

Rivoluzioni/1 Fenomenologia dei comportamenti virtuali ed educazione

La perdita dei sensi della digital generation

*Cresce la vista, ma senza il tatto
scompare la vita vera*

S e è vero che il computer e Internet sono ormai elementi dell' esistenza di ciascuno di noi indipendentemente dall' età, non c' è dubbio che gli adolescenti di oggi ne siano i più coinvolti, poiché sono nati quando il mondo digitale si era ormai imposto. E vi è indubbiamente una differenza tra chi ha vissuto parte della propria vita in epoca predigitale e vi si è poi avvicinato con «timore e tremore», rispetto a chi li ha trovati nella propria culla, addirittura in una sala parto puntualmente ritmata da un computer. Se è vero che per impartire una buona educazione occorre conoscere i bisogni degli educandi, allora si impone una meditazione o un approfondimento su che cosa veramente sia un adolescente digitale. E che sia urgente farlo lo si coglie anche da una scuola, che non solo è poco attrezzata digitalmente, ma impone di lasciare fuori dalle aule ogni «oggetto» digitale. Durante le prove d' esame, ad esempio, gli insegnanti devono indossare l' abito del poliziotto o del detective, impegnati a scoprire qualche piccolo «criminale» intento ad usare questi strumenti proibiti, e per questo meritevole dell' anathema sit. Appare evidente in maniera precisa che la scuola non digitale è impegnata ad educare una generazione digitale. Vorrei entrare su questo tema proprio rimanendo fedele alla disciplina a cui mi dedico da sempre, cioè la scienza del comportamento umano, in particolare nel periodo della crescita. Il tema della relazione ha insegnato che per capire un allievo occorre conoscere le modalità con cui sperimenta il mondo in cui si trova. Per dirla con i fenomenologi, non è tanto importante l' essere, ma l' esser-ci, il Dasein di Husserl che si può declinare come essere-nel-mondo-qui e ora. Noi oggi semplicemente dobbiamo aggiungere l' essere-nel-mondo digitale-qui e ora. E la relazione adolescente-mondo digitale è del tutto speciale ed è in grado di indurre comportamenti collegati appunto alla digitalizzazione. La caratteristica principale del digital world è di essere un mondo analogico, a differenza del mondo razionale che è causale e progressivo. Il mondo analogico è quello dello «yes or not», non lascia spazio al dubbio, che è invece la forza stessa del procedere scientifico e che immette la dimensione del tempo che passa, poiché la ricerca è progressione, dunque proiezione nel futuro. Tutto nel mondo analogico è invece al presente: una cosa è oppure non è, si mostra nel modo A oppure in quello B. Non serve quel particolare procedere della mente che, partendo da un dato dell' esperienza, attraverso processi induttivi o deduttivi, per associazioni o distinzioni, porta al concetto, alla cavallinità di Platone per intenderci: su quel procedere con cui si apre la civiltà in cui noi stessi siamo. Tutto è riportato ad un atto operativo, legato si potrebbe dire al gesto del cliccare, del premere quel bottone che apre la pagina della risposta richiesta. E la dà in modo assoluto anche se, paradossalmente, è un assoluto del momento, dell' atto operativo. Noi vogliamo, dopo questo accenno, entrare dentro la generazione digitale per indicare gli elementi più importanti che il mondo digitale ha indotto e che rappresentano le novità di quei giovani a cui dobbiamo insegnare a vivere: questo è in sintesi lo scopo primario dell' educare. Il primo elemento è dato dall' attenzione. L' attenzione nella nuova generazione di adolescenti è molto selettiva e risponde con alta precisione ai sensi della vista e dell' udito. La generazioni dei padri e delle madri era invece prevalentemente tattile e dolorifica. Il dolore è stato sentenziato dalle pillole analgesiche, soprattutto dal loro uso che si attiva non solo nel dolore sperimentato, ma anche in quello temuto o immaginato. Il tatto, se si esclude quello dei polpastrelli degli indici che cliccano, si è fortemente impoverito e a testimoniarlo basterebbe il capitolo della sessualità di questa generazione che ha imposto l' imperativo del noli me tangere. Una adolescente

