



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

**Dipartimento di Filosofia, Sociologia, Pedagogia e
Psicologia applicata**

Corso di Laurea Magistrale in Pedagogia

Tesi di Laurea

***I social network* tra rischi e opportunità.
Una lettura pedagogica.**

Relatore

Prof. Carmine Moreno Conte

Laureanda

Nicole Pisoni

Matricola n.

2057828

Anno Accademico 2023/2024

INDICE

INTRODUZIONE.....	1
CAPITOLO 1	4
MONDO SOCIAL E COMUNICAZIONE	4
1.1. L'epoca di internet: una dipendenza senza sostanza.....	4
1.2. L'avvento dei social media: dalla rivoluzione tecnologica alla rivoluzione comunicativa	10
1.3. Descrizione dei social media.....	14
1.4. La diffusione dei social network: come, quando e perché	16
CAPITOLO 2	28
EFFETTI, TRASFORMAZIONI E RISCHI	28
2.1 Nuovi media e nuovi adolescenti	28
2.2. La fuga nel virtuale.....	36
2.3. La trasformazione dell'approccio comunicativo	38
2.3.1. Sviluppo e costruzione delle relazioni sociali.....	42
2.3.2. L'importanza degli emoticons e la carenza di espressione emotiva	43
2.4. Rischi e conseguenze.....	47
2.4.1. L'asocialità e l'inefficienza comunicativa.....	52
2.4.2. Abuso di video e disturbi dell'età evolutiva	59
2.4.3. L'anonimato degli utenti.....	61
2.4.4. Il cyberbullismo	64
CAPITOLO 3	70
PER UN'EDUCAZIONE ALL'USO DEI SOCIAL MEDIA	70
3.1. Il sostegno agli adolescenti "navigati"	70
3.2. Educare all'utilizzo di Internet.....	77
3.3. La Media Education	84
3.4. Nota conclusiva.....	91
BIBLIOGRAFIA	92
SITOGRAFIA	100

INTRODUZIONE

Negli ultimi decenni, l'importanza crescente dei media digitali ha suscitato un interesse sempre maggiore da parte di varie discipline accademiche. Ad esempio, studi sociologici hanno esaminato l'influenza dei nuovi media sulle identità individuali e sui legami sociali, esplorando temi come la privacy, i social network, le disuguaglianze e la cultura delle celebrità. Approcci psicologici hanno analizzato principalmente l'impatto del mondo digitale sulle relazioni interpersonali, così come sul funzionamento della mente e del cervello degli utenti, portando a risultati contrastanti che spaziano dall'evoluzione dell'intelligenza alla possibile promozione di comportamenti superficiali e poco riflessivi.

Le scienze economiche hanno analizzato l'impatto della digitalizzazione e dell'informatizzazione come una forza rivoluzionaria che sta trasformando le modalità di produzione e la relazione tra domanda e offerta di beni e servizi. L'economia digitale, ormai sinonimo di new economy, ha portato a una profonda trasformazione del modo in cui vengono scambiati beni e servizi.

Gli studi politologici hanno osservato come la diffusione della rete internet e dei social media abbia creato nuovi spazi di aggregazione e discussione dei valori politici. L'entusiasmo per le nuove forme di partecipazione politica, come la democrazia diretta digitale, si alternano alla preoccupazione per la potenziale influenza e controllo consentito dalle tecnologie digitali.

Negli ultimi anni, molte discipline hanno focalizzato la loro attenzione sulla digitalizzazione. In Italia, ad esempio, si sono diffusi manuali di scienze sociali dedicati ai media digitali e sono stati condotti approfondimenti sul ruolo culturale e simbolico di questi strumenti. Ci sono numerosi altri esempi di discipline che stanno esplorando il tema della digitalizzazione nel contesto attuale.

Si tratta di una questione molto ampia, che copre ormai oltre un ventennio di vera vita virtuale e digitale e oltre mezzo secolo dalla nascita di

questi strumenti. In questo grande marasma, comprendere in che modo, in quali termini e con quali strumenti la tecnologia possa o meno essere formativa e didatticamente utile nella formazione e nell'educazione dei bambini e degli adolescenti di oggi, resta ancora un punto in parte indefinito, sicuramente migliorabile.

Tuttavia, numerosi passi avanti sono stati fatti nell'ultimo decennio grazie all'inserimento delle nuove tecnologie in ambito scolastico. Ancor di più, la questione del loro utilizzo e della formazione dei docenti affinché maturassero competenze utili per proporli in aula, si sono avuti nel periodo pandemico da Covid-19 e, nel post-pandemia. Continuano ancora oggi, con la DAD (Didattica a Distanza) ormai entrata a pieno titolo nelle dinamiche didattiche.

Alla luce di queste brevi e concise osservazioni, il presente elaborato di tesi si prefigge l'obiettivo di osservare, definir e spiegare, oltre all'evoluzione tecnologica avutasi negli ultimi tempi, anche e soprattutto come, - le nuove tecnologie digitali, abbiano impattato sul sociale e soprattutto sui giovani adolescenti che ora hanno problemi nella manifestazione delle emozioni e sui quali si constatato molti problemi del linguaggio, la cui causa è sempre più spesso riscontrabile nell'utilizzo eccessivo dei media. Tuttavia, tali strumenti, se ben utilizzati, possono essere di ausilio e supporto alla diffusione della cultura, alla trasmissione di informazioni e nell'apprendimento. In questo scritto si vaglieranno quindi gli approcci essenziali attuati e quelli ancora in fase di studio.

Sicuramente, gli studi sulle procedure sinora attuate non potranno arrestarsi, ma la scienza, e si spera la coscienza dell'uomo, continuerà a migliorare e garantire una sempre più adeguata convivenza tra tecnologia/virtuale e uomo/adolescente.

Il lavoro si articola in tre capitoli.

Il primo capitolo presenta una rassegna dettagliata dell'avvento di Internet, della sua evoluzione e di come si sia arrivati al mondo virtuale odierno, in cui i social network sono parte sostanziale nella vita di giovani e meno giovani,

ed in cui la Rete Internet rappresenta ormai il principale “compagno di vita”. Senza gli strumenti che ci permettono di accedervi in ogni momento l’uomo si sente “perso” e non connesso con il mondo.

Il secondo capitolo concentra l’attenzione sugli effetti, positivi e negativi, che la tecnologia ha sugli adolescenti. In effetti, per quanto sia una forma di grande sviluppo e avanzamento della società e si sia rivelato utilissimo nei più disparati ambiti, la sua forte diffusione, soprattutto tra i giovanissimi, ha arrecato non poche conseguenze negative e numerosi rischi. Il cyberbullismo, il sexting, il fenomeno degli Hikikomori, l’asocialità e l’assenza di sentimenti sono solo alcune delle conseguenze negative che oggi si rilevano nel mondo dei Millennial – o anche nativi digitali. L’accezione stessa li descrive con persone nate nel mondo digitale e, dunque, impossibile privarli di tali strumenti. tuttavia è possibile insegnar loro a farne buon uso.

Ecco dunque che, nel capitolo tre, si inserisce il ruolo del mondo educativo e scolastico relativamente all’utilizzo di questi strumenti tecnologici. La scuola, si sa, ha un ruolo essenziale nel processo di crescita di ciascuno di noi, dunque è compito suo insegnare a gestire ed utilizzare la tecnologia al meglio e, soprattutto, in modo sano, così che si possa evitare di incorrere in eventuali rischi e mantenere sempre e comunque la connessione fisica con il prossimo.

CAPITOLO 1

MONDO SOCIAL E COMUNICAZIONE

1.1. L'epoca di internet: una dipendenza senza sostanza

Quando si tratta delle nuove tecnologie e dei giochi interattivi, sempre più spesso ci chiediamo se sia possibile sviluppare una dipendenza senza l'uso di sostanze chimiche. Le ricerche in questo campo stanno sempre più chiaramente dimostrando che la risposta è sì. L'abuso di dispositivi tecnologici può condurre o evidenziare una condizione psicologica di disagio che si manifesta attraverso comportamenti compulsivi e incontrollabili, spingendo le persone a utilizzare tali dispositivi in modo ossessivo e causando sintomi di malessere quando non sono disponibili.

Per quanto riguarda il cellulare, la dipendenza è ormai un fatto noto, come ha spiegato il presidente della Società Italiana Interventi sulle Patologie Compulsive¹, Cesare Guerreschi² il quale ha effettuato un sondaggio su 13 mila ragazzi delle medie e delle superiori mostrando che il cellulare è la prima di comportamenti di abuso non correlati a sostanze.

Le persone che mostrano dipendenza dal telefono cellulare possono manifestare una serie di comportamenti diversi. Alcuni sono completamente dipendenti e non possono fare a meno del loro telefono in nessuna circostanza.

¹ www.siipac.it (data ultima consultazione 5/02/2024)

²Guerreschi C., *New Addictions. Le nuove dipendenze. Internet, lavoro, sesso, cellulare e shopping, compulsivo*, San Paolo Edizioni, 2005.

Altri possono provare ansia o disagio se non hanno il loro telefono a portata di mano, anche se non ne hanno effettivamente bisogno; altre persone ancora, invece, usano il telefono per cercare rassicurazione emotiva e trovano costantemente scuse per utilizzarlo. Altri sono sempre alla ricerca dell'ultimo modello di telefono e lo considerano un simbolo di identità e appartenenza. Ci sono poi individui che usano in cellulare in modo compulsivo, persino in situazioni inappropriate, e lo tengono acceso anche durante la notte. Alcune portano con sé più di un telefono o batteria di riserva per evitare che si scarichino.

La risposta sulla dipendenza è affermativa anche nel caso del pc e di Internet. I sintomi di questo disturbo sono: preoccupazione continua per quanto accade in Internet, reiterati sforzi di non cedere alla tentazione di connettersi e inevitabile fallimento, ricerca di pretesti per effettuare il collegamento più volte e frequentemente durante il giorno, utilizzo dello strumento per un periodo sempre più lungo rispetto all'intenzione prestabilita³.

Oggi, con l'accezione "Internet" o "Rete web" si fa riferimento soprattutto alla comunicazione interattiva, una realtà che ha alle spalle quasi un secolo di comunicazioni asimmetriche, tipiche delle comunicazioni di massa, cioè emittente che comunica a molti, privi della possibilità di rispondere⁴.

La comunicazione interattiva dei media online, offre la possibilità di inviare messaggi *many-to-many*, connettendo in tempo reale un numero di persone potenzialmente alto, quindi raggiungendo «masse critiche» di individui che possono assumere un peso rilevante nel contesto politico: *“un messaggio postato su Internet (...) a prescindere dalle intenzioni dell'autore, diventa una bottiglia*

³ Vanni A., *Adolescenti. Tra dipendenze e libertà*, San Paolo, Milano, 2009, pp.112-115.

⁴ Mazzoleni G., Bracciale R., *La politica pop online. I meme e le nuove sfide della comunicazione politica*, Il Mulino, Bologna, 2019, pp. 27-28.

che galleggia nell'oceano della comunicazione globale, un messaggio sempre suscettibile di essere ricevuto e rielaborato inaspettati"⁵.

Attraverso l'avvento di Internet, grazie soprattutto alla sua struttura, rete che oltrepassa i confini dei regolatori nazionali, il controllo di governi e partiti è molto più difficile e facilmente eludibile se imposto. inizialmente, la rete internet era considerata un regno di assoluta libertà: il cyberspazio, anzi, si contrapponeva proprio allo spazio fisico e reale perché permetteva agli utenti di fare ciò che essi desideravano e che non potevano fare nella realtà.

Fu questa, per lungo tempo, l'idea che caratterizzò sia la nascita dei MUD (giochi di ruolo inizialmente solo testuali e poi sempre più grafici in cui interpretare i personaggi desiderati⁶), sia lo sviluppo delle chat, in cui in maniera anonima si entrava in contatto con estranei, sia infine la creazione di vere e proprie realtà virtuali alternative a quelle reali. Forse l'esempio più noto e interessante è quello di Second Life, una piattaforma virtuale creata nel 2003 e che concedeva (e concede anche se lo spazio è quasi del tutto abbandonato) la possibilità di costruire mondi a propria misura, ma anche di integrare il mondo reale in quello virtuale attraverso concerti di cantanti in carne e ossa, comizi elettorali di politici, addirittura riti religiosi svolti appunto sulla piattaforma.

Second Life, durante il suo picco di popolarità tra il 2007 e il 2008 con oltre nove milioni di utenti, ha visto una diminuzione significativa nei suoi numeri già verso la fine del primo decennio del 2000. Questo calo può essere attribuito in parte al successo delle piattaforme di social network come Facebook e Instagram, che offrono un modello diverso. Questi siti non creano mondi virtuali dove gli utenti possono creare avatar e ambienti alternativi, ma piuttosto mettono in mostra la vita reale delle persone. Facebook nacque nel 2004 e Instagram nel 2010 (per poi essere acquistata dalla stessa Facebook poco dopo), ma entrambe propongono

⁵ Castells M., *Communication Power*, Oxford, Oxford University Press; trad. it. *Comunicazione e potere*, Università Bocconi Editore, Milano, 2009.

⁶ Turkle, S., *Virtuality and Its Discontents: Searching for Community in Cyberspace*. American Prospect, 24, 1996, pp. 50-57

ai propri utenti di mettersi al centro dell'esperienza e di praticare un 'osmosi continua tra la propria vita fisica e quella vissuta on line fino di fatto a non poter distinguere tra le due.

Durante la fase sociale di Internet è stato compreso appieno che l'utilizzo della rete era influenzato da vincoli e limiti reali, contrariamente alle idee dei primi sostenitori entusiasti. La Dichiarazione d'indipendenza del cyberspazio di John Perry Barlow del 1996, dichiarata a Davos, in Svizzera, è un esempio significativo di come il cyberspazio fosse considerato un luogo al di fuori del controllo dei governi e al di là dei confini nazionali. In un passo significativo si sostiene:

“Governi del Mondo, stanchi giganti di carne e di acciaio, io vengo dal Cyberspazio, la nuova dimora della Mente. A nome del futuro, chiedo a voi, esseri del passato, di lasciarci soli. Non siete graditi fra di noi. Non avete alcun morale di governarci e non siete in possesso di alcun metodo di costrizione che noi ragionevolmente possiamo temere. il Cyberspazio non si trova all'interno dei vostri confini. Non pensate che esso si possa costruire come se fosse il progetto di un edificio pubblico. Non potete. È un atto di natura e si sviluppa per mezzo delle nostre azioni collettive. [in Cina, Germania, Francia, Russia, Singapore, Italia e Stati Uniti, state cercando di tener lontano il virus della libertà erigendo posti di guardia ai confini del Cyberspazio. Questi potranno controllare il contagio per un po' di tempo, ma poi non potrà funzionare in un mondo in cui i bits si insinueranno dappertutto⁷”.

⁷ Barlow J. P. *Una dichiarazione di indipendenza del cyberspazio*, 18 Duke Law & Technology Review 5-7, 2019.

È con l'evoluzione di Internet verso il cosiddetto «Web 2.0» che la comunicazione diventa davvero globale e capace di tenere in scacco gli altri poteri, politici e mediali.

Con il Web 2.0, la

“rete diventa un ambito prevalentemente relazionale attraverso i siti di social networking come Facebook, di organizzazione di eventi e incontri come Meetup, di condivisione di contenuti come YouTube, di scambio informativo rapido e continuo come Twitter, (...) di informazione e commento dal basso come la galassia dei blog”⁸.

Internet offre agli adolescenti un ambiente dove possono sperimentare la costruzione delle loro identità e delle relazioni in modo diverso rispetto alla vita reale. Questo è particolarmente attraente per gli adolescenti, che spesso affrontano difficoltà nel processo di ricerca e definizione delle proprie identità. Su Internet, possono creare identità virtuali e interagire con gli altri in modo anonimo o dietro a maschere virtuali, evitando così le ansie e le sfide tipiche degli incontri faccia a faccia. Internet diventa quindi un luogo in cui possono esplorare il mondo e le relazioni in modo più confortevole e meno stressante rispetto all'interazione diretta nella realtà.

Queste pratiche, se portate all'estremo, possono avere conseguenze negative. Il soggetto potrebbe non sviluppare la capacità di stabilire vere e proprie relazioni con gli altri e con il mondo reale. Invece di crescere e maturare, rischia di rimanere bloccato dietro alla maschera virtuale che ha creato, impedendogli di sviluppare un'identità autentica. Questo fallimento nel raggiungere gli obiettivi evolutivi, affettivi ed emotivi tipici dell'adolescenza può portare a una sofferenza psicologica. La dipendenza da Internet può manifestarsi con un isolamento

⁸ Mosca L., Vaccari C., Nuovi media, nuova politica. Partecipazione e mobilitazione online da MoveOn al Movimento 5 Stelle, Franco Angeli, Milano, 2011, p. 18.

patologico dalla realtà, causando ansia, depressione, solitudine, fobie sociali e persino pensieri suicidi⁹.

L'uso eccessivo di Internet tra gli adolescenti può portare a disturbi fisici, anche se non così gravi come le dipendenze da sostanze, ma comunque significativi. Questi disturbi sono spesso il risultato del fatto che i giovani trascorrono troppo tempo seduti davanti a uno schermo invece di essere fisicamente attivi, come ci si aspetterebbe per la loro età. La mancanza di attività fisica può influire negativamente sullo sviluppo muscolare, osseo e cardiovascolare. Inoltre, spesso i ragazzi hanno abitudini alimentari poco salutari, il che può portare all'obesità o, all'estremo opposto, alla malnutrizione. Questi problemi alimentari, combinati con una mancanza di esercizio fisico, possono indebolire il sistema immunitario e aumentare il rischio di malattie.

L'American Academy of Pediatrics ha condotto studi sul declino dell'attività fisica tra gli adolescenti, notando una tendenza preoccupante negli ultimi anni, soprattutto tra i maschi e in concomitanza con la diffusione delle nuove tecnologie. Di fronte a questa situazione, l'Accademia ha fatto appello a educatori e medici affinché sviluppino strategie educative per allontanare i giovani dai dispositivi digitali. Tra i consigli¹⁰:

- ridurre l'esposizione fisica e mentale dei ragazzi a queste tecnologie;
- stabilire un tempo massimo di una o due ore al giorno davanti allo schermo di pc e videogames;
- far sì che anche i genitori si impegnino in queste linee guida e propongano ai loro figli attività alternative, sganciate dal mondo

⁹ Long-Chen, *The Impact of Internet usage on Adolescent Self-Identity Development*, "China Media Research", vol. 3, n. 1, 2007; Jang-Seong-Choi, Internet Addiction and psychiatric Symptoms, in "Journal of School Health", 1° marzo 2008.

¹⁰ Nelson-Neumark-Hannan et al., *Longitudinal and Secular Trends in Physical Activity and Sedentary Behavior During Adolescence*, in "Pediatrics", vol. 118, n. 6, 2006.

digitale e orientare verso l'esercizio del corpo o la relazione costruttiva con altri e il mondo;

- garantire in casa zone *media-free*, cioè prive di qualsiasi strumento tecnologico, soprattutto per le aree domestiche che i genitori non possono ben sorvegliare, come la camera da letto dei ragazzi.
- educare i genitori ad essere un buon modello limitando loro stessi l'uso di cellulari e Internet insegnando ad assumere lo stesso atteggiamento ai loro figli.

1.2. L'avvento dei social media: dalla rivoluzione tecnologica alla rivoluzione comunicativa

La rivoluzione tecnologica degli ultimi anni e, in particolar modo l'avvento di Internet, ha radicalmente trasformato, se non addirittura rivoluzionato, il nostro modo di comunicare, di scambiare informazioni e di organizzare attività di natura sociale, politica ed economica¹¹: il mondo del web ha infatti accorciato le distanze e permesso la comunicazione simultanea e immediata tra luoghi altrimenti irraggiungibili: oggi, grazie al mondo digitale, è possibile conoscere, parlare e interagire con chiunque, ovunque ed in qualunque momento attraverso l'utilizzo dei *social network* e pubblicare idee personali attraverso canali come YouTube. Si tratta di un "*mezzo di comunicazione e non è più un network di pagine ma una rete di persone, è l'umanità*¹²".

Il nuovo mondo digitale ha inoltre apportato innumerevoli miglioramenti in ogni ambito ma, soprattutto, ha consentito uno sviluppo esponenziale del

¹¹ <http://discussione pubblica.ideascale.com/a/dtd/importanza-di-internet/253196-19273> (data ultima consultazione 8/02/2024)

¹² Così lo ha definito il suo ideatore Tim Barners-Lee nel 2008. <http://venicesessions.it>

business e un conseguente ampliamento dei mercati a livello mondiale. Se prima, infatti, non era possibile acquistare nulla senza recarsi fisicamente sul luogo di vendita, ora è possibile comprare da casa e farsi arrivare il prodotto senza doversi più recare necessariamente nel negozio fisico. Lo stesso accade per il reperimento di informazioni circa prodotti simili ma fisicamente distanti tra loro: con i siti internet è possibile comparare prezzi e luoghi di acquisto o confrontare le caratteristiche di prodotti simili sulla base del miglior rapporto prezzo/qualità¹³.

Frank Webster¹⁴, uno dei principali studiosi delle società dell'informazione, ha identificato diverse caratteristiche fondamentali che definiscono questo tipo di società. Tra queste, vi è il predominio delle attività economiche guidate dall'informazione, un'occupazione sempre più diffusa nel settore dell'informazione, la creazione di connessioni tra luoghi geograficamente distanti grazie alle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, un esplosivo aumento della disponibilità di informazioni, e l'emergere di nuove tecnologie come i satelliti, i computer e l'interconnessione delle reti, insieme alla rapida diffusione di internet.

Tuttavia, Webster osserva che molte di queste caratteristiche possono essere soggette a critiche e revisioni. Spesso, infatti, si concentrano su parametri quantitativi senza esplorare appieno la qualità delle trasformazioni in atto¹⁵.

È dunque ovvio come il nuovo mondo tecnologico sia essenzialmente lo strumento utile a rendere “più semplice” la vita delle persone; esso ha infatti la capacità di influenzare profondamente la mente dell'uomo, sia sul piano affettivo sia su quello cognitivo e comportamentale, tanto da essere state definite da De

¹³ Mariano L., Megido V., Brand Imagination. *Le nuove frontiere della marca*, Isedi, 2007, pag. 86.

¹⁴ Webster, F., *Manuel Castells: Masters of Modern Thought*. 3 volumes. Sage, 2004

¹⁵ Balbi, G., Magauidda, P., *Media digitali: La storia, i contesti sociali, le narrazioni*. Editori Laterza, Roma-Bari, 2021.

Kerckhove¹⁶ "psicotecnologie". Tutte le nuove tecnologie, infatti, non sono altro che il prodotto del bisogno che l'uomo ha di controllare la realtà esterna; grazie però alle nuove tecnologie informatiche, tale bisogno tende a trasformarsi nel suo contrario, ovvero nella perdita di controllo sull'esperienza tecnoindotta¹⁷.

Con l'era digitale la mente umana ha a disposizione dei mezzi per modificare sé stessa e la propria sensorialità, per questo un numero sempre maggiore di persone è attratta dalle esperienze che le tecnologie mediatiche consentono di effettuare.

Inoltre, la rivoluzione tecnologica, oltre ad aver totalmente rivoluzionato il modo di comunicare, di scambiare informazioni e di organizzare attività di natura sociale, politica ed economica, ha altresì condotto ad una traslazione dell'attenzione – inizialmente incentrata sullo sviluppo aziendale del lavoro – sulla necessità di condivisione dei contenuti e sulla possibilità di agevolare le relazioni ed incrementare il business attraverso il commercio online.

La corretta implementazione e gestione di queste nuove risorse comunicative permette infatti alle imprese di cogliere opportunità strategiche nelle aree della loro specifica attività e su specifici mercati-obiettivo: infatti con internet è migliorato il processo decisionale e di controllo strategico, il successo della strategia aziendale e si è avuta la possibilità di disporre di un patrimonio informativo utilizzabile come risorsa.

