

Costruire in due

PERIODICO DI CULTURA FAMILIARE

IN QUESTO NUMERO:

**Social, chat, videogame: il tempo
sospeso degli adolescenti**

**Adolescenti e media: novità,
problemi e speranze**

Tra influencer e haters

Fondazione Compagnia di San Paolo



COSTRUIRE IN DUE
Periodico di cultura familiare
Anno L - numero 1 - 1° semestre
Gennaio/Aprile 2020

Aut. Trib. Torino n. 2057 del 31-1-1970
Sped. in Abb. Post.

Direttore responsabile:
Alberto Riccadonna

Redazione:
Alberto Castellaro, Anna Maria Foglizzo,
Costantino Gilardi, Mariella Piccione.

Fotografie:
Archivio Atmosfera
Archivio Punto Familia

Progetto grafico e impaginazione:
ATMOSFERA Comunicazione & Immagine
Torino

Stampa:
A.G.V. - Torino

Questo numero di "Costruire in due"
esce con una tiratura di 5.000 copie.

puntofamilia

Via G. Casalis, 72 - 10138 - Torino
Tel. e fax 011.44.75.906
e-mail: puntofamilia@libero.it
www.puntofamilia.it

Quota annuale 2020 € 15,00
CCP 37446101

Per consulenze in ambito psicologico,
legale, etico, ginecologico
e sessuologico è a vostra disposizione
il **CONSULTORIO**
dalle ore 15 alle ore 19
Per prenotazioni: 011.447.81.25

Editoriale

Questo numero è interamente dedicato al rapporto che i nostri adolescenti intrattengono con gli strumenti di comunicazione multimediale. Quanto è consistente questo rapporto? È reale o solo virtuale? Virtuale, viene da rispondere. Ma le ricadute di questo intenso dialogo con una tastiera e un piccolo schermo sono quanto mai concrete e invadono la vita dei ragazzi in modo allarmante. Tutto negativo? Solo pericoli e tranelli in questo frenetico digitale, o ci sono opportunità da cogliere e da valorizzare?

*A queste domande rispondono in modo articolato **Alberto Rossetti**, psicoterapeuta (**Social, chat, videogame: il tempo sospeso degli adolescenti**, p. 4) e **don Domenico Cravero**, psicoterapeuta e sociologo (**Adolescenti e media: novità, problemi e speranze**, p. 12). Un insegnante delle superiori ed una mamma aggiungono le loro riflessioni, ciascuno dal proprio punto di osservazione.*

*Alberto Rossetti, che sull'argomento ha scritto il testo **I giovani non sono una minaccia. Anche se fanno di tutto per sembrarlo**, edito per i tipi di Città Nuova nel 2019 appena concluso, presenterà il suo libro presso la sede del Punto Familia giovedì 19 marzo alle ore 20.45, in dialogo con Stefano Coscia e con il pubblico presente in sala.*

*Ringraziamo la **Fondazione Compagnia di San Paolo** (vedi a p. 11), che nel 2018 ha finanziato il rinnovamento del salone al piano seminterrato, per il contributo deliberato nel mese di gennaio 2020 per il riallestimento del piano terreno.*

Allegato a questo numero i nostri lettori troveranno un bollettino di conto corrente postale. Grazie a chi continua a sostenerci con la sua amicizia.

Per la redazione



Mentre andiamo in stampa ci giunge la notizia che il nostro amato padre Giordano Muraro, per oltre 50 anni anima del Punto Familia e della rivista "Costruire in Due", è tornato alla casa del Padre.

Lo annunciamo con dolore e rimpianto a quanti l'hanno conosciuto e apprezzato per le sue grandi doti di maestro e di guida spirituale.

Nel prossimo numero lo ricorderemo come sacerdote, teologo e uomo.

P. Costantino Gilardi e la Redazione

FAMIGLIA E SOCIETÀ

4 SOCIAL, CHAT, VIDEOGAME: IL TEMPO SOSPESO DEGLI ADOLESCENTI

Alberto Rossetti, psicoterapeuta

Oggi non è più possibile pensare alla vita di un adolescente senza le tecnologie. Il digitale non rappresenta un ambito separato della vita di un ragazzo, ma ne è parte.

11 FONDAZIONE COMPAGNIA DI SAN PAOLO

12 ADOLESCENTI E MEDIA: NOVITÀ, PROBLEMI E SPERANZE

Domenico Cravero, parroco, psicoterapeuta & sociologo

I media sono i luoghi dell'esperienza contemporanea, fluida di sollecitazioni da una parte massificanti, dall'altra localistiche e individualistiche, in un misto di creatività e di ipercriticità. Ovvio che gli adolescenti ne siano affascinati.

18 TRA INFLUENCER E HATERS

Brevi riflessioni di un insegnante e di una mamma.

Social, chat, videogame: il tempo sospeso degli adolescenti

Oggi non è più possibile pensare alla vita di un adolescente senza le tecnologie.
Il digitale non rappresenta un ambito separato della vita di un ragazzo, ma ne è parte.

Alberto Rossetti, psicoterapeuta

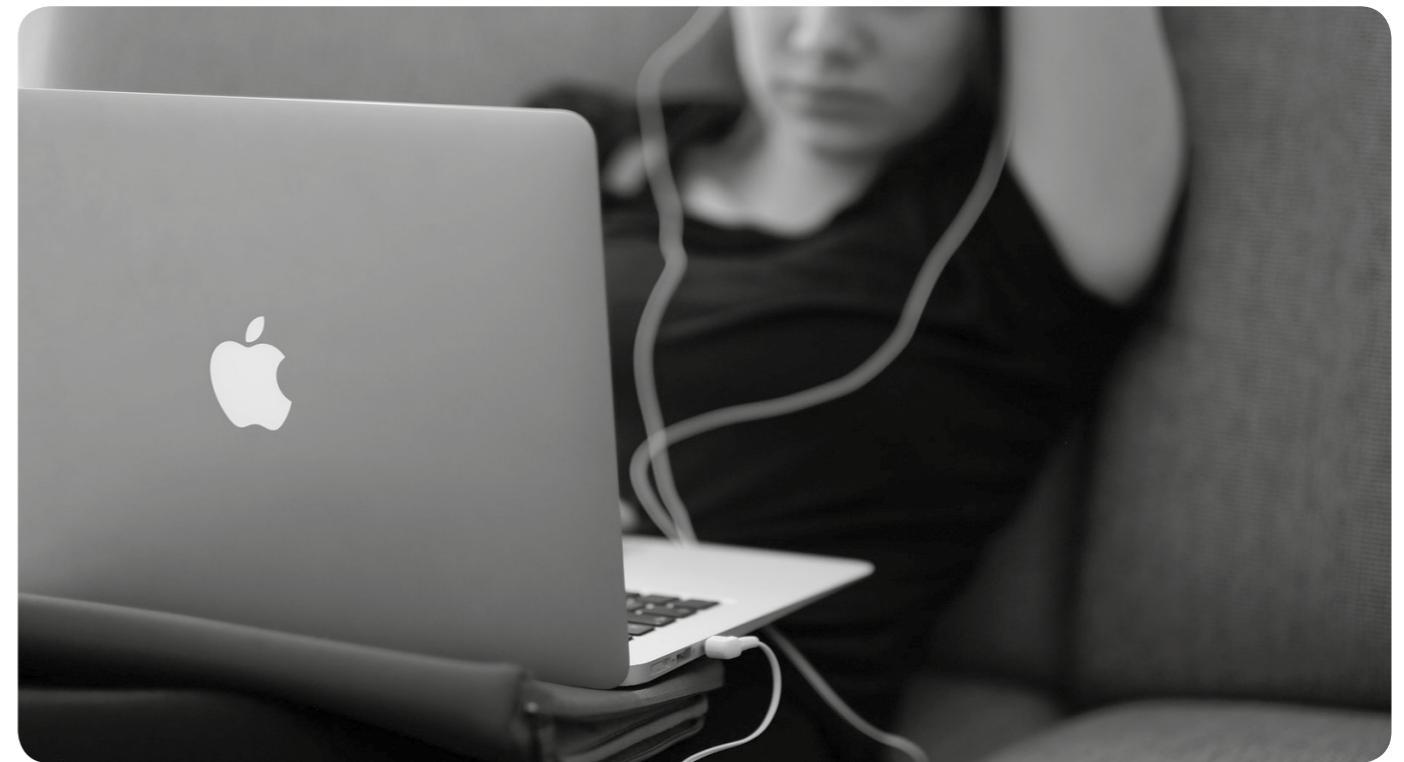
Pauline prende il suo smartphone dallo zaino e mi fa vedere un TikTok che ha appena pubblicato. Utilizzando alcune funzionalità che l'app mette a disposizione, tra cui quella di corredare i video con dei testi, scrive che sua mamma è di origini francesi e suo papà italiano. Il video va avanti, si vedono delle mani che incontrano altre mani, poi appare la scritta: «Sono italofrancese». Pauline ha 15 anni e usa TikTok da quando l'applicazione si chiamava ancora Musica.ly. Il video che ha realizzato è molto ben fatto: i movimenti di Pauline, i testi di accompagnamento, le immagini, tutto è armonizzato alla perfezione, tutto segue il ritmo della musica. Mi complimento con lei e le chiedo come mai abbia deciso di raccontare ai suoi numerosi follower le proprie origini. «Alcuni ragazzi che seguivo lo facevano – mi risponde con semplicità – e ho pensato che avrei potuto provarci anch'io. La musica mi piaceva, ho girato il video». Mai avrei pensato di trovare su TikTok, applicazione spes-