centrata sulla percezione del proprio corpo e delle sue misure, non permette affatto di essere toccata nelle zone del piacere, come se fossero destinate ad essere solo guardate. La vista è il senso dominante, ma non perché si rivolge al mondo del concreto: quello che un tempo si chiamava reale, ma al mondo del video che è il luogo in cui si rappresenta e si consuma la vita digitale. Per questo anche il termine «esperimento scientifico» ha acquisito significati completamente diversi da un tempo. Durante gli anni in cui ho lavorato nei laboratori dediti allo studio del cervello, le mie mani erano continuamente in azione tra pipette, provette, contenitori di sostanze chimiche... Visitando i nuovissimi laboratori di neurochimica oggi, incontro i miei colleghi davanti sempre a un computer. Si può dire sperimentino con la vista, non pesando sostanze o controllando reazioni. In seconda posizione si pone l'udito che è ormai continuamente stimolato in modo particolare dalla musica, ma anche dalle parole e dai rumori. Tant'è che si può dichiarare morto il silenzio in questa generazione. Viene in mente Condillac quando sosteneva con la sua teoria del «sensismo» che la mente è costruita a partire dai sensi e aveva immaginato la famosa statua che comincia a toccare, ad avvertire gli odori, a formare dei pensieri attraverso l'elaborazione dei sensi. Semplicemente per dire come modificando l'uso dei sensi si può cambiare la formazione delle idee e il procedere della mente. Il secondo elemento che caratterizza la digital generation si lega alla memoria. Presenta infatti una rivoluzione che arriva fino alla scomparsa di alcune capacità mnemoniche che non vengono più stimulate. Viene impoverita la memoria verbale, quella numerica, quella del racconto sequenziale, la memoria del tatto, mentre sono maggiormente attivate le memorie visive e quelle dei suoni. Senza memoria dei numeri, senza quella verbale (che significa anche memoria semantica) entrambe delegate alla memoria digitale, diventa impossibile formulare un pensiero articolato o comprendere un problema matematico proprio perché lo stesso uso della parola viene perduto, ridotto a suono, mancando del contesto e quindi anche del significato (etimologico o corrente) che possiede e che deve essere di dominio comune per poter comunicare. Se i due termini della comunicazione mancano delle motivazioni a «legarsi» non vi è relazione e non vi è un uso condiviso delle parole. Non a caso la generazione digitale sembra aver rinunciato alla relazione interpersonale a vantaggio di quella digitale che è visiva e auditiva. Ne deriva che, progressivamente, la lettura della Storia o di un romanzo non solo è rifiutata, ma più semplicemente non è comprensibile perché manca l'attenzione richiesta: impoverito il significato delle parole e si è persa la capacità di costruzioni del periodo. Un segno molto espressivo è dato dalla morte dei «che», quelle riprese in un periodo che hanno la funzione di riassumere ciò che si è detto e di aggiungere e sviluppare una seconda parte. La morte del «che» relativo. Tutto questo non è richiesto per la memoria delle immagini, che ha anche una zona di elaborazione cerebrale diversa dalle sedi della memoria delle parole e dei numeri. Un'attività mentale per immagini risulta più immediata, senza mediazioni simboliche. E' oggi ampiamente riconosciuta la capacità che alcune aree cerebrali hanno di modificarsi sulla base della esperienza e quindi degli stili esistenziali. Nelle zone cosiddette sensoriali del cervello si trova la rappresentazione dell'uomo che è stato dagli anatomici definito homunculus. Ha la zona orale molto vasta, quella uditiva molto meno rappresentata: basti pensare che per la nostra specie l'udito è andato verso una regressione, indicata anche dal fatto che i nostri padiglioni auricolari sono «paralizzati» rispetto ai nostri cugini scimpanzé che invece li muovono attivamente, direzionandoli. Così lo spettro di percezione non giunge né a frequenze molto basse, né molto alte, come in altre specie animali, e di conseguenza molti suoni sono per l'uomo «muti». Sia pure sulla base di questi pochissimi riferimenti, è possibile dire che anche il cervello della digital generation sta significativamente modificandosi. Le aree dell'homunculus relative al tatto e all'udito sono diverse da quelle delle generazioni precedenti. Il tatto si ridurrà con l'eccezione della rappresentazione dei polpastrelli degli indici, così avverrà per la zona orale. Ed è già accaduto per quella della sensibilità al dolore. Per l'udito si noterà un progressivo incremento che riporterà a schemi della storia antropologica passata. Il terzo elemento riguarda il modo di pensare che, come abbiamo indicato, è influenzato anche dagli stili sensoriali. Sarà un pensiero sempre meno razionale e sempre meno scandito seguendo la consecutio temporum. Un pensiero fatto di affermazioni, apodittico. E queste sono le caratteristiche del cosiddetto pensiero magico, che è tutto fondato sul credere e sullo sperimentare. Il credere è anche il fondamento delle religioni che, almeno in certe loro espressioni, non hanno tenuto conto della razionalità, come è avvenuto in San Tommaso, bensì del credo quia absurdum di Tertulliano. Della dialettica non rimarrà nemmeno l'ombra, del cartesiano «dubito» ergo sum sopravviverà solo una incomprensibile espressione: non ci sarà più niente da dimostrare e soprattutto nulla che sia oltre l'individuo, poiché esperienza e credo appartengono alla dimensione dell'ego. Negli sms, che rappresentano ormai la lingua della digital generation, già tutto questo è incluso, dalla concretezza del messaggio, la stringatezza, i neologismi e la scrittura plastica in cui le vocali e le consonanti si uniscono a segni grafici propri del disegno. Assenza dei «che», semplici affermazioni analogiche del tipo «yes or not». Gli sms, poi, richiedono una risposta in tempo reale, qui e ora. Rimandano, ma temo nel dirlo di compiere una profanazione, al linguaggio poetico. Il mondo

