

Famiglia e comunicazione globale, il bisogno di un cambio di rapporto
Tavola rotonda alla Giornata Mondiale delle Famiglie, Milano 30 maggio
Norberto González Gaitano

Nel parlare del bisogno di un cambio di rapporto fra famiglia e comunicazione derivante dalla comparsa e uso generalizzato dei nuovi media digitali, è doverosa una premessa per evitare sia atteggiamenti catastrofistici sia trionfalismi tecnologici.

Non è mia intenzione addentrarmi adesso negli aspetti tecnologici e nelle loro possibili conseguenze sulle persone e sulla cultura, le quali sono innegabili e ambivalenti. Ogni nuovo *medium* di comunicazione introduce un guadagno culturale e contemporaneamente una perdita, come dimostrò McLuhan. Così, per esempio, la stampa estese la lettura a tutti gli strati sociali e permise l'insegnamento universale obbligatorio, ma di conseguenza offuscò tutta una cultura orale con la sua enorme ricchezza (Walter Ong). La televisione ha cambiato il modo di immaginare, di apprendere e di ragionare della generazione audiovisiva¹, così come internet sta cambiando le abitudini di consumo dei *media* e i circuiti mentali della generazione digitale.

Ogni trasformazione fa parte dello sviluppo umano. L'umanità impiega generazioni nella fatica di incorporarla, assimilarla e dominarla. In questo processo di assimilazione, che è contemporaneamente sociale e personale, si producono disfunzioni e, spesso, si paga un alto prezzo.

Mi soffermerò su tre argomenti in questa mia relazione, riprendendo idee altrove esposte: la necessità di distinguere le relazioni "reali" -quelle che creano legami- dalle relazioni virtuali; perché occorre prestare attenzione educativa ai videogiochi e, infine, un appello forte alla lettura come modo di dare risposta alla giustamente famigerata "emergenza educativa".

I. Relazioni e relazioni virtuali

"Con Facebook si entra in rete ma non si costruisce la comunità. La rete non è la comunità e la comunità non è la rete", ci ricorda Zanna nella sua *Etica della comunicazione nell'era digitale*. Una tale affermazione va intesa correttamente: 1) Non si coltiva l'amicizia con 450 persone, nel caso dei più attivi su questa rete sociale, neppure con una cinquantina di persone nel caso dei più "timidi internauti". Certamente si possono "rintracciare" vecchie amicizie di liceo o di scuola, però poi bisogna passare al rapporto personale mediato (lettera o mail all'indirizzo personale) o diretto (contatto fisico) 2) L'amicizia è una relazione bidirezionale, non gregaria o di gruppo, altrimenti diventa esibizionismo morboso, indizio di una interiorità o affettività ancora non maturata.

¹ Ai tempi della prima generazione televisiva, Marie Winn pubblicò un saggio premonitore sugli effetti del *vedere* la televisione indipendentemente dai suoi contenuti. Alcune delle ipotesi e degli interrogativi della autrice possono apparire esagerati se visti con la prospettiva di oggi; ma la conclusione generale rimane valida: la generazione televisiva vede un decremento nel pensiero verbale e logico in favore di un pensiero non verbale. Marie Winn. *The Plug-in Drug*, Viking Press, New York, 1977, pp. 33-47, pp. 48-64 y pp. 92-95. La stessa autrice si domanda più avanti se tutto questo non significhi altro che la sostituzione di una razionalità logica e tecnocratica con una razionalità affettiva. A simili conclusioni arriva Carr, nell'esaminare come Internet cambia il nostro modo di ragionare: Nicholas Carr: *The Shallows. What the Internet Is Doing to Our Brains*, Norton, New York 2010.

Non bisogna confondere connettività con relazionalità. Le relazioni, i rapporti per essere personali e quindi arricchenti, devono creare *legami*, vincoli. Le relazioni, questo tipo di relazioni, sono fondamentali per la costruzione dell'identità personale.

Alcune relazioni sono date o imposte dalla biologia (filiazione, fratellanza, paternità e maternità), altre spontanee o naturali (eros e amore), altre libere (amicizia). Ma tutte sono "disponibili" ad essere integrate e portate a compimento in modo da farci diventare ciò che siamo chiamati ad essere e ancora non siamo. Proprio perché siamo esseri corporei e quindi temporali. Ognuno di noi è certo una "sostanza individuale di natura razionale", ma siamo anche ciò che facciamo (meglio ciò che "agiamo") e anche ciò che gli altri hanno lasciato in noi nel nostro relazionarci con loro. Noi siamo quindi anche la nostra "biografia".