Secondo la ricerca "*Ketchum Digital Living Index*", su un campione di oltre 6.000 consumatori in sei Paesi (Stati Uniti, Regno Unito, Francia, Germania, Spagna e Cina)¹⁸, è emerso che la reale motivazione secondo cui sempre più consumatori si avvicinano a strumenti di nuova tecnologia risiede nella

¹⁶De Kerckhove, D., *La mente umana e le nuove tecnologie*, Feltrinelli, Milano, 1996

¹⁷Mazzoni, E., *Dallo sviluppo degli artefatti web all'evolversi delle attività umane. I processi del cambiamento*, Morlacchi, Milano, 2006

¹⁸<http://www.assorel.it/relazioni-pubbliche/sette-consumatori-dieci-chiedono-tecnologia-semplificare-vita-0003100.html> (data ultima consultazione 10/02/2024)

semplicità: l'approccio a nuovi *smartphone*, *tablet*, *home theater* e quant'altro dipende soprattutto da una sentita credenza che tali strumenti possano loro garantire una vita più semplice¹⁹.

Tutte queste motivazioni conducono ad una sorta di grande tutela verso questo nuovo mondo tecnologico in quanto garantisce un'infrastruttura aperta che si caratterizza per una forte interazione sociale, una sorta di motore di sviluppo economico e di crescita sostenibile.

Internet, il mondo che vi si cela dietro e tutti gli strumenti ad esso connessi, ha dunque modificato notevolmente il modo di vivere delle persone, soprattutto in merito alle capacità comunicative ed alle modalità di relazionarsi con gli altri; inoltre, se da un lato ha consentito lo sviluppo di potenzialità fino a qualche decennio fa inimmaginabili, dall'altro iniziano a delinearsi alcune distorsioni individuali e psicosociali indotte da un suo uso eccessivo e non controllato

Se da una parte, però, i risvolti di questa rivoluzione del ventunesimo secolo sono molti e particolarmente positivi, dall'altro non possono però essere trascurati i pesanti effetti negativi, seppur meno numerosi. In effetti, questo "nuovo mondo" di relazioni e scambio di informazioni ha condotto anche a nuovi valori, ha indebolito i vecchi e, soprattutto, ha creato nuovi pericoli per i più giovani²⁰ determinando nuove sfide sociali e comportamentali. In particolare, il loro uso eccessivo ha contribuito a indebolire i legami di coppia. La dipendenza dai dispositivi digitali può portare anche ad una minore interazione faccia a faccia tra i partner e, in generale, nelle relazioni tra individui, causando una distanza

¹⁹ La ricerca Ketchum Digital Living Index ha, infatti, riportato che tra i consumatori intervistati, il 54% preferisce una tecnologia facile da usare; il 46% chiede che essa semplifichi la loro vita, piuttosto che una tecnologia che li faccia divertire (il 35%) o li aiuti a comunicare meglio al mondo se stessi, i loro ruoli e posizioni (11%). <http://www.assorel.it/relazioni-pubbliche/sette-consumatori-dieci-chiedono-tecnologia-semplificare-vita-0003100.html> (data ultima consultazione 15/02/2024)

²⁰ Mariani U., Schiralli R., *Nuovi adolescenti, nuovi disagi. Dai social network ai videogames, allo shopping compulsive: quando l'abitudine diventa dipendenza*, Mondadori, Milano, 2011.

emotiva e una diminuzione della qualità della comunicazione all'interno delle relazioni determinando un esito spesso deleterio dei rapporti e, in generale, delle relazioni affettive.

Essendo dunque innumerevoli le modalità di approccio ai nuovi schermi, in realtà il loro uso non si può definire giusto o sbagliato poiché, come affermato dall'Accademia delle scienze in Francia²¹, esso dipende solo ed esclusivamente dall'utilizzo che se ne fa²².

1.3. Descrizione dei social media

Attualmente, il modo più idoneo di definire l'attuale stato delle cose è quello dell'esistenza di un «*sistema mediale ibrido*» nel quale convivono, si sovrappongono, si scontrano ma anche collaborano i vecchi e i nuovi media, le logiche mass mediali e le logiche mediali digitali. La sfera della comunicazione è totalmente immersa in questa ecologia mista.

In tal senso, una delle principali questioni che sorgono in merito all'utilizzo dei sistemi mediali e che è tutt'ora diffusa tra i principali studiosi della materia è se, con la diffusione di Internet e dei social media, i soggetti che agiscono nel mondo del web, rappresentano una nuova ecologia dell'interazione sociale e fino a che punto questa differisca da quella offline. Chiara è la posizione in merito di Castells²³, il quale, prima dell'avvento dei social, sostenne che

²¹Tisseron S., 3-6-9-12. *Diventare grandi all'epoca degli schermi digitali*, La Scuola, Brescia, 2016.

²² Mariani V., *Adolescenti, maneggiare con cura. Manuale per educare in famiglia*, Ancora, Milano, 2012.

²³ Castells M., *Networks of Outrage and hope*, Cambridge, (UK), Polity Press; trad. it. Reti di indignazione e speranza, Egea, Milano, 2012, p. 535.

“reti costituiscono la nuova morfologia sociale delle nostre società e la diffusione della logica di rete modifica in modo sostanziale l’operare e i risultati dei processi di produzione, esperienza, potere e cultura. Sebbene la forma di organizzazione sociale a rete sia esistita in altri tempi e in altri spazi, il nuovo paradigma della tecnologia dell’informazione fornisce la base materiale per la sua espansione pervasiva attraverso l’intera struttura sociale”²⁴.

Lo studioso esalta il contributo della dimensione culturale che comprende l’interazione discorsiva tra individui e tra gruppi, dove nascono e si diffondono i contenuti che influenzano in modo diverso l’azione sociale e la sfera politica.

In effetti, parlare di reti equivale a parlare dell’organizzazione sociale in ambito economico, culturale, giuridico e politico. Ad oggi, ogni settore viene trattato nei social network e sul web, un mondo in cui l’interazione è alla base e consente di disquisire su ogni possibile argomento e creare la possibilità di esprimere le proprie idee e la propria opinione. Il dibattito pubblico che si viene a creare nel mondo virtuale, dunque, è fondamentale in una democrazia ed è alimentato continuamente, si arricchisce attraverso lo scambio tra i vari attori che vi interagiscono.

Attualmente, tale scambio avviene proprio nel mondo digitale, un mondo ibrido dove può essere iniziato da altri media e rilanciato, ampliato e valorizzato sui social media.

Secondo Andreas Kaplan e Michael Haenlein, i social media sono *“un insieme di applicazioni basate su Internet che rappresentano i fondamenti ideologici e tecnologici del web 2.0”*. Queste piattaforme consentono la creazione e lo scambio di contenuti generati dagli utenti. La caratteristica distintiva di tali media è la loro natura orizzontale nella produzione e diffusione dei contenuti, che si differenzia dalla verticalità tipica dei media tradizionali.

²⁴*Ibidem.*

Tali strumenti vanno oltre la mera condivisione di post su piattaforme come Instagram o il seguire di influencer e celebrità. Si tratta di strumenti mediatici che rappresentano veri e propri luoghi virtuali di incontro e di creazione di contenuti, fungendo da forum di discussione e da comunità online, oltre a rappresentare strumenti fondamentali all'interno di una strategia più ampia di marketing e pubblicità.

Diversamente dai media tradizionali, con i social media, tutti gli attori sono sullo stesso piano. Le aziende non detengono più il controllo esclusivo sui contenuti, poiché sono parte di una rete più ampia. Con il loro avvento non sono cambiati solamente tradizionali ruoli della comunicazione, ma anche le modalità di comunicare: non si tratta più di un semplice messaggio unilaterale, ma di un dialogo multidirezionale tra utenti, media e aziende. Il flusso di comunicazione diventa un continuo scambio di ruoli, senza una netta gerarchia tra emittente e ricevente.

1.4. La diffusione dei social network: come, quando e perché

Un social network può essere definito come una piattaforma basata sui nuovi media che consente all'utente di gestire sia la propria rete sociale (organizzazione, estensione, esplorazione e confronto), sia la propria identità sociale (descrizione e definizione). Piattaforme sociali nate circa 15-20 anni fa, i Social Network permettono di creare gratuitamente una comunità di utenti i quali, attraverso la costruzione di un profilo personale ed una cerchia di contatti, possono rendere visibili i propri contenuti testuali, audio, video ed immagini²⁵.

²⁵Scott, J., *What Is Social Network Analysis?*, Bloomsbury Academic, London, 2012.

Come rilevano ricercatrici americane Danah Boyd e Nicole Ellison²⁶ i social network si caratterizzano essenzialmente per tre elementi:

- 1) La presenza di uno “spazio virtuale” (forum) in cui l'utente può costruire ed esibire un proprio profilo, che dovrebbe essere accessibile, almeno in forma parziale, a tutti gli utenti dello spazio.
- 2) La possibilità di creare una lista di altri utenti (rete con cui è possibile entrare in contatto e comunicare).
- 3) La possibilità di analizzare le caratteristiche della propria rete, in particolare le connessioni degli altri utenti. Dalla definizione delle due ricercatrici è evidente come la principale caratteristica dei social network non sia quella di facilitare la creazione di nuove relazioni con sconosciuti. Ciò era già possibile ben prima dei social network: per esempio entrando in un forum o comunicando in una chat. Ugualmente, già con un sito o un blog era possibile presentarsi e raccontarsi in Rete.

Invece, ciò che differenzia i social network dai nuovi media disponibili in precedenza è la capacità di rendere visibili e utilizzabili le proprie reti sociali. Infatti, attraverso di essi, è possibile identificare opportunità personali, relazionali e professionali altrimenti non immediatamente evidenti.

Attraverso diverse fasi di sviluppo, i Social Network sono diventati quelli che conosciamo e di cui usufruiamo oggi: se all'inizio erano applicazioni web che davano la possibilità di gestire la propria rete sociale chiusa, sono via via divenute applicazioni Web 2.0 vere e proprie, con la possibilità di creare, condividere e commentare contenuti multimediali

Il primo *Social Networking Site* (SNS)²⁷, Sixdegrees.com, fu lanciato nel 1997 da Andrew Weinreich il quale ebbe l'idea di rivoluzionare il concetto di incontri online, superando le problematiche comuni ai siti di incontri dell'epoca,

²⁶Boyd, D.M., Ellison, N.B. *Social network sites: Definition, history and scholarship*. “*Journal of Computer-Mediated Communication*”, 13, 2007, pp. 210-230.

²⁷ Riva G., *I social network*, Il Mulino, Bologna, 2010.

come la diffusione di informazioni false e la presenza di utenti con intenzioni discutibili. Il sito si basava sulla teoria dei "sei gradi di separazione" proposta da Milgram²⁸ nel 1967, secondo la quale ogni individuo è collegato ad un altro attraverso una catena di conoscenze che non supera i cinque intermediari. Sixdegrees.com applicava questo principio consentendo ai suoi utenti di connettersi e interagire solo con persone entro tre gradi di separazione: direttamente con gli amici (primo grado), con gli amici degli amici (secondo grado) e con le conoscenze di terzo grado. Questo sistema aveva l'obiettivo di creare una rete più sicura e affidabile, dove le informazioni potevano essere verificate attraverso contatti comuni e dove era più probabile condividere interessi e uno status socio-economico simile.

Sixdegrees.com chiuse nel 2001, a causa sia di una connettività Internet ancora sporadica tra la popolazione sia della mancanza di profitto. Questa chiusura segnò l'epilogo di una prima generazione di Social Networking Sites, ma aprì la strada a una nuova ondata di piattaforme social²⁹.

Sempre nel 2001, infatti, Adrian Scott lanciò *Ryze.com*, insieme a un gruppo di programmatori di San Francisco; a differenza del suo predecessore, Ryze puntava a facilitare connessioni professionali, enfatizzando la condivisione di obiettivi lavorativi comuni. Questo SNS implementò maggiori misure di privacy, tra cui la necessità che i primi contatti tra utenti avvenissero esclusivamente via email. Sull'onda di questi apprendimenti, il team di San Francisco contribuì alla nascita di nuovi siti di rete sociale come Friendster³⁰ e LinkedIn³¹, ciascuno con le proprie specificità e obiettivi.

²⁸ Milgram, S., *The small world problem*, "Psychology Today", 1, 1967, pp. 60-67.

²⁹ *Ibidem*.

³⁰ www.friendster.com (data ultima consultazione 20/02/2024)

³¹ www.linkedin.com (data ultima consultazione 22/02/2024)

Una delle peculiarità di Friendster risiedeva nell'indice di popolarità che si poteva ottenere in base al numero di amici posseduti e questa caratteristica ha cambiato l'idea dei contatti: da strumenti per ottenere una rete sociale a indicatori dello status sociale. Allo stesso modo, però, veniva perso l'obiettivo iniziale, ossia essere una rete chiusa e protetta, dal momento che gli utenti, per ambire alla popolarità, contattavano quante più persone possibili creando anche profili falsi di persone famose, i fakesters. Tale deformità insieme all'idea di mettere a pagamento il profilo, fece perdere utenti ed interesse verso questa piattaforma sociale. LinkedIn, lanciato nel 2003, nasce con l'idea di creare una rete professionale attraverso una lista di persone ritenute valide ed affidabili in ambito lavorativo con cui scambiare idee ed opportunità.

Ciascun utente iscritto diviene una connessione per gli altri utenti e navigando tra i contatti si ha la possibilità di creare, gestire e condividere la propria identità professionale e le proprie competenze, dando luogo ad una rete professionale con la quale condividere contenuti ed approfondimenti con l'opportunità di sviluppo della propria attività. Questo social network ha però subito una progressiva espansione tanto che nel 2011, secondo i dati del LinkedIn Centro Stampa³², in Italia i membri sono diventati oltre 2 milioni e si rilevano due nuovi iscritti al secondo.

Dal 2003 i social network si sono moltiplicati a dismisura ma solo tre sono riusciti a raggiungere una dimensione globale: My Space, Facebook e Twitter, ovvero delle innovative piattaforme sociali, seppur diverse tra loro per caratteristiche strutturali ed obiettivi. Tali strumenti consentono agli utenti di estendere la propria identità sociale attraverso l'integrazione degli stessi offerta dal Web 2.0.

L'enorme successo di Facebook rappresenta sicuramente un importante punto di svolta nell'evoluzione dei social network. Originariamente lanciato come *TheFacebook.com* da un gruppo di studenti di Harvard guidati da Mark

³²<http://it.press.linkedin.com/about> (data ultima consultazione 22/02/2024)

Zuckerberg, che ne è considerato il principale ideatore, questo progetto mirava a digitalizzare l'annuario studentesco, offrendo una piattaforma di social networking esclusivamente agli studenti universitari. In soli trenta giorni dalla sua creazione, più della metà degli studenti di Harvard si era già registrata sulla piattaforma, spingendo Zuckerberg a espandere rapidamente il servizio ad altre prestigiose università come il MIT, la Boston University e il Boston College, e successivamente a tutte le istituzioni della Ivy League.

Nel giro di un anno, grazie anche all'arrivo di significativi investimenti, tra cui quello del co-fondatore di PayPal, TheFacebook.com abbreviò il suo nome in Facebook, diventando sempre più accessibile e aumentando di conseguenza il suo bacino di utenti. Questo social network ha progressivamente superato i confini dei campus universitari, estendendosi ai licei e poi a livello internazionale, in Canada e Gran Bretagna, fino a diventare, nel 2006, aperto a chiunque avesse più di 13 anni con una connessione internet.

Oggi Facebook è il social network più popolare al mondo, più di 2,9 miliardi di utenti attivi mensilmente³³.

Tabella 1.: classifica dei social network più utilizzati 2023

³³<https://digitexport.promositalia.camcom.it/informazione/social-network/social-media-panoramica-dei-piu-popolari-al-mondo.kl#:~:text=Facebook%20%C3%A8%20il%20social%20media,leader%20in%20termini%20di%20audience.> (data ultima consultazione 20/02/2024)

#	SOCIAL NETWORK	UTENTI ATTIVI MENSILMENTE	CRESCITA 2022 *
1	Facebook	2,910	6.20%
2	YouTube	2,562	11.83%
3	WhatsApp	2,000	0%
4	Instagram	1,478	21.05%
5	WeChat	1,263	4.12%
6	TikTok	1,000	45.14%
7	Messenger	988	-24.00%
8	Douyin	600	0%
9	QQ	574	-6.97%
10	Sina Weibo	573	12.13%
11	Kuaishou	573	19.13%
12	Snapchat	557	11.85%
13	Telegram	550	10.00%
14	Pinterest	444	0.45%
15	Twitter	436	23.51%
16	Reddit	430	0%
17	Quora	300	0%

Fonte: www.greenmarketing.agency

La platea raggiungibile attraverso la pubblicità su Facebook supera i 2,1 miliardi di individui, posizionando Mongolia, Libia e Filippine ai vertici per quanto riguarda l'efficacia della copertura pubblicitaria sulla piattaforma.

Questa piattaforma si pone come un vasto spazio virtuale incentrato sull'interconnessione degli utenti e sulla condivisione di contenuti personali. Al momento dell'iscrizione, che è gratuita, ogni persona crea il proprio profilo

inserendo informazioni quali nome, cognome, professione e dettagli sulla propria vita sentimentale, oltre a qualsiasi altro dato che desideri divulgare.

L'utente ha la libertà di scegliere se queste informazioni saranno accessibili solo alla propria rete di contatti, definiti "amici", o se saranno visibili a chiunque naviga sul web, rendendo così il profilo pubblico. Il fulcro dell'interazione su Facebook è il "diario" personale di ciascuno, dove è possibile svolgere una varietà di azioni sociali: si possono creare album fotografici commentabili, etichettare, o "taggare", gli amici nelle foto in cui appaiono; esprimere pensieri, azioni o desideri tramite la barra degli stati; e utilizzare i servizi di messaggistica e chat per comunicare in tempo reale con gli amici connessi³⁴.

Ciò che distingue Facebook da chat, community, forum e più in generale, dagli altri social è la prevalenza dei dati reali usati per l'iscrizione a scapito dei nickname, con lo scopo di rendersi maggiormente riconoscibili agli altri. Inoltre, come già notato, la ricerca dei contatti avviene sulla base di conoscenze prima di tutto legate alla realtà: si includono e ricercano persone con cui si sono intrattenuti o si intrattengono rapporti reali quali amici attuali, di vecchia data, ex compagni di classe, parenti vicini e lontani o colleghi di lavoro; solo in un secondo momento la ricerca si può espandere verso nuove conoscenze o personaggi popolari da includere nella lista dei propri contatti.

Un altro importante social network che ha raggiunto il suo apice proprio negli ultimi anni è Instagram il quale, a novembre 2022, si classificava come il settimo sito web più frequentato al mondo, registrando mensilmente 4,5 miliardi di visite.

Successivamente, nel gennaio 2023, l'app di Instagram scalava le classifiche diventando la seconda applicazione più scaricata dal Google Play Store

³⁴Asai, R., Kavathatzopoulos, I., *Do social media generate social capital? Paper presented at the IADIS International Conference ICT, "Society and Human Beings"*, IADIS, Lisbon, 2012

negli USA, superando la soglia di 1 miliardo di download³⁵. Inoltre, si prevede che entro il 2025, questa piattaforma raggiungerà ben 1,44 miliardi di MAU (Utenti attivi ogni mese).

1.4.1. *Caratteristiche e funzioni*

I social network rappresentano un potente strumento per espandere l'esperienza sociale dell'uomo, consentendogli di gestire sia le reti sociali che la costruzione della sua identità sociale.

L'era tecnologica, attraverso lo sviluppo e la diffusione di Internet in generale e dei social network nello specifico, ha aperto le porte ad una nuova modalità di ricerca e conferma della nostra identità: i contatti si creano e mantengono ad una velocità disarmante, senza una reale dimensione spazio-temporale, quasi annullando confini, tempi e distanze; le nuove interfacce rese possibili dal Web 4.0, attraverso la creazione e condivisione di contenuti, danno la possibilità di definire la propria identità sociale raccontandosi creativamente³⁶.

Il boom dei Social network appartiene a tutti quegli individui che lo stanno vivendo, vedendoci una risposta ad un bisogno che non trova soddisfazione altrove o che comunque lo soddisfa più facilmente rispetto alla vita reale: il

³⁵<https://digitexport.promositalia.camcom.it/informazione/social-network/social-media-panoramica-dei-piu-popolari-al-mondo.kl#:~:text=Facebook%20%C3%A8%20il%20social%20media,leader%20in%20termini%20di%20audience.> (data ultima consultazione 20/02/2024)

³⁶Mazzoni, E., *Dallo sviluppo degli artefatti web all'evolversi delle attività umane. cit.*, 2006; Mazzoni, E., Gaffuri, P., *Personal Learning Environments for Overcoming Knowledge Boundaries between Activity Systems in Emerging Adulthood*. eLearning Papers 15, 2009, pp. 1-10; Frozzi, G., Mazzoni, E., *On the Importance of Social Network Sites in the Transitions which Characterize 'Emerging Adulthood'*. ICST Transactions on e-Education and e-Learning, 11 (7-9), 2011, pp. 1-11.

potenziamento della propria esperienza sociale, punto di riferimento per i comportamenti e le decisioni dell'individuo.

Le caratteristiche essenziali dei social network, secondo Boyd e Ellison³⁷, includono: la presenza di uno spazio in cui è possibile creare un profilo pubblico o semipubblico, accessibile ad altri utenti registrati; la capacità di connettersi con altri utenti attraverso una lista di contatti, la possibilità di visualizzare e navigare nelle liste di contatti degli altri utenti all'interno del sistema.

Questi aspetti evidenziano come questi servizi, più che favorire nuove relazioni tra persone che non si conoscono (come avviene nelle chat, nei blog e nei forum), danno la possibilità di usufruire delle proprie reti sociali e di quelle delle persone con cui siamo in contatto: con Facebook, ad esempio, è molto più probabile fare amicizia con persone presenti nella lista dei contatti degli amici che non con uno sconosciuto con cui non si condivide nessun amico in comune.

La peculiarità dei social, dunque, risiede nella capacità di rendere maggiormente usufruibili le proprie reti sociali, evidenziando opportunità personali, relazionali e professionali altresì non immediatamente visibili, superando il vincolo della comunicazione *face to face*. Facebook, come anticipato, nasce proprio con lo scopo di mantenere una rete di contatti visibile tra gli studenti che condividevano la stessa esperienza universitaria ad Harvard³⁸.

Ogni social network svolge fondamentalmente tre funzioni chiave. Prima di tutto, funge da supporto per la nostra rete sociale, superando le limitazioni di spazio e tempo e permettendoci di rimanere in contatto con gli altri indipendentemente dalla distanza fisica.

³⁷Boyd, D.M., Ellison, N.B., *Social network sites: Definition, history and scholarship*. Journal of Computer-Mediated Communication, 13, 2007, pp. 210-230.

³⁸Ellison, N.B., Steinfield, C., Lampe, C., *The benefits of Facebook friends: Social capital and college students' use of online social network sites*. J. Comput-Mediat. Comm, 2007, p. 12.

In secondo luogo, serve da strumento per esprimere la nostra identità sociale, consentendoci di gestire l'impressione che vogliamo dare agli altri attraverso il nostro profilo, la partecipazione a gruppi di interesse e la condivisione di contenuti multimediali.

Infine, offre la possibilità di analizzare l'identità sociale degli altri membri della rete, permettendoci di esplorare e confrontare le loro attività e interessi.

1.4.2. Strumento di supporto per la rete sociale

Un social network, come anticipato, consiste in un gruppo di persone connesse tra loro da diversi legami sociali ad esempio:

- conoscenza casuale;
- rapporti di lavoro;
- vincoli familiari;

Ciò che caratterizza questo tipo di rete quindi, non è il tipo di relazione, ma la presenza di una relazione che si viene ad instaurare e che diviene un importante punto di riferimento per i comportamenti e le decisioni di un soggetto nella propria vita.

Solitamente la rete sociale è limitata da vincoli spaziali e temporali a cui ciascuno di noi è soggetto: tuttavia, grazie al mondo “online” in cui si nasconde un vero e proprio villaggio globale, l'uomo ha cercato di sfruttare i nuovi media proprio nell'intento di superare questi limiti.

Il mondo dei social network e la loro veloce diffusione ha infatti generato un nuovo e frequentatissimo spazio sociale, il *cyberspazio*, in cui si riversano sia le caratteristiche delle relazioni sociali tradizionali, quali interazione e supporto,

sia le peculiarità tipiche del Web come, appunto, la multimedialità e la condivisione di contenuti.