digitale che corrisponde, almeno in parte, a quello virtuale, dunque al mondo che non c'è rispetto a quello dei fisici e della «materia» che occupa spazio (tridimensionale), che oppone resistenza al tatto, e che è «fuori di me». Il mondo vissuto dalla digital generation, dunque, non c'è mentre l'altro è dimenticato, morto. E anche questa non è una battuta col gusto del catastrofismo, ma lo si vede ormai quotidianamente di fronte a adolescenti che vivono esclusivamente di video e di digitalizzazione. Quando se ne staccano e «lo spengono», toccano l'altro mondo ma sono presi da angoscia, da stato confusionale: una sindrome che passa quando riaccendono il mondo della virtualità e vi ritornano dentro. Lo si vede chiaramente anche quando qualche adolescente si comporta nelle piazze ripetendo esattamente ciò che ha vissuto nel mondo digitale. E se si è dedicato ad un video-gioco divertendosi a eliminare sagome umane, nella piazza vedrà gli uomini di carne come quelle sagome e può continuare a giocare, eliminandole. Il mondo virtuale ha una fondamentale caratteristica che lo rende attraente: se qualcosa non piace, si clicca e lo si fa sparire. Se in una delle classi scolastiche non piacesse, ad esempio, il professore di latino, non lo si può eliminare cliccando, a meno di non usare lo stesso indice della mano atteggiandolo ad un movimento che, anche se di poco, è diverso e serve a sparare. E non lascia quell'insegnante a continuare faticosamente il compito di educare, d'insegnare a vivere e potrà apparire una battuta di pessimo gusto, ma anche per questo bisogna continuare ad essere vivi.

RIPRODUZIONE RISERVATA **** L'autore Lo psichiatra Vittorino Andreoli è direttore del Dipartimento di Psichiatria di Verona e membro della New York Academy of Sciences. Ha studiato anche in Inghilterra e negli Stati Uniti. È autore di libri che spaziano dalla medicina alla letteratura. Per Sat 2000 ha realizzato programmi dedicati alla famiglia e agli adolescenti. Gli ultimi libri, editi da Rizzoli, sono «Carissimo amico. Lettera sulla droga», «Prete» e «Le nostre paure»

Andreoli Vittorino

Pagina 042/043

(24 novembre 2010) - Corriere della Sera

Adolescenti digitali: INCOLLATI AL COMPUTER E INADATTI ALL'IMPEGNO

Vivere solo qui e ora nello spazio di un bit

Una generazione che non riesce a coltivare rapporti duraturi e cerca emozioni sempre più intense che non danno sicurezza

Adolescenti digitali: INCOLLATI AL COMPUTER E INADATTI ALL'IMPEGNO

Vivere solo qui e ora nello spazio di un bit

Una generazione che non riesce a coltivare rapporti duraturi e cerca emozioni sempre più intense che non danno sicurezza

Dopo aver descritto sul «Corriere» le principali caratteristiche della mente della digital generation e quindi gli elementi che la differenziano dalle generazioni dei padri e ancor più dei nonni, ora ci dedichiamo alle specificità del suo comportamento. Non esiste sempre una sequenza lineare con la mente che spinge o produce i differenti modi di agire. Si conoscono comportamenti che si attuano come se la mente non li guidasse e ne diventasse essa stessa testimone. Vi appartengono tutti i movimenti automatici: quelli innati come togliere una mano dal fuoco oppure quelli appresi come il muovere le gambe su acceleratore e freno in auto, diventati automatici a seguito di un uso continuo. La dissociazione tra mente e corpo può legarsi però anche a un modo di pensare, alle filosofie. Gli adolescenti di oggi sono degli empiristi e quindi agiscono senza progettare l'azione e senza nemmeno chiedersi quali ne siano il senso e le conseguenze. Ciò li differenzia dalle generazioni razionaliste portate invece a un *primum cogitare, deinde agere*. Il che significa vivere nella immaginazione ciò che poi si sperimenterà nel mondo esterno.

Se per gli adolescenti non è facile parlare di filosofie nel senso di sistemi di pensiero critici e precisamente organizzati, non vi è dubbio che la loro tendenza a considerare e vivere soltanto il presente (il qui e ora) senza nemmeno percepire più il passato e il futuro li allontana molto dalle programmazioni. Il passato è dato, dal punto di vista comportamentale, da tutte le esperienze già fatte e che quindi diventano utili indicazioni anche per il cosa fare. Il futuro è lo spazio dell'immaginazione che permette le cosiddette ipotesi e quindi i prevedibili accadimenti che seguono a quello specifico agire.

La digital generation non ha radici: è come se il mondo fosse iniziato con la loro venuta e inoltre è come se tutto finisse tra un attimo, proprio perché la percezione del futuro è miope se non addirittura cieca.



Un'immagine di Peter Maltz (Corbis)

La prima conseguenza di questi rilievi riguarda l'impegno. Lo si definisce come partecipazione e coinvolgimento nell'eseguire un progetto per tutto il tempo di applicazione richiesto. E per questo si parla di costanza, di determinazione. L'impegno ha dunque indubbiamente bisogno di un tempo futuro, ma necessita anche della percezione di una dimensione dell'io che non si limiti a ciò che ora sono, bensì giunga a come potrò essere domani. È questa la differenza tra io attuale e io ideale: ciascuno di noi ha una rappresentazione di come vorrebbe essere, di che cosa vorrebbe fare. È ciò che dà un senso al «cosa vuoi fare da grande». Questa dimensione manca nella *digital generation*: vive in un mondo, quello digitale, che c'è quando si accende il computer,

finisce quando lo si spegne. Se dopo un attimo lo riaccende, riappare ma ha caratteristiche che non hanno alcun legame né di continuità logica né di vissuto con il precedente, per cui si tratta di un nuovo mondo che però dura la frazione del tempo in cui si mostra e si consuma. L'adolescente ha quindi un comportamento del tipo stimolo-risposta: se c'è uno stimolo è possibile una risposta, ma se manca egli è nel vuoto. E a uno stesso stimolo non dà una e una sola risposta, ma può variare ed essere del tutto casuale. Ciò non significa che manchi l'interesse, ma semplicemente che dura l'attimo presente. Non si può affermare che manchi il gusto, ma piuttosto che duri poco e che cambi nel «prossimo presente».