Consentitemi, a questo proposito, una digressione quasi intima per introdurre la questione. Diceva Pascal che "ogni disgrazia viene agli uomini da una cosa sola: il non saper restare in riposo in una camera" (*Pensieri*, n. 139). L'acuto giudizio pascaliano non è certo solo un'invettiva contro l'attivismo, ma una difesa della necessità di studio, riposo e meditazione, nel suo stile paradossale tipico. Le circostanze personali dell'estate scorsa mi hanno fatto realizzare la sentenza del filosofo e matematico francese e commisurarmi con l'impegnativo ma illuminante libro di Antonio Malo, professore di Antropologia filosofica: *Io e gli altri. Dall'identità alla relazione*. Finito il riposo forzato dovuto a un problema di salute, mentre trascorrevi alcuni giorni in paese con la mamma, 85 anni, vedova da tre, le ho detto in un momento di confidenza, così, per renderla felice: "mamma, ho letto un libro che mi ha fatto capire che né io né i fratelli - e, detto fra di noi, tutti e gli altri quattro la vogliono bene e sono bravissimi a manifestarglielo - possiamo sostituire il vuoto lasciato da papà". Ovvietà quasi banale, "riscoperta" nella lettura del libro. Mia madre ha risposto di scatto, con la naturalezza di chi ha imparato l'antropologia essenziale amando nella vita: "Ma certo, e come può essere? Lui (mio padre) è me ed io (mia madre) sono lui". Poi, mentre continuava a sbrigare le vicende domestiche con la medesima "novità" di sempre, mi faceva rivedere - ancora una volta! - le fotografie, le lettere, i ricordi di noi figli. La conoscenza sapienziale di una madre ha riassunto in un attimo di penetrante illuminazione una delle idee ritrovate in termini accademici nel libro di Malo, dove l'autore offre un'analisi antropologica molto moderna e al contempo antica della struttura della persona umana.

Relazioni virtuali

Torno alla diagnosi e alla proposta di guarigione di Malo sulla nostra cultura, una cultura ammalata e stanca, dove le persone, programmate per essere felici - e non possiamo non volerlo - tentano invano di diventarla contro il "programma". Stabiliscono "rapporti" che non integrano come relazioni perché non vogliono i legami che essi comportano. Così, ad esempio, si cercano e moltiplicano, attraverso la tecnologia, i rapporti virtuali, e si confondono o ci si nasconde o ci si maschera in essi per fuggire le relazioni, i legami.

Tutta la cultura che abbiamo assorbito, che assorbiamo inconsapevolmente, non ci prepara ad amare. La cultura simbolica costruita tramite i racconti di cinema, romanzi, tv, ecc. parla solo dell'amore romantico, che è il primo passo, semmai, dell'amore. La cultura dell'ambiente in cui ci muoviamo è permeata di egoismo mascherato di sdolcinatezza e ipocrisia. Poi ci sono delle minoranze con un'agenda di trasformazione culturale nella linea dell'ideologia del *gender* che influiscono fortemente sui media e attraverso i media per cambiare il rapporto tra natura e libertà.

Come nota di umore, e per chiudere la mia argomentazione di questa prima parte, ripropongo un *file* che gira in Internet dal titolo *Software Moglie 1.0*. Un cliente del nuovo programma si rivolge alla ditta informatica che glielo ha fornito informandola dei problemi di uso e richiedendone soluzioni "tecniche":

“Egredi Sig.ri del Servizio di Assistenza: l'anno scorso ho cambiato la versione *Fidanzata 7.0* per la versione *Moglie 1.0* e ho osservato che il programma ha dato vita ad un processo inaspettato di *Figlio 1.0* che mi occupa molto spazio e risorse importanti. Nell'opuscolo esplicativo del programma non veniva fatta menzione alcuna di questo fenomeno. Inoltre *Moglie 1.0* si auto installa in tutti gli altri programmi e si avvia in automatico all'inizio di qualunque altra applicazione, interrompendo tutte le attività del sistema. Applicazioni come: *uscita-in-bici 2.3*; *viaggi-di-avventura 4.0*; *notte-di-divertimento-con-amici 2.5*; *scalata-domenicale 5.0* non funzionano più oramai, e la cosa peggiore è che il sistema si blocca ogni volta che cerco di caricarli.

