolescenti con le nuove tecnologie. Peraltro anche l'OMS ha recentemente mostrato uno sguardo nuovo verso il gaming, (precedentemente segnalato come rischioso), visto come un ponte per la comunicazione e la cooperazione, come è stato durante l'isolamento sociale creato dal lockdown. Si potrebbe dire anche che il gioco del “far finta di” dei bambini, che ha ancora un momento di gloria in adolescenza nei giochi di ruolo, possa servire a sperimentare nuove caratteristiche, per prendersi ancora un pò di tempo per mostrarsi come si è davvero, con le proprie fragilità e vulnerabilità.

Anche in ambito psicoanalitico comincia ad esserci un'attenzione diversa verso l'uso dei dispositivi digitali nello spazio terapeutico, come si legge ad esempio nell' articolo su Richard e Piggie del 2016, “La prima adolescenza attraverso lo schermo: implicazioni cliniche nell'esperienza psicoterapeutica”, nel quale Angelo Bonaminio propone una riflessione sulla funzione potenzialmente terapeutica che i dispositivi digitali, e più nello specifico i videogame, possono assumere nella psicoterapia con i primi adolescenti. (L'uso di tali strumenti nello spazio analitico, attraverso l'ascolto, la condivisione e la funzione interpretativa del terapeuta può, in alcuni casi, favorire i processi di figurabilità psichica e il dispiegamento di fenomeni di transfert e controtransfert”).

Anche Paolo Carignani in “Restare connessi.L'uso del videogioco nella terapia con gli adolescenti” (articolo nel n.38, 2017 della Rivista della

Sapienza “Funzione Gamma”) evidenzia come “il videogioco, che può avere una funzione distonica con rischio dipendenza e confusione , può averne anche una sintonica e può persino diventare uno degli strumenti di scambio e di comunicazione analitica”.

Le esperienze con giovani ritirati che verranno riferite da Michele e da Fiorenzo (che risponderà così alla richiesta fattagli nel precedente seminario sulla sua ampia esperienza clinica su questa casistica) ci aiuteranno a capire meglio come sono riusciti ad incontrarli: andare, o mandare qualcuno a casa del ritirato severo? Lavorare con i genitori per cercare di far poi accedere il ragazzo allo studio? Ma anche ci aiuteranno a riflettere sulla funzione dei videogiochi nella psicoterapia: raccontati, o invece utilizzati nelle sedute, come mezzo potenzialmente terapeutico ?

Ma chiederei innanzitutto a Michele di parlarci dell’idea che ha ispirato il suo libro e di spiegarci meglio come per Tommaso il gioco US abbia costituito un’opportunità preziosa di crescita personale.