Il Cyberspazio, come sottolinea la Turkle³⁹, è un valido strumento per soddisfare i bisogni post-moderni di auto-espressione e relazionalità, in linea quindi con la società e il mondo attuale quale “era della simulazione” come la definisce la stessa studiosa. Il cyberspazio è descritto anche sulla base delle tre dimensioni dei media (fisica, simbolica e pragmatica):

- dimensione fisica: il cyberspazio è considerato come una rete di computer che supportano il processo di comunicazione ed interazione;
- dimensione simbolica: è un luogo virtuale al cui interno gli utenti possono sviluppare relazioni ed incontrare altre persone;
- dimensione pragmatica: è il risultato dell’interazione tra elementi materiali (ad esempio, l’interfaccia di un sito) ed elementi simbolici, come ad esempio il significato dato all’esperienza.

Il mondo del virtuale è reso possibile dai comuni e insostituibili social network, nei quali ha trovato una propria forma di espressione. Tali strumenti consentono di far entrare nella propria rete sociale anche amici “virtuali”, ovvero individui mai incontrati prima ma che possono arrivare ad essere considerati alla stregua delle conoscenze e delle amicizie “in presenza”.

Non è quindi più cosa rara che molti individui, soprattutto giovani, riescano ad instaurare anche relazioni sentimentali con persone mai viste prima: il mondo del web cela molto della reale natura della persona, facendola spesso cadere nella trappola di poter mostrare solamente ciò che si vuole, sentendosi quindi pienamente apprezzati e non giudicati.

I social network sono infatti diventati potenti mezzi attraverso i quali raccontarsi, narrare la propria storia e condividerla con gli altri utenti, definendo

³⁹Turkle, S., *op. cit.*

online la propria identità sociale e ciò permette di avere anche una vita parallela in cui rifugiarsi dalla propria quotidianità⁴⁰.

⁴⁰ *Ibidem.*

CAPITOLO 2

EFFETTI, TRASFORMAZIONI E RISCHI

2.1 Nuovi media e nuovi adolescenti

Arrivati a questo punto è possibile affermare che il complicato periodo adolescenziale pone le sue basi principali sui rapporti che i giovani d'oggi riescono ad instaurare con le persone di cui si circondano: fondamentali sono infatti la famiglia con cui, spesso, entrano in forte conflitto; le istituzioni, prima tra tutte la scuola, e il rapporto con i propri coetanei o con ragazzi più grandi da cui tentano di trarre spunti e che spesso possono diventare esempi di vita.

L'adolescenza rappresenta, dunque, il momento in cui i ragazzi cercano di costruire la loro identità nella relazione con i pari, mediante il processo di separazione dalla famiglia ed inevitabilmente di sé stessi. Essi si trovano ad interagire molto frequentemente con gente nuova con cui tentano, il più delle volte, un confronto. Si tratta inoltre anche di una fase di vita caratterizzata da molteplici compiti evolutivi, stimolati dalla maturazione fisica, cognitiva e sociale. Secondo Erikson⁴¹, uno degli aspetti centrali di questa fase è la ristrutturazione del concetto di sé, un processo reso complesso dalla necessità di sviluppare un'identità in vari ambiti.

Galimberti⁴² ha descritto l'adolescenza come un periodo precario, in cui gli individui si confrontano con la sfida di definire la propria identità tra incertezze e aspirazioni. Si tratta quindi di un momento caratterizzato dalla ricerca di autonomia, dalla costruzione dell'immagine corporea e dalla formazione di

⁴¹ Camaioni L., a cura di, *Manuale di psicologia dello sviluppo*, Il Mulino, Bologna, 1999

⁴² Galimberti U. *L'ospite inquietante. Il nichilismo e i giovani*, Feltrinelli, Milano, 2007

nuove relazioni sociali. Il gruppo dei pari gioca un ruolo fondamentale nel supportare questo processo, offrendo un contesto per l'esplorazione delle identità e l'elaborazione di strategie per affrontare le sfide quotidiane.

In questo quadro sembra dunque doveroso fare un breve focus su come la società moderna impatti su questa fase di vita dei giovani, esercitando una forte influenza sulla formazione della personalità dei giovani; i mezzi di socializzazione a disposizione sembrano potere condizionare più di ogni altro agente sociale l'interiorizzazione dei valori.

Si parla spesso di società di massa e si indicano i mezzi di comunicazione di massa come principali responsabili della struttura mentale dei giovani d'oggi. In quest'ottica, i nuovi media, proponendo una realtà virtuale in antitesi con la vera realtà, creano una tensione tra reale e immaginario che caratterizza il processo di identificazione tipico di questa età⁴³.

Si tratta del già citato *cyberspazio*. Nonostante, infatti, la Rete sia uno strumento formidabile per reperire e scambiarsi informazioni, e che, in quanto tale, promuova potenzialmente una maggiore democrazia, essa comporta anche numerosi rischi, soprattutto per gli adolescenti più fragili⁴⁴: si tratta di internet e soprattutto di *socialnetwork*, ossia piattaforme virtuali che permettono a più persone di mettersi in comunicazione e che danno la possibilità di mantenere oscurata la propria identità poiché può essere facilmente sostituibile con un'altra puramente inventata⁴⁵. I media hanno infatti segnato l'evoluzione dell'uomo, modificato il suo modo di pensare e sono diventati causa diretta dello sviluppo storico e sociale⁴⁶.

Ciò espone i giovani a gravi rischi poiché potrebbero arrivare a dare fiducia a persone mai viste e che non sono, in realtà, chi dicono di essere. A questo fenomeno i genitori (o chi per loro) dovrebbero porre una grande

⁴³Bille C., Tagliaferro G., Volante M., *I nuovi adolescenti e la fuga nel virtuale*, EDB, Bologna, 2015, p. 59.

⁴⁴http://www.spiweb.it/index.php?option=com_content&view=article&id=1834:adolescenti-e-internet&catid=...(data ultima consultazione 05/05/2024)

⁴⁵*Ibidem*.

⁴⁶Bille C., Tagliaferro G., Volante M., op. cit., p. 57

attenzione e seguire i propri figli cercando di capire, attraverso la comunicazione, con chi è in contatto il proprio figlio: prestare attenzione alla vita dei ragazzi piuttosto che incoraggiarli a parlare delle proprie compagnie potrebbe essere un buon punto di partenza per cercare di entrare nella loro vita in punta di piedi, senza risultare invadenti, ma allo stesso tempo, riuscire a captare eventuali pericoli all'orizzonte.

È noto, dunque, che l'adolescenza di oggi sia caratterizzata da un'elevata quantità di quelle che Silvio Scanagatta e Barbara Segatto definiscono "macchine", ovvero i media⁴⁷.

Secondo gli autori, una possibile categorizzazione di queste macchine risiede nel livello di impersonalità che esse comportano: da quasi nulla per il cellulare a elevata per la Rete e per gli smartphone, a volte tale da diventare vera e propria "spersonalizzazione".

Fino a qualche anno fa era la televisione la "cattiva maestra" e psicologi ed educatori indirizzavano i genitori a guardarla assieme ai propri figli così da poter commentare insieme ciò che veniva trasmesso:

"Condividere la televisione e i momenti in cui un ragazzo fruisce di questo strumento, peraltro utile, vuol dire sfruttare l'occasione per commentare insieme le cose che accadono nella realtà e non lasciare solo l'adolescente a cercare interpretazioni e letture che ancora non sa fare che in modo parziale e impreciso⁴⁸".

In questo modo non si vietava ai giovani un utile strumento d'informazione, ma si cercava di limitarne l'uso contenendo i potenziali rischi e non rendendoli dipendenti. In realtà, si può dire che molto di ciò che è stato detto

⁴⁷Scanagatta S., Segatto B., *Le nuove macchine sociali: giovani a scuola tra internet, cellulare e mode*, Franco Angeli, Milano, 2007, p. 85.

⁴⁸ Maiolo, G., *Adolescenze spinose: come comunicare senza fare (e farsi) del male*, Erikson, Trento, 2002, p. 159.

o scritto a proposito della “vecchia” televisione oggi è valido anche per queste nuove “macchine”⁴⁹: l’attenzione per la televisione, in effetti, si è molto assopita, lasciando ampio spazio allo studio dell’influenza della Rete internet.

Quest’ultima, infatti, a differenza della TV che deve solo essere accesa e spenta, richiede un’interazione tale che dagli adolescenti, spesso, viene scambiata come qualcosa di reale poiché fonte di emozioni e sensazioni che essi provano realmente⁵⁰.

Internet offre una possibilità impensabile di offerte che danno sempre più la sensazione all’adolescente di poter “comandare”, scegliere quale direzione prendere: giochi, moda, informazione, dialogo, musica, ecc. Ma è solo una sensazione perché la Rete è così vasta che spesso ci si perde, iniziando un percorso non voluto, mossi dalla curiosità, dal desiderio, dalla noia. Internet, sostanzialmente, è un mezzo commerciale, che persegue i propri scopi; questo messaggio, però, agli adolescenti arriva in modo diverso, a loro viene lasciato credere di poterne avere il controllo:

“in internet si trova di tutto, anche ciò che è censurato dalla morale sociale [...] portando all’abbattimento di qualsiasi valore di tipo etico o morale, come accade per i siti pornografici in tutte le loro varianti”⁵¹.

Per questo motivo è opportuno che gli adulti se ne occupino e che guidino i giovani ad un utilizzo consapevole poiché la semplice censura non avrà successo *“si tratta pur sempre di oggetti materiali che inducono a bisogni, che spingono i soggetti a desiderarli e a essere frustrati se non li ottengono”⁵²*. Oltre

⁴⁹*Ibidem.*

⁵⁰Tagliaferro G., *Alla scuola di Lucignolo: gli adolescenti e la trasgressione notturna*, EDB, Bologna, 2014, p. 105-106.

⁵¹*Ibidem.*

⁵²Scanagatta, S., *Stili di consumo e dipendenza tra i giovani*, in Scanagatta, S., Segatto, B. (a cura di), *Le nuove macchine sociali: giovani a scuola tra internet, cellulare e mode*, Franco Angeli, Milano, 2007, p.21.

alle informazioni, lecite o meno, che tali mezzi permettono di perseguire, ciò che appare più grave sono, come anticipato, le relazioni a cui permettono di nascere. Questi tipi di relazioni, nella maggior parte dei casi, nascono quando i giovani adolescenti si accorgono che quelle reali non sono soddisfacenti.

La solitudine in casa, la mancanza della presenza costante dei propri genitori e la comunicazione con gli stessi, il sentirsi emarginati a scuola, magari proprio sottomessi da un “bullo”, sono alcune delle innumerevoli situazioni che possono condurre i ragazzi di oggi ad instaurare relazioni virtuali. Bastano pochi click in una chat o l’aggiunta di nuovi “amici” su Facebook ed ecco che, molto velocemente, ci si trova a chiacchierare con gente nuova: tutto fa parte, come sottolinea Ammaniti⁵³, di un grande complesso narcisista dell’adolescente, colui che ha continuamente bisogno di visibilità perché deve rispecchiarsi ed essere rispecchiato nella società.

Quando questa cosa gli viene meno nella sua realtà, ecco che la cerca nella realtà parallela, quella nuova e virtuale dove ognuno può darsi l’importanza che merita poiché

“quando gli adolescenti creano un profilo online, sono allo stesso tempo individui e parte di un collettivo. La loro rappresentazione di sé è costruita attraverso ciò che esplicitamente trasmettono e condividono con i loro amici, che si lega al modo in cui le altre persone rispondono loro⁵⁴”.

A differenza di quanto possa sembrare, sotto il profilo psicologico, il cyberspazio, ossia luoghi virtuali che permettono la creazione e lo sviluppo di gruppi e comunità⁵⁵, possono avere un’importante influenza su quella che sarà, poi, la personalità definitiva dell’adolescente.

⁵³ Ammaniti M., *La famiglia adolescente*, Laterza, 2016, p. 36.

⁵⁴ *Ibidem*.

⁵⁵ Barak A., Suler J.R., *Reflection on the psychology and social science of cyberspace*, 2008.

Si è detto che l'adolescenza è il periodo più importante per la definizione dell'identità del soggetto e il superamento della crisi d'identità tipica della fase adolescenziale richiede l'integrazione di una serie di componenti: di tipo personale (attitudini e capacità), di tipo sociale (l'inserimento nei ruoli sociali) e di tipo esperienziale (le identificazioni infantili e le vicissitudini emotive). Con questa premessa si fa presto a giungere alla conclusione che l'*interrealtà* è un contesto che favorisce la moltiplicazione delle identità piuttosto che la loro integrazione ottenendo ripercussioni negative sul processo di maturazione dell'identità del giovane il quale può essere rallentato, provocando effetti negativi anche sui suoi rapporti personali e sociali⁵⁶.

Ciò accade soprattutto perché i continui feedback che i ragazzi ricevono attraverso i social e la possibilità di modificare la propria identità e di svelarla a piacimento attraggono molto l'adolescente tanto da condurlo a cercare un'approvazione smisurata nel mondo virtuale. Motivato dai suoi bisogni di appartenenza e di sicurezza, l'adolescente può rimanere invischiato nel rapporto con i social network e, nell'eterna attesa di gratificazioni e sopravvivenza nell'interrealtà, assecondare logiche che non favoriscono la maturazione di una vera e propria identità.

Un'altra importante conseguenza risiede in quello che Goleman definisce "*analfabetismo emotivo*⁵⁷": attraverso l'utilizzo dei media per conoscere e parlare con le persone, i giovani d'oggi non sanno più apprezzare l'importanza della comunicazione diretta e non sono in grado di riconoscere le proprie e le altrui emozioni e trovano il punto di forza di questo meccanismo nel facilitare l'espressione di sé non dovendo essere soggetti al giudizio d'impatto. Più nel dettaglio, con l'espressione fornita da Goleman si intende:

- la mancanza di consapevolezza e quindi di controllo delle proprie emozioni e dei comportamenti ad esse associati;

⁵⁶<http://www.psicologo-milano.it/attualita/324-social-network-pericoli> (data ultima consultazione 08/05/2024)

⁵⁷Goleman D., *L'intelligenza emotiva*, Rizzoli, Milano, 1995.

- la mancanza di consapevolezza delle ragioni per le quali si prova una certa emozione;
- l'incapacità a relazionarsi con le emozioni altrui — non riconosciute e comprese — e con i comportamenti che da esse scaturiscono⁵⁸.

È interessante come Goleman attribuisca proprio all'analfabetismo emotivo alcuni dei problemi che caratterizzano le giovani generazioni come il bullismo, la tossicodipendenza e l'alcolismo⁵⁹.

Allo stesso tempo diversi autori, tra cui il filosofo Galimberti e la psicologa Maria Rita Parsi⁶⁰, sottolineano come a caratterizzare la generazione dei «nativi digitali» sia proprio un alto livello di analfabetismo emotivo, legato alla maggiore quantità di relazioni mediate rispetto a quelle dirette che caratterizzano i comportamenti sociali di questa generazione.

Per esempio, lasciare il proprio ragazzo semplicemente cambiando il proprio status su Facebook da «fidanzata» a «single» è molto diverso dal dirgli «ti voglio lasciare» guardandolo negli occhi. Se, nel secondo caso, osservare risposta emotiva dell'ex ci costringe a condividere la sua sofferenza spingendoci a moderare le parole e i gesti, usando il social network l'altro e le sue emozioni non sono immediatamente visibili e non hanno quindi un impatto diretto sulle nostre decisioni. L'incapacità di riconoscere le emozioni dell'altro impedisce anche di comprendere le proprie, portando al disinteresse emotivo o, nel peggiore dei casi, alla psicopatia⁶¹.

Come ricorda Galimberti:

“queste connessioni che fanno di un uomo un uomo non si sono sostituite, e perciò nascono biografie capaci di gesti tra loro a tal punto slegati da non essere percepiti neppure come propri. E questo

⁵⁸ *Ibidem.*

⁵⁹ *Ibidem.*

⁶⁰ Galimberti U., *op. cit.*

⁶¹ Riva G., *op. cit.*, p. 147

perché il cuore non è in sintonia con il pensiero e il pensiero con il comportamento, perché è fallita la comunicazione emotiva e quindi la formazione del cuore come organo che, prima di ragionare, ci fa sentire che cosa è giusto e cosa non è giusto chi sono io e che ci faccio nel mondo”⁶².

In sostanza, dunque, si può affermare che la Rete fornisce agli adolescenti la possibilità di un contatto facile con coetanei con cui condividere esperienze, impressioni, sensazioni e pensieri, ottenendo così un prezioso lenimento per le angosce sulla propria identità, così intense in questa delicata fase della vita.

Altrettanto forte è anche la pressione che le pubblicità odierne riescono ad esercitare sugli adolescenti e che possono andare ad aggravare le situazioni sinora descritte. Il consumo di alcol e droga, ad esempio, è incoraggiato anche e soprattutto dalle pubblicità. Partendo dal presupposto che i giovani di oggi sono soggetti ad osservare pubblicità sia in televisione sia, soprattutto, tramite internet e, data l'enorme quantità di tempo che essi trascorrono in Rete, risulta quasi scontato che la pubblicità di determinati prodotti possa avere ripercussioni decisamente negative sul giovane adolescente facilmente condizionabile.

Al giorno d'oggi, poi, l'attenzione dei media è predisposta più sulla sfera emozionale che su quella informativa: se, dunque, si riesce ad evocare un'emozione che sia legata al prodotto in questione, l'obiettivo aziendale è stato raggiunto⁶³.

Ovviamente, tali processi catturano l'attenzione dei giovani (e spesso anche quella dei bambini) sia verso prodotti “buoni” sia verso quelli “nocivi” che possono influenzerli ad assumere comportamenti sani o dannosi per la salute.

⁶² *Ibidem.*

⁶³ Walsh D., Gentile D.A., *Slipping under the radar: advertising and the mind*. In L. Riley & I. Obot (Eds.) *Drinking it in: Alcohol Marketing and Young People*. Geneva, Switzerland: World Health Organization, 2002.

Lo strumento pubblicitario, dunque, in alcuni casi – si veda, ad esempio, la pubblicità di sigarette o alcol o la presenza, in alcune di esse, di allusioni al sesso o direttamente la consultazione di video e film porno su internet – non fa altro che andare ad incentivare quelle “situazioni pericolose” di cui si è già trattato e a cui i giovani possano cedere facilmente.

In generale, dunque, si può affermare che l’influenza e gli insegnamenti provenienti dalla società in cui si vive siano determinanti nella crescita e nello sviluppo delle personalità dei giovani: da un certo punto di vista sembra, infatti, che i giovani ignorino l’influenza di determinati modelli di cultura della società di massa, cedendo al conformismo, adattandosi al progressivo livellamento dei valori, accettando il pluralismo come un alibi per il qualunquismo morale, ignorando i vari tentativi di manipolazione e non avvertendo più i sintomi dell’alienazione⁶⁴.

In definitiva ci si chiede se nella fase definitiva della sua socializzazione il giovane può trovare uno spazio di autentica scelta o se si trova ancor più condizionato dall’ambiente ma, a prescindere da ciò, sarebbe opportuno che i genitori prestassero molta attenzione alle compagnie frequentate dai propri figli, al rapporto che essi hanno con internet e a come si comportano o vestono. Se la presenza degli adulti viene meno, però, appare ovvio che determinate situazioni possano sfuggire di mano sia a loro che, soprattutto, ai ragazzi che cercano di crescere.

2.2. La fuga nel virtuale

L'adolescenza costituisce una tappa evolutiva dell'esistenza umana, che accompagna il passaggio dalla condizione infantile a quella adulta. È un tempo

⁶⁴http://www.notedipastoralegiovanile.it/index.php?option=com_content&view=article&id=2582:linfluenza-dellambiente-nella-crescita-della-personalita&catid=339:npg-annata-1970&Itemid=207(data ultima consultazione 08/05/2024)

significativo in relazione alla portata dei cambiamenti che investono l'identità adolescenziale nelle sue tre dimensioni: fisica, psichica e relazionale.

È il tempo in cui i ragazzi cercano di costruire la loro identità nella relazione con i pari, mediante il processo di separazione dalla famiglia e individuazione di se stessi. In quest'ottica, i nuovi media, proponendo una realtà virtuale in antitesi con la vera realtà, creano una tensione tra reale e immaginario che caratterizza il processo d'identificazione tipico di questa età.

Il rischio avanza quando lo spartiacque esistente tra reale e immaginario si spezza o quando la vaghezza del confine rende indeterminati l'identità e lo spazio di libertà di cui il ragazzo dispone. Accanto agli aspetti positivi che la Rete può offrire, la stessa rischia allo stesso tempo di mandare in cortocircuito il sistema classico di accomodamento con la realtà e di alimentare spinte regressive e allucinatorie. Non va comunque sottovalutato che il virtuale, inteso come potenziale estensione dell'essere, può fornire occasioni di navigazione in aree del sé e della relazione altrimenti esplorabili⁶⁵.

A livello relazionale i nuovi media producono una deterritorializzazione, permettono di entrare a contatto con il mondo intero, ma in un modo solitario, nella Rete sfumano le categorie sociali, c'è un ritorno al «comunitarismo»: tutto sembra di tutti e tutto sembra accessibile a tutti, non esiste il tempo, lo spazio, non più una modalità «faccia a faccia», ma una modalità mediata. La comunicazione si struttura in un vuoto sociale in cui l'identità degli attori va via via estinguendosi.

Il dibattito scientifico riguardo questi temi ha visto negli ultimi anni una valutazione e un interesse verso queste nuove forme di socializzazione, ma anche perplessità connesse al timore della perdita dei valori. All'interno del mondo giovanile, la diffusione delle nuove tecnologie ha creato nuovi linguaggi e codici di comunicazione spesso responsabili del sospetto e dell'incomprensione di adulti e educatori che non sono stati in grado di rispondere adeguatamente a questo cambio socio-culturale.

⁶⁵Bille C., Tagliaferro G., Volante M., op. cit., p. 58.

Con il mondo digitale, dunque, l'adolescente del ventunesimo secolo sembra calarsi una maschera che spesso cela la sua vera identità: a volte cercano così di migliorarsi, altre si mostrano il contrario di quelle che sono. Il ragazzo che pensa nel virtuale non si allena a pensare nel modo astratti: con il computer si afferma una modalità di conoscenza sempre più simultanea, tesa a trattare le informazioni in velocità e assimilare dati di natura diversa, a scapito di un'impostazione sequenziale, che è lineare, più lenta perché intenta a capire i processi. Il ragazzo si abitua a una forma di conoscenza più primitiva, più veloce, meno impegnativa e faticosa. In questo modo si propone un'atrofizzazione del capire che determina l'incapacità del pensiero astratto.

Con il mondo digitale il pensiero umano sembra prediligere più le forme concrete, multisensoriali, iconiche dove è immediato il legame tra significato e significante, non c'è bisogno di leggere il testo: parlano le immagini.

La comunicazione ha cercato di ridurre al minimo la variabile disturbante del tempo per arrivare al simultaneo, dove l'uomo resta assoggettato, rinunciando alla complessità, a un modo profondo di leggere la realtà, rimanendo su una conoscenza generica e vaga. Ciò determina un eccesso di informazione senza la minima analisi ed elaborazione della stessa, non c'è il tempo per assimilare, si indebolisce il contenitore che è anche emotivo, per pensare i pensieri e per trasformare le emozioni in concetti. L'uomo fugge dal proprio mondo inconscio, dai propri problemi interiori cercando soluzioni immediate. Il giovane è interamente centrato sul presente, ma senza il passato non si può capire l'oggi e non si può procedere al futuro.

2.3. La trasformazione dell'approccio comunicativo

Come anticipato, la società di oggi esercita una forte influenza sulla formazione della personalità dei giovani; i mezzi di socializzazione a disposizione sembrano potere condizionare più di ogni altro agente sociale l'interiorizzazione dei valori.

Si parla spesso di società di massa e si indicano i mezzi di comunicazione di massa come principali responsabili della struttura mentale dei giovani d'oggi. In quest'ottica, i nuovi *media*, proponendo una realtà virtuale in antitesi con la vera realtà, creano una tensione tra reale e immaginario che caratterizza il processo di identificazione tipico di questa età⁶⁶.