Ogni tanto, si avvia un programma nascosto (virus?) denominato *Suocera 1.0* che sembra residente nella memoria e che riesce a bloccare il sistema o che, nel migliore dei casi, fa in modo che *Moglie 1.0* si comporti in maniera del tutto imprevedibile. Per esempio, smettendo di eseguire qualunque comando da me voluto. Non c'è stata maniera di disinstallare questo programma.

Non riesco a mantenere *Moglie 1.0* eseguendo alcune delle mie applicazioni favorite. Sto pensando di tornare di nuovo al vecchio programma *Fidanzata 7.0* ma non va la funzione per disinstallarlo. Mi potete aiutare?

Grazie

Risposta (del servizio tecnico)

Caro amico: questo è un motivo di lamento molto comune tra gli utenti di *Moglie1.0*, ma è dovuto nella maggioranza dei casi ad un errore basilare di fondo. Molti utenti passano da *Fidanzata 7.0* a *Moglie 1.0* con l'idea che *Moglie 1.0* sia solo un programma di "Divertimento ed Utilità." Tuttavia, *Moglie 1.0*, al contrario di *Fidanzata 7.0*, è un Sistema Operativo completo. Ed il suo inventore lo ha progettato per controllare tutto il sistema”.

II. Perché i videogiochi sono importanti

Seguo in questa parte in buona misura le azzeccate considerazioni di Giuseppe Romano, nella recensione al libro di Tom Bissell, *Voglia di vincere. Perché i videogiochi sono importanti*².

Romano ci ricorda che: “Il videogioco è l’emblema stesso delle potenzialità che una tecnologia assai potente e versatile offre alla fantasia umana. È una forma di espressione interattiva che, per la prima volta nella storia (valendosi delle peculiarità dell’elettronica e del personal computer), introduce modelli di comunicazione non lineari e non passivi per i destinatari: diversamente da un testo scritto o da un audiovisivo tradizionale, la partecipazione richiesta prevede opzioni attive e fruizioni soggettive che configurano il “racconto” a seconda delle concrete preferenze di ciascuno. Niente più lettori o spettatori, bensì “inter-attori”, compartecipi della forma che il testo va assumendo. Chi gioca “fa” la propria storia non meno di chi l’ha creata”.

Il linguaggio dei videogiochi non differisce da quello usato quando navighiamo su un sito web in Internet: alberi di link e connessioni di significati disponibili alla scelta. I videogiochi avevano adottato questo linguaggio molto prima che il web esistesse. Ricordiamo che il primo sito online risale al 1991, quando i videogiochi vantavano già vent’anni di esistenza. Inoltre i videogiochi adoperano “tale linguaggio in maniera assai più sofisticata, con una multimedialità più matura in cui testi, immagini, colonna sonora e

² Giuseppe Romano. *Perché i videogiochi sono importanti*, in www.familyandmedia.eu/it/component/content/article/215-perche-i-videogiochi-sono-importanti.html

significati si integrano e si arricchiscono reciprocamente". L'ipertesto non è un'invenzione di Internet, ma si afferma con il suo sviluppo.

Gli ipertesti dei videogiochi hanno elaborato –prosegue Romano- “una vera e propria cultura linguistica – con grammatiche, sintassi e vocabolari adeguati – al servizio della propria dimensione ludica: trattandosi di intrattenimento, hanno saputo raggiungere ed educare a loro modo un vasto pubblico che ha continuato a crescere negli anni”.

Il titolo in inglese del libro di Bisell (*Extra lives*) ne rende meglio l'idea fondamentale, di quanto lo faccia la traduzione italiana (*Voglia di vincere*): “Il titolo originale fa riferimento alla differenza più sostanziale che esiste tra la vita vera e le sue simulazioni messe in scena nei videogiochi. In tutti i casi, quale che sia la trama, il giocatore è protagonista attraverso un proprio avatar (termine ormai popolare dopo il film di James Cameron), il personaggio che bisogna manovrare e in cui ci si immedesima per procedere nel gioco. Per quanto realistica possa essere la simulazione, giunge un momento in cui ci si accorge immancabilmente che si tratta di una finzione: è proprio il momento in cui il personaggio sbaglia e “muore”. Nel gioco infatti, diversamente dalla vita, la morte è soltanto un passo falso da cui si torna indietro senza difficoltà, per ricominciare e ritentare finché non si possa proseguire oltre”.