so al centro di feroci critiche, dei video in cui i ragazzi parlano con orgoglio delle proprie origini. Mosso dalla curiosità, mi sono messo a cercare altri video realizzati con la stessa base musicale scelta da Pauline per il suo, e mi sono ritrovato a guardare i lavori di tanti giovani provenienti da tutto il mondo. Mi sono soffermato su quello di una ragazza statunitense, seguita da 35 mila persone, che, ballando e sorridendo, ha scritto, a conclusione del suo lavoro: «Mia mamma è morta quando avevo due anni. Mio papà se n'è andato quando sono nata. Nessuna idea di quello che sono. Adottata». Il suo Tik-Tok aveva ricevuto 53.000 like¹. TikTok, Instagram, WhatsApp, Twitch. E poi Fortnite, Call of Duty, league of Legend. È praticamente impossibile restare al passo degli adolescenti. Senza contare che ciascuna di questi social network o videogame ospita al proprio interno infiniti micro mondi. TikTok, solo per citare l'ultimo arrivato, conta circa 800 milioni utenti e la rapidità con cui si diffondono le sfide, le mode le tendenze

è impressionante. Non dobbiamo cadere nell'errore, per di considerare tutto negativo, come si legge dalla storia di Pauline, una delle ragazze che ho intervistato all'interno del mio libro *I giovani non sono una minaccia*. Oggi, per un adolescente, l'identità, le relazioni, il divertimento, la sessualità, il futuro, la politica e la stessa religione passano, per qualche verso, dalle nuove tecnologie. Questo significa che se si vuole avvicinare questo tema con attenzione e rigore, bisogna sempre ricordarsi di avere di fronte degli adolescenti.

Il tempo sospeso dell'adolescenza

La parola adolescenza, utilizzata per la prima volta nel 1904 da Granville Stanley Hall, significa *diventare grandi*. È il periodo in cui un ragazzo, indicativamente tra gli 11 e i 18 anni, è portato a cambiare il proprio modo di stare al mondo, in cui si sente con più forza l'esigenza di trovare un proprio spazio. Non è più il bambino che era, in balia dei suoi genitori. Ma non è ancora



l'adulto che sarà. Il suo corpo comincia ad avere un peso, una forma, un odore. In effetti una delle radici etimologiche della parola adolescenza è proprio *avere un proprio odore*. Scomodo, magari. Non piacevole. Ma singolare, unico, da ascoltare. Lo sguardo degli altri, poi, fa improvvisamente toccare con la mano la differenza tra l'essere uomo o donna, bello o brutto, piacevole o meno. Quanti ragazzi fanno risalire i propri problemi ai primi anni dell'adolescenza quando si sono accorti della loro differenza. Una ragazza di 17 anni, ad esempio, mi dice che «sono sempre stata un po' grassa, questo sì. Ma è solo a 12 anni che me ne sono reso conto, che ne ho preso coscienza e non lo potevo sopportare». L'adolescenza è un inizio. L'identità, le relazioni, le passioni iniziano durante questo periodo. Anche il legame con i genitori non può più essere quello di sempre. L'adolescente entra in un tempo nuovo, un tempo in cui a farla da padrone è il presente, mentre passato e futuro sono solo un sottofon-

do. Il passato è un tempo da cui prendere le distanze. Non potrebbe essere altrimenti: i ragazzi hanno bisogno di abbandonare la loro vecchia pelle, di non portarsela appresso più del dovuto. Il futuro, ugualmente, è qualcosa che non è ancora e che dunque non si può programmare. Lo dice bene Holden Caulfield, uno degli adolescenti più famosi e a cui sono più legato.

*Un sacco di gente, soprattutto questo psicanalista che c'è qui, continuano a domandarmi se quando tornerò a scuola a settembre mi metterò a studiare. È una domanda così stupida, secondo me. Voglio dire, come fate a sapere quello che farete, finché non lo fate. La risposta è che non lo sapete. Credo di sì, ma come faccio a saperlo? Giuro che è una domanda stupida.*²

Il ragazzo vive dunque in un tempo sospeso. Questa è la sua forza ma è allo stesso tempo il suo dramma. A differenza degli adulti ha la necessità di provare un'esperienza, anche quando

potrebbe essere negativa, anche quando gli viene detto di lasciare perdere. E spesso, lo sappiamo bene, quando gli si chiede di fornire una spiegazione ai suoi comportamenti non è in grado di darla. «Lo facevano tutti», «mi sembrava bello», «volevo solo provare», «è solo per gioco». Spiegazioni autentiche, che però non soddisfano sempre il mondo degli adulti che, forse, vorrebbero dai giovani maggiore maturità e coerenza.

Nonostante questo, però, gli adolescenti ci chiedono di avere fiducia in loro. Oggi siamo un po' troppo spaventati dai fatti di cronaca che coinvolgono i ragazzi e ci lasciamo prendere con troppa facilità dall'idea che i giovani siano senza valori, pigri, narcisi e privi di alcun interesse per il sociale. In questo clima di forte pregiudizio nei confronti dei giovani, non ci accorgiamo di un dato centrale che è bene riprendere: gli adolescenti sono sempre gli stessi. A cambiare, se mai, sono gli strumenti con cui leggere la realtà, stare in relazione, interrogarsi sul futuro.

