

PROPOSTA DI TEMA DI STUDIO DISTRETTUALE 2019-2020

LE DIPENDENZE TECNOLOGICHE

Gli strumenti di comunicazione digitale (pc, cellulari, smartphone, tablet) e il loro utilizzo (siti internet, chat, videogiochi) coinvolgono quotidianamente un numero crescente di persone di differenti età. I diversi impieghi si indirizzano verso una grande varietà di settori (dalla produzione, alla progettazione fino alla cultura) e di scopi (da quello didattico a quello ricreativo).

Le principali novità apportate dalla rivoluzione digitale, oltre a modificare il tempo della comunicazione, hanno cambiato la natura dell'informazione stessa (si pensi alla trasformazione subita dalla struttura sintattica dell'idioma in rete, ma anche al maggior peso del linguaggio per immagini) e il suo sistema di immagazzinamento (che ruolo attribuire ai consueti luoghi di deposito del sapere, come il libro o la biblioteca?).

Secondariamente, come spesso è accaduto durante l'evoluzione umana (passaggio dall'oralità alla scrittura, invenzione della stampa), anche in questo caso si assiste ad un mutamento profondo del Soggetto stesso del loro utilizzo. Potremmo chiederci, infatti: che ruolo dare alla memoria nel momento in cui basta premere un tasto per disporre dell'intero sapere? che ne è dell'andamento lento della riflessione se lo strumento elettronico colpisce istantaneamente l'attenzione del suo fruitore con una quantità smisurata di informazioni? Se ci spostiamo all'ambito della cultura, abbiamo altrettante questioni da risolvere: come affiancare la tradizionale trasmissione dell'informazione (dall'uno ai molti) con l'emergere dell'*intelligenza collettiva*? come rapportare la *logica deduttiva* (dalla regola alle sue applicazioni), su cui si è basato da sempre il sistema didattico, con le richieste dei nuovi strumenti di comunicazione (*per prova ed errore o apprendere divertendosi*)?

Per tali motivi, di cui abbiamo citato solo una piccola parte, si è giunti a parlare di uno *stravolgimento antropologico*, che ha coinvolto l'intero campo dell'attività umana, oltre che la natura dell'individuo stesso.

La velocità con cui ciò si è imposto ha trovato impreparati molti di noi anche rispetto ad un utilizzo quotidiano e ricreativo dei nuovi strumenti di comunicazione. In alcuni casi, invece di apportare i vantaggi immaginati (divertimento, facilità di relazione), la frequentazione della realtà virtuale ha sorprendentemente indotto ad un impoverimento di stimoli, rispetto a quelli offerti da uno stile di vita tradizionale. Parliamo, ad esempio, di quegli adulti che circoscrivono il mondo dei contatti alla pagina di una chat o si trastullano stancamente per ore con giochi solitari, dimenticandosi delle attività da svolgere o dei doveri di genitore.

Per quanto riguarda gli adolescenti, la questione di un corretto uso degli strumenti digitali è ancora più delicata. Per alcuni versi, ne riconosciamo il valore positivo, nel momento in cui la rete aiuta il ragazzo nella scoperta e nel padroneggiamento della realtà, al di fuori di quella familiare. Ugualmente positivo è l'impiego di un videogioco come forma di incanalamento e controllo della pulsionalità che il periodo puberale mette in moto. Stesso discorso è legato infine alla possibilità di utilizzare una chat per sperimentare parti di sé ancora sconosciute o per debuttare in nuovi contesti relazionali.

Problematico, al contrario, è un uso che, al posto di facilitare la conoscenza di sé e dell'altro, chiude la persona in una bolla che lo allontana progressivamente dal quotidiano. Nei casi più gravi, come sappiamo, si può giungere ad un uso coattivo dello strumento, che fa scomparire l'interesse per altri aspetti vitali di sé, per la relazione, per la scuola o lo sport.

Ovunque, comunque, deve essere riconosciuto il significato difensivo di tale condotta che ha l'obiettivo, più o meno inconscio, di negare vissuti problematici che la persona al momento non riesce a fronteggiare. Se nella maggior parte delle situazioni, tali chiusure si risolvono spontaneamente, quando la causa, che rappresentava il motivo di fuga, si risolve, in altre, invece, la condotta alienata persiste.

Per essere chiari, diremo che non è un uso ripetuto di un videogioco o di un sito internet che di per sé innesca un comportamento patologico, perché in assenza di una condizione di conflittualità interna al Soggetto in genere questo non si attiva.

La preoccupazione maggiore ancora una volta è nei confronti degli adolescenti, soprattutto là dove, alla loro sofferenza, si aggiunge un contesto familiare non in grado di affrontare la crisi. Il danno più consistente è rappresentato dal fatto che l'isolamento dal mondo attraverso la realtà artificiale significa una perdita di esperienze evolutive, estremamente preziose in questo periodo, non sempre, tra l'altro, conseguibili in un periodo successivo.

Affinché si diventi più consapevoli di tutto questo è necessaria un'importante operazione di prevenzione che sensibilizzi adulti ed adolescenti verso la necessità di adozione di comportamenti corretti.

Per quanto riguarda gli adulti occorre agire sui seguenti settori:

1. accompagnare i figli nel periodo di cambiamento adolescenziale senza ingerenza ed eccessivo controllo;
2. informarsi sulle principali caratteristiche e sui rischi della realtà virtuale, per evitare che questa diventi un campo di scontro generazionale;
3. mantenere un dialogo, pur nel rispetto della riservatezza del figlio, anche sul nuovo tipo di esperienze che avvengono con gli strumenti digitali;
4. stimolare bambini ed adolescenti verso la diversificazione degli interessi, al di fuori della realtà virtuale;
5. non mostrare un eccessivo interesse per pc, internet, chat.

Per quanto riguarda gli adolescenti:

1. mantenere aperto un interesse e un dialogo verso di sé;
2. saper chiedere aiuto all'adulto in momenti di crisi;
3. informarsi sulle principali caratteristiche e sui rischi della realtà virtuale, per evitare di cadere in situazioni pericolose (adescamento da parte di adulti, perdita di dati personali);
4. comprendere l'importanza di un codice sociale e morale rispetto alle nuove forme di socializzazione;
5. diversificare gli interessi, al di fuori della realtà virtuale.