Questa espressione, prossimo presente, può apparire una contraddizione, ma non per la digital generation che vive solo di «presenti». Il tempo è quindi definibile come una frammentazione di attimi presenti. L'impegno è difficilmente duraturo, manca sia dell'approfondimento sia del coinvolgimento. Vi è una disponibilità a fare un lavoro purché non abbia nulla che vada al di fuori del frammento di tempo impegnato. Nell'ambito della scuola esistono certamente degli adolescenti che in quella interrogazione (stimolo) rispondono in una maniera corretta o errata secondo la valutazione degli insegnanti, ma è altamente probabile che ciò non sia affatto da leggere come impegno o disimpegno continuo, bensì come una prestazione-risposta e null'altro.

Stanno scomparendo i lavori fissi, quelli di tutta una vita, le carriere. Ebbene al di là delle ragioni economiche e produttive che possono aver causato questo importante cambiamento rispetto al passato, si deve aggiungere che essi non interessano affatto i giovani. Non ne percepiscono nemmeno il dramma della scomparsa. Hanno la mente «adatta» a lavori di breve durata e possibilmente mutevoli, per mantenere le caratteristiche di stimoli nuovi. Una delle ricadute di questo scenario la si avverte in maniera notevole sulle relazioni interumane, sui legami. Si può affermare che la *digital generation* vive le emozioni, ma non i sentimenti. In forma ancora più esplicita si tratta di una generazione incapace di legami sentimentali. L'emozione è la percezione di un cambiamento dentro di sé a seguito di uno stimolo: un evento, una immagine, un incontro. L'emozione è dunque una risposta acuta, dura fino a che è presente lo stimolo. I sentimenti sono modificazioni interiori che durano a lungo e possono diventare eterni come conseguenza di un legame con un'altra persona: un legame interpersonale, tra due o più individui. Vi è il sentimento dell'amore, dell'amicizia, della solidarietà. La loro caratteristica è di mantenersi attivi anche quando la persona a cui si è legati non è presente. La presenza (mentale) dell'assente, di chi non è sensorialmente visto o sentito.

Dopo queste definizioni, seppur semplificate, si coglie come si rendano possibili nella *digital generation* le emozioni, ma come siano ardui i sentimenti. Ne deriva che con il mondo digitale (computer, Internet) sono possibili emozioni e molto forti, non invece le relazioni sentimentali. Anche quando si chatta con un certo John di Montréal, egli forse nemmeno esiste e, se c'è, si tratta di uno dei tanti oggetti virtuali.

È questo il quadro generale, con ovviamente modulazioni e variazioni singole, che dà la misura e i limiti della vita affettiva degli adolescenti di oggi. Questo non porta solo ai rapidissimi e molteplici contatti tra un adolescente e un altro, con il miglior compagno che diventa tra un istante il peggiore, ma riguarda anche i rapporti con i genitori e con gli insegnanti. Potremmo dire che si tratta di «legami» istituiti non usando una corda per scalare l'Everest, ma fili di ragno o di seta. Nel momento in cui ci si lega, si sa esattamente che si rompe il filo che doveva unire.

Sulla precarietà dei legami affettivi nel mondo adolescenziale non è nemmeno utile insistere, tanto è evidente. Non si può ignorare comunque che ormai è in atto una precarietà anche dei legami adulti, un vincolo matrimoniale dura mediamente 4 o 5 anni, ma nei «legami» adolescenti si parla semmai di giorni. Il vivere emotivamente e non sentimentalmente porta a cercare emozioni sempre più intense, ma non indirizza alla continuità dei sentimenti. Ed è invece su questa specifica caratteristica che si sostiene la sicurezza: una vera terapia alla paura. Le emozioni non producono sicurezza ma solo novità, eccezionalità, che hanno più a che fare con la quantità. La *digital generation* ha bisogno di emozioni sempre più forti come producessero una sorta di assuefazione per cui bisogna aumentare la quantità di una droga, onde avere lo stesso effetto che in precedenza si otteneva con una dose inferiore.

Siamo giunti così a sottolineare una delle determinanti più significative per il comportamento: la insicurezza. Non abbiamo dubbio alcuno che la *digital generation* è insicura e pertanto fragile, presa sovente dal meccanismo della paura. La paura è una caratteristica biologica della specie, che fa percepire i rischi e quindi i pericoli individuati o semplicemente temuti, perché immaginari. La conseguenza di questa condizione esistenziale, almeno la più eclatante, è data dalla violenza. Sembrerà un paradosso per chi razionalmente ritiene che un gesto violento sia il risultato di una deliberata volontà di nuocere e non invece di una delle risposte possibili proprio alla insicurezza e alla paura.