¹ Rossetti A, *I giovani non sono una minaccia*. Anche se fanno di tutto per sembrarlo, p. 11, Città Nuova 2019

² J.D. Salinger, *Il giovane Holden*, (1951) Einaudi, Torino, p.241



Per questo è importante conoscere il mondo dei giovani ed essere aggiornati sugli spazi che frequentano, online come offline. Perché quegli spazi hanno delle loro grammatiche, delle logiche, dei rischi e delle opportunità. Ed è bene che un genitore possa decidere, soprattutto con i ragazzi più piccoli, se quegli spazi sono adeguati oppure no per il proprio figlio. Esattamente come si è sempre fatto, e si fa ancora, per gli spazi fisici. Ci si informa su chi li frequenta, sugli adulti responsabili, orari, costi. Oppure sugli amici frequentati dal figlio, che scuola fanno, quanti anni hanno, in che zona della città vivono. Sono informazioni che i genitori hanno sempre cercato di ottenere dai propri figli accettando, non potrebbe essere altrimenti, anche una certa dose di menzogna. Oggi invece viviamo nell'illusione mortifera di poter pro-

teggere i figli da un mostro esterno. Viviamo in una società molto più sicura ma abbiamo molta più ansia nei confronti dei possibili pericoli che un ragazzo può incontrare. La casa diventa il rifugio in cui un figlio è al sicuro, dove non gli può succedere nulla. I ragazzi passano allora tanto tempo in casa in compagnia dei propri smartphone, sui social o giocando ai videogame. E non ci si rende conto che sono molto più esposti di prima, che passano le loro giornate in spazi pubblici popolati da un numero quasi infinito di persone. Ecco perché bisognerebbe essere più informati sui luoghi in cui i ragazzi trascorrono le loro giornate. Sui loro smartphone i ragazzi sono nel mondo. Molto di più prima, quando trascorrevano i pomeriggi al parapetto di quartiere. Questo non significa, ovviamente, che i genitori debbano

iscriversi a quegli stessi social network o passare i pomeriggi a giocare a videogame soprattutto con i figli. Se ci pensiamo bene, infatti, nessun genitore passa il tempo seduto sulle panchine con gli amici del figlio o dentro allo spogliatoio con i suoi compagni di squadra. Ancora una volta, conoscere e interessarsi degli spazi frequentati non significa condividere quegli stessi spazi.

L'adolescente, i social e le chat

Secondo alcuni dati raccolti dal Global Web Index e relativi al 2018 in Italia il 98% delle persone che hanno accesso a Internet ha usato un social network nel mese precedente la rilevazione statistica. Da questo punto di vista, pertanto, Internet e social media sono la stessa cosa. Chi ha accesso a Internet utilizza anche almeno una piattaforma social. In real-

tà, stando sempre a queste rilevazioni, il numero medio degli account aperti da ogni utente è 7. C'è WhatsApp, YouTube, Instagram, Snapchat, TikTok, Facebook, Twitter... Come si può notare, si fa in fretta a salire a sette.

Interessante anche la quantità di tempo passata sui social. Stando sempre all'Italia, scopriamo che il tempo medio che si trascorre sui social è di 1h e 44 minuti. Vi sembra poco se pensate ai vostri figli? Avete ragione. Se ci limitiamo alla fascia d'età 16-24 anni il tempo medio sale a 2h e 50 minuti. A fare alzare questo valore, però, ci si mettono le piattaforme con cui i ragazzi chattano, vedi WhatsApp, e quelle in cui guardano video, soprattutto YouTube. I ragazzi passano dunque molto tempo con il proprio smartphone ed è inevitabile, come si diceva, che la loro vita passi anche da questi canali.

Identità

Nel tempo sospeso dell'adolescenza il giovane non può fare a meno di interrogarsi sulla propria identità. Chi sono? Cosa mi piace? Con chi voglio passare il tempo? Sono solo alcune delle domande che occupano la testa di un ragazzo, ieri come oggi. La differenza è che oggi queste domande vengono poste anche all'interno dei social network dove, come vedremo, è relativamente più semplice avere delle risposte.

Uno dei social più utilizzati dal mondo giovanile è Instagram, proprietà di Mark Zuckerberg. Su Insta, come piace chiamarlo ai ragazzi, si possono pubblicare dei post o fare delle storie. Le storie, a differenza dei post, hanno una durata limitata: 24 ore. Passato questo tempo, svaniscono. Al centro di Instagram

la vita delle persone. Attraverso le storie si raccontano frammenti di quotidianità mentre nei post troviamo una sorta di book fotografico o, come mi hanno raccontato alcuni ragazzi, un biglietto da visita. Per farsi un'idea di una persona, infatti, oggi è sufficiente andare su Instagram e raccogliere informazioni.

L'immagine che i ragazzi costruiscono di se stessi e degli altri, pertanto, passa anche, se non soprattutto, da Instagram. Mai prima dell'avvento dei social l'essere umano era stato in grado di gestire la propria immagine in maniera così accurata all'interno di uno spazio pubblico. Per dirla in altri termini, a nessuno era consentito il guardarsi dall'esterno, cosa che invece è possibile online. Sui social decido quale immagine rendere pubblica, in che modo modificarla e posso anche tentare di indirizzare la discussione attorno alla mia immagine. Sui social è possibile essere quello che si vuole e nel modo in cui si vuole. E in un periodo come quello dell'adolescenza è più evidente il rischio che alcuni ragazzi corrono.

Le piattaforme social infatti chiamano contenuti da dare in pasto alla rete. Per un ragazzo è molto semplice capire quali sono i contenuti che funzionano, quelli che attirano più like e visualizzazioni, e quelli che invece non suscitano grande interesse. Poi ci sono le mode, le sfide, i trend. Pubblicare contenuti nel momento in cui lo fa la tua bolla, le persone che in qualche modo ti circondano online, significa cavalcare l'ondata social, essere un po' più in vista. Ma questo significa anche inevitabilmente mettersi in situazioni potenzialmente pericolose.

Del resto, l'identità di un esse-

re umano non può che costituirsi a partire dalla relazione con l'Altro. Non esiste Io senza Altro, come ci ricorda lo psicanalista francese Jacques Lacan. Il bambino costituisce la propria immagine a partire dallo specchio, quando cioè tra i 6 e i 18 mesi attraversa una fase che Lacan definisce «stadio dello specchio». L'unica esperienza che il bambino può fare con la propria immagine è attraverso lo specchio ed è a partire da questa esperienza che in qualche modo si realizza anche l'impossibilità per ciascuno di diventare tutt'uno con la propria immagine.

Ma con l'avvento dei social avviene qualcosa di differente. Perché quell'immagine, che pur è distaccata dal corpo, si muove sulla piattaforma in rappresentanza del corpo. Anche quando un ragazzo dorme o è a scuola, il suo account è vivo e si relaziona con gli altri account. Questo spiega anche il perché dell'ansia che molte persone, ragazzi compresi, dicono di provare quando restano per molto tempo senza connessione alla rete. Da qualche parte, su quella piattaforma, c'è la loro immagine che si sta relazionando con altre persone.

Le relazioni

Non è pertanto possibile staccare l'identità dalle relazioni. Discorso valido anche in adolescenza dove i ragazzi sono molto attenti al giudizio di amici e conoscenti. A essere interessante, in questa fase della vita, non è tanto il fare una determinata cosa o il compiere un certo gesto, ma il fatto di poterlo fare insieme agli amici. È questo continuo confronto con i pari che interessa al ragazzo che in qualche modo diventa grande andando di volta in volta da una parte a seguire



il gruppo, dall'altra a differenziarsi da esso, a prenderne le distanze.