Internet ha quindi totalmente rivoluzionato il modo di comunicare, di scambiare informazioni e di organizzare attività di natura sociale, politica ed economica poiché l'attenzione, che inizialmente era incentrata sullo sviluppo aziendale del lavoro, oggi si è invece spostata sulla necessità di condivisione dei contenuti e sulla possibilità di agevolare le relazioni consentendo anche un incremento del mercato attraverso il commercio *online*.

Tuttavia, se i vantaggi che ne sono derivati sono stati indubbiamente moltissimi e hanno ampliato il modo e le tempistiche della comunicazione, dall'altro, è proprio sulla comunicazione che ha avuto anche effetti contrari: in effetti, nonostante essa sia diventata più rapida, ha anche perso una parte delle sue componenti, ovvero la comunicazione non verbale.

Il principale mezzo di comunicazione attuale degli adolescenti è infatti insito nel mero invio di messaggi, brevi ed immediati testi digitali accompagnati ormai inevitabilmente dagli emoticon. Il basso costo, la possibilità di creare un gergo proprio e unico, insieme alla possibilità di tenersi costantemente in contatto con amici e coetanei hanno infatti contribuito alla grande popolarità di questa forma di comunicazione⁶⁷. Si tratta ormai di una comunicazione "dematerializzata" che rende i ragazzi sempre più sedentari e che si muovono sempre meno nel mondo delle esperienze sensoriali.

I sistemi di comunicazione digitale hanno spostato all'esterno alcune funzioni naturali percettive: l'udito sul telefono, la vista sul televisione o, in generale, sugli schermi, il tatto sui sistemi di manipolazione, la multimedialità,

⁶⁶ Ivi, pag. 59.

⁶⁷ Bille C., Tagliaferro G., Volante M., *op. cit.*, p. 60..

soprattutto con internet, favorisce un processo di omologazione delle percezioni, che porta alla confusione dei sensi⁶⁸.

Attraverso questo metodo, infatti, è molto più difficile e a volte impossibile intercettare l'emozione dell'interlocutore, impedendo una adeguata interpretazione del messaggio. Mentre nella *face to face* la comunicazione avviene in modo sincronico, nella comunicazione mediata attraverso internet può essere sia sincronica che asincronica.

Secondo il modello di Watzlawick, mentre emittente e destinatario rimangono inalterati, cambiamo invece il codice, il canale e il messaggio. Il codice cambia nella misura in cui venga utilizzato un canale non vocale.

I messaggi scritti seguono delle regole di comunicazione diverse dal linguaggio parlato. Le parole vengono scritte sia in una modalità che richiama più direttamente il linguaggio parlato (per esempio sostituzione del *ch* con *la K*) sia in una modalità che richiama l'immediatezza del linguaggio vocale (per esempio: “*tk*” : “*thanks*”).

È dunque diventata anche necessaria la ricerca di un surrogato che permettesse di colmare la carenza comunicativa, ovvero l'introduzione delle *emoticon*. Il fatto, dunque, di iniziare a comunicare sempre più frequentemente attraverso la scrittura su schermi tramite chat ha provocato una vera e propria invasione di “*smiley*”.

In effetti, le lunghe lettere scritte a mano in cui le emozioni trapelavano dalla carta attraverso frasi romantiche e poetiche hanno lasciato velocemente il posto, prima agli sms inviati tramite cellulari e poi, appunto, tramite interminabili *chat* su dispositivi e siti internet.

È stato così, dunque, che si è resa fondamentale l'esigenza di trovare un modo che potesse sostituire, in modo digitale, ciò che prima veniva espresso con

⁶⁸*Ibidem.*

carta e penna: l'evoluzione delle faccine, le *emoticons* o *emoji*, che espressamente vogliono dire “*immagini delle emozioni*”⁶⁹.

La comunicazione odierna, dunque, è certamente arrivata ad un punto di non ritorno dove il confronto *vis à vis* è sempre minore, dove le persone hanno in parte perso anche buona parte delle loro proprietà di linguaggio proprio perché ossessionati dall'utilizzo di strumenti virtuali in cui la scrittura va per la maggiore, soprattutto se accompagnata da immagini immediate ritenute particolarmente espressive in cui spesso, anche senza l'accompagnamento di frasi scritte, descrivono in modo adeguato il messaggio che si intende trasmettere.

È evidente, dunque, come la nuova epoca digitale abbia reso indispensabile la mediazione di un supporto di tipo tecnologico al fine di veicolare ciò che oggi le persone intendono esprimere ad altri, con tutte le eventuali mancanze e i difetti insiti nell'utilizzo della comunicazione scritta, spesso anche fraintendibile, proprio perché mancano basi essenziali per capire realmente l'intento che si vuole esprimere con un messaggio⁷⁰: manca, dunque, ciò che invece è fondamentale nella comunicazione e che non è invece assente nel face to face, ovvero il tono di voce, la gestualità, la mimica facciale, ovvero tutto un insieme di elementi che accompagnano il senso di quanto viene espresso a parole.

Si tratta di un fenomeno di massa che ha preso avvio soprattutto con l'avvento di Internet e ha reso indispensabile la definizione di nuove regole espressive indirizzate a soddisfare le necessità comunicative. Gli utenti del web, con la comunicazione virtuale e online, dove i sentimenti sono riprodotti in da semplici *emoticons*, hanno identificato questi nuovi strumenti di comunicazione come delle vere e proprie espressioni emozionali.

⁶⁹ L'argomento sarà approfondito più avanti.

⁷⁰ Non è raro, infatti, che un sms sia frainteso dal ricevente il quale, non potendo avere un contatto diretto con il mittente, può travisare parole o toni e, dunque, recepire un messaggio diverso da ciò che è realmente.

2.3.1. Sviluppo e costruzione delle relazioni sociali

L'esperienza corporea è connessa allo sviluppo cognitivo. Nonostante venga percepita dall'individuo come un'esperienza unitaria, esistono diversi livelli esperienziali che sono il prodotto di differenti rappresentazioni corporee. Queste vengono poi integrate in una rappresentazione unitaria grazie all'interazione tra il soggetto e l'ambiente.

Vi possono essere due tipologie di fattori che influenzano lo sviluppo: quelli genetici o intrinseci e quelli ambientali o estrinseci. I primi sono legati al patrimonio ereditario di ogni individuo e sono relativamente indipendenti dall'influenza esercitata dall'individuo stesso. I secondi sono legati all'influenza di fattori su cui l'individuo può in un certo modo intervenire.

Il bambino nasce sociale perché è dotato fin dall'inizio di prerequisiti che gli permettono di interagire con le persone che si prendono cura di lui. Sviluppo sociale e socializzazione non si equivalgono: il secondo ha a che fare con una visione dello sviluppo di tipo ambientalista, secondo la quale si diventa sociali grazie ad un processo di apprendimento che fa sì che si acquisiscano le regole della vita sociale; il primo termine invece fa riferimento a quelle teorie che sottolineano l'aspetto interazionale dello sviluppo.

Il comportamento sociale può essere analizzato a livelli differenti, tra loro interrelati e interagenti. Il livello più semplice è quello delle interazioni: più interazioni ripetute nel tempo, configurano il livello successivo, quello delle relazioni. Le relazioni interpersonali sono inserite in una struttura sociale più ampia che ha un'influenza profonda su di esse.

Fin dalla nascita il bambino risulta dotato di capacità e tendenze proprie che lo mettono in grado di estrarre dall'ambiente che lo circonda, in particolare dall'ambiente sociale, e di elaborare specifiche informazioni. Il bambino ha un ruolo attivo nel proprio sviluppo, anche se quest'ultimo va considerato soprattutto in un processo inter-individuale oltre che intra-individuale, e cioè il risultato dell'interazione bambino-ambiente piuttosto che il semplice frutto della crescita o maturazione.

Questa immagine di bambino attivo e interattivo assume diversi significati nelle teorie elaborate da Piaget e Vygotskij.⁷¹

Se Piaget ha centrato la sua ricerca sullo sviluppo cognitivo, rimandando così un'idea di bambino che cresce e interagisce all'interno di un ambiente denso di oggetti, ma privo di persone e di calore sociale, la teoria di Vygotskij si incentra, da una parte, sul principio secondo cui, le varie competenze sono acquisite dal bambino prima di tutto socialmente, attraverso il dialogo e l'interazione sociale e vengono interiorizzate come pensiero, dall'altra, l'idea che tali modalità sono intimamente legate al contesto storico-culturale e alle sue modificazioni.

2.3.2. L'importanza degli emoticons e la carenza di espressione emotiva

Ogni emozione genera delle sensazioni fisiche caratteristiche a cui seguono dei segnali involontari nel corpo e nella voce: in effetti, anche se ci si sforza nel rimanere inespressivi, in realtà, le emozioni trapelano sempre. Secondo gli studi di Robert Plutchik, psicologo statunitense, la risposta emozionale del corpo nasce da una necessità dell'uomo di manifestare una risposta immediata a determinate situazioni. Si tratta, dunque, di una risposta evolutiva che consente alle specie animali di sopravvivere, *“Le emozioni primarie sono biologicamente primitive e si sono evolute in modo da consentire alle specie di sopravvivere”⁷²*.

Oltre a questo, però, è bene cercare di capire sia come le emozioni si manifestino in noi stessi, sia avere consapevolezza di come le stesse appaiano, invece, al di fuori. Come detto, infatti, esse rappresentano un importante mezzo di comunicazione tant'è che, l'aspetto emotivo, rappresenta uno dei principali canali della comunicazione non verbale. Se ne deduce, dunque, che le emozioni

⁷¹ Bee H., *Il bambino e il suo sviluppo*, Zanichelli, Bologna, 1999

⁷² Plutchik R, *Theories of emotions*, Academic Press, 1980.

difficilmente si riesce a tenerle dentro di sé e, il più delle volte, sono condivise con chi ci sta accanto attraverso espressioni, gesti e parole.

Gestire l'emotività è, dunque, una cosa molto difficile da realizzare poiché, anche se si potrebbe pensare di non esprimere verbalmente una propria emozione, spesso accade che il nostro corpo lo faccia al suo posto.

Sulla base di tali nozioni, Ekman ha definito determinate emozioni come *norme di espressione*, ovvero una sorta di “regole” che stabiliscono quali siano i sentimenti che possono trasparire nel sociale e quali, invece, debbano essere mascherati. Questo meccanismo, in un certo senso, va a limitare il processo empatico di una persona poiché, quest'ultima, attenendosi alle regole di espressione, molte volte non si sente libera di esprimere ciò che sente in modo naturale e ciò potrebbe intralciare la comunicatività empatica con l'altro. Ciò si innesca in considerazione del fatto che, l'empatia, pone le sue radici sull'autoconsapevolezza in virtù del fatto che, quanto più ci poniamo con un senso di apertura verso le emozioni, tanto più lo saremo anche verso quelle degli altri⁷³.

Alla luce di queste considerazioni torna quindi a riprendersi il concetto dell'utilizzo delle *emoticon* accennato pocanzi, ovvero il fatto che, a seguito dell'impatto dell'era digitale si sia generato questo nuovo modo di esprimere le proprie emozioni. L'idea iniziale fu del Dott. Fahlman il quale, mettendo insieme :-) creò la prima “faccina” ☺. Ciò avvenne nel 1982, quando ancora nessuno avrebbe mai potuto immaginare che questa piccola invenzione sarebbe stata, da lì a breve, il nuovo mezzo per comunicare le emozioni.

Oggi esiste un numero infinito di faccine, *emoji* e *stickers* che riproducono particolari e simpatiche espressioni che vengono appositamente scelte in base all'emozione che si prova in quel momento e che si vuole far arrivare al destinatario del messaggio

⁷³ Mayer J., Kirkpatrick M., *Hot Information-Processing Becomes More Accurate With Open Emotional Experience*, University of New Hampshire, 1994; Randy Larsen et al., *Cognitive Operations Associated With Individual Differences in Affect Intensity* Journal of Personality and Social Psychology 53, 1987.

Le *emoticons* non sono altro che la riproduzione di espressioni facciali, emozioni, azioni volte a rappresentare che la parola sia ormai diventata inadeguata in una comunicazione sempre più in cambiamento, sicuramente più sintetica tanto da avere un bisogno sempre maggiore di utilizzare un'immagine o, ancora meglio, una faccina che possa esprimere al meglio cosa si vuole dire o quale sia il pensiero che si intende esprimere.

Considerando, dunque, che sono le emozioni che motivano ed incentivano le nostre azioni appare ovvio, ed in parte anche scontato, pensare che le *emoticons* ormai siano entrate a far parte del linguaggio comune: in effetti, tramite queste “faccine”, il popolo virtuale ha la possibilità di comunicare agli altri, che non possono vederci direttamente, come si sente e cosa sta provando. Questo fenomeno, inoltre, conferma anche che il metodo di comunicazione è irrimediabilmente cambiato poiché il linguaggio verbale non è più sufficiente a spiegare e trasmettere in modo chiaro il messaggio che si intende trasmettere.

Nonostante, infatti, i giovani di oggi abbiano sicuramente l'enorme qualità di riuscire a sintetizzare una frase intera in una faccina che possa espressamente rappresentarla, la verità è che, come anticipato, essi non sono però più in grado di articolare in modo chiaro e coerente la frase in modo tale da riuscire ad esprimere i propri stati interiori: in tal senso si va, dunque, incontro a quello che viene definito come “*analfabetismo emozionale*”⁷⁴.

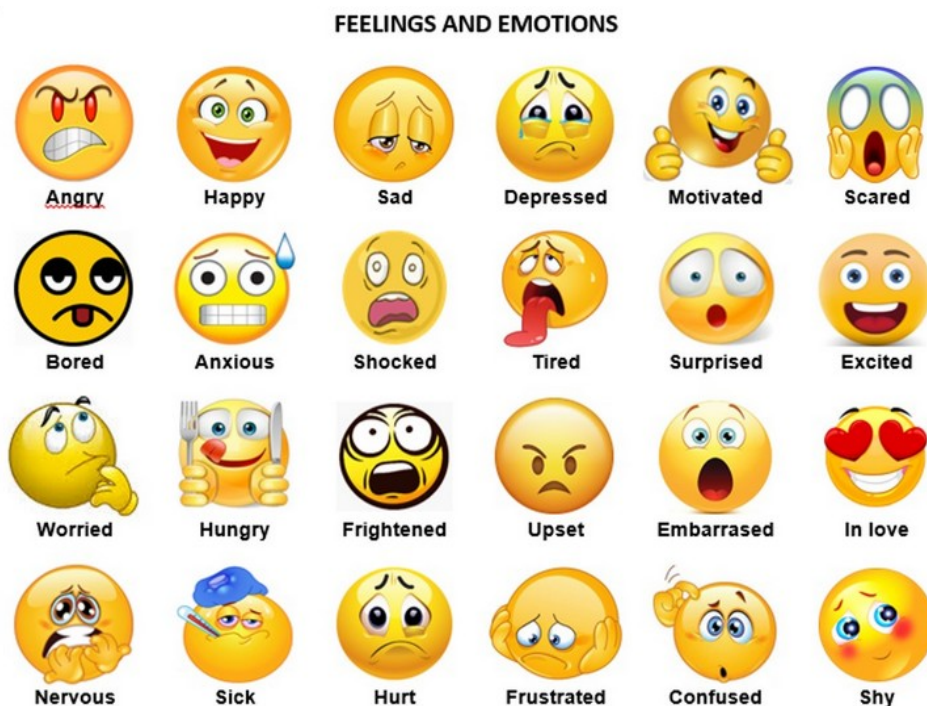
Con tale accezione, Goleman⁷⁵asseriva che attraverso l'utilizzo dei *media*, per conoscere e parlare con le persone, i giovani d'oggi non sanno più apprezzare l'importanza della comunicazione diretta e non sono in grado di riconoscere le proprie e le altrui emozioni e trovano il punto di forza di questo meccanismo nel facilitare l'espressione di sé non dovendo essere soggetti al giudizio d'impatto.

⁷⁴ Lazzari, M., *La comunicazione degli adolescenti in Rete tra opportunità, rischi, consapevolezza e fragilità*. In M. Lazzari, & M. Jacono Quarantino (A cura di), *Identità, fragilità e aspettative nelle reti sociali degli adolescenti*, Sestante edizioni, Bergamo, 2013, pp. 193- 203

⁷⁵Goleman D., *op. cit.*, p. 75.

Le *emoticon* appartengono alla comunicazione digitale e sono oggi il mezzo più utilizzato ed efficiente per comunicare qualcosa; esse, inoltre, sono anche facilmente riconoscibili all'interno di un mondo particolarmente dinamico in cui il concetto del "tempo" ha ottenuto un'importanza fondamentale, tanto da influenzare in modo considerevole le propensioni relazionali degli individui.

Figura 1.: rappresentazione di alcune delle più comuni *emoticons*



Fonte: www.makilosmarts.blogspot.com

Questa situazione, ovviamente, non può manifestarsi in quelle persone che non si accorgono di ciò che provano, i cosiddetti *alessitimici*⁷⁶, e che, di conseguenza, non si rendono conto neanche di ciò che sentono le persone che gli stanno accanto.

Il punto, quindi, è proprio questo: raramente le emozioni sono verbalizzate, nella maggior parte dei casi esse sono espresse tramite altri segni ed i

⁷⁶ Il discorso verrà ripreso nel dettaglio nel prossimo capitolo.

canali per leggerle stanno nella capacità individuale di cogliere i messaggi che si manifestano nella comunicazione non verbale come il tono di voce, l'espressione del viso, la gestualità ecc.⁷⁷. Dunque, se è vero che il metodo di espressione della mente razionale è la parola, quella delle emozioni è rappresentato, invece, da meccanismi di tipo non verbale: quando le parole pronunciate non sono concordanti con quanto viene espresso dal corpo attraverso la gestualità, le espressioni facciali e il tono di voce, è opportuno cercare la verità non tanto in ciò che viene detto, quanto piuttosto nella modalità con la quale quella persona sta comunicando.

In sostanza, dunque, si può affermare che la Rete fornisce agli adolescenti la possibilità di un contatto facile con coetanei con cui condividere esperienze, impressioni, sensazioni e pensieri, ottenendo così un prezioso lenimento per le angosce sulla propria identità, così intense in questa delicata fase della vita⁷⁸.

2.4. Rischi e conseguenze

I giovani della generazione 3.0 sono profondamente legati a dispositivi come cellulari, tablet, computer, PlayStation e social media. Questa dipendenza li porta a controllare costantemente il loro smartphone, spesso restando svegli fino all'alba per chattare, giocare, o leggere notifiche e messaggi. Tale comportamento influisce negativamente sulla qualità del loro sonno, con ripercussioni dannose per la salute, in particolare sullo sviluppo cerebrale, e interferisce con le loro attività quotidiane.

Di conseguenza, molti di loro si isolano dal resto del mondo, rinchiusi nelle loro stanze, rifiutando la scuola e qualsiasi forma di contatto che non

⁷⁷ Goleman D., *op. cit.* 1995,

⁷⁸ Walsh D., Gentile D.A., *op. cit.*

avvenga tramite dispositivi tecnologici. Questi ragazzi tendono ad essere più impulsivi, meno creativi ed empatici, e hanno difficoltà a gestire le emozioni nelle relazioni interpersonali. Inoltre, faticano a tollerare la noia e sono orientati a condividere immediatamente tutto ciò che fanno, senza riflettere sulle possibili conseguenze per se stessi o per gli altri, dimostrando una scarsa sensibilità verso il dolore altrui⁷⁹.

A tal proposito, il Prof. Marinotti dell'Università di Chieti, durante il 22° Congresso Nazionale della Società Italiana di Psicopatologia tenutosi a Roma nel 2018, ha chiaramente delineato tutti i potenziali rischi a cui sono esposti i giovani di oggi, i Millennial, a causa del loro stretto legame con la tecnologia e gli schermi.

Secondo un sondaggio online dell'Associazione Di.Te. (Associazione Nazionale Dipendenze Tecnologiche, Gap e Cyberbullismo) su 500 soggetti di età compresa tra i 15 e i 50 anni, il 51% trova estremamente difficile separarsi dalle nuove tecnologie, controllando il proprio smartphone in media 75 volte al giorno. Sorprendentemente, il 7% di loro arriva a farlo fino a 110 volte al giorno. Questi dati destano preoccupazione tra psichiatri e neuropsichiatri infantili, poiché fino al 13% degli adolescenti che fanno un uso eccessivo delle nuove tecnologie potrebbe essere a rischio di sviluppare una dipendenza patologica⁸⁰.

Tra gli adolescenti di età compresa tra i 14 e i 18 anni, stanno emergendo sempre più frequentemente disturbi come ansia, depressione, insonnia e difficoltà cognitive. Questo fenomeno è collegato all'eccessivo tempo trascorso davanti a smartphone e altri dispositivi, considerato che alcuni giovani superano le 6 ore al giorno di utilizzo.

Si stanno inoltre sviluppando nuove patologie legate all'iperconnessione, come la "*like addiction*" (dipendenza dai "mi piace" sui social media), la "*nomofobia*" (paura intensa di rimanere senza cellulare), il "*vamping*" (abitudine

⁷⁹https://www.quotidianosanita.it/scienza-e-farmaci/articolo.php?articolo_id=59345 (ultima consultazione 25/05/2024)

⁸⁰*Ibidem.*

di passare molte ore notturne sui social media) e le "sfide social" o "*challenge*", che generano continui stati di tensione emotiva.

Considerando il rapido aumento dell'uso di videogiochi e social media da parte di bambini e adolescenti negli ultimi anni, è importante anche comprendere i rischi nascosti del mondo digitale, oltre agli effetti negativi cui si è già fatto riferimento⁸¹.

I social media, come Facebook, Twitter, Instagram, MySpace, forum online, blog e progetti interattivi come Wikipedia, sono piattaforme web che creano comunità virtuali per confrontarsi, interagire con amici e fare nuove conoscenze. Questi siti permettono di rimanere costantemente in contatto con amici e familiari, scambiare idee, sviluppare momenti di creatività, condividere interessi e conoscere diverse esperienze, contribuendo così a promuovere un proprio senso di identità.

Peraltro, l'uso dei social media sta diventando sempre più importante anche nel contesto scolastico, poiché favorisce non solo l'interazione tra studenti, ma anche con gli insegnanti. Specialmente per gli adolescenti, Internet rappresenta una risorsa preziosa per trovare informazioni su questioni legate alla salute o al comportamento sessuale. I genitori dovrebbero cogliere l'opportunità di dialogare con i loro figli riguardo alle ricerche che effettuano online, così da comprendere meglio i loro interessi e i loro bisogni. Tuttavia, è importante essere consapevoli che i social media possono anche nascondere rischi significativi, come il cyberbullismo e il sexting.

Il primo riguarda l'uso deliberato dei Social media per diffondere informazioni false, imbarazzanti o francamente ostili su un'altra persona: una vera e propria molestia online che può provocare, nella persona che subisce l'aggressione, un sentimento di ansia, depressione o isolamento, e in alcuni casi anche pensieri di suicidio.

⁸¹ Brunelli A., Manetti S., Panza C., *Internet e Social Media: che rischi ci sono?*, Quaderni ACP 2013; 20(3): 137.

Il *sexting* è invece l'invio o la ricezione di messaggi, foto o immagini sessualmente espliciti tramite computer o telefono cellulare. Immagini che si diffondono velocemente e che spesso ritraggono amici o se stessi e favoriscono importanti stress emotivi o rischi giudiziari in chi li diffonde. I bambini potrebbero avere facile accesso a siti internet con queste immagini, per cui i genitori dovrebbero sempre vigilare attentamente durante la navigazione in Internet dei loro figli. L'esibizione messa in atto attraverso le condotte di sexting nasconde un bisogno immenso di approvazione e riconoscimento da parte degli altri.

Il Sé di questi adolescenti è talmente deprivato della possibilità di nutrirsi da solo di una solida base di autostima e di protezione, da mettersi in pericolo attraverso una sovraesposizione che, molto spesso, ha effetti negativi di ritorno. Si tratta di mascherate forme di attacco del sé corporeo, attraverso cui l'adolescente tenta disperatamente di sopravvivere al dolore mentale, senza cedere a condotte di autolesionismo diretto, ma trasformandolo in gesti esibitivi messi in atto dalla stessa fragile regia identitaria.