Dallo studio dei casi estremi, di quegli adolescenti cioè che hanno manifestato una violenza che ha provocato morte, ho appreso chiaramente che «se vuoi capire la violenza devi prima sapere che cos'è la paura». Questa conclusione dovrebbe far meditare la generazione adulta e mostrare la inutilità di quegli interventi che pensano di risolvere la violenza adolescenziale attraverso severi autoritarismi e pene. L'insicurezza è la condizione per sentirsi fuor d'acqua, in pericolo, come se ogni cosa e ogni persona che si vede attorno fossero lì per attuare i pericoli percepiti. La paura, quando è molto intensa, ricorda il delirio: quella percezione per cui tutto il mondo sembra muoversi contro di «me».

L'altra risposta alla paura è data dalla fuga che in molte specie viventi è motoria, in quella umana si traduce per lo più psicologicamente, in un allontanarsi dal mondo come accade nella depressione. La violenza della *digital generation* è legata all'insicurezza. Il livello a cui è giunta, che non è ancora estremo, lo si deve coniugare necessariamente anche alla violenza del mondo digitale. Usando un videogioco del tipo «killer», si può giungere a uccidere 900 sagome umane nei 3 minuti della sua durata e il punteggio record si lega proprio a quanti morti si sono fatti. Il capitolo se il mondo digitale produca più stimoli violenti di quanti non ne sedi meriterebbe una lunga disamina. Ma è certo che sia la violenza virtuale sia quella espressa nel mondo concreto sono uno specchio della paura e della insicurezza. Questa considerazione riporta agli eroi e naturalmente a quelli nuovi della *digital generation*. L'eroe è colui che compie un gesto eccezionale, come bisogno estremo per vincere una profondissima insicurezza. Anche le guerre di trincea hanno mostrato che il motore degli assalti scattava quando la paura diventava insopportabile. Talora la scena era quella di un cerbiatto che attacca un leone. L'insicurezza dà un vissuto anche di fallimento, di non essere all'altezza degli altri, oscurato dalla poca stima di sé che emerge dal confronto con gli altri. La reazione violenta in questo caso si chiama «bullismo» e consiste in una *performance* eccezionale, che richiama quella di un compagno di classe realizzata in matematica o in fisica, ma che si svolge in domini del tutto estranei e anomali al luogo.

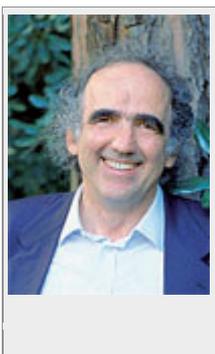
Siamo così giunti a un altro aspetto del comportamento che è certamente il più drammatico e che merita proprio per questo la massima attenzione: la percezione della morte e l'uccidere. È questo un argomento verso cui sono molto sensibile, poiché la distorta percezione della morte negli adolescenti è ormai un tema della patologia e della cura. Si sono attivate le *home life*, le case della vita, come risposta alla voglia di morire. Perdendo il significato del tempo che passa, di conseguenza la morte perde ogni valore escatologico e diventa un gesto. Come se si muovesse la mano per colpire o allontanare una mosca che si è fastidiosamente appoggiata sul proprio naso. D'altra parte come è possibile dare un senso alla morte per degli empiristi che sanno considerare solo le esperienze? Della morte non c'è esperienza: l'uomo la «conosce» solo quando egli non esiste più.

La *digital generation* sembra non tenere conto della morte, non pensarci nemmeno quando uno ammazza una persona o se stesso. Si uccide per togliere un ostacolo. Ogni concezione della morte è il risultato di un procedere della mente astratto e proiettato nel tempo fino all'eterno. Tutto questo lo abbiamo visto, non è più parte del procedere della mente delle nuove generazioni. Se non si capisce il significato della morte, non è possibile nemmeno cogliere il dramma di chi la teme, di quanti se la sentono attaccata addosso. E chi ne parla in un piano educativo constata di non venire nemmeno percepito, eppure questo è un tema necessario nel campo dell'educazione, che noi abbiamo definito «insegnare a vivere».

Queste note comportamentali degli adolescenti del tempo presente sono una premessa a riprendere il tema dell'educazione in famiglia e a scuola, con grande impegno e motivazioni poiché crescere appare per la *digital generation* veramente faticoso. Il mio compito si ferma alla descrizione del mondo adolescenziale dal punto di vista del funzionamento della mente e dei comportamenti, per lasciare alle famiglie e alla scuola i loro compiti specifici e insostituibili.

Vittorino Andreoli

10 gennaio 2011 (ultima modifica: 17 gennaio 2011) © RIPRODUZIONE RISERVATA



L'autore

- Nato nel 1942 in provincia di Cosenza, Vittorino Andreoli è uno dei più autorevoli psichiatri italiani. Membro della New York Academy of Sciences, è autore di diversi saggi e anche di opere narrative. Tra i suoi libri pubblicati da Rizzoli: «Requiem», «Le nostre paure», «Dentro la follia del mondo», «Un pellegrino».