“In alcuni dei primi videogiochi, infinitamente più scarni nell'apparenza ma non così diversi da quelli odierni quanto a linguaggio e struttura, non soltanto si risuscitava dopo ogni morte ma addirittura si potevano guadagnare “vite extra” nella misura in cui il punteggio saliva. Dal punto di vista concettuale quelle *extra lives* erano un dono straordinario, regalavano un'immortalità ludica e tecnologica che consentiva di inoltrarsi nel gioco fino a livelli, appunto, sovrumani, ottenendo punteggi che altrimenti non sarebbero stati raggiungibili”.

Bisell ci offre una metafora dell'intera realtà dei videogiochi, come ben ha saputo cogliere Romano: “Il titolo spiega anzitutto la prospettiva dell'autore, uno scrittore brillante che decide di riflettere su un argomento che per alcuni anni gli ha sottratto una gran parte del suo tempo. È stata – e lui ne è consapevole – una vera e propria dipendenza, senza limiti né orari, aggravata dalla contemporanea assunzione di cocaina: ore e ore, giorni e notti trascorsi a immergersi dentro scenari digitali angusti o enormi, terrificanti o suggestivi, comunque tangibili perché lui ne era il protagonista. *Extra lives*, qui, è la prospettiva del sopravvissuto, del reduce che l'ha scampata oppure, se preferite, di Ulisse che infine è approdato a Itaca”.

Queste sono in sintesi, a mio avviso, alcune delle ragioni che aiutano a capire la presa dei videogiochi su tutte le età e la molla che spiega il velocissimo sviluppo di un'industria dell'intrattenimento che supera oggi quella del cinema nei ricavi e che si avvicinano sempre di più anche nei costi di produzione. Un videogioco “triple A”, per usare il termine preferito da chi si riferisce ai blockbuster, può costare 50 milioni di dollari.

Il discorso sull'importanza dei videogiochi e dei suoi effetti va al di là da una riflessione di superficie sui contenuti. Così Romano, offrendo alcuni orientamenti educativi ai genitori, affermava: “spesso i problemi cominciano prima dei videogiochi e questi non fanno che rispecchiarli. Un bambino rabbioso e violento si tufferà in un videogioco “violento” per trovare un obiettivo per la sua disposizione d'animo. In parte così facendo la sfogherà, in parte potrebbe anche amplificarla (...) La particolarità dei videogame consiste nell'immedesimazione: si gioca in prima persona. Sicché, sì, può esserci grande violenza nel far impersonare ruoli inaccettabili a chi non ha il distacco critico e la maturità per assumere una consapevolezza ironica. Per questo sconsiglio grandemente di lasciar giocare a bambini e ragazzi un gioco

come *Grand Theft Auto*, dove si assume la personalità e la carriera di un malvivente. Ma ancor più diffido di giochi come *I Sims*, dove le relazioni umane vengono “dolcemente” ma seriamente banalizzate”³. Lo stesso Bissell condivide il giudizio che sconsiglia l’uso della diffusissima serie *Grande ladro di macchine* da parte dei giovani e ne offre la ragione: “Gran parte dei videogiochi consistono nell’affrontare un mondo puerile con la mente di un adulto. I *Grand Theft Auto* (Grande ladro di macchine) è esattamente l’opposto”.

III. Emergenza educativa e letture

Davvero ci troviamo in situazione di emergenza educativa, a cominciare dal modo come si studia la letteratura nella scuola e nell’Università e quindi, di riflesso, come si legge, o come non si legge. Dice Martha C. Nussbaum, prof.ssa di Legge ed Etica nell’Università di Chicago:

“Assistiamo oggi a una crisi strisciante, di enormi proporzioni e di portata globale, tanto più inosservata quanto più dannosa per il futuro della democrazia: la crisi dell’istruzione. Sedotti dall’imperativo della crescita economica e dalle logiche contabili a breve termine, molti paesi infliggono pesanti tagli agli studi umanistici e artistici a favore di abilità tecniche e conoscenze pratico-scientifiche. E così, mentre il mondo si fa più grande e complesso, gli strumenti per capirlo si fanno più poveri e rudimentali; mentre l’innovazione chiede intelligenze flessibili, aperte e creative, l’istruzione si piega su poche nozioni stereotipate. Non si tratta di difendere una presunta superiorità della cultura classica su quella scientifica, bensì di mantenere l’accesso a quella conoscenza che nutre la libertà di pensiero e di parola, l’autonomia del giudizio, la forza dell’immaginazione come altrettante precondizioni per un’umanità matura e responsabile.”⁴

Se poi, si riflette su come si insegna in Occidente la letteratura, il giudizio si aggrava. Tzvetan Todorov chi, con Genette, è stato uno dei padri della “poetica” del discorso letterario, denuncia in un breve e affascinante saggio come decostruzionismo, nichilismo e solipsismo, che spadroneggiano oggi l’insegnamento scolastico, la critica e anche la scrittura, stanno rovinando l’interesse degli allievi per l’indirizzo letterario. In Francia, per esempio, è calato dal 33 al 10 per cento in pochi decenni: “Senza stupore alcuno i liceali apprendono il dogma secondo cui la letteratura non ha alcun rapporto con il resto del mondo e studiano soltanto le relazioni che intercorrono tra gli elementi dell’opera” (*La letteratura in pericolo*, 2008)⁵. Queste tendenze, interdipendenti fra di loro, si basano sull’idea che “una rottura radicale separa l’io del mondo” e quindi che non esista un mondo comune.

L’allarme sull’emergenza educativa l’aveva anche lanciato un teologo di spicco diventato Papa, Benedetto XVI, nella sua *Lettera alla diocesi di Roma sul compito urgente dell’educazione* (21 gennaio 2008). Essa ha avuto un notevole impatto in Italia. Fra l’altro portò al Rapporto *La sfida educativa* promosso dalla Conferenza Episcopale Italiana e pubblicata da un editore laico come Laterza.

Questi e altre diagnosi, e l’opinione condivisa da tanti, costatano un *fallimento* che non è solo scolastico, ma proprio *educativo*. Chi ne sarebbe il colpevole?

a) Il primo a sedere sul banco degli imputati sono *le nuove tecnologie*. Prima era la televisione a essere demonizzata, e lo è tuttora e non senza motivo. Incolpare la tecnologia è sempre stato un espediente facile. I rapporti e libri che denunciano l’effetto di impoverimento culturale da addebitare alle nuove tecnologie, e non senza alcun motivo, sono tanti. Ne abbiamo dato conto anche sul sito di

³ www.familyandmedia.eu/it/argomenti/gruppo-di-ricerca/209-il-potere-dei-videogiochi-intervista-al-professor-giuseppe-romano.html

⁴ Martha Nussbaum. *Non per profitto. Perché la democrazia ha bisogno della cultura umanistica*, Il Mulino, Bologna 2011.

⁵ Tzvetan Todorov. *La letteratura in pericolo*, Garzanti, 2011

Familyandmedia, per esempio: Nicholas Carr: *Acque poco profonde. Cosa sta facendo Internet ai nostri cervelli?*⁶

b) L'altro imputato degno di biasimo sono gli *adulti*, e neppure questo incriminato è privo di motivi di accusa. Mi rifaccio alla diagnosi di Alessandro d'Avenia in un suo articolo apparso su *Avvenire* raccontando le impressioni raccolte nel suo viaggio lungo e largo l'intera Italia per conferenze ed incontri in seguito al successo del suo esordio come romanziere con l'opera *Bianca come il latte, rossa come il sangue*:

“Ho sentito una professoressa dire, dopo un mio incontro: ‘A scuola dobbiamo seminare dubbi, non certezze’. Io non semino certezze ma voglia di vivere per la verità, il bene e la bellezza. L'alternativa non è tra dubbi e certezze, ma tra senso e non senso della vita. *L'epoca delle passioni tristi* (titolo di un libro che ogni educatore dovrebbe leggere) è l'epoca che ha imbrigliato le risorse migliori, perché la ricerca della verità è stata rimossa dal centro della società e delle relazioni. Non si genera vita perché si ha paura, perché non c'è verità da seguire. Chi paga la dittatura relativista sono quelli che per essenza sono fatti per la verità: i giovani. Le loro passioni tristi sono la nostra mancanza di vita interiore e di tempo, il nostro attaccamento alle cose prima che alle persone, la nostra fatica a donare, la nostra ebbrezza di carriere e consumi” (*La meglio gioventù*, in “Avvenire”, 10.06.2011).

