

Scuola di counseling relazionale di
“Prevenire è possibile”
Libera università del counseling

Federighi Flavia
Anno accademico 2015/2016
Relatrice: Maria Licia Rontani

FIGLI DENTRO LA RETE

Disagi, opportunità e un nuovo linguaggio nell'era
tecnologica

INDICE

	pagine
Introduzione	
Capitolo 1 TECNOLOGIA QUOTIDIANA	3 - 8
Capitolo 2 IDENTIKIT NATIVI DIGITALI	9- 12
2.1 L'uso sconsiderato della tecnologia e disadattamento in rete	13 - 16
2.2 Due identikit a confronto: vecchia e nuova generazione	17 - 19
Capitolo 3 NUOVO MODELLO DI SOCIETA'	20 - 24
Capitolo 4 I MITI DEI GIOVANI SU FACEBOOK	25 - 27
4.1 Altri miti dei ragazzi	28 - 30
Capitolo 5 LA MUSICA E LE CANZONI DEI NATIVI DIGITALI	31 - 36
Capitolo 6 IL LINGUAGGIO DEI GIOVANI	37 - 42
6.1 Le parole dei ragazzi	43 - 46
6.2 Parole dal significato "Oscuro"	47 - 49
Capitolo 7 LA RICERCA DELLA RELAZIONE E DELL'AFFETTIVITA' COME DIREZIONE	50 - 53
CONCLUSIONE	54 - 55

Capitolo 1

Tecnologia quotidiana



La E-generation o “generazione elettronica”, a differenza delle generazioni che l'hanno preceduta è polimediale, ovvero interagisce in modo quasi naturale con i nuovi media perché ne fruisce con continuità e nella quotidianità.

La tecnologia digitale, che lo vogliamo o no, è parte integrante della vita dei bambini e dei ragazzi e sempre più anche della nostra. Noi ne siamo stati conquistati, ma i nuovi media non hanno avuto bisogno di conquistare i ragazzi che li hanno trovati già presenti al loro arrivo in questo mondo.

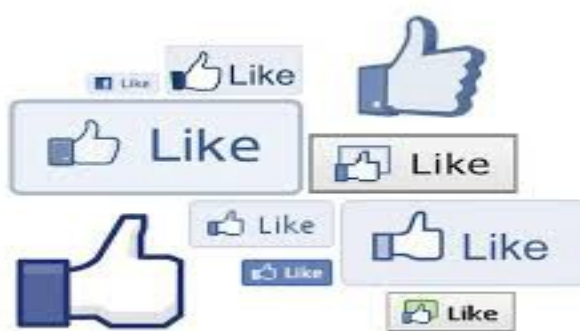
I nativi digitali hanno passione per la multimedialità e l'interattività.

Internet riveste il ruolo di risorsa comunicativa e relazionale e ciò che affascina loro maggiormente è il fatto di poter essere sempre connessi con la rete dei propri amici o dei pari in generale, soprattutto attraverso i social network e le modalità di messaggistica istantanea (SMS, Messenger, Whatsapp, Twitter e videochat di gruppo). I social preferiti dai ragazzi sono: Facebook, Ask, Instagram, Twitter, Youtube.

FACEBOOK

Facebook è la piattaforma più utilizzata dai giovani, secondo il Censis circa il 70% ne fa utilizzo, il che significa che più che desiderare di abitare mondi virtuali o di trovare nuovi palcoscenici per l'espressione e l'esibizione di sé, le persone sono interessate a stare in relazione.

Tuttavia questa dimensione relazionale assume spesso un percorso “imitativo”: lo spazio digitale è un ambiente dove ci si accorda reciprocamente, più nel senso della sintonia e nel vibrare all'unisono, che nel senso di una capacità deliberativa. In questa “musica pratica”, per usare una bella espressione di Barthes, si esprime una socialità in cui comunque non si può tener conto degli altri.



Avviene così la “gara dei like”

Si presta grande attenzione alle azioni, ai comportamenti della maggioranza dei propri contatti, per imitarli in una sorta di omologazione. La “popolarità” nasce dall'averne più *like* alle foto postate. Perciò se si è più “popolari”, si diventa un modello da seguire. Talvolta i ragazzi per farsi notare, amano sconfinare ed esibiscono anche foto provocatorie che non lasciano niente all'immaginazione.

Una sorta di deduzione socratica “se X è popolare, X fa tante scemenze, popolare è chi fa tante scemenze”.

Allora via a sperimentare: se X è così “importante”, anch'io se faccio le stesse cose lo divento. Una piccola spinta come al domino e poi giù con tutte le pedine. Certamente questa è fragilità e non tutti ne sono coinvolti; tuttavia la voglia di esprimersi e di esibirsi è strettamente legata alla costruzione dell'identità, tipica della stagione evolutiva che vivono.

Molti giovani utenti sono attenti all'immagine del profilo e della copertina che deve corrispondere esattamente all'aspettativa: bella, condivisibile, di effetto. In questa

maniera è più facile avere più *like* e sentirsi più “importante” e “visibile” con il gruppo o con gli amici. Vengono anche messe immagini e parole di cantanti a loro cari, specialmente quelli rap, aspetto che ritengo interessante e che tratterò più largamente quando affronterò il capitolo delle “Parole che cambiano”.

Non disdegnano nemmeno le frasi di Tumblr (piattaforma di microblogging e social networking creata da David Karp).