Sui social, attraverso le chat, avviene lo stesso. Anche qui c'è uno scambio con gli amici ed è anche a partire da questo scambio che i ragazzi crescono. Il problema di questi nuovi mezzi di comunicazione, però, è la velocità con cui mettono in relazione le persone. Non a caso si chiamano servizi di Instant Messaging. Puntano sull'istante, sul ridurre le distanze tra le persone, sull'immediatezza dell'incontro. Ecco perché molto spesso facciamo fatica a non rispondere immediatamente a una notifica di WhatsApp o ci sentiamo in colpa se rispondiamo con ore di ritardo. Un errore che i ragazzi non commettono quasi mai perché per loro non c'è molta differenza tra lo scambio che avviene di persona

e quello scritto mediato da uno smartphone. Con tutti i rischi che ne possono derivare.

La popolarità

Tutte queste piattaforme, infine, sottolineano molto tutti i parametri di grandezza. Quanti amici, quanti follower, quanti like, quante visualizzazioni. Sono tutte tecniche che vengono utilizzate per invogliare le persone, ragazzi compresi, a pubblicare e a cercare di accrescere la popolarità all'interno della rete. Da un altro punto di vista, potremmo dire che sono dei feedback in tempo reale che restituiscono alla persona un valore sul proprio livello di popolarità. Proprio la popolarità diventa quindi una dimensione con cui i ragazzi devono oggi confrontarsi. Molto più di ieri. In effetti ho incontrato molti giovani ossessionati da like e

follower. Ragazzi che aprono su Instagram account definiti aziendali per poter accedere a un numero maggiore di dati statistici. Cosa vendono? La propria immagine. Quante persone accedono al mio profilo, quante visualizzano i miei post, da che parte d'Italia, il sesso e altro. Tutti dati che misurano, ancora una volta, la popolarità. Sembrerebbe che i ragazzi oggi debbano confrontarsi con questa nuova dimensione perché la realtà in cui si muovono è infinitamente più estesa di prima. Non c'è più solo la classe, la scuola, la piazza. Ci sono milioni di account. Su Instagram e TikTok, ovvero i più amati tra i giovani, ogni account, quindi ogni persona, può avere un suo seguito: i follower. Non sono più solo le persone famose a essere seguite. Oggi qualunque ragazzo è al vertice di una pic-

cola comunità di follower. C'è chi ne ha "solo" 80, chi 500, chi migliaia. Sulla propria bacheca, sul proprio canale, i ragazzi pubblicano contenuti rivolti ai propri follower. I social forniscono popolarità a tutti e in adolescenza questo poter essere al centro delle attenzioni degli altri è decisamente allettante. Anche qui, con tutta una serie di problemi, come ad esempio il cyberbullismo o l'hat speech.

L'adolescente e i videogame

Non ci sono però solo i social. Dal report pubblicato dall'AESVI (Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi Italiani) è emerso che negli ultimi 12 mesi in Italia hanno giocato a videogame 67 milioni di persone, ovvero il 37% della popolazione tra i 16 e i 64 anni. Le fasce di popolazione che giocano di più sono quelle comprese tra i 15 e i 34 anni e tra il 45 e i 64 anni. A giocare sono sia i maschi che le femmine e i dispositivi che vengono più utilizzati per videogiochi sono quelli mobile, come smartphone o tablet, anche se è con le console che i ragazzi passano più ore di fronte agli schermi, oltre 5 ore in media alla settimana.

Numeri importanti, che come si può notare non riguardano solo la fascia di popolazione più giovane, a dire il vero un po' esclusa da questa rilevazione. Numeri che ci aiutano, per , a comprendere la portata del fenomeno videogame. Oggi si videogioca tanto, a tutte le età, ed è molto difficile incontrare un ragazzo che non abbia mai giocato almeno una volta nella vita a un videogame. Per fortuna, il numero delle persone che sviluppano sintomi collegabili a un'eccessiva esposizione ai videogame non è altrettanto alto. Intendo dire che ci posso-

no essere dei problemi, molti genitori li vivono in casa, ma che la stragrande maggioranza delle persone gioca, magari anche tante ore, ma non sviluppa sintomi.

A Maggio 2019 l'Organizzazione Mondiale della Sanità ha inserito il "gaming disorder" tra le patologie all'interno dell'International Classification of Disease (ICD). Non senza polemiche e criticità, a onor del vero. Per molti ricercatori, infatti, l'OMS ha preso questa decisione con eccessiva leggerezza e non ha dato peso a tutta una serie di ricerche che viaggiano in una direzione opposta.

Dal mio punto di vista giocare a un videogame può provocare una forma di dipendenza. Un po' come capita con quelle che vengono definite dipendenze comportamentali. C'è un comportamento che non è patologico per la maggioranza della popolazione ma diventa problematico per qualche persona in determinate situazioni. Quindi non si può paragonare il videogame a una sostanza stupefacente o al giocare d'azzardo. E non si deve dare con troppa facilità ai giovani dei "dipendenti". Anche perché parlare di dipendenza in adolescenza è molto problematico.

Ci sono però dei tratti nei videogame che possono in effetti spingere alcune persone a giocare tanto, in alcuni casi a non fare altro che giocare. Li ha studiati una sviluppatrice di videogame statunitense, Jane McGonigal che, tra le altre cose ci fa anche notare l'esistenza di una moltitudine di giochi e videogiochi. "Non c'è mai stato nella storia umana un tempo in cui siano esistiti più forme, più piattaforme e più generi di gioco di quanti ne abbiamo a disposizione oggi. Abbiamo giochi per un singolo giocatore, per molti giocatori e anche

quelli massivamente multiplayer. Abbiamo giochi che possiamo fare sul personal computer, su una console, su un dispositivo portatile e sul cellulare – per non parlare dei giochi che ancora praticiamo su campi erbosi o in terra battuta, con le carte o sulla scacchiera. Possiamo scegliere fra minigiochi da cinque secondi, giochi casuali da dieci minuti, giochi d'azione da otto ore e giochi di ruolo che vanno avanti indefinitamente per ventiquattro ore al giorno, trecentosessantacinque giorni all'anno. Ci sono giochi che seguono il filo di una narrazione e altri che non hanno una storia. Ci sono giochi con e giochi senza punteggio. Ci sono giochi che mettono alla prova soprattutto il nostro cervello o soprattutto il nostro corpo – e una infinità di combinazioni intermedie."

Ma quali sono queste caratteristiche? Le elenco tutte e poi mi soffermo su alcune più nel dettaglio: *Obiettivi chiari, Regole, Feedback in tempo reale, Fallimento positivo, Socievolezza ambientale, Progetto ed ambiente epico.*

I videogiochi, non potrebbe essere altrimenti, hanno fin dall'inizio degli *obiettivi chiari* e delle *regole* che il ragazzo deve rispettare, è obbligato a farlo per poter giocare. Poi *Feedback in tempo reale* delle proprie azioni all'interno del videogioco. Sono tutti quegli elementi che aiutano il giocatore ad avere la percezione di quello che sta capitando nel gioco: quanta vita a disposizione, quanti giocatori ancora vivi, quanto tempo prima di raggiungere l'obiettivo. Questo punto è centrale e più di altri invita i giocatori a continuare, a non smettere, a fare ancora una partita. C'è poi il *fallimento positivo*. Anche quando si perde, in un videogioco, bisogna fare

un'esperienza che non sia negativa. Bisogna che la perdita aiuti il ragazzo a comprendere che se ritenterà potrà finalmente farcela. Quest'ultimo aspetto, tra l'altro, viene oggi rinforzato anche da alcuni algoritmi che studiano il comportamento di un giocatore per evitare che abbandoni il gioco in seguito a un'eccessiva frustrazione. In qualche modo, pur che non si abbandoni, si fa in modo che sia più facile superare l'ostacolo. Per *socievolezza ambientale* si intende invece il condividere gli stessi spazi di gioco, le piattaforme, con altre persone in carne ed ossa. Come ad esempio avviene su Fortnite, dove si gioca con e contro altre persone, e dove si ha l'impressione di una continuità tra l'offline e l'online. Infine, non meno importanti, *l'aspetto epico* dei giochi. Sono belli, imponenti, curati nel dettaglio e le battaglie hanno sempre una cornice di racconto molto intrigante per chi gioca.