E' la stessa diagnosi di Benedetto XVI nella lettera alla diocesi di Roma prima menzionata, eccetto che il Papa è più ottimista, più speranzoso: la questione non è addossare delle colpe agli adulti o ai giovani, che pur esistono e non devono essere nascoste, ma capire e reagire all'influenza di un ambiente culturale, “un'atmosfera diffusa, una mentalità e una forma di cultura che portano a dubitare del valore della persona umana, del significato stesso della verità e del bene, in ultima analisi della bontà della vita. Diventa difficile allora, trasmettere da una generazione all'altra qualcosa di valido e di certo, regole di comportamento, obiettivi credibili intorno ai quali costruire la propria vita”. A differenza del progresso economico o scientifico, “i più grandi valori del passato non possono essere semplicemente ereditati, vanno fatti nostri e rinnovati attraverso una, spesso sofferta, scelta personale” (idem). Poi Benedetto XVI continua con alcune direttive essenziali (criteri) sull'educazione che non è il caso ora di sviluppare.

La cultura specialistica, parte del problema

La nostra è una cultura alfabetizzata, ma che genera molte analfabete funzionali, individui che sanno tutto, o quasi tutto, sulla permeabilità intestinale del mollusco, sui geni o sul DNA... e disconoscono la dignità dell'embrione, di una persona! Tutto misurano, tutto pesano, quantificano...e dimenticano che Dio sa contare solo fino ad uno!

La specializzazione impoverisce lo spirito e l'intelligenza. Dice Tocqueville, raccontando l'America che incontrò nell'Ottocento, molto diversa da quella di oggi: “In America avviene talvolta che lo stesso uomo lavori il suo campo, costruisca la sua casa, fabbrichi i suoi utensili, confezioni le sue scarpe e tessa con le sue mani la stoffa grossolana che lo deve coprire. Questo nuoce al perfezionamento dell'industria, ma serve potentemente a sviluppare l'intelligenza dell'operaio. *Non vi è nulla che, più della divisione del lavoro, tenda a materializzare l'uomo e a togliere alle sue opere persino la traccia dello spirito*” (*Democrazia in America*).

Abitiamo una cultura dell'*esperto*: l'*esperto* è il nuovo guru del mondo sviluppato, lo sciamano della società evoluta. E certo, l'*esperto* non può essere un buon governante: “gli individui troppo angustamente confinati nell'ambito di esercizi professionali e specializzati, e per forza di cose stretti nel breve circolo di abitudini inveterate e persistenti, sono piuttosto disadatti anziché indicati per tutte quelle attività che richiedono larga conoscenza delle cose umane, esperienza degli affari complessi, colpo d'occhio

⁶ www.familyandmedia.eu/it/argomenti/facolta/158-nicholas-carr-the-shallows-what-the-internet-is-doing-to-our-brains.html

comprensivo e sintetico su quell'insieme di interessi interni ed esterni variamente intrecciati, che costituisce la totalità formativa del multiforme organismo che noi chiamiamo lo Stato" (Burke. *On the French Revolution*).

La terapia della lettura e della coltivazione dell'immaginazione narrativa

Nussbaum, dopo aver discusso sull'importanza di formare nel pensiero critico ("pedagogia socratica" la chiama, vale a dire insegnare a ragionare, a pensar per conto proprio), si occupa di questo argomento nel cap. 6, intitolato "Coltivare l'immaginazione: la letteratura e le arti". E afferma: "I cittadini non possono relazionarsi bene alla totalità del mondo che li circonda soltanto grazie alla logica e al sapere fattuale. La terza competenza del cittadino, strettamente correlata alle prime due, è ciò che chiamiamo immaginazione narrativa."⁷

La stessa risorsa che propone Todorov come parte della formazione dei giovani per il loro miglior avvenire professionale: "Quale migliore introduzione alla comprensione dei comportamenti e dei sentimenti umani, se non immergersi nelle opere dei grandi scrittori che si dedicano a questo compito da millenni? E allora quale migliore preparazione per tutte le professioni basate sui rapporti umani? Se si intende così la letteratura e si orienta in tal modo il suo insegnamento, quale aiuto più prezioso potrebbe studiare il futuro studente di diritto, o di scienze politiche, o il futuro operatore sociale o chi si occupa di psicoterapia, lo storico o il sociologo? Avere come maestri Shakespeare e Sofocle, Dostoevskij e Proust non sarebbe come approfittare di un insegnamento eccezionale?"