L'impossibilità e l'incapacità di impreziosire e arricchire il proprio Sé, semplicemente valorizzandolo e apprezzandolo per quello che è, senza rincorrere un ideale irrealistico, rappresentano l'ostacolo evolutivo di questi ragazzi, tanto sofferenti quanto sfacciati, disinibiti e aggressivi nel loro modo di presentarsi nel mondo virtuale⁸².

La *depressione da Facebook* è un altro particolare rischio in cui i giovani potrebbero incorrere e rappresenta un particolare tipo di depressione che si può sviluppare nei bambini o adolescenti se passano molto del loro tempo sui Social media, isolandosi così da una normale vita sociale. La mancanza di contatti sociali (non virtuali) favorisce, oltre a uno stato depressivo, dei comportamenti antisociali autolesivi, l'uso di droghe, e pratiche sessuali insicure.

Va poi nominata anche l'impronta digitale, il *digital footprint*, ovvero la memoria indelebile che ognuno di noi lascia sul web. Un adolescente può perdere

⁸² Lancini M., *Adolescenti navigati*, Erickson, Trento, 2015.

la propria privacy o condividere eccessive o false informazioni su di sé, fatti che possono pregiudicare una propria futura reputazione. L'adolescenza è un momento delicato dove ragazzi e ragazze sperimentano nuovi e mutevoli modelli di identità, dei quali non sempre è opportuno tenere una traccia pubblica. Le conseguenze nel futuro di questa impronta digitale possono essere un isolamento sociale o l'avvicinamento da parte di persone che possono sfruttare le debolezze che i giovani hanno espresso sul web⁸³.

Di poca conoscenza è il fatto che, in questo caso, il *multitasking* che si presenta generalmente come una competenza apprezzata, può diventare sinonimo di negatività. *Multitasking* significa impegnarsi contemporaneamente in più attività. Spesso un giovane è contemporaneamente impegnato in un videogioco, in una conversazione su Facebook, nell'ascoltare musica con le cuffie, mentre sul computer ha dieci schermate aperte, tutto ciò cercando di fare i compiti. Tuttavia, la sua connessione ad Internet può determinare un danno al giovane: fare più attività contemporaneamente ci rende più lenti e più imprecisi.

Il nostro cervello inquadra i concetti in sequenza, per eseguire un compito o un ragionamento dobbiamo prima assimilare un concetto e poi passare al successivo e così via. Se impegniamo il cervello in più compiti, impieghiamo il 50% di tempo in più, ma non solo: il cervello compirà anche il 50% di errori in più⁸⁴.

In generale, dunque, si può affermare che l'influenza e gli insegnamenti della società di riferimento sia determinante nella crescita e nello sviluppo delle personalità dei giovani: da un certo punto di vista sembra, infatti, che i giovani ignorino l'influenza di determinati modelli della cultura della società di massa, cedendo al conformismo, adattandosi al progressivo livellamento dei valori,

⁸³*Ibidem.*

⁸⁴*Ibidem.*

accettando il pluralismo come un alibi per il qualunquismo morale, ignorando i vari tentativi di manipolazione e non avvertendo più i sintomi dell'alienazione⁸⁵.

Ci si chiede quindi se nella fase definitiva della sua socializzazione il giovane possa o meno trovare uno spazio di autentica scelta o se sia ancor più condizionato dall'ambiente.

Tuttavia, a prescindere da ciò, sarebbe opportuno che i genitori prestassero molta attenzione alle compagnie frequentate dai propri figli, al rapporto che essi hanno con internet e a come si comportano o vestono: è evidente, infatti, che punti di riferimento fisici e costanti nel tempo siano fondamentali durante il periodo di crescita – ma in realtà durante l'intero corso della vita – al fine di escludere l'affermarsi di esempi negativi nella vita dei giovani. Senza di essi, la potenzialità umana si disintegra. Se la presenza degli adulti viene meno, dunque, appare ovvio che determinate situazioni possano sfuggire di mano sia a loro che, soprattutto, ai ragazzi che cercano di crescere.

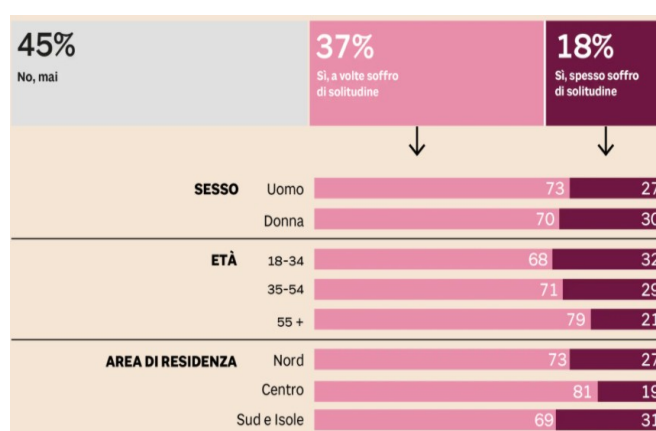
2.4.1. L'asocialità e l'inefficienza comunicativa

Abbiamo già visto sommariamente le motivazioni principali che portano a definire l'adolescenza come un'età piuttosto complessa. In questa fase di crescita, diversi fattori possono influenzare gli stati d'animo dei giovani, portandoli talvolta a sperimentare alti e bassi emotivi, a isolarsi e a instaurare dinamiche critiche con i genitori. Spesso trovano rifugio nel loro gruppo di amici, che assumono un ruolo importante simile a una seconda famiglia. Senza dimenticare il periodo delle prime esperienze amorose, delle delusioni e della scoperta delle dinamiche legate al sesso.

⁸⁵http://www.notedipastoralegiovanile.it/index.php?option=com_content&view=article&id=2582:linfluenza-dellambiente-nella-crescita-della-personalita&catid=339:npg-annata-1970&Itemid=207 (data ultima consultazione 23/05/2024)

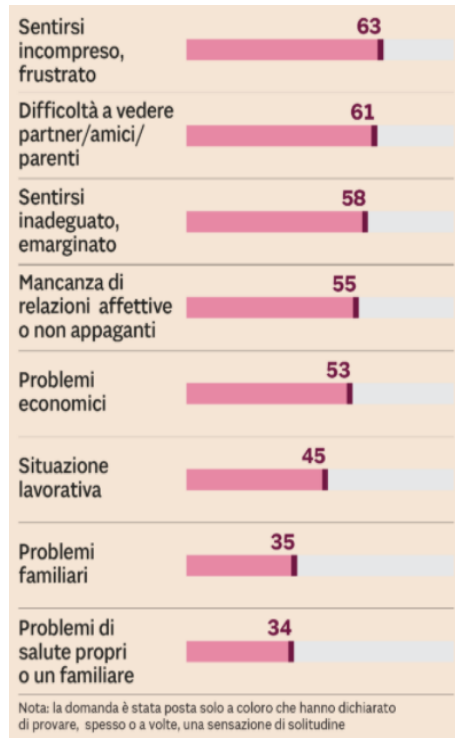
Si tratta di un periodo in cui molti giovani hanno una maggiore propensione ad isolarsi, per carattere e/o per insicurezza personale e che, a dirla tutta, il periodo di pandemia da Covid-19 ha decisamente peggiorato. Nel biennio 2020-2021, infatti, con l'emergenza sanitaria, molti di loro si sono ritrovati senza punti di riferimento e isolati dalle loro solite attività e dalle relazioni fondamentali come gli amici, i compagni, lo sport, le attività scolastiche e le relazioni amorose.

Grafico 1.: sensazione di solitudine percepita in base alle fasce di età



Fonte: www.ilsole24ore.com

Grafico 2.: la percezione della solitudine



Fonte: www.ilsole24ore.com

Questa situazione ha lasciato non pochi strascichi nella classe adolescenziale, al punto da inasprire duramente il fenomeno dei «ritirati sociali». Tale categoria, in Giappone è nota con l'accezione «*Hikikomori*»⁸⁶, un termine che ha iniziato ad essere studiato già negli anni Ottanta del secolo scorso nel paese che gli ha dato origine.

Nonostante sia ormai un evento di portata globale, esso interessa principalmente le nazioni altamente sviluppate e con un elevato livello di benessere⁸⁷. Questa espressione è stata coniata per definire il dilagante fenomeno di giovani che si isolavano dal contesto sociale e dalle relazioni per vivere

⁸⁶Il termine *Hikikomori* e il primo studio su questo fenomeno sono stati coniati dallo scrittore, psicologo e psichiatra per l'adolescenza, Tamaki Saito. Con questo termine, Saito intendeva indicare i giovani che, per varie ragioni, si ritrovano isolati, chiusi in sé stessi e distanti dalla società⁸⁶.

⁸⁷Picci L., *Hikikomori in relazione alla crescita tecnologica: la responsabilità sociale delle famiglie e della scuola*, Giornale Italiano di Educazione alla Salute, Sport e Didattica Inclusiva / Italian Journal of Health Education, Sports and Inclusive Didactics, Anno 3, n. 3, luglio/settembre, 2019, pag. 80.

perennemente chiusi in casa, spesso senza uscire dalla propria camera. La traduzione inglese di questo termine, *social withdrawale*, ha dato poi origine all'espressione italiana di «ritiro sociale».

Con essa ci si riferisce al numero sempre crescente di ragazzi che vengono afflitti in modo considerevole dal sentimento della vergogna, tanto da interrompere progressivamente ogni rapporto con il mondo esterno. Solo la casa e, soprattutto, la propria stanza diventano luoghi in cui è possibile stare al sicuro e trovare conforto rispetto alla mostruosità e alla meschinità che li attende fuori da quelle quattro mura. Il disprezzo e il dissenso totale per l'estraneità che si può vivere fuori dal contesto domestico prendono spesso il posto dei timori e delle ansie di inadeguatezza che invece questi ragazzi potrebbero sperimentare se il corpo si mostrasse e si sottoponesse allo sguardo giudicante degli altri.

Il timore di fallire o di ripetere esperienze fallimentari magari già sperimentate in passato, può essere talmente potente da indurre a sospendere la propria vita sociale e rifugiarsi lontani da qualsiasi tipo di attività scolastica, amorosa, amicale, musicale o sportiva. Nel loro bunker, tuttavia, solo uno strumento può consentire l'accesso al mondo esterno: un computer connesso alla Rete internet, per guardare senza essere guardati, scoprire e talvolta anche comunicare, senza tuttavia esporsi con le proprie reali fattezze.

Ritiro sociale e dipendenza da internet sono dunque due dimensioni strettamente interconnesse, che convivono e si sostengono reciprocamente, anche se, non tutti i ritirati sociali riescono ad accedere alle esperienze offerte dalla Rete. Molto spesso il primo e più eclatante sintomo del ritiro sociale si manifesta anche con il rifiuto della scuola, indirettamente rappresentato da una costellazione complessa e dolorosa di sintomi fisici come mal di pancia, mal di stomaco e mal di testa⁸⁸.

Dopo accurate, e a volte complesse e prolungate, indagini mediche volte a scongiurare la natura organica dei disturbi, arriva l'invio dallo psicologo, spesso caldeggiato dagli insegnanti o dallo stesso medico. Quando arrivano in studio in

⁸⁸ *Ibidem.*

genere i ragazzi, inizialmente, non propensi al dialogo, restano chiusi in se stessi. La ricognizione storica degli eventi pare ricondurre la problematica all'ingresso nella scuola secondaria, inizio di un processo di trasformazione inarrestabile. Più nello specifico, si riferiscono spesso presunti episodi di incomprensioni, prese in giro, malumori con i compagni e gli insegnanti delle scuole medie, che non si sono accorti della loro presenza o l'hanno trattata in modo spregiativo e non rispondente alle loro necessità.

Attraverso i sintomi fisici, quindi, ci si assenta non solo dai banchi di scuola, ma dalle delusioni e dai rischi di fallimento che ogni giorno si potrebbero realizzare sul palcoscenico scolastico. In questa prima fase, tuttavia, può anche essere molto difficile riconoscere e dare valore a queste difficoltà, attivare dei pensieri che mostrino la disponibilità a creare reti connessione di senso tra i problemi che si incontrano nell'affrontare la realtà esterna e lo stare male del corpo. È ancora troppo doloroso affermare che non si è in grado di affrontare il compito scolastico e sociale, che si stanno per tradire tutte le aspettative di successo che pendevano sulla propria testa: è il corpo che non se la sente di andare a scuola, non loro.

In effetti hanno ragione: più di quanto molti riescano a pensare, il sintomo esprime profonde verità. Questi sintomi hanno la prerogativa di presentarsi puntualmente al mattino, intorno al suono della sveglia, per proseguire lungo tutto l'orario scolastico e scomparire progressivamente con l'avvicinarsi del termine delle lezioni.

Quando le situazioni si complicano, possono esserci avvisaglie la sera e proseguire la notte, fino ad arrivare, al mattino, a essere talmente stremati da non riuscire a stare in piedi. Nella fase più acuta del ritiro, quando il rifiuto scolastico si amplifica in rifiuto sociale, i sintomi possono precludere qualsiasi altra attività che preveda l'uscita da casa e non riguardare più solo l'andare a scuola e il timore della valutazione che, peraltro, è quella dei coetanei, quasi mai dell'insegnante, se non nella misura in cui l'interrogazione in aula amplifica il senso di vergogna davanti ai compagni di classe.

Il disagio che si sperimenta nei confronti del proprio corpo è una questione centrale nel rendere internet una grande attrazione, tanto da diventarne dipendenti. L'uso della Rete nel buio della propria stanza diventa allora una strategia di automedicazione per la cura della vergogna, scongiurando il ricorso a soluzioni ben più drammatiche che, come è noto, questo sentimento pervasivo può scatenare. Nonostante i ragazzi ritirati talvolta trascorrono mesi e anni in regime di isolamento dalle relazioni con i coetanei, quando escono dal loro bunker e decidono di scendere nelle piazze reali sono tutt'altro che sprovvisti di competenze, a volte anche molto elevate.

I rapporti intrattenuti con l'informazione, le notizie, il sapere e gli altri nel mondo virtuale sembrano averli comunque nutriti e allenati con l'altro. Le buone condizioni in cui riappaiono alla luce del sole fanno pensare che si siano creati un'ottima condizione di ricovero domiciliare, in cui non è mancato qualcuno che venisse a fargli visita e lo aggiornasse sull'andamento del mondo.

I ragazzi che si ritirano rifugiandosi in Rete non sottraggono tempo alla scuola, agli amici, allo sport, perché quel tempo trascorso chiusi nella propria stanza non potrebbe comunque essere impegnato all'esterno. Il patto che hanno fatto con sé stessi è di non uscire di casa, di non mostrarsi e di non partecipare ai balli e ai giochi della crescita, almeno per un po' di tempo. La Rete diventa quindi l'unico accettabile strumento di ancoraggio alla realtà.

L'esperienza clinica con questi adolescenti insegna che i ragazzi più a rischio trascorrono giornate sempre uguali, a domicilio, lontano da qualsiasi possibilità di utilizzo della Rete. In queste situazioni il dolore connesso alla crescita è talmente forte da non consentire di aprire quel piccolo varco sul mondo offerto da internet. Se la Rete, in quanto strumento che consente di rifugiarsi in uno scenario «altro», alieno rispetto alla realtà, diventa la difesa che la mente sceglie di utilizzare, significa innanzitutto che l'adolescente sta cercando di non cedere a un dolore che, per qualità e intensità, dovrebbe risultare inaccessibile ed in elaborabile per la propria organizzazione mentale.

I rischi più grandi per un ragazzo immerso nella Rete e ritirato socialmente possono essere dunque il suicidio e il *break-down* psicotico, ovvero la

perdita della speranza di riuscire a costruirsi un'identità e un ruolo sociale presentabili al mondo.

La Rete consente di anestetizzare vissuti di tristezza e solitudine, lasciando in stand-by, in una sorta di «incubatrice psichica virtuale» i progetti futuri, senza rinunciarvi definitivamente, nella speranza che un giorno potranno essere realizzati. Nell'incubatrice virtuale tutto diventa possibile, l'immaginario prende parola insieme all' ideale grandioso infantile che, evidentemente, fatica ad adattarsi alle richieste del tempo che passa e a scendere a patti con la realtà. Tuttavia, il Sé grandioso non è totalmente libero di dettare le sue leggi, perché attraverso la Rete è comunque costretto a mediazioni e a incontri con il reale. Nel mondo virtuale si costruisce infatti una realtà simulata, fatta di «come-se», si creano ambienti, territori visivi e mentali che sono stimolati e artefatti al di fuori della mente del soggetto, a volte tanto simili alla realtà naturale.

A partire da questa dimensione, l'immaginario grandioso, onnipotente, sprezzante e vendicativo che governa la mente degli adolescenti ritirati può essere però ridimensionato e controllato dal e nel virtuale.

Molti videogiochi soddisfano proprio questa esigenza, poiché consentono di creare un *avatar* capace di esprimere parti di sé nascoste a cui magari si fanno compiere imprese mirabolanti e da supereroe. Il Sé fittizio e grandioso che trova spazio nei giochi virtuali si costruisce grazie a un aurorale processo di simbolizzazione che rende possibile al Sé ideale di esprimersi in mondi di fantasia, creati su misura rispetto ai propri desideri, ma che restano comunque frutto di un'interrelazione con gli stimoli costruiti nel mondo della Rete. La realtà virtuale, quindi, oltre a caratterizzarsi come una difesa, si configura come un mediatore tra l'onnipotenza narcisistica e la realtà concreta.

Internet, inoltre, può essere utilizzato come strumento privilegiato in avvio del percorso di consultazione psicologica con i ritirati sociali. Ragazzi che per definizione non vogliono incontrare nessuno, tanto meno un fantomatico psicologo, o peggio ancora psicoterapeuta, pagato dai genitori, pronto a intonare, con un'altra voce, lo stesso inascoltabile canto. Tutto, ma non l'ennesima

ramanzina sul proprio comportamento e sulla necessità di ravvedersi nell'utilizzo della Rete e di quei giochi violenti che lo renderebbero sempre più aggressivo.

Per questo, una volta giunto in studio, perché convinto dai genitori o a seguito di una visita di uno psicologo esperto di incontri a domicilio, i professionisti sono chiamati a immergersi nella realtà virtuale: l'unica a disposizione per iniziare a capire qualcosa di quanto accade quotidianamente nella mente di un adolescente che ha ritirato il corpo dalla scena scolastica e sociale.

2.4.2. Abuso di video e disturbi dell'età evolutiva

Le dipendenze legate ai nuovi media rientrano nella categoria delle cosiddette "nuove dipendenze", che si differenziano dalle dipendenze tradizionali perché non coinvolgono l'uso di sostanze chimiche. Invece, l'oggetto della dipendenza è un comportamento o un'attività legali e socialmente accettati, come il gioco d'azzardo, Internet, lo shopping, il lavoro, il sesso, il cibo o le relazioni affettive.

Questi comportamenti di abuso non legati a sostanze chimiche spesso sono attribuiti alle tecnologie, anche se gli adolescenti sembrano riconoscere questo problema, ma al contempo lo percepiscono come qualcosa di distante da loro⁸⁹.

Internet è il principale mezzo di comunicazione utilizzato dai ragazzi mentre attraversano i cambiamenti tipici dell'adolescenza legati all'identità. Tuttavia, alcuni ragazzi sono così attratti dalla Rete che rischiano di sviluppare una dipendenza da Internet. Questa dipendenza sta diventando sempre più comune tra gli adolescenti ed è spesso più frequente nei ragazzi più giovani.

La dipendenza da Internet può far sì che i ragazzi evitino la realtà per rifugiarsi in una realtà virtuale. Questo fenomeno colpisce soprattutto i ragazzi

⁸⁹Scanagatta S., Segatto B., *Le nuove macchine sociali, cit.*, pag.126.

adolescenti più giovani. È emerso che esistono delle correlazioni significative tra l'uso eccessivo di Internet e alcuni comportamenti antisociali, come frequentare cattive compagnie, evitare di pagare il biglietto sui mezzi pubblici o compiere atti di furto.

Gli adolescenti, a differenza della maggior parte degli adulti, sembrano essere consapevoli del fatto che l'uso di Internet e dei computer può avere aspetti positivi e negativi, e che tutto dipende da come viene utilizzato⁹⁰.

I giovani che sviluppano problemi legati all'uso eccessivo dei nuovi mezzi di comunicazione sembrano vivere una sorta di ambivalenza frustrante rispetto alla loro percezione del corpo e del benessere. Dal punto di vista psicologico, possono manifestare scarso interesse per le attività al di fuori della loro sfera virtuale⁹¹, risultando difficili da coinvolgere in situazioni diverse da quelle che hanno costruito online. Sono spesso distratti, con un'attenzione instabile, e trovano difficile affrontare situazioni stressanti.

Dal punto di vista emotivo, questi ragazzi possono essere vulnerabili e insicuri, talvolta apparendo remissivi e poco espressivi. Per quanto riguarda l'autostima, mostrano chiare fragilità, in particolare nel controllo dell'ambiente circostante e nelle relazioni interpersonali, che spesso preferiscono mantenere in forma riservata. Le loro esperienze di convivenza possono essere complesse e problematiche.

Da un punto di vista psicologico, questi ragazzi spesso cercano rifugio in rituali ossessivo-compulsivi che si manifestano attraverso un attaccamento ostinato al mondo virtuale, il quale compromette la loro percezione della realtà. La loro autostima è bassa soprattutto quando si tratta di relazioni interpersonali: appaiono apatici, hanno difficoltà ad accettare sé stessi e a sentirsi accettati dagli altri, mostrano insicurezza e tendono a vivere in modo isolato, evitando situazioni competitive e legami stretti. Questi giovani possono anche manifestare comportamenti aggressivi e ostili, spesso vedendo gli altri come avversari da

⁹⁰ *Ivi*, pag. 200.

⁹¹ Questa problematica è centro della trattazione del presente elaborato. Sarà approfondito nel prosieguo del lavoro nel capitolo dedicato agli *Hikikomori*.

combattere⁹², o manifestare depressione e ansia. Temono il rifiuto degli altri e cercano costantemente approvazione. Hanno difficoltà nel gestire le proprie emozioni, in particolare quelli che sono dipendenti dal gioco mostrano questa caratteristica in modo più marcato⁹³.

L'uso eccessivo del cellulare da parte degli adolescenti si manifesta quando sono costantemente attaccati al dispositivo e non possono fare a meno di utilizzarlo. Questo comportamento potrebbe rappresentare più un'abitudine che un problema grave. Tuttavia, questi ragazzi segnalano modifiche nel loro comportamento, come l'insorgenza di ansia, irascibilità, tristezza e apatia quando non possono utilizzare il cellulare.

Le caratteristiche associate alla dipendenza da telefonino possono essere riassunte nel seguente modo: il giovane è costantemente in compagnia del dispositivo, altrimenti sperimenta un disagio emotivo; dà un'importanza eccessiva al telefono, che diventa il suo principale strumento di comunicazione con gli altri, fungendo quasi da intermediario nelle relazioni; cerca scuse o giustificazioni per spiegare il suo comportamento; ha un profondo bisogno di appartenere a un gruppo sociale e di essere riconosciuto all'interno di esso.

Dunque, per questi individui, sembra che il cellulare agisca come un mezzo costante per rimanere connessi agli altri, fungendo da sorta di scudo contro l'ansia, la solitudine e il senso di abbandono⁹⁴.

2.4.3. *L'anonimato degli utenti*

Rimanere anonimi durante le attività in Rete è un procedimento complesso: nel momento stesso in cui ci si collega si entra in un ambiente dove tutto è tracciato e dove i dati delle attività sono mantenuti per mesi, se non per

⁹²Vallario L., *Naufraghi nella Rete. Adolescenti e abusi mediatici*, Franco Angeli, Milano 2008, pag. 67.

⁹³Bille C., Tagliaferro G., Volante M., *op. cit.* 73-75.

⁹⁴Scanagatta S., Segatto B., *le nuove macchine sociali, cit.*, pag. 163.

anni. Non stupisce, quindi, che chiunque voglia seminare odio o problemi online si interessi agli strumenti che la tecnologia può offrire per impedire una successiva identificazione dell'agente.