I videogiochi, lo si sarà capito, sono molto attraenti. In adolescenza poi alcuni di questi meccanismi possono spinge-

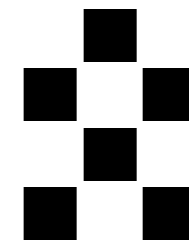
re il ragazzo a passarci tanto tempo sopra. Ho chiesto a un giovane diciottenne che ha passato la sua adolescenza dietro ai videogame cosa pensasse di questo tema. Ci ha pensato qualche secondo e poi mi ha detto: "È comodo. Giocare ai videogame è la scelta più comoda che potessi fare quando avevo tredici anni". In effetti di fronte ad alcune difficoltà che è possibile incontrare nella vita sociale, alcuni ragazzi potrebbero preferire una sorta di chiusura all'interno di questo mondo. Ma il problema, adesso è evidente, non è solo il videogame. Bisogna infatti aiutare i ragazzi ad affrontare le difficoltà evitando che si rinchiodano in un mondo comodo che però può diventare molto presto una gabbia.

C'è poi ancora un ultimo aspetto che è utile considerare. Il mondo dei videogiochi sta sempre di più trasformandosi da luogo di svago a posto di opportunità. Con i videogiochi, oggi, è possibile vivere. Non solo dalla parte di chi li programma, ma anche di chi li gioca. Ci sono campionati in-

ternazionali, mondiali, squadre con giocatori famosi in tutto il mondo. Sono i gamer pro, dove pro sta per professionisti. E i premi per chi vince sono piuttosto alti. Poi ci sono piattaforme come Twitch in cui i ragazzi giocano live, in diretta streaming, e dove altri ragazzi passano il tempo a guardarli. Anche in questo caso, i più bravi ci vivono. Un po' come accade su YouTube dove alcuni youtuber con molti milioni di iscritti sono delle vere e proprie star.

I videogame non vanno demonizzati, spero lo si sia capito. Ma non vanno neanche sottovalutati.

Sono esperienze di gioco, per alcuni aspetti anche di vita, che possono diventare molto intense. Soprattutto possono trasformarsi in luoghi di rifugio, di fuga, di nascondiglio da cui poi non è sempre immediato uscire. Ci sono tanti giochi, non solo videogame, ed è bene aiutare i ragazzi verso quelle esperienze che ampliano la loro esperienza di vita. I ragazzi vanno oggi spinti verso l'esterno, verso l'incontro, verso la scoperta. ■



Fondazione
Compagnia
di San Paolo

Fondazione Compagnia di San Paolo lavora dal 1563 per il bene comune, perché contribuisce alla promozione della cultura come opportunità di partecipazione, al supporto delle persone all'interno di una società più inclusiva e alla tutela del Pianeta in un'ottica di innovazione e sostenibilità.

Cultura, Persone e Pianeta sono infatti gli obiettivi della Fondazione, definiti in linea con l'Agenda 2030, che raccoglie gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile delle Nazioni Unite.

In particolare, contribuisce a migliorare la vita delle persone fragili, aiutandole a diventare autonome e protagoniste del proprio futuro, in una società migliore per tutti.

Promuove alleanze locali e internazionali, collaborando con tutte le realtà che mettono l'essere umano al centro. Accompagna il progetto di vita delle persone in ogni sua dimensione: un luogo in cui abitare con serenità, un lavoro che garantisca dignità e sicurezza, un'educazione per crescere cittadini consapevoli e responsabili, una comunità che si rinnova in modo resiliente e territori che diventano inclusivi.

Il Punto Familia nel 2018 ha ricevuto un contributo dalla **Fondazione Compagnia di San Paolo** per la messa a norma, la sicurezza e il riallestimento del **salone** e degli **annessi locali** al piano seminterrato in quanto tutti i locali del Punto sono utilizzati per le **attività sociali (formazione e consulenza)** della nostra Associazione.

Nel 2020 il Punto Familia ha nuovamente ricevuto un contributo dalla **Fondazione Compagnia di San Paolo** per la messa a norma e il riallestimento dei locali al piano terreno.

punto  familia

Adolescenti e media: novità, problemi e speranze

I media sono i luoghi dell'esperienza contemporanea, fluida di sollecitazioni da una parte massificanti, dall'altra localistiche e individualistiche, in un misto di creatività e di ipercriticità. Ovvio che gli adolescenti ne siano affascinati.

Domenico Cravero
Parroco, psicoterapeuta & sociologo

La società ipermoderna si presenta senza centro e senza direzioni, totalmente aperta. La sovrabbondanza delle opzioni condanna le persone a scegliere senza fine. Nella società della mobilità e del cambiamento, la progettualità rigorosa e coerente è di ostacolo. Affascina la possibilità e invita alla prova. Slogan e mode si moltiplicano, come le merci nel mercato globale e le narrazioni dell'era digitale. Le certezze si dissolvono: le identità e i confini possono sempre essere contestati e le solidarietà cambiate. Ognuno deve scegliere, a proprio rischio, tra possibilità sempre plurali. Ci si sente obbligati a provarsi di continuo: si postano commenti e osservazioni, si partecipa a forum e blog, in un flusso di continua negoziazione di sé, nella "società paritaria". Ciò che in superficie si presenta come differenziazione, in profondità è trattato come equivalenza, nell'unico orizzonte della società-mondo.

Media e società evolvono indipendentemente ma contemporaneamente. È evidente la direzione: la pluralità (tutto può essere messo a confronto), la virtualità (tutto è possibile diversamente), la contingenza (i giochi sono sempre aperti), la riflessività (tutto può essere messo in discussione). Se ogni cosa può essere altrimenti, l'indifferenza diventa costitutiva; se tutto è sempre possibile, ogni cosa in fondo si equivale. Attraverso i media diventa comune osservare che non c'è un unico modo di amare, di servirsi delle cose, di essere giusti. Si danno continue alternative, si vive quindi l'esperienza come evento, come equivalente informativo. Anche l'emozione può essere progettata dall'esterno dai designer delle emozioni.

- Nativi digitali

La nostra cultura non conosce più l'iniziazione. Non riconosce neanche più le età. L'educazione religiosa e mo-

rale di un tempo, per esempio, considerava l'adolescenza come tempo di scelte impegnative e coraggiose, e la distingueva nettamente dall'infanzia. Oggi sembra che non ci sia più bisogno di crescere, di raggiungere tappe, di conquistare riconoscimenti. Digitali si nasce. Mancano sia i riti sia le persone autorevoli (genitori, insegnanti, educatori, intellettuali, datori di lavoro) capaci di comunicare il senso profondo della vita. Non rimane che cavarsela da sé, cercare nei pari il necessario riconoscimento. Tatuaggi e piercing, acconciature e forme del corpo assumono valore di simbolo. Particolari oggetti: il cellulare, l'abbigliamento, il motorino offrono una parvenza d'identità, senza bisogno di apprendistati. La festa commerciale invita a non pensare al futuro, a evadere anche dal presente, a verificare le proprie attitudini, affrontando (e inventando) rischi e imprese, in una dimensione, però, dove tutto rimane virtuale e autoreferen-

ziale, anche i modelli di vita, gli ideali, i traguardi.