- Il precedente articolo sulla «generazione digitale» è uscito sul «Corriere della Sera» il 24 novembre 2010: [La perdita dei sensi della digital generation](#)



Dibattiti. LA SOCIETÀ OLTRE I LUOGHI COMUNI

Videogioco (e imparo?): la generazione digitale sfida famiglia e scuola

La crescita di «adolescenti tecnologici» impone un ripensamento dell'approccio al mondo di Internet e dei modelli pedagogici

Dibattiti. LA SOCIETÀ OLTRE I LUOGHI COMUNI

Videogioco (e imparo?): la generazione digitale sfida famiglia e scuola

La crescita di «adolescenti tecnologici» impone un ripensamento dell'approccio al mondo di Internet e dei modelli pedagogici

«**Avevo vent'anni.** Non permetterò a nessuno di dire che è la più bella età della vita». Con questo famoso incipit-urlo si apriva *Aden Arabia*, il romanzo dello scrittore francese Paul Nizan. Detta oggi, dopo ottant'anni, la stessa frase apparirebbe ai più alquanto anacronistica, perché nessuno si sognerebbe di affermare, al di là della pura ovvietà anagrafica, che quell'età è la migliore possibile. Troppe incertezze per il presente e poche speranze per il futuro. Stanno meglio gli adulti, decisamente, che giudicano e poco ne sanno, alla fine, di come davvero, all'alba del 2011, si vive a vent'anni. E neanche a quindici. Trionfano, in genere, i luoghi comuni. Positivi o negativi, esaltanti o apocalittici. Chi sta con Oscar Wilde, che inveiva: «Non se ne può più dei giovani d'oggi, non rispettano più i capelli tinti». Chi con il patriota Luigi Settembrini, che attribuiva ai giovani soltanto «l'istinto del bene». Da qui gli opposti slogan da cronaca nera o da spot pubblicitario.

A complicare il tutto, c'è poi la faccenda spinosa - affrontata domenica scorsa in queste pagine da Vittorino Andreoli - dell'interazione con il mondo digitale, sentita spesso come sinonimo di passività, coazione a ripetere, rifugio nella virtualità, appiattimento in un eterno presente. Tutti argomenti che aspettano l'eventuale riscontro degli studi a venire, perché sarebbe impensabile che cambiamenti tanto

profondi siano verificabili dall'oggi al domani. In questa prospettiva è interessante sin d'ora ascoltare il parere degli scienziati che si occupano a vario titolo della cosiddetta età dello sviluppo. I quali, per la verità, si mostrano molto cauti nel trarre considerazioni *tranchant*. Per esempio, il gruppo di studiosi di Firenze, come Nicoletta Berardi e Tommaso Pizzorusso, autori del volume *Psicobiologia dello sviluppo*, che si sofferma sul rapporto tra sistema nervoso ed esperienza. Punto imprescindibile, anche se apparentemente banale: il web va considerato per quello che è, uno strumento ricco di stimoli, tenendo presente che il canale visivo, sia esso un computer o un televisore, ha un accesso diretto alla corteccia cerebrale, provocando subito delle risposte emotive: «Ogni stimolo - dice Pizzorusso - ha un impatto positivo sulle connessioni nervose: un animale che vive in un ambiente pieno di sollecitazioni ha uno sviluppo neuronale molto più forte di animali che vivono in una gabbietta vuota. Il fatto che un ragazzino (ma anche un adulto) frequenti ossessivamente siti pornografici o un blog sulle armi è sintomo di una deriva negativa che ha poco a che fare con Internet. Spesso ci si trova di fronte a casi estremi che spaventano, come il cyberbullismo, ma sarebbe assurdo sostenere che il computer è la causa di questi impulsi violenti: probabilmente senza Internet il bullismo degli stessi ragazzi si manifesterebbe con altri mezzi e in forme diverse». Altra questione dibattuta con toni spesso apocalittici è la perdita di memoria favorita dal mondo digitale: «Un leone della savana - continua Pizzorusso - non può ricorrere a Google per ricordarsi dove si trova il gregge delle antilopi: è vero che oggi le giovani generazioni tendono a delegare alla rete la loro memoria. Ciò potrebbe cambiare, alla lunga, le connessioni del cervello, ma è presto per dirlo. Spesso gli studenti rinunciano a memorizzare perché sanno che è tutto disponibile *on demand*, ma nel bagaglio di esperienze i meccanismi della memoria restano indispensabili».

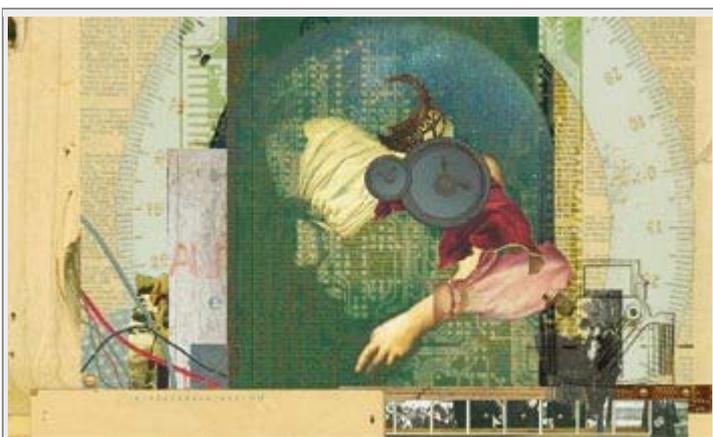


Illustrazione Jon Lezinsky (Corbis)

Per precisare il pericolo che la cultura digitale colonizzi la vita dei giovani,

Nicoletta Berardi e la psicologa dello sviluppo Ersilia Menesini fanno un'analogia:

«Certamente, il cervello degli adolescenti ha un livello di modificabilità molto elevato. Se un bambino di tre anni comincia a suonare il violino dedicandovi dieci ore al giorno, è probabile che diventi un ottimo esecutore, ma avrà uno sviluppo nettamente sbilanciato.