I fomentatori d'odio amatoriali, quelli che commentano sui blog, sui siti web dei quotidiani, sui profili dei social network, non sono quasi mai anonimi. Spesso nome e cognome utilizzati sono quelli reali; anche l'uso di un pseudonimo, o di un'utenza "ospite", non impedisce di identificare l'indirizzo IP mettendosi in contatto con i gestori della piattaforma. Ciò che li tutela, spesso, è l'altissimo numero di messaggi d'odio scambiati e le risorse che sarebbero necessarie per svolgere indagini finalizzate a reperire le loro vere identità. Le prassi tipiche sono tre:

- usare il proprio nome e cognome,
- usare un acronimo che richiami lo Stesso (o un pseudonimo, o un'utenza guest)
- utilizzare un nome o un profilo altrui. Quest'ultimo, oltre a costituire il reato di sostituzione di persona in base alla giurisprudenza più recente, permette anche una facile identificazione del soggetto perché lo stesso è presumibilmente in qualche modo connesso alla vittima.

In ogni caso, tutte le attività sono registrate dal sistema.

Chi professionalmente vuole far perdere le proprie tracce opera in maniera differente. Di solito si affida a *Tor*, strumento che permette di cambiare gli indirizzi IP della connessione e, quindi, far cadere quello che è il più certo collegamento tecnico e geografico a una persona presente su Internet⁹⁵. Dopo l'ingresso, l'anonimato deve essere mantenuto con grandi cautele per evitare che trapelino informazioni idonee, comunque, a identificare il soggetto.

Il cammino verso l'anonimato è un insieme complesso di azioni che, in una società sempre più sorvegliata, diventa sempre più sofisticato. Oltre ai sistemi di identificazione imposti dalle forze dell'ordine e dalle aziende commerciali,

⁹⁵Vedi Dingledine R., Matheuson N., Syverson P., *Tor: Second Generation Router*, in <https://smtorpr.org/svn/projects/deign-palrr/tordesign.pdf>.

anche le informazioni reperibili pubblicamente possono svelare dati personali. Questo intreccio di sorveglianza rende la protezione della propria identità una sfida ardua, richiedendo misure più avanzate per sfuggire a occhi indiscreti e proteggere la propria privacy. L'anonimato, dunque, non è solo una questione di evitare la sorveglianza ufficiale, ma anche di navigare abilmente tra le tracce digitali lasciate volontariamente o involontariamente su piattaforme pubbliche.

Tali dati possono essere elaborati elettronicamente e analizzati tramite algoritmi e dizionari semantici per estrarre "informazioni dalle informazioni". *Tor* permette l'attivazione di servizi nascosti, noti come *hidden services*: questi sono siti web o forum di discussione che mantengono l'anonimato e sono accessibili solo attraverso la rete cifrata. Molti di questi siti, spesso utilizzati per diffondere odio, operano in questa zona oscura del web.

Il problema politico della regolamentazione dell'anonimato si concentra principalmente su due aspetti: il divieto delle comunicazioni anonime e il divieto dell'uso di strumenti per mantenere l'anonimato. Come osserva Resta, un giurista che analizza attentamente il problema dell'anonimato tecnologico può evidenziare punti di grande interesse. Lo studioso si concentra sull'anonimato nei contesti online, in particolare sul suo rapporto con la libertà di espressione, sottolineando una liceità generale dello stesso. L'anonimato online è visto come un mezzo per proteggere la rete stessa, favorendo la massima diffusione delle idee, permettendo agli individui di esprimersi liberamente senza timore di intimidazioni o stigmatizzazioni, fenomeni comuni nel mondo reale.

Inoltre, secondo Resta⁹⁶, l'anonimato permette la costruzione di un'identità fluida legata al mondo virtuale, che consente alle minoranze di esprimere critiche, avanzare rivendicazioni e organizzare forme di mobilitazione con un'intensità altrimenti impensabile. L'influenza degli Stati Uniti d'America e della Germania in questo contesto è significativa, tanto da considerare l'anonimato non solo come un valore, ma come un vero e proprio diritto degli utenti della rete, il che rende difficile per il potere pubblico limitarlo. Negli Stati Uniti, limitare

⁹⁶Resta G., *Anonimato, responsabilità, identificazione: prospettive di diritto comparato*, in *Diritto dell'Informazione e dell'informatica*, 2, 2014, pp. 171-205.

l'anonimato significherebbe toccare le protezioni del Primo Emendamento, che garantisce il diritto di esprimere il proprio pensiero anche in forma anonima⁹⁷.

Sempre secondo Resta, inoltre, esistono tre categorie di anonimato offerte agli utenti. La prima è quella della percezione di anonimato, in cui gli utenti credono erroneamente che le loro azioni non siano tracciabili. Questa convinzione deriva spesso da una scarsa conoscenza della tecnologia utilizzata, portando gli utenti a pensare di essere anonimi. Questa falsa sensazione di anonimato, nota come "*perception* di anonimato", può indurre a commettere crimini online a causa della disinibizione che genera. Tuttavia, i fornitori di servizi conservano le informazioni necessarie per rintracciare gli utenti se necessario.

La seconda categoria è quella dell'anonimato approvato, o "*approved anonymity*". In questo caso, i servizi forniscono un certo grado di anonimato ma conservano per un periodo di tempo determinato i dati sui contatti e le attività degli utenti. Gli utenti sono considerati anonimi finché rispettano le regole dell'ambiente; se violano queste regole, i dati possono essere recuperati e forniti alle autorità competenti.

La terza categoria è quella dell'anonimato completo, o "*full anonymity*" che si ottiene solitamente tramite servizi proxy anonimi che indirizzano il traffico attraverso vari nodi della rete, utilizzando la crittografia per proteggere i dati. Se usati correttamente, questi servizi possono garantire un anonimato totale, rendendo molto difficile, se non impossibile, rintracciare l'utente⁹⁸.

2.4.4. Il cyberbullismo

⁹⁷Horsman G., *The challenges surrounding the regulation of anonymous communication provisions in the United Kingdom*, in *Computers & Security*, 56, 2016, pp. 151-162.

⁹⁸Ziccardi G., *L'odio online. Violenza verbale e ossessioni in Rete*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2016

Oggi Internet è il più diffuso mezzo di comunicazione, e canale di trasmissione di espressioni di ogni tipo, tra bambini e adolescenti. Il bullismo, al contempo, è un fenomeno che ha sempre caratterizzato essenzialmente le generazioni più giovani, tranne alcune specifiche eccezioni (si pensi al bullismo tra militari)⁹⁹. Unendo i due fattori sopra esposti, è intuibile come oggi, dall'ambito delle scuole e delle aule, il bullismo si sia spostato per larga parte nel mondo elettronico.

Oltre ai fattori negativi tradizionali, in particolare la capacità d'incidere pesantemente sulla mente e sulla formazione degli adolescenti, si è aggiunto il fatto che un simile tipo di bullismo non richiede più la presenza fisica e può essere effettuato in solitudine, da dietro lo schermo di uno smartphone, in una camera, senza bisogno di esporsi ma agendo nel canale di una chat.

La presenza delle tecnologie ha anche fatto registrare alcuni cambiamenti molto significativi nei comportamenti. Si pensi alle adolescenti donne, per esempio, che hanno aumentato le azioni di bullismo in quanto è venuta meno la necessità di contrastare fisicamente la vittima, fattore che teneva le ragazze lontane da questo comportamento. Vi è stato anche un sensibile incremento nel bullismo sessuale (originato dal possesso o dal furto di immagini o video hard) e in quello generato facendo circolare voci, gossip o notizie false.

Di solito i comportamenti più comuni sono telefonate anonimi, invio ossessivo di messaggi di spam o di allegati contenenti virus informatici, invio di messaggi rudi, volgari o minacciosi, diffusione di false notizie o pettegolezzi su compagni di classe, creazione di falsi profili o di finte pagine web (sia per attaccare sia per diffamare), pubblicazione di foto o video di terzi senza il loro consenso, invito di richieste online di espliciti contatti sessuali, hacking del

⁹⁹Per un'introduzione sul tema vedi Genta M.I., Brighi A., Guarini A., *Cyberbullismo. Ricerche e strategie di intervento*, FrancoAngeli, Milano 2013. Si veda anche Burgio G., *Adolescenza e violenza. Il bullismo omofobico come formazione alla maschilità*, Mimesis, Milano 2012; Olweus D., *Bullismo a scuola. Ragazzi oppressi, ragazzi che opprimono*, tr. it. Giunti, Firenze 2007; Rivers I., *Bullismo omofobico — conoscerlo per combatterlo*, tr. it. il Saggiatore, Milano 2015.

profilo sul web di terzi, minacce o molestie che riguardano i partner nel caso si sia in presenza di una relazione romantica, pubblicazione di falsi Status su profili di social network altrui¹⁰⁰.

Il bullismo scolastico in senso lato, e non *cyber*, è sempre stato definito quale l'adozione sistematica e ripetuta di un comportamento aggressivo contro determinati studenti da parte di altri soggetti nell'ambito di un rapporto di potere tra due fazioni, che è chiaramente sbilanciato a favore dei bulli rispetto alle loro vittime¹⁰¹. Questa definizione si applica a tutti i contesti, con gli opportuni aggiustamenti, e spesso non è facilmente distinguibile dallo stalking, in quanto i fattori in comune sono numerosi.

Si tratta di un fenomeno diffuso in tutto il mondo e in tutte le società sin dagli anni Settanta, e coinvolge i minori in quella che è considerata la loro età più a rischio, ossia tra i 10 e i 14 anni. Gli effetti degli abusi in tal senso sui minori sono molto forti, e possono influenzare sia la vittima sia le persone che ha attorno, e non solo in relazione al rendimento scolastico e all'assenteismo dalle lezioni, ma anche portando problemi di sonno, dolori di stomaco, stress, affaticamento, perdita di appetito, ansia, depressione, bassa stima di sé stessi e sensazione di solitudine. Sino a far meditare al suicidio. Le forme indirette di bullismo sono le più pericolose, e possono portare egualmente a un'esclusione sociale della vittima con effetti negativi che possono persistere per anni sino all'età adulta.

I primi studi che hanno evidenziato come il cyberbullismo fosse un fattore di rischio, nell'era moderna, maggiore del bullismo tradizionale, risalgono a pochi anni fa. Per capire come Internet abbia cambiato il panorama del bullismo, appaiono chiari alcuni aspetti. Il primo è che prima della Rete gli atti di bullismo terminavano quando la vittima usciva dall'ambiente nel quale si trovava, per esempio la scuola, e si allontanava dalla fonte diretta delle minacce. Oggi la

¹⁰⁰Ziccardi G., *op. cit.*

¹⁰¹ Quanto detto è stato tratto dallo studio introduttivo che ha cercato di fare il punto sulle teorie più diffuse sul tema: Sanz García A.I., Molano E., Margallo, *Bullyng: what'sgoing on? A bibliographiv review of last twelve month*, in *Social and Behaviorial Sciences*, 132, 2014, pp. 269-276.

dinamica è cambiata completamente, rendendo il fenomeno sia più difficile da contenere sia molto più complesso da ignorare¹⁰².

Oggi, le diverse forme in cui può esprimersi il cyberbullismo svolgono la medesima funzione di quelle utilizzate per il sexting, ma utilizzano l'altro e non il proprio corpo come bersaglio dell'insoddisfazione, della fragilità e della difficoltà evolutiva. L'anonimato, o comunque il fatto di potersi agilmente nascondere dietro uno schermo, può rendere più potente l'espressione aggressiva e la sottostante carica di frustrazione, veicolata dai messaggi di insulto o da atti umilianti ai danni degli altri, poiché non entra in scena il corpo reale e non si espone il proprio volto.

In questo modo ha via libera l'espressione della propria impotenza, dell'impossibilità di mentalizzare le proprie fatiche evolutive. Il cyberbullo, in modo non molto differente dal bullo tradizionale, offende e attacca, per dare sfogo a un dolore che non può essere elaborato con la mente e che esprime, esercitandole sugli altri, esattamente le stesse ferite, amputazioni e violenze di cui si sente vittima il proprio Sé adolescenziale nascente¹⁰³.

Considerando quindi che il fenomeno del bullismo è essenzialmente il risultato di una dinamica di potere ineguale, del forte che attacca il debole, e può avvenire in molti modi: con violenza fisica, con abuso verbale di persona e online, con la gestione delle relazioni (diffondendo rumors, umiliazioni ed esclusioni), è facile oggi assistere a questo scambio di ruoli proprio grazie alla Rete.

Di solito si tratta di un fenomeno prolungato nel tempo (molti bulli sono violenti a ripetizione), e su ampia scala (è il caso nel quale un bullo prende di mira più vittime). Abbastanza comune è lo scambio dei ruoli: bulli che diventano vittime di altri bulli e vittime che si vendicano del bullismo subito e iniziano a diventare bulli anche loro, anche a seconda dell'ambiente e del contesto nel quale

¹⁰²Konnikova M., *How the Internet has changed bullying*, in *The New Yorker*, 2016.

¹⁰³Lancini M., *op. cit.*, p. 69.

si trovano. Ci sono anche casi nei quali il bullismo è un fenomeno che segue un soggetto per tutta la vita, dall'infanzia alla scuola al luogo di lavoro¹⁰⁴.

Il cyberbullismo è oggi condotto soprattutto tramite WhatsApp e i social network, oltre a essere abbastanza diffuso su servizi o bacheche frequentati soprattutto da adolescenti e non coinvolge soltanto la cerchia di amici ma anche sconosciuti. Può anche essere condiviso, ossia più soggetti che uniscono le forze telematiche contro un'altra persona.

Secondo gli studiosi¹⁰⁵ occorre un'opera di educazione complessa, che riguardi anche e soprattutto l'uso delle tecnologie. Spesso, inoltre, non vi è percezione in capo al minore del reale impatto delle parole pronunciate davanti a uno schermo o delle riprese pornografiche di parti del proprio corpo o di caratteristiche altrui.

Per la vittima, vi sono molte difficoltà nello scappare dall'aggressione online (non è sufficiente, spesso, cambiare un profilo o bloccare un aggressore) e ci possono essere problemi nell'esatta identificazione dell'aggressore.

Il modo di comportarsi dei cyberbulli online è molto particolare e spesso standardizzato. Innanzitutto, i giovani non tendono ad attivare nuovi contatti in Rete o ad allargare la cerchia delle conoscenze come fanno, per esempio, gli adulti sui social network, ma tendono ad agire nella cerchia di conoscenze che hanno nella vita a meno che non siano stati in qualche modo esclusi o messi da parte.

Inoltre, le azioni nei confronti della vittima hanno sempre tre caratteristiche che sono i fattori essenziali del cyberbullismo: il muoversi con l'intenzione di infliggere danno, la presenza di una differenza di potere tra le due parti e la ripetizione dei comportamenti lesivi, facilitata dalle tecnologie informatiche. Vi può essere anche una differenza di potere e di equilibrio tecnologico, e non solo fisico, sociale o caratteriale: si pensi a un soggetto che

¹⁰⁴Ziccardi G., *op. cit.*

¹⁰⁵*Ibidem.*

abbia capacità tecnologiche più elevate dell'altro e che le usi nei confronti di quest'ultimo.

CAPITOLO 3

PER UN'EDUCAZIONE ALL'USO DEI SOCIAL MEDIA

3.1. Il sostegno agli adolescenti “navigati”

Dare consigli ai genitori è già di per sé complesso, e cercare di offrire suggerimenti significativi e utili per insegnanti, coordinatori di classe e dirigenti scolastici è altrettanto difficile. Ogni scuola, come ogni altra istituzione, ha una propria "cultura affettiva" che influenza il suo funzionamento, il modo in cui viene proposta l'offerta formativa e le dinamiche interne, tuttavia, è cosa risaputa ormai che, fin dalla scuola dell'Infanzia, si assiste a lunghi bracci di ferro tra insegnanti, tesi a stabilire le necessarie condizioni per una proficua atmosfera in classe, e alunni in difficoltà nell'adattarsi a condizioni e relazioni così diverse da quelle normalmente sperimentate a casa¹⁰⁶.

Ogni organizzazione lavorativa è guidata da obiettivi e progetti di sviluppo che vengono perseguiti attraverso processi decisionali, consapevoli o meno, similmente a quanto accade in ogni famiglia naturale. All'interno di ogni struttura, sia essa pubblica o privata, che fornisce servizi o prodotti, esistono diversi approcci teorici e modelli culturali, influenzati da distinti codici affettivi, che si confrontano e talvolta si contrappongono, proprio come nelle famiglie.

In merito è possibile capire quali codici affettivi influenzino il funzionamento dell'organizzazione, quanto siano stati integrati democraticamente,

¹⁰⁶ Mariani U., Schiralli R., *op. cit.*, p. 203.

e come il confronto possa facilitare il raggiungimento degli obiettivi istituzionali primari.

Al contrario, si può anche valutare quanto la contrapposizione ideologica e il conflitto ostacolano il raggiungimento di questi obiettivi, paralizzando a volte il funzionamento dell'istituzione. In sostanza, è possibile "scattare una fotografia" del funzionamento istituzionale in un determinato momento storico¹⁰⁷.

La "cultura affettiva" di un gruppo di lavoro o di un'istituzione è modellata da diversi fattori. Per le scuole, questa cultura è influenzata dalla posizione geografica, dagli studenti e dai loro genitori, dai dirigenti scolastici che si sono succeduti e dagli eventi significativi, a volte anche traumatici, che hanno coinvolto l'istituzione. Riconoscendo che ogni scuola ha la propria "cultura affettiva", è fondamentale essere prudenti nel dare consigli a presidi e insegnanti su come svolgere il loro ruolo, poiché molto dipende dalle peculiarità specifiche della scuola stessa¹⁰⁸.

Non solo esiste una "cultura affettiva" a livello istituzionale, ma ogni singola classe rappresenta un gruppo di lavoro unico e specifico, spesso notevolmente diverso da quello della classe adiacente, separata solo da una sottile parete di muro o cartongesso.

Questa minima distanza fisica nasconde, in realtà, mondi lontani tra loro, con due classi caratterizzate da dinamiche specifiche molto diverse, formate da gruppi di persone che lavorano in modi così differenti da far sembrare che appartengano a istituzioni completamente diverse. Ogni classe è un'entità psicologica autonoma, il cui funzionamento è influenzato da molteplici fattori e dinamiche, tra cui, senza dubbio, la composizione degli studenti e il modo in cui opera il Consiglio di classe.

¹⁰⁷ Lancini M., *op. cit.*

¹⁰⁸ *ibidem*

Questo "gruppo classe" di adolescenti è un interlocutore unico, con caratteristiche specifiche proprie, che rende la gestione straordinariamente complessa.

Tuttavia, in questo complesso quadro di sintesi, si inseriscono anche altre questioni da annoverare, tipiche delle istituzioni attuali e che si sostanzia talvolta nella contrapposizione netta ma sterile tra genitori e docenti. Gli uni pronti a difendere i propri figli a spada tratta oltre ogni possibile ragione; gli altri ad addossare colpe e lacune alle famiglie circa la condotta inadeguata degli alunni.

Invece di favorire una cultura pedagogica condivisa, le due maggiori agenzie educative possono arrivare a creare una frattura sempre più marcata, inadeguata per agenti di formazione, crescita e sviluppo dei bambini e dei ragazzi¹⁰⁹.

Inoltre, sempre all'interno delle istituzioni scolastiche, si sta sempre più osservando un preoccupante calo di autorità e un'espansione di un permissivismo senza precedenti, derivato da un atteggiamento educativo troppo indulgente e meno responsabilizzante, già diffuso in molte famiglie. Probabilmente, col passare del tempo, le scuole e le loro regole si sono dovute adattare, uniformandosi a pratiche pedagogiche meno inclusive. A un graduale ma costante processo di defamiliarizzazione non ha fatto da contrappeso una sufficiente tenuta del ruolo educativo della scuola come alternativa e integrazione alla famiglia, portando così a un inevitabile processo di descolarizzazione.

Tra studenti demotivati, genitori pronti a intervenire in maniera aggressiva e insegnanti disillusi, la scuola si trova ormai in uno stato di crisi conclamato. Ad eccezione di pochi casi isolati, le proposte formative servono più a riempire i siti web degli istituti piuttosto che a realizzare concreti processi educativi per una comunità scolastica, composta da studenti e loro famiglie, in continua evoluzione e con bisogni complessi.

¹⁰⁹ Mariani U., Schiralli R., *cit.*

L'autonomia scolastica non ha portato a uno scambio produttivo tra la scuola e il territorio, ma ha invece accentuato la frammentazione di interventi, proposte e sperimentazioni. Da tempo ormai, assistiamo a una molteplicità di "educazioni" proposte principalmente da fonti esterne e da agenzie formative che non sempre sono all'altezza del delicato compito. L'eccessiva permeabilità degli istituti scolastici alle influenze esterne ha generato un mosaico di esperienze scollegate e, soprattutto, mai continuative.

Progetti di educazione ambientale, alimentare, alla cittadinanza e legalità, al pronto soccorso, alla sicurezza stradale e incontri contro la droga, l'alcol e altri potenziali disagi, sebbene ben concepiti, vengono generalmente percepiti dagli studenti come materie minori e riempitive, che offrono loro una visione ancora più frammentata del mondo e delle conoscenze.

L'interesse, la curiosità, la motivazione ad apprendere e la ricchezza culturale vengono quindi soffocati in nome di un generico "bisogna pur fare qualcosa". A ciò si aggiungono i programmi curriculari, veri e propri diktat a cui sacrificare tutto: ritmi, tempi, bisogni, creatività e aspettative non possono essere considerati se non in funzione di obiettivi di apprendimento predeterminati, da perseguire a tutti i costi e di verifiche periodiche.

Con l'aumento di nuovi disagi e nuove forme di patologia, sarebbe opportuno rivedere il ruolo della scuola, tenendo conto di questi nuovi scenari e delle emergenze inedite. Oggi, più che mai nella storia della pedagogia moderna, la scuola dovrebbe recuperare l'aspetto di una formazione a 360 gradi, non solo basata sulla trasmissione dei saperi e delle conoscenze, ma anche su un insegnamento capace di stimolare bambini e ragazzi a crescere e imparare. Ogni studente dovrebbe trovare in questo ambiente adulti capaci di convincerli che vale la pena impegnarsi.

Gli studenti spesso non attribuiscono valore al sapere del docente: desiderano comprendere i 10 benefici pratici di questo sapere nella vita quotidiana; vogliono capire come esso possa arricchire la loro esistenza,

rendendoli persone più affascinanti e sicure di sé, tramite il fascino e la sicurezza che il loro insegnante trasmette.

Oggi, la scuola ha sicuramente il compito di intervenire là dove i ragazzi presentano già delle fragilità, di supplire almeno in parte alla mancanza di affetto che può caratterizzare molte famiglie, di riattivare i canali di comunicazione interrotti, di ristabilire regole e ruoli, di riflettere e rafforzare le capacità dei propri alunni, anche quando questi fanno fatica a esprimerle. Se la scuola nel suo insieme e gli insegnanti agissero con una continuità di impegno e attenzione rispetto alla superficialità che talvolta caratterizza molte famiglie, ciò costituirebbe un'opportunità fondamentale per favorire lo sviluppo emotivo e motivazionale alla base di ogni processo di crescita e di autonomia.

Attualmente, la funzione primaria dell'istituzione scolastica non dovrebbe prescindere dall'introduzione di un'efficace educazione alle emozioni. Limitarsi a un ruolo di mera trasmissione di conoscenze, o peggio ancora rifiutare l'idea di coinvolgersi nell'educazione emotiva dei ragazzi con la scusa che spetta solo ai genitori, significa ignorare problemi che inevitabilmente si rifletteranno pesantemente sull'intera società, scuola inclusa.

L'offerta formativa della scuola, che dipende in larga parte dalla personalità e dalle capacità comunicative dell'insegnante, dovrebbe essere vista come un'opportunità per creare percorsi e relazioni che favoriscano lo sviluppo sia affettivo che cognitivo degli studenti. Questo perché nessuna forma di insegnamento può essere efficace se non si promuove contemporaneamente il benessere, l'entusiasmo e il rispetto delle regole tra gli studenti, all'interno e all'esterno della classe.

