

Rita Mascialino, *Alessandro Bani: La menzogna e l'inganno*. Livorno: Casa Editrice Debatte: PREMIO FRANZ KAFKA ITALIA ® IV Edizione 2014: Terzo Premio: Recensione di Rita Mascialino.

Il saggio a cura di Alessandro Bani *La menzogna e l'inganno* (Livorno: Casa Editrice Debatte: Vincitore Premio Franz Kafka Italia ® 2014) contiene un'introduzione e sei studi a firma del curatore, lo psichiatra Alessandro Bani: *Il caso di Sofia, Aspetti psicologici della menzogna e dell'inganno, Tipi di menzogna, Psicopatologia, Clinica psichiatrica, Aspetti forensi e clinica criminologica della menzogna*, nonché contributi specialistici di Gabriele Cipriani con *Neuroimaging e menzogna*, di Mario Ghiozzi con *Ganser syndrome*, di Marina Miniati e Alessandro Bani con *Il caso di Marco: Second life e la menzogna del virtuale*, di Roberto Tamarri con *Agli albori della psicoanalisi*. Si tratta di studi interessantissimi che trattano il tema della menzogna e dell'inganno partendo da varie angolazioni che tutte convergono nella meta dell'approfondimento comparativo implicito ed esplicito delle caratteristiche psicologiche intrinseche alla personalità cosiddetta sana – tutti mentono e ingannano – e a quella cosiddetta affetta da patologie cliniche – non tutti mentono a livello patologico –, così che si dà un quadro molto puntuale per quanto generale delle tematiche in analisi strettamente collegate l'una all'altra. Il linguaggio in cui sono condotti gli studi è sia tecnico-scientifico, sia discorsivo nel senso più consono alla divulgazione, in modo tale che tutti possano avvicinare la lettura di tale saggio traendone beneficio. In particolare vorrei soffermarmi in questa recensione, che non può recensire ogni singolo studio in sé, su un paio di argomenti presi come esempio di come è stata condotta la ricerca in questione. Il capitolo dedicato al *Caso di Marco: Second life e la menzogna del virtuale* è molto adatto a dare una risposta ad abitudini psicologiche e pratiche sorte attraverso l'uso di internet e dei videogiochi molto in voga tra i giovani e anche non di rado tra i meno giovani. In *Second Life* (S.L. per abbreviare) l'individuo, più o meno ampiamente, ha abdicato o abdica sempre maggiormente alla propria personalità per come si può sviluppare nella *Real Life* (R.L. per abbreviare), sostituendo la sua persona con quella di un personaggio inventato che possa corrispondere alle sue aspettative deluse dal e nel reale, così che il possibile successo di tale personaggio possa compensare l'insuccesso e il fallimento della persona nella realtà, rendendo per altro sempre più difficile il recupero della stessa da tale situazione nel reale dato il tempo che *Second Life* porta via e dati i mutamenti psicologici che comporta dovuti al contatto penetrante con il virtuale. Gli Autori distinguono il gioco con l'avatar che prende poco tempo sullo schermo del computer e altrettanto poco nell'ambito della propria personalità dal gioco che prende spazio cospicuo davanti al computer e cospicuo anche all'interno della propria personalità, nel quale caso la via verso il trattamento psichiatrico è quasi garantita se non del tutto assicurata. Aggiungendo una mia riflessione sulla materia, in un'epoca come quella attuale, dove tutti, almeno nell'Occidente democratico, sono liberi di dare il massimo di sé e possono comunque tentare di giocare la loro carta vera e concreta sull'arena del reale, vi sono soggetti che non partecipano all'agone e comunque sognano enormi successi a compensazione della loro frustrazione. In questo caso possono diventare dipendenti dai videogiochi di gruppo tipo Computer Role Playing Games o CRPG o Videogiochi di Ruolo dove trasferiscono ogni loro desiderio inappagato, o di rivalsa per quanto non sono capaci di realizzare in concreto, sul personaggio fittizio e vivono l'inganno totale, tremendo negli esiti per come è reso possibile dal virtuale che li stacca sempre di più dalla vita reale. Si legge a conclusione del capitolo: "La condizione più grave è quella in cui il soggetto perde progressivamente ogni interesse per l'interazione con altri, va incontro a una crescente de-socializzazione. Come nelle tossicodipendenze da sostanze, l'importante è stordirsi, scacciare il dolore psichico e l'angoscia del crollo. Si può dire che questi casi costituiscono la nuova sfida umana e scientifica per le nuove generazioni di psichiatri e psicoterapeuti" (95). Per fare ancora un esempio, nel capitolo *Clinica psichiatrica* di Alessandro Bani viene data una di nuovo interessantissima e chiarissima visione panoramica dei principali disturbi di personalità collegati direttamente o indirettamente alla menzogna e alla finzione: "L'instabilità nelle relazioni

interpersonali, nell'umore, nell'immagine e nella percezione di sé caratterizzano individui che definiamo affetti da Disturbo di personalità Borderline (...) Nel soggetto affetto da Disturbo Borderline la *pseudologia fantastica* assume caratteristiche di sistematicità e più facilmente che per altre condizioni psicopatologiche rientra nell'insieme di caratteristiche quale un'attività antisociale, parassitismo, furto, sfruttamento degli altri, in cui l'elemento narcisistico fa sì che il contatto con la realtà possa essere mantenuto creando 'un falso sé' ” (45). Il linguaggio in cui è condotto tale saggio, come già accennato e come si deduce dalle due citazioni qui attuate come esempio concreto dello stile, è quanto mai scientifico e chiaro, adatto alla divulgazione di concetti importanti che oggi è bene conoscere anche da parte di qualsiasi cittadino, perché tali disturbi possano più agevolmente essere riconosciuti nei singoli individui così che si possano evitare eventuali possibili danni insorgenti dalla frequentazione di persone disturbate e manipolatrici, abituate a vivere bella finzione, nell'inganno di sé e degli altri, non di rado pericolose. Un saggio divulgativo utile a tutti, in particolare alle donne, è il caso di sottolineare, come guida nella loro scelta del partner.

Rita Mascialino