Un'attività ripetitiva e fissa provoca sempre uno sbilanciamento, si tratti del violino, della lettura o del computer. Certo, il computer è un mezzo socialmente deprimente: per esercitare il bullismo, il web è un canale privilegiato

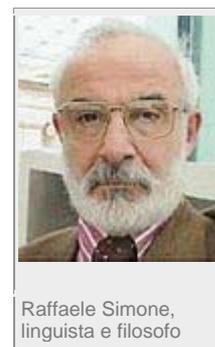
perché il mezzo indebolisce la consapevolezza della gravità dell'azione, mancando interazioni dirette con la "vittima". Ma se impariamo a camminare camminando e a parlare parlando, è altrettanto vero che impariamo a stare con gli altri avendo relazioni sociali, e rimpiazzare la socialità per molte ore con qualsiasi forma di attività solitaria è sempre negativo. L'interazione digitale con altre persone, via Internet, dà un'idea fittizia di socialità: il contatto *vis à vis* è un'altra cosa e il cervello, durante lo sviluppo, va allenato in tutte le sue competenze. Non dimentichiamo però che sui sentimenti incide non solo il web ma lo stile di vita improntato alla superficialità e ai valori consumistici».

Sembra scritto ieri, ma *Computer per un figlio*, di Francesco Antinucci, uscì nel 1999, quando ancora si cominciava a parlare di Google e di Wikipedia. I cliché che Antinucci - psicologo, linguista e studioso di processi cognitivi - provava a smontare sono ancora lì: «Nessuno strumento tecnologico - dice - modifica in profondità il modo di agire. Le nostre tecnologie, che sono tecnologie della mente, aiutano piuttosto la mente a svolgere i nostri compiti, a scrivere, ad analizzare dei dati, a estendere la memoria, a simulare la realtà... Sono come una scavatrice, che fa lo stesso lavoro che un tempo facevano cento uomini: scavare la terra». E sapete qual è il massimo delle opportunità offerte dal computer a un giovane (e non solo a un giovane)? Il videogame: «Il videogioco è lo strumento tecnologico più intelligente che esista, un simulatore della realtà. Il problema è che ci sono simulatori di una realtà banale e simulatori di una realtà ricca e complessa. Posso imparare a tirare frecce su un bersaglio, ma posso anche imparare sofisticate proprietà del mondo, con giochi tipo SimCity». Il fatto è che la funzione ludica (per non dire stupida) in genere è infinitamente superiore a quella formativa: «Certo, ma sono gli adulti che non producono videogiochi intelligenti, per la stessa ragione per cui producono

televisione mediocre. Siamo noi che inventiamo contenuti per i nostri figli. E poi c'è il problema dell'accesso generalizzato: ma tocca all'autorità dei genitori porre dei limiti, la responsabilità dell'abuso non è delle tecnologie. L'evoluzione della struttura sociale è molto più profonda di quella tecnologica: le donne lavorano, i padri sono deboli, la famiglia è più variegata... E la tecnologia è diventata il parafulmine di tutti i mali. Un errore madornale!».

Detto ciò, l'introduzione del computer come supporto educativo nelle scuole potrebbe aiutare a superare la fase della demonizzazione e ad avvicinare i ragazzi allo studio? «La scuola - dice Antinucci - è rimasta inalterata da 150 anni e vive in un anacronismo ridicolo. Oggi un ragazzo arriva a scuola dopo aver trattato con tutta la complessità del mondo, sia per le relazioni sociali sia per il bagaglio di conoscenze e di esperienze apprese anche dalle nuove tecnologie. E sono esperienze non passive come quelle del telespettatore, ma partecipative. A scuola gli dicono di star seduto su un banco a leggere un libro o a scrivere un componimento, esattamente quel che i professori richiedevano a mio nonno, con la lezione frontale, i voti, l'interrogazione... È assurdo! Una reazione oppositiva è prevedibile, perché nel frattempo il mondo è cambiato: le città, gli uffici, le banche, le fabbriche, gli ospedali... Va trasformata la struttura. Se ci decidessimo, per esempio, a fare degli investimenti per mettere a frutto nell'apprendimento scolastico i videogame, le tecnologie di simulazione o del contatto su reti sociali, i risultati sarebbero straordinari. Perché si sa che l'apprendimento dipende da due fattori: la capacità di capire e la motivazione, che è un fattore puramente emotivo. Il gioco è ciò che l'evoluzione umana si è inventata per creare motivazione. Dunque se ci metto contenuti cognitivi comprensibili ottengo strumenti di apprendimento perfetti. Il resto sono chiacchiere».