Ciò favorirebbe lo sviluppo delle competenze necessarie per affrontare eventuali difficoltà e proteggersi con successo dalle insidie delle dipendenze patologiche.

Dai tre anni fino alla maggior età, i ragazzi trascorrono gran parte della loro giornata a scuola, dove studiano, imparano, si confrontano e talvolta si

scontrano con i propri pari e con figure adulte diverse dai genitori. Per ogni studente, la scuola diventa quindi una sorta di arena: si affrontano sfide, ci si impegna, si ottengono successi ma anche si sperimentano frustrazioni. Mentre molti raggiungono i loro obiettivi con soddisfazione, altri lo fanno con grande fatica, e alcuni purtroppo si perdono lungo il cammino (la percentuale di abbandono scolastico è in costante aumento). Ogni mattina, quando l'insegnante varca la soglia di quella "scena", si trova di fronte a tutto questo.

In questo contesto, molte scuole si sforzano di implementare una varietà di progetti volti alla prevenzione e alla promozione del benessere in classe. Tuttavia, a causa di una preparazione insufficiente del personale scolastico, di limitate risorse e di un'urgenza a volte frenetica nell'attuare interventi che compromette una pianificazione a lungo termine, le azioni di prevenzione, di educazione alla salute e di promozione del benessere spesso risultano parziali, poco efficaci e difficili da valutare, talvolta persino controproducenti.

C'è spesso una tendenza a confondere queste azioni con la semplice trasmissione di informazioni agli studenti, con la convinzione che un aumento occasionale della conoscenza possa risolvere i problemi. Si ritiene erroneamente che fornire informazioni deterrenti possa aumentare la consapevolezza e le competenze dei giovani, contribuendo a uno sviluppo più sano. Tuttavia, questa idea è totalmente sbagliata.

A differenza di semplici "attività preventive" come incontri, dibattiti o assemblee, "essere coinvolti nella prevenzione" significa instillare gradualmente e costantemente nel tempo valori che accompagnino i bambini e gli adolescenti verso l'età adulta, dotandoli delle competenze necessarie per resistere alle tentazioni delle sostanze stupefacenti e per evitare atteggiamenti passivi e regrediti.

"Essere coinvolti nella prevenzione" implica che ogni insegnante si senta responsabile di costruire relazioni valide e nutrienti con gli studenti: ciò significa essere disponibili all'ascolto, essere autorevoli, accoglienti, capaci di rispecchiare e condividere, e di fornire un sostegno attraverso l'applicazione delle regole e la

dedicazione di tempo significativo. Tuttavia, quando la scuola si impegna a "fare prevenzione", spesso si incorre nell'errore di adottare approcci generici e interventi limitati, che possono persino favorire comportamenti disadattati negli studenti. È quindi fondamentale che ogni proposta o progetto volto a ridurre il disagio e promuovere il benessere in classe sia realistico ed efficace: il semplice fatto di agire non dovrebbe essere l'obiettivo primario.

Nel nostro paese, purtroppo, c'è ancora la tendenza a confondere l'attività di prevenzione con attività ricreative o di intrattenimento. Si educa su molti fronti, ma spesso si trascura il fondamento di una base emozionale solida e autonoma. Senza questa base, l'educazione diventa come uno "zapping", che offre ai giovani un'immagine frammentata della realtà circostante e svanisce appena il momento di stimolo cessa.

Per far fronte alle nuove esigenze delle scuole e per facilitare i docenti a fornire una educazione più incisiva, negli ultimi anni è stato elaborato un format d'intervento di promozione denominato *Didattica delle emozioni* e si ispira ai principi dell'Educazione Emotiva. Si tratta di un insieme di semplici interventi e tecniche sulla costruzione precoce, nei bambini e nei ragazzi, delle migliori competenze per modulare e gestire il proprio mondo. Gli interventi della *Didattica delle emozioni* sono condotti dai docenti all'interno delle classi durante lo svolgimento delle lezioni.

Gli insegnanti sono in grado di utilizzare e applicare questa metodologia dopo avere partecipato a un breve corso di formazione e le competenze acquisite possono rimanere patrimonio della scuola, qualificando l'offerta formativa. L'obiettivo di questa metodologia consiste nell'introdurre nelle attività curricolari delle scuole dell'infanzia, primarie e secondarie un programma educativo finalizzato ad aiutare i bambini e gli adolescenti a identificare e gestire il proprio mondo interno. Questo modo di elaborare le proprie emozioni costituisce il più potente fattore di protezione circa lo sviluppo di dipendenze patologiche e di disagio in generale in età adolescenziale.

La competenza nel gestire adeguatamente le emozioni può essere insegnata e favorita tramite tecniche e strategie di alfabetizzazione graduale alle emozioni. La Didattica delle emozioni consiste in un insieme di attività, unità didattiche e strategie di intervento sperimentate, Codificate, misurate e valutate nel tempo. Queste strategie devono essere utilizzate in base all'età degli alunni, agli obiettivi specifici che si vogliono raggiungere e anche in relazione allo Stile educativo e alle esigenze del singolo docente, senza che tutto ciò interferisca con le consuete esigenze curriculari. Non si tratta tuttavia di un intervento miracoloso né i risultati.

Sono immediatamente tangibili, e neanche di un insieme di attività che presuppongono il raggiungimento di obiettivi di apprendimento, anche se le modificazioni comportamentali, relazionali ed emozionali possono essere verificate longitudinalmente nel tempo attraverso apposite griglie di osservazione.

Gli interventi consistono prevalentemente nel favorire un costante allenamento alla migliore decodifica e alla più opportuna modulazione delle proprie sensazioni, dei propri stati d'animo, affetti ed emozioni utili al migliore adattamento all'ambiente circostante.

3.2. Educare all'utilizzo di Internet

Assodato dunque il reale compito attribuito oggi dalle scuole ai docenti, purché abbiano ovviamente sempre l'appoggio favorevole e propositivo delle famiglie, è necessario ora considerare anche la necessità di educare i giovani all'utilizzo di Internet.

Seppur si tratti di uno strumento che, per molti versi, come si è visto, ha destabilizzato le menti nel coinvolgimento sociale in senso lato, esso non si può certo ignorare, nemmeno in ambito educativo.

I ragazzi e le ragazze che oggi entrano nelle aule delle scuole secondarie di primo e secondo grado non collocano al centro della loro esperienza scolastica il proprio ruolo di studente. Ma privilegiano la ricerca di esperienze di valorizzazione e di riconoscimento in senso più ampio. Gli adolescenti navigati sono propensi a ricercare un successo personale e affettivo che non si limita alle prestazioni scolastiche e cognitive. La ricerca di conferme si rivolge soprattutto ai coetanei, spesso considerati come più abili degli adulti nel valorizzare la modalità espressiva e creativa di ognuno di loro. Al di là delle apparenze, gli adolescenti *navigati* sono in realtà anche fragili perché l'esigenza di rispecchiamento e successo è talmente forte da renderli facilmente esposti al rischio di non sentirsi sufficientemente apprezzati e riconosciuti.

Le novità introdotte nel galateo educativo della famiglia odierna hanno ovviamente contribuito, insieme all'avvento della società di internet, a modificare il modo di intendere l'esperienza scolastica e la relazione con i propri insegnanti da parte degli adolescenti attuali. Ragazzi nati successivamente all'invenzione di internet e, quindi, cresciuti in un sistema informativo, di apprendimento e comunicazione del tutto diverso rispetto a quello delle generazioni precedenti¹¹⁰.

Come asserito più volte, infatti, Le nuove generazioni comunicano e socializzano all'interno un nuovo ecosistema mediale, «vivono» nei media digitali, non li utilizzano semplicemente come strumento di produttività e svago ma sono cresciuti insieme ai loro sviluppi. La tecnologia digitale è il loro naturale contesto di formazione, non solo di divertimento. È cambiato il modo in cui le nuove generazioni apprendono, e queste trasformazioni hanno portato alla nascita di quella che è stata definita la nuova «cultura partecipativa». Con questa espressione si fa riferimento alla diffusione di una cultura caratterizzata dalla condivisione e dalla collaborazione, dal desiderio di essere presenti e visibili online, da quello di cooperare e di coinvolgere gli amici nelle proprie esperienze all'interno delle comunità virtuali.

¹¹⁰ Lancini M., *op. cit.*

Del resto, la moderna connettività ha trasformato radicalmente il modo di proporre le informazioni e trasmettere il sapere. Questi e altri cambiamenti hanno contribuito a trasformare, nel corso degli ultimi anni, il modo di interpretare l'esperienza scolastica e la relazione con i propri docenti da parte degli adolescenti.

Ecco dunque, anche il concetto in sé di educazione non si sostanzia più solamente nel mero rapporto tra un docente e scolaro, ma riguarda appunto un'intera comunità che sempre più coincide con il mondo poiché, se le nazioni hanno ancora dei confini, Internet li ha ormai abbattuti tutti. E ha permesso che il sapere di uno divenga parte anche degli altri.

La comunicazione attraverso la Rete tende ad allargarsi continuamente. Mentre ha coperto del tutto il dominio dell'informazione, sta facendo propria anche gran parte del contenuto educativo¹¹¹. Non si può dire che Internet insegni senza insegnanti, e che manchi della regolarità di frequentazione propria della scuola: è possibile, infatti, entrare nel web e ritornarci ogni giorno, ogni ora, persino per tante ore, quante sono quelle previste da un corso o da un anno scolastico.

Gli insegnanti sono virtuali, ma non per questo meno veri di quelli che si incontrano in una classe di liceo o in un corso universitario. Si muovono, parlano, riescono tirare l'attenzione e l'interesse anche di chi si trova a migliaia di chilometri di distanza.

È indubbio che la scuola, almeno quella italiana, fino a qualche anno fa, non abbia saputo stare al passo con questo strumento, se si considera che ognuno di noi porta nella propria tasca Internet, grazie agli attuali smartphone. L'educazione e la formazione giocano infatti un ruolo essenziale, soprattutto oggi che Internet e il mondo virtuale celano innumerevoli rischi. Sono dunque le istituzioni di questo tipo che devono essere capaci di insegnare in modo adeguato

¹¹¹ Andreoli V., *“L'educazione (impossibile). Orientarsi in una società senza padri”*, BestBur, Milano, 2014, p. 115.

l'utilizzo dei *devices* ai giovani, a renderli consapevoli e responsabili che, seppur ormai indispensabili, si trattano pur sempre di strumenti "di contorno".

Internet è in grado di fare operazioni che appartengono alla mente e le fa con maggior precisione e con una sorprendente velocità. La prima specificazione riporta alle memorie digitali, la seconda capacità di calcolo. Si giunge a ottenere una risposta in un minuto per operazioni che un uomo porterebbe a termine in una decina di anni. Il calcolo digitale non sbaglia, quello umano è ad alto rischio di errore, soprattutto quando aumenta la sua complessità.

Possono sembrare osservazioni scontate e persino banali ma richiamano fortemente al rapporto tra Internet e educazione. Educare significa cambiare il proprio pensiero e, in certa misura, persino il proprio cervello, poiché è grazie alla sua plasticità che si sviluppano le capacità mentali, dall'attenzione alla memoria, dall'apprendimento alla razionalità e alla creatività. E invece la nostra scuola non solo non riesce a recuperare il ritardo con cui ha accolto questo strumento nelle sue aule, e che, in un recente passato, magari aveva persino ingaggiato una lotta per tenerlo lontano¹¹².

Internet si trova ormai perennemente nelle nostre tasche; i bambini sono sempre più precoci e imparano prestissimo a usarlo. Ciò significa che è diventato parte della loro attività mentale. Nella nostra scuola, invece, uno studente che debba mostrare le proprie capacità mentali deve lasciare a casa Internet, come se fosse un nemico del sapere, anzi un diavoletto che spinge all'ignoranza. Una scuola, dunque, che chiede ai propri studenti di non portare in classe la memoria, che ormai è del tutto delegata al computer e a Internet, compie un errore storico.

Ciò nonostante, va comunque sottolineato che il campo dell'educazione scolastica deve essere "altro", qualcosa di diverso da ciò che Internet offre senza fatica, senza stare seduti su un banco per cinque ore al giorno. Si tratta di uno strumento utile anche per attribuire alla scuola livelli di insegnamento e di

¹¹² *Ibidem.*

educazione che vanno oltre Internet, e che sono possibili proprio perché Internet c'è.

Sarebbe quindi utile che Internet fosse considerato una sorta *protesi* della scuola, e così come il motore ha permesso di alleviare lo sforzo per sollevare pesi, per correre più veloci, così la scuola deve — grazie alla rete — dedicarsi a fare cose che prima non erano possibili¹¹³.

C'è invece un campo che dovrebbe essere precluso a Internet che potrebbe diventare una *mission* dell'educazione scolastica: l'universo dei sentimenti. Internet certamente può dare emozioni, ma non stabilisce legami affettivi veri, e infatti non è una coincidenza che gli adolescenti non sappiano gestire né vivere la loro affettività.

Le emozioni sono risposte che seguono immediatamente a uno stimolo. Durano finché lo stimolo è attivo e presente, poi scompaiono e si fissano semmai nel ricordo, ma perdono comunque il loro impatto che si rende visibile attraverso le espressioni dell'ansia, della paura o dell'azione¹¹⁴.

Gli stimoli possono essere di varia natura e provenire da fonti molto diverse, dall'uomo, dagli animali, da oggetti, o anche più semplicemente da immagini. I sentimenti, invece, sono dei legami che si stabiliscono tra una persona e un'altra. E rimangono attivi anche quando la persona a cui si è legati non è presente. E non si tratta, in questo caso, di un ricordo: il sentimento fa sì che noi ci sentiamo come se la persona ci fosse realmente, anche se non c'è. Il legame, dunque, non è una risposta acuta a uno stimolo, ma una modificazione del proprio assetto mentale che è dovuta alla interazione avvenuta tra le due persone che, attraverso il sentimento, si sono legate.

In grado di dare emozioni, ma non di stabilire dei legami; quindi, è fuori dal dominio dei sentimenti che uniscono attraverso una "corda" due individui.

¹¹³ Carletti A., Varani A. (a cura di), *Ambienti di apprendimento e nuove tecnologie. Nuove applicazioni della didattica costruttivista nella scuola*, Erickson, Trento, 2007

¹¹⁴ Calvani A., Rotta M., *Fare formazione in Internet*, Erickson, Trento 1999

Quel che osserviamo è che la vita degli adolescenti oggi è ricchissima di emozioni, ma povera di sentimenti che, tra l'altro, fanno molta fatica a gestire. È solito asserire infatti che essi siano intelligenti, nel senso della razionalità e dell'uso del linguaggio, che ne è in qualche modo una rappresentazione, che vivono e cercano emozioni sempre più forti, ma mostrano una grande povertà di sentimenti, una difficoltà a stabilirli e un'incapacità a gestirli.

L'uso degli strumenti digitali favorisce il vissuto emotivo, ma allontana dai legami sentimentali. Passare il tempo davanti a un Video promuove un esercizio e un arricchimento per le emozioni. Se lo stesso tempo è trascorso in un ambiente familiare, inteso come presenza di figure a cui si è legati affettivamente, si arricchisce invece la vita dei sentimenti. Il sesso ridotto a un oggetto-stimolo genera emozioni, se diventa l'espressione di una persona, di una sua parte, si trasforma in un'occasione di sperimentarlo dentro un legame sentimentale¹¹⁵.

Internet al di là di questa distinzione rimane straordinario ed efficace per l'informazione, e i motori di ricerca sono in grado di dare una risposta rapida a una infinità di quesiti, sia pure con diversi gradi di arricchimento e approfondimento.

Per queste varie ragioni ed osservazioni è compito della scuola includere questa novità della tecnologia dentro le proprie procedure e nel contempo dedicarsi al vuoto che Internet non può colmare, quello dei sentimenti, per trasformarsi in un laboratorio fondamentale per i legami della vita affettiva. Prima di tutto occorre che ciascuno riesca a distinguere ciò che gli capita sul piano emotivo e su quello dei sentimenti.

Generalmente il termine affettività li comprende entrambi. Bisogna perciò saper individuare quando dentro di sé si attiva un'emozione e quando invece si è già consolidata una relazione di sentimenti. E per confronto, occorre saper capire che cos'è pensiero, la ragione, e quali sono i suoi requisiti o gli elementi che lo caratterizzano e lo distinguono dal mondo dei sentimenti.

¹¹⁵ Antonietti A., Cantoia M., *Imparare con il computer. Come costruire contesti di apprendimento per il software*, Erickson, Trento, 2001

Appariranno così nettamente e, a poco a poco, in maniera chiara le due logiche: quella razionale e quella affettiva.

E si potrà avviare quest'analisi inserendo un'ampia fenomenologia degli affetti fino a giungere alle relazioni con il mondo religioso, in Cui è un'idea a prevalere, ma identificata con un "uomo" che l'ha espressa e vissuta con l'esempio. A questo punto si aprono tre grandi capitoli: l'educazione a relazionarsi con l'altro, l'educazione a relazionarsi con il gruppo di pari età e l'educazione a relazionarsi con l'intera società, che in qualche modo significa con il consesso umano.

L'obiettivo che la scuola potrebbe porsi è che questi temi, dopo una trattazione teorica, vengano applicati e quindi diventino esperienze. "*L'altro*" diventa quel docente, ed è possibile mostrare la diversità dei legami perché, per alcuni studenti, egli è solo una fonte di emozioni, per altri una relazione. E si potrà così mettere in gioco ciascun docente come una persona che consente di analizzare l'esperienza affettiva nell'ambito della frequentazione scolastica.

Ma ancora più importante è verificare sul piano del vissuto il rapporto di ciascuno con il gruppo classe. Ciò permetterà di affermare o negare che esista un tale gruppo, e di chiedersi come eventualmente promuovere un legame tra tutti gli allievi. Si metterebbe quindi in atto la valutazione funzionale della classe e si vedrebbe se gli insegnamenti trasmessi sono ancorati ai singoli allievi catalogati nelle gerarchie di bravi e "asini" (il voto è uno degli strumenti che le favorisce) o se invece hanno spostato il piano del giudizio all'insieme "classe". Se effettivamente esiste un gruppo inteso come una rete di legami affettivi, allora è necessario educare alle modalità con cui ciascuno può non solo essere parte nel gruppo, ma viverci come gruppo. E ciò vuol dire abbassare il potenziale individuale correggendo i narcisismi e le lotte, consapevoli o inconsapevoli, tra gli allievi.

Gli adulti dimenticano che il gruppo aiuta i giovani a sedare le loro incertezze, perché la propria condizione è vista come se fosse "clonata" negli altri,

e ciò li toglie dal vissuto negativo di sé che si esprime, come abbiamo visto, già sulla misura della bellezza¹¹⁶.

È avvilente considerare come l'adolescente non sappia tuttavia vivere in gruppo né difendere le proprie convinzioni, rischiando di essere trascinato nel pericolo e nel dramma di comportamenti-contro, benché egli faccia parte di una classe, dunque di un potenziale gruppo, sin dai sei anni.

E questo è un segno evidente che l'educazione scolastica, il cui primo risultato dovrebbe essere quello di insegnare a vivere nel gruppo e nella dimensione del quotidiano; non c'è e rinuncia a sperimentare quella che può essere appunto definibile come educazione a relazionarsi con il gruppo.

3.3. La Media Education

Al giorno d'oggi l'educazione digitale e le competenze tecnologiche sono costantemente richieste e sono promosse a livello mondiale in tutte le fasce di età, con processi di apprendimento più facilitati e l'obiettivo di una professionalizzazione ottimizzata. L'educazione digitale nel campo della tecnologia negli istituti attrezzati mira a rendere gli studenti più attivi e preparati per una società e luoghi di lavoro sempre più orientati alla performance¹¹⁷.

Vista la velocità con la quale le informazioni vengono generate e distribuite attraverso il crescente utilizzo dei media digitali, la gestione della conoscenza e la formazione su come riconoscere le notizie false sono diventate sfide serie per l'apprendimento permanente. Dal punto di vista educativo, non solo

¹¹⁶ Rivoltella P. C., Marazzi C., *Le professioni della media education*, Carocci, Milano, 2001.

¹¹⁷ Gross B., *Educare per una società equa: l'educazione civica nella prospettiva della pedagogia interculturale e della cittadinanza*, *Pedagogia Oggi*: V. 19 N. 2, 2021.

emerge il potenziale delle opportunità di apprendimento basate sui media digitali, ma anche i loro limiti e pericoli, che vengono qui analizzati criticamente¹¹⁸.

La diffusione dei nuovi media ha alimentato il dibattito sui cosiddetti nativi digitali – le generazioni nate con la disponibilità delle tecnologie digitali fin dalle prime età di vita – e richiedono un ripensamento dell’istruzione e delle sue finalità nel senso più ampio¹¹⁹.

Dato che l’acquisizione della competenza mediatica comporta una riflessione critica sulla gestione delle informazioni create e distribuite digitalmente, la *media education* rappresenta indubbiamente un aspetto basilare che deve essere affrontato nel corso delle lezioni e, dunque, accuratamente conosciuto dai docenti¹²⁰.

In effetti, se lo scopo dell’educazione è lo sviluppo dell’autodeterminazione come capacità fondamentale della prossima generazione, di conseguenza è essenziale esaminare quali competenze diventano necessarie in una società plasmata dai media digitali¹²¹.

Per entrare più nel dettaglio della questione, con il termine Media Education viene indicata, nel mondo anglosassone, l’attenzione educativa ai media e ai loro linguaggi. Tradizionalmente essa prevede due tipi di attività: quelle indirizzate a far acquisire la capacità di rapportarsi criticamente ai messaggi dei media e quelle che sono invece orientate a far sì che con i linguaggi dei media ci si sappia esprimere. Facilmente si coglie, dietro questa doppia preoccupazione,

¹¹⁸ Schumacher S., Stadler-Altman U., *Dimensioni delle pratiche partecipative in un ambiente di apprendimento con supporto digitale*, PEDAGOGIA OGGI: V. 21 N. 2, 2023

¹¹⁹ Ugolini F.C., *Multimedia, tecnologie e lifelong lifewide learning. Un contributo a una riflessione pedagogica*. In L. Dozza, S. Ulivieri (Eds.), *L’educazione permanente a partire dalle prime età della vita*, Franco Angeli, Milano, 2016

¹²⁰ Gross B. Schumacher S., *Digital media consumption and fake news as a challenge to lifelong learning*, Pensa MultiMedia Editore, *Vivere l’età Adulta nel Tempo della Formazione e dell’apprendimento Permanenti*, V. 17 N. 2, 2019

¹²¹ Kammerl R., *Bildung und Lehrerbildung im digitalen Wandel. Zur Forderung nach einem “Primat des Pädagogischen”*. In T. Hug, *Medienpädagogik. Herausforderungen für Lernen und Bildung im Medienzeitalter*. Innsbruck university press, Innsbruck 2018

l'analogia tra Media Education e l'alfabetizzazione: anche nel caso dei media, come con l'alfabeto, si tratta di imparare a leggere e scrivere.

La Media Education è quindi considerabile come lo spazio riservato ai media all'interno del curriculum scolastico. Tale spazio prende corpo tradizionalmente in un curriculum trasversale (*Media Education across the curriculum*) nei gradi più bassi dell'istruzione (scuola primaria) per poi lasciare spazio al curriculum disciplinare — normalmente raccolto sotto l'ombrello dei Media Studies — nella scuola secondaria. Così inteso il termine va distinto dagli altri due che normalmente dia *Literacy e Media Awareness*¹²².

Il termine *Media Literacy* spesso ancora impropriamente tradotto in italiano con “alfabetizzazione mediale”, indica l'insieme delle competenze che un soggetto adeguatamente formato ai linguaggi dei media (media literate) dovrebbe possedere. La si può quindi pensare come il risultato della Media Education, anche se, affermandolo, occorre tenere presente che le competenze medialità delle persone nel nostro tipo di società non sono necessariamente solo l'effetto dell'intervento della scuola: se così fosse, in un Paese a scarsa tradizione di Media Education come il nostro, dovremmo avere una situazione di analfabetismo mediale¹²³.