Ecco perché *dobbiamo leggere*. I motivi, le ragioni, gli argomenti per leggere sono svariati: 1) C'è chi legge per "dovere". I liceali italiani studiano, analizzano, vivisezionano uno dei capolavori della letteratura italiana, *I Promessi sposi*, ma forse non lo hanno *letto*. A differenza degli studenti stranieri di uno dei miei corsi di "Great books", che se ne entusiasmano. 2) Altri leggono per distrarsi. Mio padre leggeva per piacere, mia madre per distrarsi alla fine di una faticosa giornata accudendo a cinque piccole bestiole, i miei fratelli e io. Tale legittima motivazione porta a divorare i libri chiamati *brain cleaners*, libri che assolvono la loro funzione: pulire il cervello, distrarci...ma poi lasciano il tempo che trovano. 3) Altri leggono per snobismo o per curiosità. Questi inseguono le mode, i *best sellers*. A loro andrebbe ricordato il consiglio di Marco Aurelio: "Non lasciarti prendere dalla sete dei libri, se vuoi morire in pace". 4) Altri in vari momenti, leggono per *studiare*. Niente da ridire, ma questa è un'altra storia.

Ovviamente non ci sono delle regole per leggere, ma dei *criteri* di lettura. Il tempo è una risorsa scarsa e l'offerta libraria incommensurabile. Ammesso che un bravo lettore legga fra 15-20 libri per anno, riempirebbe il suo cervello, la sua anima... con uno scaffale di una modesta biblioteca comunale. Fosse solo per questo motivo, bisogna essere selettivi e lasciarsi consigliare per non perdere il tempo, ancora di più quando i libri hanno a che vedere con la fede o la morale: mettere a rischio la propria fede per letture mal assimilate o perdere la grazia per letture sconvenienti, sarebbe una vera pena.

Leggere dunque "veri libri". Afferma Guitton che "un vero libro è stato scritto in virtù di una necessità, come una vera lettura è quella che si fa spinti dall'avidità e dal desiderio (E come è consigliabile rinunciare alla lettura se non se ne sente il desiderio, così si dovrebbe evitare di scrivere un libro quando non si fosse convinti di dover trasmettere ciò che nessuno potrebbe dire se non voi)"⁸

Bisogna leggere romanzi, libri di storia, libri di scienza e filosofia -i "libri della verità pura- e anche la Bibbia, perché, come afferma Guitton, "nella nostra civiltà la Bibbia è il libro per eccellenza. La cosa più ammirevole è che non si tratta di un libro, ma di una raccolta di tutti i generi di libri, salvo l'astratto.

⁷ Martha Nussbaum, op. cit. p. 111.

⁸ Jean Guitton. *Il lavoro intellettuale. Consigli a coloro che studiano e lavorano*. San Paolo, Milano 1996.

Contiene in un piccolo volume tutte le specie della parola, dal codice al canto di amore, passando dai placidi proverbi, i pianti, le grida, alle parabole e ai racconti sanguinosi e impossibili”.

Insomma, bisogna leggere letteratura, perché la letteratura “è più densa, più eloquente della vita quotidiana ma non radicalmente diversa. La letteratura amplia il nostro universo, ci stimola ad immaginare altri modi di concepirlo e di organizzarlo. Siamo tutti fatti di ciò che ci donano gli altri: in primo luogo i nostri genitori e poi quelli che ci stanno accanto; la letteratura apre all’infinito questa possibilità di interazione con gli altri e ci arricchisce, perciò, infinitamente. Ci procura sensazioni insostituibili, tali per cui il mondo reale diventa più ricco di significato e più bello. Al di là dall’essere un semplice piacere, una distrazione riservata alle persone colte, la letteratura permette a ciascuno di rispondere meglio alla propria vocazione umana” (Todorov).

In fondo, come afferma Guitton, “l’arte di ben leggere, se sono riuscito a spiegarmi, consiste nel formarsi una seconda Bibbia per sé, e leggere la prima con intelligenza, e la seconda, che è la nostra, con fede”.