Per entrare in una lunghezza d'onda meno filodigitale bisogna rivolgersi a Raffaele Simone, linguista e filosofo del linguaggio, autore anche di studi e *pamphlet* sulle forme di sapere della globalizzazione (viene riproposto in questi giorni da Garzanti *Il nostro mite*). «Sono convinto - sostiene Simone - che l'entusiasmo generale e istintivo verso quel che viene chiamato genericamente Internet sia un atteggiamento stupido e pericoloso, proprio di chi questi mezzi non li ha mai fatti funzionare in proprio (come il capo del governo). La rete può essere utilissima per sapere qualcosa di parti del mondo dove accadono cose importanti (dalla Cecenia ad Haiti...) o per ricordarsi cos'è la trasmittanza o come si chiamava l'ultimo amante di Cleopatra; ma allo stesso tempo vomita un oceano indisponente di stupidità, di porcherie e di pornografia talmente vasto che è inimmaginabile schedarlo e controllarlo. Non a caso, la recente inondazione mondiale di pedofilia è potentemente sostenuta da risorse telematiche. Si tratta quindi di una risorsa a doppio taglio: incide e uccide». Dunque, prudenza nell'adottare il web come strumento educativo? «La scuola e le élite politiche non hanno capito assolutamente nulla e propagandano Internet come se fosse la soluzione di tutti i mali dell'educazione. La diffusione di Internet è ormai adoperata come uno degli indicatori del grado di sviluppo dei Paesi, come se non fossero più importanti l'igiene, l'acqua corrente, la scolarizzazione e la mancanza di crimini. Così facendo, ignorano tra l'altro di avviarsi essi stessi al suicidio: le risorse telematiche sono talmente preudenti, anche su animi solidi, che possono a un certo punto diventare scuola esse stesse e far fuori la scuola in senso convenzionale (come stanno già facendo)».



Per un linguista, quali mutamenti ha comportato nella facoltà argomentativa dei giovani l'interazione continua con il computer? «L'iperdosaggio telematico comporta un effetto apparentemente positivo, che è l'incremento della pratica di scrivere e di scriversi, e uno sicuramente negativo, che è il degrado violento della qualità della scrittura e dei suoi annessi. Il controllo di quel che si scrive diventa sempre più basso, perché l'operazione è fatta in fretta e sommariamente; ma anche perché la "letteratura" telematica (blog, sms, Facebook...) ha lanciato tipi testuali nuovi, brevissimi, informali, generalmente sciocchini (lo vedo dai messaggi che mi mandano i miei studenti), con simboli, abbreviazioni, faccine e altre manifestazioni emotive. Inoltre, siccome il telematico (compreso il telefonino) è infiltrante, queste cose si fanno ovunque: per strada, guidando, a scuola e tra i banchi, creando un clima di deconcentrazione e di "altrove" generale». E il tramonto della lettura tradizionale? «I vantaggi della lettura sono studiati da psicologi cognitivi da tempo: favorisce connessioni neurali, potenzia la capacità di immaginare soluzioni, arricchisce la sfera linguistica non meno che quella emozionale e testuale. Perdere tutto questo sarà un guaio».



Fulvio Scaparro,
scrittore e
psicoterapeuta

«**Non se ne può più dei giovani d'oggi**, si picchiano tra loro, ingravidano le ragazze, disprezzano i vecchi». Come ricorda lo psicoterapeuta Fulvio Scaparro, questa osservazione risale a quasi quattromila anni fa. Fu scritta su una tavoletta al tempo di Hammurabi. La storia si ripete anche nel rapporto tra vecchi e giovani? «Oggi, quando dobbiamo vendere, tutto è bello, sano e promettente. Quando dobbiamo fare notizia, tutto è brutto, malato, preoccupante. Con il risultato che, come i capponi di Renzo, insegnanti e genitori si rinfacciano la colpa dei disastri educativi, salvo trovare un accordo tra loro nel prendersela con la fantomatica "società" o con "i ragazzi di oggi". Si moltiplicano le cassandre e gli struzzi. Faticano a farsi sentire la fiducia nei giovani e i buoni esempi di adulti capaci di lottare, sognare e progettare. Quale testimone passiamo ai nostri figli se di loro ci stiamo costruendo un'immagine così desolante e disperata?». Quell'immagine non sarà forse anche lo specchio delle instabilità degli adulti? «Benché la famiglia sia molto cambiata, resta centrale il conflitto generazionale, sano finché non si trasforma in guerra. E proprio perché i figli non hanno davanti a sé molte sicurezze, non è detto che non tendano a essere più pessimisti e perfino più conservatori dei loro genitori. Resta il fatto che il clima della famiglia, le relazioni tra i genitori e tra questi e i figli, il grado di apertura all'esterno, l'esempio dei comportamenti di padre e madre, restano centrali». Ma il rifugio digitale alla fine non è anche una forma di resistenza passiva? «In effetti, il bisogno degli adolescenti di opporsi o almeno di distinguersi dai genitori, si manifesta anche nell'uso, talvolta nell'abuso, di cellulari, sms, chat, tweeting, Facebook, nell'isolarsi dietro le cuffie dell'iPod. Questa intensa attività con il mondo esterno alla famiglia è spesso vista con diffidenza dai genitori che non sono in grado di controllarla se non con mezzi punitivi, di solito inefficaci. Se in famiglia non c'è una buona comunicazione, una fiducia di base e un minimo di conoscenze tecnologiche da parte dei genitori, la tecnologia rischia di essere demonizzata dagli adulti e idolatrata dai ragazzi come via di liberazione».

Paolo Di Stefano

17 gennaio 2011(ultima modifica: 20 gennaio 2011) © RIPRODUZIONE RISERVATA