Invece le competenze medialità si sviluppano anche nei contesti formali e non formali (si apprende a usare i media... usandoli), certo senza l'impostazione metodologica e l'approccio culturale corretto che si suppone appartengano alla Media Education.

La Media Awareness si riferisce alla consapevolezza di essere informati sui rischi associati all'uso dei media, consentendo alle persone di proteggersi da possibili pericoli. Questo concetto può essere considerato come un effetto della Media Literacy, ma non è necessariamente inclusivo. Ad esempio, insegnare a un

¹²² Rivoltella P. C., *Media education. Modelli, esperienze, profilo disciplinare*, Carocci, Milano, 2001.

¹²³ *Ibidem*.

bambino a non comunicare con estranei online è importante per la Media Awareness, anche se non è parte di un discorso più ampio sulla comprensione dei media e della loro influenza sulla società e sulla cultura.

In Italia, il concetto di Media Education è stato introdotto negli anni Novanta, ma esperienze simili erano state realizzate già dagli anni Cinquanta con la nascita dei cineclub. Il termine Media Education è stato quindi importato per descrivere attività di alfabetizzazione e consapevolezza sui media già a partire dai primi cineclub scolastici e, successivamente, negli anni Settanta, con le prime sperimentazioni nelle Scuole Medie che avviarono l'introduzione nel curriculum scolastico di alcune ore mirate all'insegnamento dell'utilizzo dei media sotto il nome di "Educazione all'Immagine" o "Linguaggi Visivi"¹²⁴.

Asserire, dunque, che a livello nazionale si è iniziato a parlare di Media Education già dagli anni Novanta equivale a dire che fu in quello stesso periodo che le nostre esperienze si saldano sotto quella precisa accezione legandosi quindi al movimento internazionale indicato proprio con quel nome¹²⁵.

Tuttavia, la Media Education in Italia non si limita alla dimensione scolastica, ma si estende anche ad altri contesti come la famiglia, il tempo libero e le realtà socioeducative. Questo ampliamento del concetto è evidente nei nomi delle associazioni italiane attive in questo campo, che includono sia il termine "Media Education" che "Educazione Mediale". In questo modo, si sottolinea l'importanza di educare ai media non solo nelle scuole, ma anche in altri contesti.

All'interno della Legge organica sull'educazione 2/2002 del 3 Maggio, la Media Education viene considerata come uno dei principi pedagogici fondamentali per le diverse fasi dello sviluppo educativo. La legge stabilisce che durante entrambi i cicli dell'educazione infantile, si deve prestare sempre più attenzione alle forme di comunicazione e linguaggio, promuovendo così un

¹²⁴ Fraillon J., Ainley J., Schulz W., Friedman T., Gebhardt E., *Preparing for Life in a Digital Age. The IEA International Computer and Information Literacy Study International Report*, 2014

¹²⁵ Carocci P. G., *op. cit.*

apprendimento basato sull'esperienza e sull'interazione con l'ambiente circostante. Per l'educazione primaria e secondaria, invece, si legge che

«senza distinzione di trattamento specifico nei diversi gradi d'istruzione, la comprensione del testo, l'espressione orale e scritta, a comunicazione audiovisiva, le tecnologie dell'informazione e della comunicazione e l'educazione ai valori verranno trattate in tutte le aree previste» (artt. 19.2; 24.7; 25.5).

Questi principi sono applicati attraverso i decreti che regolano i programmi di studio dei vari livelli di istruzione, definendo gli obiettivi e i contenuti delle diverse discipline e specificando le competenze di base. Tuttavia, l'educazione ai media non è sempre presente in modo uniforme in tutte le materie, e spesso mancano obiettivi, contenuti e criteri valutativi riguardanti i mezzi di comunicazione e le tecnologie applicate. Nell'istruzione primaria, si osserva una maggiore presenza di elementi relativi all'educazione artistica, alla lingua e alla conoscenza dei media, mentre nella scuola secondaria sono più evidenti in discipline come educazione plastica e visiva, informatica, lingua e scienze sociali.

Secondo le lineeamenti europei, i "Decreti Reali" includono otto competenze per la scuola primaria e secondaria, che differiscono in parte da quelle del quadro di riferimento europeo. Tra queste, la competenza più direttamente connessa allo sviluppo della Media Education è il "*trattamento dell'informazione e competenza digitale*". Secondo la normativa questa consisterebbe nel

«disporre delle abilità per cercare, ottenere, processare e comunicare l'informazione e per trasformarla in conoscenza. Incorpora differenti abilità che vanno dall'accesso all'informazione fino alla sua trasmissione in distinti supporti una volta trattata, includendo l'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione come elemento essenziale per informarsi, apprendere e comunicare».

In concreto, il nucleo dell'alfabetizzazione mediatica sarebbe incluso, secondo Aparici¹²⁶, nel

«dominio dei linguaggi specifici basilari (testuale, numerico, iconico, visivo, grafico e sonoro) e dei suoi esempi di decodifica e trasmissione, nel senso di saper applicare in distinte situazioni e contesti la conoscenza delle differenti tipologie di informazione, le sue fonti, le sue possibilità e le sue localizzazioni, così come i linguaggi e i supporti più frequenti attraverso i quali questa è solita esprimersi»¹²⁷.

Il ruolo della Media Education all'interno del curricolo non è sufficiente per fronteggiare la presenza e l'influenza dei mezzi di comunicazione sociale e delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione in tutti gli ambiti della nostra vita. Educare ai media continua ad essere una libera scelta dei Centri e degli insegnanti che la adottano spontaneamente e con riferimenti pedagogici poco chiari e scarsamente strutturati.

Inoltre, il modello di scuola non ha subito molti cambiamenti dalla rivoluzione industriale. I programmi scolastici, la quotidianità in classe, la mentalità dell'insegnante, i tempi e gli spazi delle attività educative continuano ad essere organizzati attorno a una «cultura stampata»¹²⁸, di cui rimangono ormai pochi esempi nella società attuale. Si continua a registrare la mancanza di una integrazione effettiva e coerente con i tempi che coinvolga anche la famiglia, la

¹²⁶ Aguaded J.I., *La education ed medios de comunicacion*, Panorama y perspectivas, Murcia, KR, 2001.

¹²⁷ Aparici R. et al., *La education mediatica en la escuela 2.0*, 2010, p. 20

¹²⁸ Gabelas J.A., *Una perspectiva del la education ed medios para la comunicacion en Espana*, in *Comunicar*, n. 28, pp. 69-73, 2006

società civile, i mezzi di comunicazione e la cittadinanza come responsabili anche di una ME dalla quale non è più possibile prescindere¹²⁹.

Ebbene, dunque, nell'attuale società dell'informazione e della comunicazione, dove imperano gli schermi, risulta imprescindibile progettare educazione che risponda alle caratteristiche del linguaggio audiovisivo, alla costruzione di una coscienza critica e alla produzione mediale. L'idea che la ricezione passiva generi la conoscenza necessaria sui media digitali e audiovisivi è stata ormai abbandonata da tempo e rimpiazzata da una esplicita attenzione alla Media Education: la Media Education è un impegno che istituzioni, associazioni, studiosi e insegnanti portano avanti da decenni.

Tuttavia, nonostante il cammino percorso e le esperienze realizzate, essa continua ad essere un tema molto dibattuto che non riesce a trovare stabile collocazione. Infine, in un contesto tale, va specificata anche l'essenzialità di imparare a ricercare informazioni affidabili, come gestire le fonti (online) e come generare nuova conoscenza senza trascurare o abusare della conoscenza precedente. Pertanto, l'accento deve essere posto sulla formazione e sulla formazione continua relativa ad una gestione adeguata e al collegamento e comparazione di informazioni diverse provenienti da fonti diverse. Al fine di promuovere un uso riflessivo e critico delle informazioni e delle conoscenze tra gli studenti, è essenziale guidare gli insegnanti nell'acquisizione delle competenze necessarie¹³⁰.

¹²⁹ Geaded J.I., Delgado Ponce A., *La Media Education in Spagna*, Media Education, marzo 2012.

¹³⁰ Cappello G., Ranieri M., *Media e istruzione nell'era della pandemia di COVID-19*, Firenze University press, Firenze, vol. 11, n. 2, 2020.

3.4. Nota conclusiva

Nel mondo attuale, dove i media hanno ormai un ruolo predominante in tutte le nostre interazioni, è fondamentale promuovere un'educazione ai media in tutte le discipline. Tuttavia, non è raro incontrare situazioni in cui vi siano ancora grandi carenze in questo processo, motivo per cui è necessario lavorare per creare una convergenza tra la comunicazione audiovisiva e quella digitale. In questo modo sarà più facile ed utile per i giovani di oggi affrontare al meglio le sfide della società moderna e di sfruttare appieno le opportunità offerte dai media.

L'analisi delle abilità, delle dimensioni e dei criteri inclusi nell'alfabetizzazione mediatica è importante per valutare e pianificare gli obiettivi e i contenuti da integrare nei diversi programmi educativi, dalla scuola primaria alla formazione professionale, sia formale che informale. Queste sfide richiedono inoltre una collaborazione tra esperti, insegnanti, istituzioni e organizzazioni per garantire un'integrazione efficace e coerente dell'alfabetizzazione mediatica nella società. È dunque necessario che, ogni istituzione, in base al proprio funzionamento, trovi gli strumenti più adeguati per poter agire in tal senso.

Dirigenti scolastici e insegnanti che hanno aperto la scuola al contributo dei media hanno finora ottenuto grandi soluzioni a diverse problematiche, arricchito il curricolo didattico e ampliato le conoscenze digitali – con effetti positivi e negativi – ai ragazzi.

Poiché dunque la società continuerà ad avanzare in tale direzione e la tecnologia non arriverà ad arrestarsi, sarà quindi opportuno continuare ad indagare le migliori strategie didattiche, educative e formative affinché queste e le generazioni future abbiano la giusta consapevolezza degli strumenti che utilizzano mantenendo il giusto distacco e agevolando il ritrovo della socializzazione “in presenza”

BIBLIOGRAFIA

- Aguaded J.I., *La education ed medios de comunicacion*, Panorama y perspectivas, Murcia, KR, 2001.
- Ammaniti M., *La famiglia adolescente*, Laterza, 2016, p. 36.
- Andreoli V., “*L’educazione (impossibile). Orientarsi in una società senza padri*”, BestBur, Milano, 2014, p. 115.
- Antonietti A., *Psicologia dell’apprendimento. Processi, strategie e ambienti cognitivi*, La Scuola, Brescia, 1998
- Antonietti A., Cantoia M., *La mente che impara. Percorsi meta cognitivi di apprendimento*, La Nuova Italia, Firenze, 2000
- Antonietti A., Cantoia M., *Imparare con il computer. Come costruire contesti di apprendimento per il software*, Erickson, Trento, 2001,
- Antonietti A., *Il computer per imparare. Strumenti, giochi, documenti, riflessioni*, I.S.U. Università Cattolica, Milano, 2003
- Antonietti A., Fabio Rosa A., Guarnieri A., *I media culturali e i giovani. Profili d’uso*, Carocci, Roma, 2005
- Aparici R. et al., *La education mediatica en la escuela 2.0*, 2010, p. 20
- Asai, R., Kavathatzopoulos, I., *Do social media generate social capital? Paper presented at the IADIS International Conference ICT, “Society and Human Beings”*, IADIS, Lisbon, 2012
- Balbi, G., Magaudda, P., *Media digitali: La storia, i contesti sociali, le narrazioni*. Editori Laterza, Roma-Bari, 2021.

- Barak A., Suler J.R., *Reflection on the psychology and social science of cyberspace*, 2008.
- Barlow J. P. *Una dichiarazione di indipendenza del cyberspazio*, 18 Duke Law & Technology Review 5-7, 2019.
- Bee H., *Il bambino e il suo sviluppo*, Zanichelli, Bologna, 1999
- Bille C., Tagliaferro G., Volante M., *I nuovi adolescenti e la fuga nel virtuale*, EDB, Bologna, 2015, p. 59.
- Boyd, D.M., Ellison, N.B. *Social network sites: Definition, history and scholarship*. "Journal of Computer-Mediated Communication", 13, 2007, pp. 210-230.
- Brunelli A., Manetti S., Panza C., *Internet e Social Media: che rischi ci sono?*, Quaderni ACP 2013; 20(3): 137.
- Burgio G., *Adolescenza e violenza. Il bullismo omofobico come formazione alla maschilità*, Mimesis, Milano 2012
- Calvani A., *Manuale di tecnologie dell'educazione*, Edizioni ETS, Pisa 1995
- Calvani A., Rotta M., *Comunicazione e apprendimento in Internet*, Erickson, Trento, 1999
- Calvani A., Rotta M., *Fare formazione in Internet*, Erickson, Trento 1999
- Camaioni L., a cura di, *Manuale di psicologia dello sviluppo*, Il Mulino, Bologna, 1999
- Cappello G., Ranieri M., *Media e istruzione nell'era della pandemia di COVID-19*, Firenze University press, Firenze, vol. 11, n. 2, 2020.
- Carletti A., Varani A. (a cura di), *Ambienti di apprendimento e nuove tecnologie. Nuove applicazioni della didattica costruttivista nella scuola*, Erickson, Trento, 2007

- Castells M., *Communication Power*, Oxford, Oxford University Press; trad. it. Comunicazione e potere, Università Bocconi Editore, Milano, 2009.
- Castells M., *Networks of Outrage and hope*, Cambridge, (UK), Polity Press; trad. it. Reti di indignazione e speranza, Egea, Milano, 2012, p. 535.
- De Kerckhove, D., *La mente umana e le nuove tecnologie*, Feltrinelli, Milano, 1996
- Dingledine R., Matheuson N., Syverson P., *Tor: Second Generation Router*, in <https://smtorprt.org/svn/projects/deign-palrr/tordesign.pdf>.
- Ellison, N.B., Steinfield, C., Lampe, C., *The benefits of Facebook friends: Social capital and college students' use of online social network sites*. J. Comput-Mediat. Comm, 2007, p. 12.
- Fraillon J., Ainley J., Schulz W., Friedman T., Gebhardt E., *Preparing for Life in a Digital Age. The IEA International Computer and Information Literacy Study International Report*, 2014
- Frozzi, G., Mazzoni, E., *On the Importance of Social Network Sites in the Transitions which Characterize 'Emerging Adulthood'*. ICST Transactions on e-Education and e-Learning, 11 (7-9), 2011, pp. 1-11.
- Gabelas J.A., *Una perspectiva del la education ed medios para la communication en Espana*, in Comunicar, n. 28, pp. 69-73, 2006
- Galimberti U. *L'ospite inquietante. Il nichilismo e i giovani*, Feltrinelli, Milano, 2007
- Gaded J.I., Delgado Ponce A., *La Media Education in Spagna*, Media Education, marzo 2012.
- Genta M.I., Brighi A., Guarini A., *Cyberbullismo. Ricerche e strategie di intervento*, FrancoAngeli, Milano 2013.
- Goleman D., *L'intelligenza emotiva*, Rizzoli, Milano, 1995.

- Gross B. Schumacher S., *Digital media consumption and fake news as a challenge to lifelong learning*, Pensa MultiMedia Editore, Vivere l'età Adulta nel Tempo della Formazione e dell'apprendimento Permanenti, V. 17 N. 2, 2019
- Gross B., *Educare per una società equa: l'educazione civica nella prospettiva della pedagogia interculturale e della cittadinanza*, Pedagogia Oggi: V. 19 N. 2, 2021.
- Guerreschi C., *New Addictions. Le nuove dipendenze. Internet, lavoro, sesso, cellulare e shopping, compulsivo*, San Paolo Edizioni, 2005.
- Horsman G., *The challenges surrounding the regulation of anonymous communication provisions in the United Kingdom*, in *Computers & Security*, 56, 2016, pp. 151-162.
- Jang-Seong-Choi, *Internet Addiction and psychiatric Symptoms*, in “*Journal of School Health*”, 1° marzo 2008.
- Kammerl R., *Bildung und Lehrerbildung im digitalen Wandel. Zur Forderung nach einem “Primat des Pädagogischen”*. In T. Hug, *Medienpädagogik. Herausforderungen für Lernen und Bildung im Medienzeitalter*. Innsbruck university press, Innsbruck 2018
- Konnikova M., *How the Internet has changed bullying*, in *The New Yorker*, 2016.
- Lancini M., *Adolescenti navigati*, Erickson, Trento, 2015.
- Lazzari, M., *La comunicazione degli adolescenti in Rete tra opportunità, rischi, consapevolezza e fragilità*. In M. Lazzari, & M. Jacono Quarantino (A cura di), *Identità, fragilità e aspettative nelle reti sociali degli adolescenti*, Sestante edizioni, Bergamo, 2013, pp. 193- 203
- Long-Chen, *The Impact of Internet usage on Adolescent Self-Identity Development*, “*China Media Research*”, vol. 3, n. 1, 2007

- Maiolo, G., *Adolescenze spinose: come comunicare senza fare (e farsi) del male*, Erikson, Trento, 2002, p. 159.
- Mammarella N., Cornoldi C., Pazzaglia F., *Psicologia dell'apprendimento multimediale*, Il Mulino, Bologna 2005
- Maragliano R., *Pedagogie dell'e-learning*, Laterza, Bari 2004
- Mariani U., Schiralli R., *Nuovi adolescenti, nuovi disagi. Dai social network ai videogames, allo shopping compulsive: quando l'abitudine diventa dipendenza*, Mondadori, Milano, 2011.
- Mariani V., *Adolescenti, maneggiare con cura. Manuale per educare in famiglia*, Ancora, Milano, 2012.
- Mariano L., Megido V., Brand Imagination. *Le nuove frontiere della marca*, Isedi, 2007, pag. 86.
- Mayer J., Kirkpatrick M., *Hot Information-Processing Becomes More Accurate With Open Emotional Experience*, University of New Hampshire, 1994
- Mazzoleni G., Bracciale R., *La politica pop online. I meme e le nuove sfide della comunicazione politica*, Il Mulino, Bologna, 2019, pp. 27-28.
- Mazzoni, E., *Dallo sviluppo degli artefatti web all'evolversi delle attività umane. I processi del cambiamento*, Morlacchi, Milano, 2006
- Mazzoni, E., Gaffuri, P., *Personal Learning Environments for Overcoming Knowledge Boundaries between Activity Systems in Emerging Adulthood*. eLearning Papers 15, 2009, pp. 1-10
- Milgram, S., *The small world problem*, "Psychology Today", 1, 1967, pp. 60-67.
- Mosca L., Vaccari C., *Nuovi media, nuova politica. Partecipazione e mobilitazione online da MoveOn al Movimento 5 Stelle*, Franco Angeli, Milano, 2011, p. 18.

- Nelson-Neumark-Hannan et al., *Longitudinal and Secular Trends in Physical Activity and Sedentary Behavior During Adolescence*, in "Pediatrics", vol. 118, n. 6, 2006.
- Olweus D., *Bullismo a scuola. Ragazzi oppressi, ragazzi che opprimono*, tr. it. Giunti, Firenze 2007
- Piceci L., *Hikikomori in relazione alla crescita tecnologica: la responsabilità sociale delle famiglie e della scuola*, Giornale Italiano di Educazione alla Salute, Sport e Didattica Inclusiva / Italian Journal of Health Education, Sports and Inclusive Didactics, Anno 3, n. 3, luglio/settembre, 2019, pag. 80.
- Plutchik R., *Theories of emotions*, Academic Press, 1980.
- Randy Larsen et al., *Cognitive Operations Associated With Individual Differences in Affect Intensity* Journal of Personality and Social Psychology 53, 1987.
- Resta G., *Anonimato, responsabilità, identificazione: prospettive di diritto comparato*, in Diritto dell'Informazione e dell'informatica, 2, 2014, pp. 171-205.
- Riva G., *I social network*, Il Mulino, Bologna, 2010.
- Rivers I., *Bullismo omofobico — conoscerlo per combatterlo*, tr. it. il Saggiatore, Milano 2015.
- Rivoltella P.C. (a cura di), *La scuola nella rete. Problemi ed esperienze di cooperazione online*, Santhià, 6SE, 1999
- Rivoltella P. C., Marazzi C., *Le professioni della media education*, Carocci, Milano, 2001.
- Rivoltella P. C., *Media education. Modelli, esperienze, profilo disciplinare*, Carocci, Milano, 2001.

- Sanz García A.I., Molano E., Margallo, *Bullyng: what'sgoing on? A bibliographiv review of last twelve month*, in *Social and Behaviorial Sciences*, 132, 2014, pp. 269-276.
- Scanagatta, S., *Stili di consumo e dipendenza tra i giovani*, in Scanagatta, S., Segatto, B. (a cura di), *Le nuove macchine sociali: giovani a scuola tra internet, cellulare e mode*, Franco Angeli, Milano, 2007, p.21.
- Scanagatta S., Segatto B., *Le nuove macchine sociali, giovani a scuola tra Internet, cellulare e mode*, Franco Angeli, Milano,2009, pag.126.
- Schumacher S., Stadler-Altmann U., *Dimensioni delle pratiche partecipative in un ambiente di apprendimento con supporto digitale* , PEDAGOGIA OGGI: V. 21 N. 2, 2023
- Scott, J., *What Is Social Network Analysis?*, Bloomsbury Academic, London, 2012.
- Tagliaferro G., *Alla scuola di Lucignolo: gli adolescenti e la trasgressione notturna*, EDB, Bologna, 2014, p. 105-106.
- Tisseron S., 3-6-9-12. *Diventare grandi all'epoca degli schermi digitali*, La Scuola, Brescia, 2016.
- Turkle, S., *Virtuality and Its Discontents: Searching for Community in Cyberspace*. American Prospect, 24, 1996, 50-57.
- Ugolini F.C., *Multimedia, tecnologie e lifelong lifewide learning. Un contributo a una riflessione pedagogica*. In L. Dozza, S. Ulivieri (Eds.), *L'educazione permanente a partire dalle prime età della vita*, Franco Angeli, Milano, 2016
- Vallario L., *Naufraghi nella Rete. Adolescenti e abusi mediatici*, Franco Angeli, Milano 2008, pag. 67.
- Vanni A., *Adolescenti. Tra dipendenze e libertà*, San Paolo, Milano, 2009, pp.112-115.

Walsh D., Gentile D.A., *Slipping under the radar: advertising and the mind*. In L. Riley & I. Obot (Eds.) *Drinking it in: Alcohol Marketing and Young People*. Geneva, Switzerland: World Health Organization, 2002.

Webster, F., *Manuel Castells: Masters of Modern Thought*. 3 volumes. Sage, 2004

Ziccardi G., *L'odio online. Violenza verbale e ossessioni in Rete*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2016

SITOGRAFIA

www.venicesessions.it (data ultima consultazione 15/02/2024)

www.assorel.it/relazioni-pubbliche/sette-consumatori-dieci-chiedono-tecnologia-semplificare-vita-0003100.html (data ultima consultazione 10/02/2024)

www.digitexport.promositalia.camcom.it/informazione/social-network/social-media-panoramica-dei-piu-popolari-al-mondo.kl#:~:text=Facebook%20%C3%A8%20il%20social%20media,leader%20in%20termini%20di%20audience. (data ultima consultazione 20/02/2024)

www.discussione pubblica.ideascale.com/a/dtd/importanza-di-internet/253196-19273 (data ultima consultazione 8/02/2024)

www.friendster.com (data ultima consultazione 20/02/2024)

www.it.press.linkedin.com/about (data ultima consultazione 22/02/2024)

www.linkedin.com (data ultima consultazione 22/02/2024)

www.notedipastoralegiovanile.it/index.php?option=com_content&view=article&id=2582:linfluenza-dellambiente-nella-crescita-della-personalita&catid=339:npg-annata-1970&Itemid=207 (data ultima consultazione 23/05/2024)

www.psicologo-milano.it/attualita/324-social-network-pericoli (data ultima consultazione 08/05/2024)

www.quotidianosanita.it/scienza-e-farmaci/articolo.php?articolo_id=59345 (ultima consultazione 25/05/2024)

www.siipac.it (data ultima consultazione 5/02/2024)

www.spiweb.it/index.php?option=com_content&view=article&id=1834:adolescenti-e-nternet&catid=...(data ultima consultazione 05/05/2024)