All'iniziazione subentra un singolare individualismo: tutti connessi, tutti insieme, ognuno a modo suo.

- Le reti nel mondo liquido

La rete è un dispositivo culturale che crea un nuovo soggetto, consapevole di essere sempre connesso. La tecnologia modella i codici relazionali per rendere la comunicazione adatta ai valori di riferimento che sono la discontinuità, l'imprevedibilità, la flessibilità, la reversibilità. La società evolve nella direzione della liquidità, le tecnologie assumono la tendenza e la amplificano. Il sociale è modellato dalla tecnologia e viceversa.

"A cosa stai pensando?" chiede spontaneamente il web. La risposta sarà messa in pubblico. Dal proprio pubblico ci si aspetta almeno un like. Diversamente la comunicazione sarebbe perduta, lo stesso soggetto cadrebbe nell'evanescenza. Se non sono visto, non

esisto. I networks digitali producono uno spazio di flussi che pongono la società in una eterna dimensione transitoria e precaria. La liquidità ha però il suo fascino: l'io si sente più libero. Dalla società gerarchica si passa così al mondo circolare. La circolarità delle informazioni diventa liquidità: ogni cosa è in un modo ma potrebbe anche essere diversa. Si genera uno stato di tensione crescente. Conta il sentire delle persone, non la vocazione personale o la mission collettiva. Gli individui vogliono connettersi e raccontare, esprimersi e contare. L'invenzione dei giovani è ancora più evidente: prima ci si esprime, poi si riflette. La riflessione e il pensiero si sviluppano mentre la persona cerca di raccontarsi. Diventa prioritario sapere se si esiste, se si è visti e ci si sente "qualcosa per qualcuno".

- Consumo, dunque sono

La stimolazione continua della domanda e la moltiplicazione indefinita dei bisogni si accom-

pagna a un nuovo rapporto con le cose e con il tempo, una diversa relazione con sé e con gli altri. Si diffonde una nuova gerarchia dei valori e dei fini della vita. Il criterio del progresso civile è individuato nel miglioramento materiale costante della vita. La fede nel benessere e nelle comodità assume le sembianze di nuova religione di massa, diventa l'obiettivo supremo delle società democratiche. Nasce una nuova figura di consumatore: un individuo che frequenta i centri commerciali giganti, accede ai mercati mondiali, naviga nelle reti anche per gli acquisti, ricerca prodotti di qualità, sviluppa un'attenzione particolare alla salute. D'altra parte, la società della gratificazione immediata è proiettata sull'appagamento dei bisogni acquisitivi più che sull'affermazione dei valori ideali. Lo dimostra anche l'evidente paradosso di un consumatore che si crede informato e libero ma che, nei modi di vivere, nella scelta dei gusti e dei piaceri, è sempre più condizionato dalla pressione



commerciale. Il consumo non è più visto come possibile sintomo di alienazione (il consumismo) ma, tutto in positivo, come espressione di libertà. Non è più importante innanzi tutto accumulare. Che cosa servirebbe avere, se poi non si godesse ciò che si possiede? Il consumismo è inseparabile dal rapporto con le cose; conta vivere il presente.

- I tanti amici di Facebook

Presto i figli iniziano a porsi il problema di essere accettati fuori dalla propria famiglia, di appartenere a una comunità più ampia di quella della propria casa. La sua nuova (e provvisoria) identità si costruisce nell'esperienza di differenza di valore tra un gruppo di appartenenza (gli amici, le compagnie) e i gruppi di confronti (il resto del mondo).

I tanti amici di Facebook (o Instagram) sono funzionali a questa ricerca perché combinano condizioni contrapposte: l'intimità della comunicazione (il dirsi "tutto") e la superficialità dei rapporti ("senza impegno"), l'intensità (comunicare spesso, più volte al giorno) e l'estensione (fare a gara su chi ha più "amici"). "Appartenere" a una comunità (virtuale) si risolve in scambi intermittenti e superficiali su questioni di interessi provvisoriamente comuni. Si può "appartenere" contemporaneamente a diverse "comunità", senza dover scegliere, senza promettere fedeltà e offrire dedizione. Quando la comunicazione interpersonale s'intensifica (come nelle relazioni di coppia, nel gruppo impegnato nel servizio o in altre passioni) il gruppo virtuale acquista un altro significato. Intensità ed estensione si separano. Facebook non funge più da piazza virtuale in cui fermarsi ore a "chiacchierare" ma

piuttosto come "bacheca" in cui trasmettere informazioni, darsi appuntamenti, scambiarsi sensazioni e valutazioni. Oppure si scelgono altre opportunità di internet, più impegnative, come i blog e social network tematici.

- La gratificazione istantanea

Il criterio delle scelte (anche nella religiosità emozionale) è individuato nell'espansione individuale: la gratificazione istantanea. La "felicità" diventa un obbligo: "Con l'abbondanza che hai a disposizione, come puoi non essere felice". La scontentezza sarebbe uno scacco. Occorre rispondere in ogni caso: "Sto bene", "Sono soddisfatto", così come registrano le diverse inchieste sociologiche, che non riportano valori rilevanti nelle risposte che misurano l'insoddisfazione. Conta ostentare euforia. La voglia di successo, l'umore concitato, la competizione impietosa propongono i nuovi "riti" della merce emozionale. Le feste, i giochi, i passatempi, gli inviti ai piaceri invadono gli spazi quotidiani; tempo festivo e ferialità si confondono.

Ne nasce una cultura dominata dal primato del desiderio consumistico: un insaziabile appetito di raccogliere, consumare e conservare immagini ed emozioni. Le fantasticherie e le evasioni virtuali danno l'illusione di ottenere ciò che si desidera ma, trascurando le esigenze della vita e quelle della realtà, si dissolvono istantaneamente. I mondi virtuali mai potranno reggere il confronto con l'esperienza reale dei legami affettivi.

- Vita virtuale, vita reale

In questo contesto, le prospettive della vita relazionale e affettiva non appaiono particolarmente brillanti, pur essendo tutti convinti che i legami

siano quanto di più essenziale e prezioso si possa godere. Si cerca costantemente la presenza di qualcuno; i nuovi media permettono di essere connessi senza grandi sforzi, eppure la pluralità dei contatti raramente diventa occasione di vere relazioni, di autentica prossimità umana. Ci si cerca di più ma ci s'incontra di meno. Così, negli spazi della città, nella frequentazione dei supermercati, nell'impiego dei mezzi di trasporto, nella vita di strada e di piazza, non si riesce a nascondere la sensazione di una diffusa indifferenza, di un generalizzato e solitario malcontento: ognuno è preso da sé, ognuno sta per i fatti suoi. E anche quando si è in compagnia delle persone che amiamo, ci s'incontra con gli amici, non si è sempre così sicuri di essere importanti, di valere davvero. Si contano gli amici su Facebook, si alza la soglia della rilevanza: "Ci tieni proprio a me?", "Mi preferisci ad altri?", "Sono importante per te?". Si diffonde la sensazione che le relazioni affettive, oggi tanto valorizzate, non riescano a uscire dalla presa narcisistica in cui sembrano incagliate. Più si diffondono le comunicazioni tra non presenti e le esperienze virtuali mediate elettronicamente, più i rapporti reali appaiono fragili e provvisori. I flussi emozionali delle comunità virtuali creano un'illusione di intimità e una simulazione di comunità ma, intanto, diminuiscono gli incontri e le aggregazioni in piazza e per la strada. Quando si accede a Facebook o si conversa al cellulare è come se "si spegnesse" la strada: si entra in connessione con i non presenti ma si trascura chi si ha accanto o di fronte. Navigazione in internet e spettacoli televisivi offrono una simulazione, un surroga-



to virtuale della vita affettiva e familiare a quelli che si accontentano. Il rarefarsi della vita comunitaria locale, l'indebolimento dell'istituzione familiare e delle reti amicali, la secolarizzazione dei riti religiosi e civili spianano la strada al successo dell'individualismo.

- L'etica dei nuovi media

Sentirsi di appartenere a un gruppo, anche virtuale, è un'esperienza importante per lasciare le sicurezze familiari e affrontare l'inserimento in una società complessa, vasta e inospitale. Il gruppo costituisce un'opportuna area di passaggio, un mondo interpersonale, vicino, vivibile, pari e fraterno, quasi come oggetto "transizionale" per uscire dalla famiglia. L'intensità della relazione familiare è così riversata sul gruppo. La frequentazione, anche quando appare superficiale e disimpegnata, è sempre un'esperienza impegnativa: è il primo esporsi, fuori famiglia,

di una persona (autonoma) in mezzo ad altre persone.

Questo compito, passo importante verso l'autonomia personale, è svolto sui social in termini "leggeri", per dissolvere le tensioni e prevenire le delusioni. L'intensità della comunicazione è quindi abbinata al divertimento ("Mi piace, non mi piace. Finché mi piace"). L'evasione sembra la regola della frequentazione ma è sempre densa di significati interpersonali. Divertirsi non è mai cosa facile. Sono in gioco impegni etici non indifferenti. Gli adolescenti di oggi sono molto aperti alla diversità ma tollerano a fatica il conflitto. Nei gruppi tendono a riprodursi gli stessi modelli dei comportamenti tra generi e degli orientamenti valoriali presenti nella società più vasta. La comunità virtuale, infatti, è normalmente il tramite e il supporto di aggregazioni reali, fondate su esperienze autentiche di crescita personale, occasione di

ampliamento della cerchia di persone effettivamente coinvolte. La comunità virtuale è sicuramente l'ambiente comunicativo entro cui gli adolescenti sperimentano l'appartenenza a un mondo comune, nuovo, affascinante, esplosivo: la bell'età. Convogliando in sé tutte le precedenti forme comunicative, internet realizza un "media" unificato e cosmopolita di cui non sono state esplorate le potenzialità, se non in minima parte. Soprattutto non ne è stata ancora colta tutta la portata culturale: nella comunicazione leggera degli adolescenti si nasconde il nuovo che essi rappresentano e anche l'antico (ciò che definisce il senso della vita) e che continua e essere trasmesso di generazione in generazione, se pur con nuovi mezzi.

- La perdita dell'esperienza

Che cosa hanno perso le nuove generazioni, in questa svolta storica, almeno nel mondo occidentale? In senso generale e

sintetico si potrebbe rispondere che hanno perduto l'opportunità di fare esperienza, in senso pieno. Vivono un tempo saturo di stimoli e di passioni, ma avvertono che è stata loro sottratta la presa diretta con la vita. Si sentono immersi in un flusso emozionale incessante, liberi di fare tutto, eppure appaiono come svuotati. La psicologia insegna che l'adolescente cresce nella misura in cui ha l'opportunità di scontrarsi con realtà, imparando a mediare, nella dimensione quotidiana e realistica della vita, l'assoluto delle sue passioni e dei suoi desideri. Le fantasie di onnipotenza, rielaborate nel duro scontro con il reale, possono così evolvere e conservarsi come sogno e desiderio maturi. Alla leggerezza delle relazioni senza impegno non corrisponde però la stabilità del piacere ma un'affet-

tività inquieta e pesante. Alla fragilità psicologica, seguono le identificazioni "solide" delle dipendenze, delle immaturità; alla evanescenza degli affetti subentra l'ingannevole sponda dei comportamenti standardizzati; alla gratificazione illusoria del narcisismo la paura dell'altro, la ribellione nei confronti della comunità. L'esito complessivo è un rapido indebolimento dei rapporti umani che si spogliano di intimità ed emotività. Prevalge così la sensazione di vivere in un mondo fittizio, dove conta l'immediatezza della comunicazione, dove la veracità vale più della verità, l'immagine più della realtà. Nel mondo dove non c'è più l'Altro non si coltiva la responsabilità verso la verità, né sembra imporsi l'interesse a farla valere. L'eclissi dell'esperienza si accompagna così a un'altra perdita: la man-

canza della risposta al senso della vita. È venuto meno lo spazio trascendente, il luogo mentale collettivo, alternativo al fare e al "provare" per non pensare.

- Speranza nei giovani protagonisti

La vita tuttavia educa ancora, anche quando non si è più in grado di riconoscerlo. Il riconoscimento del valore della relazione affettiva come antitesi alla pulsione di morte, la riscoperta del "sentimento della vita" (J. Lacan) o il "senso della vita" (A. Adler) sono come braccia sotto la cenere. Il vissuto e le sensazioni individuali non possono esaurire il reale. L'esperienza contiene sempre di più di quanto si è in grado di rappresentare. Non si può vivere chiusi nel proprio mondo, perché nel "qui e ora" è sem-



pre contenuto un "altrove e un oltre". La vita reale s'incarica però, alla fine, di dissolvere la fantasticheria dell'onnipotenza. La passione costituisce il più prezioso contributo che i giovani danno per il rinnovamento della società.

Per questo il nostro tempo e le nuove generazioni sono sempre piene di sorprese, contengono germi di generosità inaspettate, di risposte solidali, di assunzioni di responsabilità che contrastano l'individualismo e generano legami. Nelle scuole come negli oratori, nei gruppi informali come nei movimenti e nelle associazioni, non è tramontata la voglia di radicamento, la disponibilità al prendersi cura, la volontà di esserci.

Oggi gli adolescenti sono per lo più descritti come marginali, invisibili o assenti nei processi storici e culturali della società, apolitici e disimpegnati. L'adolescenza, tuttavia, non è solo un groviglio di problemi e d'inquietanti imprevisti. È una

sorgente inesauribile di vitalità e di generosità per chi la sa vedere.

Pur dalla fragilità dell'età evolutiva, o disorientati dall'ambivalenza etica degli adulti, i nuovi giovani sono capaci di contributi originali ed efficaci. Sanno mobilitarsi a livello planetario con passione e determinazione per l'emergenza ecologica. Partecipano alle lotte sociali in modi originali e contributivi.

Dai mondi giovanili fioriscono incessanti segni di creatività sociale ed ecclesiale. Le esperienze di servizio volontario durante l'adolescenza, per esempio negli oratori come nelle città, costituiscono per i ragazzi un canale di autostima e di realizzazione personale di alto valore. La gratuità di servizio fa uscire l'adolescente dal sogno infantile dell'onnipotenza, immerge nelle relazioni intergenerazionali (rapporto con bambini, genitori, nonni...), pone di fronte al faticoso eser-

cizio della responsabilità.

La domanda di comunità, in realtà, non è diminuita.

più che mai i legami e la sicurezza relazionale sono considerati garanzia di sicurezza e condizioni fondamentali di una vita felice. La realizzazione concreta e quotidiana della comunità è diventata però più difficile del passato perché nuove e incomparabili sono le espressioni della solitudine, come nuove e inedite sono le domande poste alla coscienza morale del cittadino globale.

L'accompagnamento educativo delle istituzioni e degli adulti è fondamentalmente un sostegno alla speranza, dimensione essenziale dell'adolescenza.

La bell'età è anche e sempre l'età imperfetta. Il sogno adolescenziale è sempre minacciato dall'insuccesso, dalla delusione. Per prevenire la crisi occorre organizzare la speranza, unendo le generazioni, perché la vita reale è fatta di differenze e diversità. ■

Tra influencer e haters

Brevi riflessioni di un insegnante e di una mamma

Dal mio piccolo osservatorio di insegnante di scuola superiore ho l'occasione di notare alcuni aspetti del rapporto tra gli adolescenti e il web. Mi soffermo su due, apparentemente slegati, ma forse non così tanto: l'informazione e il cosiddetto "black humour".

1. L'informazione Internet è senza dubbio un mondo di informazioni di inestimabile valore. Purtroppo però siti, blog e pagine social di giornali e riviste, di materiali didattici e di approfondimenti riconosciuti come validi e attendibili si mischiano con altri in cui tanti "signor Nessuno" pretendono di svelare - spesso attraverso video brevi e d'impatto, molto più immediati dell'articolo o della lezione - la "verità" sull'attualità e sulla politica in modo superficiale e fazioso. E purtroppo molti ragazzi (a dirla tutta anche molti adulti, ahinoi) mancano di bussole che consentano loro di orientarsi e di valutare criticamente le fonti. Qualche giorno fa Elisa, studentessa di terza liceo, ha mostrato a me e alla classe un video che l'aveva colpita. Nell'arco di sei minuti un ragazzo di poco più di vent'anni sparava a zero su qualunque argomento, partendo da Greta Thunberg e passando per l'inquinamento provocato dalle fabbriche cinesi, l'immigrazione e il problema dell'"eccessiva natalità" in Africa. Su questi e altri temi il giovane "influencer" - dotato di una buona capacità dialettica - forniva "La" soluzione, spesso citando numeri non meglio verificabili e infarcendo il tutto con una buona dose di demagogia. Alla fine del video mi è sorta spontanea una domanda: "Ma chi è questo ragazzo?". Ed Elisa effettivamente non lo sapeva. Una sfida per la scuola è sicuramente quella di aiutare i ragazzi a crearsi una "cassetta degli attrezzi" per imparare a distinguere ciò che è attendibile da ciò che non lo è. È importante anche insegnare loro a non scorrere il più velocemente i contenuti sullo schermo, ma a rallentare e approfondire.

2. Il "black humour" Il web e i social hanno sdoganato il black humour. Su Facebook, Instagram e nelle chat di Whatsapp si scherza praticamente su ogni cosa: sulla Shoah, sulla disabilità, sulle vittime innocenti dei fatti di cronaca nera e chi più ne ha più ne metta. Anche in questo ambito, come per l'informazione, Internet è una gran macedonia, un enorme contenitore che ospita tutto e il contrario di tutto. E anche in questo ambito, l'impressione è che spesso nei ragazzi (ma anche qui viene da chiedersi: e negli adulti?) manchino gli "anticorpi" per operare le distinzioni appropriate. Stavolta, tra l'ironia - anche irriverente e beffarda, pur sempre tipica dell'adolescenza - e la cattiveria gratuita, fine a se stessa, che odia per il puro gusto di odiare (si parla a tal proposito di "haters", gli "odiatori di professione" del web): le vignette su Anna Frank diventano "un gioco", le battute omofobe sono semplicemente una goliardata, e così via. Dall'altra parte, il rischio dell'insegnante - e più in generale dell'adulto - è quello di adottare un atteggiamento moralistico e bacchettone nei confronti di queste condotte, che sortisce l'unico effetto di alimentarle in un meccanismo di azione e reazione. Piuttosto, il compito della scuola è quello di invitare i ragazzi a riflettere sulla parola, sul suo potere e sui suoi mille utilizzi.



Stefano Coscia

Quando leggo notizie di cronaca che coinvolgono dei ragazzi mi sfiora sempre il pensiero "potrebbe succedere anche a noi?" A volte non è così facile sentirsi al sicuro, perché ci si riconosce nella descrizione delle famiglie "normali", senza problemi evidenti, che mai si sarebbero aspettati comportamenti violenti o vessatori dei loro figli.

In questi ultimi tempi sembra che il mostro abbia trovato casa nel web, con una predilezione per gli smartphones, quegli aggeggi infernali perché difficili da controllare, difesi da password, impronte, tasche.... Naturalmente sono convinta che i cellulari e le loro successive evoluzioni siano strumenti molto utili, che internet sempre a portata di mano ci agevoli notevolmente, ma appunto trattandosi di strumenti bisogna imparare a dominarli, per non diventarne dipendenti.

Quando il nostro cucciolo affacciò al mondo dei social, il cellulare serviva solo per telefonate e sms, con qualche giochino semplice; per internet ci voleva il computer o il tablet, quindi era facile tenere sotto controllo tempi e modi di utilizzo, un po' meno le lamentele sui limiti imposti; abbiamo comunque voluto imparare anche noi qualcosa sul funzionamento dei social e sui rischi insiti più o meno nascosti. Abbiamo ancora il foglio con le regole sottoscritte da tutti tre e che sono state di aiuto i primi tempi.

Poi sono arrivati gli smartphones, in contemporanea con l'età in cui si diventa molto gelosi della propria privacy; quindi non si può più sapere che cosa passa per quel telefono (e per quella testa) e non si possono fare troppe domande: bisogna osservare e fare attenzione ai comportamenti quotidiani per cogliere eventuali segnali e spie di allarme. Il timore è sempre quello dei brutti incontri e delle cattive compagnie: non è nuovo il pericolo, ma le modalità con cui i ragazzi sono agganciati. Resta la possibilità di lavorare sui tempi di utilizzo, dandosi anche in questo caso qualche regola, valida per tutta la famiglia: non si smanetta a tavola o prima di andare a dormire, o quando si studia, eccezion fatta per il registro elettronico o per il gruppo di studio che collabora per risolvere il difficilissimo problema di matematica (qui ci starebbe bene la faccina che fa la lingua, ma la libreria di word è molto meno fornita ed immediata rispetto a Whatsapp)

È una lotta impari se la si combatte da soli, più semplice se si può contare su alleanze educative: la scuola, l'oratorio, le società sportive e magari qualche altra famiglia nel giro di amici che condivide i nostri principi educativi.

Una mamma



INVITO

Giovedì 19 marzo ore 20.45

nella sede di Punto Familia, via G. Casalis 72,

Alberto Rossetti presenterà il suo libro

"I giovani non sono una minaccia. Anche se fanno di tutto per sembrarlo."

Ed. Città Nuova, 2019

in dialogo con **Stefano Coscia** e con i partecipanti.



*Tutti gli appuntamenti dei prossimi mesi
sono segnalati su*

www.puntofamilia.it

e su

www.facebook.com/PuntoFamilia

Seguiteci. Aspettiamo i vostri "mi piace".