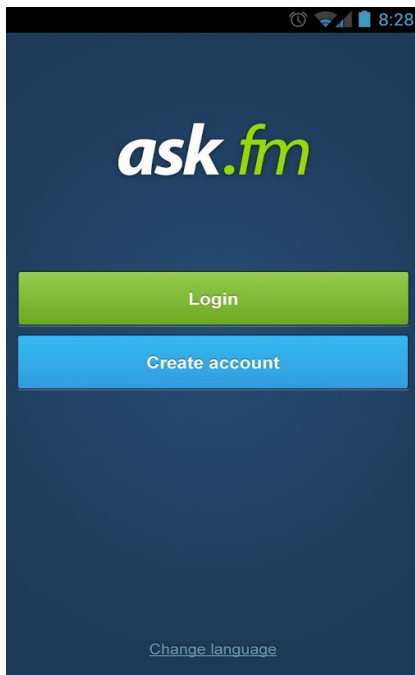


L'insidia maggiore su Facebook sono i *fake*: falsi profili, persone che creano un account con dati falsi (email, nome, cognome, luogo di nascita, sesso, età). Questo aspetto è particolarmente inquietante e spesso pericoloso, perché chi ne fa uso, solitamente, lo fa per manipolare gli altri e crea insidie per arrivare ai propri scopi. Facile capire che dietro a un *fake* ci può essere un adulto depravato in cerca di avventura, un pedofilo insomma. Internet è un luogo molto usato dai pedofili, che, dietro l'anonimato o i *fake*, iniziano con il guadagnarsi la fiducia della vittima, fingendosi davvero interessati a lei e alle sue passioni. Man mano, dopo averne conquistata la fiducia e la stima, cercano un contatto sempre più isolato con il giovane utente. L'ultima tappa del processo di adescamento è l'incontro reale con la vittima. Le conseguenze sono devastanti.

A questo riguardo mi sento di affermare che educatori e genitori hanno il dovere di mettere in guardia i giovani, spiegando loro che non possono dare qualsiasi genere di

informazioni di sé e di stare in chat con sconosciuti. È pure vero che alcuni ragazzi usano i *fake* solitamente per prendere in giro qualcuno dei loro contatti per motivi futili quali: far finta di essere innamorato/a, di sfida verso, di accettazione ecc. Questi ultimi non sono molto futili e mettono a nudo una sottostima nelle relazioni anche virtuali.

ASK.FM



Spesso mi sono chiesta perché i giovani amino molto Ask e perché ne facciano un uso smodato e incontrollato di così vitale importanza.

Perciò ho raccolto testimonianze da una quindicina di loro di età compresa tra i 14 e i 17 anni e ho rilevato quanto segue:

- 5 di loro sostengono che navigano sul social solo per curiosare gli altri utenti e si divertono “un botto” a vedere le domande e le risposte
- altri 8 affermano che Ask è molto intrigante e non riescono a farne a meno: una sorta di dipendenza, alla quale, per quanto ammettano sia “pesante” per alcune domande, non riescono a rinunciare
- gli ultimi 2 vanno a visitare il social ogni tanto ma non si sentono così coinvolti

Cosa è ask?

Ask.fm funziona come sito e come app mobile per smartphone e tablet. Si pone una domanda senza limitazioni tematiche e si attende una risposta. Come altri spazi web che funzionano in modo analogo, Ask può essere vissuto come un luogo della rete utile e funzionale, ma può rapidamente trasformarsi in un incubo a causa della modalità anonima con cui è possibile interagire con gli altri utenti, soprattutto se nel profilo ci sono foto o video personali. Chiunque può porre domande, ma nessuno può sapere chi ti sta seguendo. Le domande possono essere innocenti “ti piace leggere?”, “ti piace andare al cinema?”, “qual è lo sport preferito?”, come richieste diverse del tipo “sei vergine?”, “hai disturbi alimentari?”, “ti droghi?”, “con quanti sei stata?”, “sei un gay?”. Parole che possono aprire le porte dell'inferno digitale. Perché su Ask non c'è controllo o filtro umano a quello che viene scritto. Nessuno monitora il contenuto, anche se i comportamenti illegali diffamatori e lesivi dell'utenza sono proibiti.



Per tale ragione sono state rilevate numerosi episodi di *cyber bullismo* che hanno portato a diversi casi di suicidi di minori.

“Il cyber bullismo annichilisce le vittime” spiega la psicologa Ferraris¹. Il problema è che utilizzando Ask.fm si è esposti subito a domande anonime. L'utente deve modificare poi manualmente l'impostazione per garantirsi un minimo di protezione. O imparare a difendersi!

¹ Anna Ferraris / www.aclitrevviso.it

TWITTER



Questa piattaforma è stata creata nel 2006 dalla Obvious Corporation di San Francisco. È un servizio che consente di stare in contatto con altre persone attraverso lo scambio di veloci e frequenti risposte alle domande. La cosa nuova è che si può condividere e scoprire cosa sta accadendo adesso in qualsiasi parte del mondo. I giovanissimi non ne fanno un gran uso escluso per scambiarsi informazioni sulla scuola, sui giochi e poco altro. Più usata invece dai ragazzi sopra i 20 anni che sostengono che Twitter sia più interessante ed elitaria, più snob e meno popular. Di sicuro viene adoperata molto dagli utenti adulti rispetto alla popolazione giovanile.

SECOND LIFE



Fino a poco tempo fa spopolava anche in Italia. Second Life è un mondo in 3D in cui le persone che incontri sono “vere” o per meglio degli “avatar” o personaggi che vengono creati e alle quali viene data vita dagli stessi utenti che interagiscono fra loro. I mondi creati sono anche “fantastici”. Qui tutto è possibile ed è come una libera espressione all'immaginazione. Si può chattare, ma anche qui nascono molte insidie. I ragazzi non ne fanno un gran uso, più adoperato dai meno giovani.

Capitolo 2

Identikit dei nativi digitali



Come già espresso all'inizio di “questo viaggio”, i nativi digitali sono caratterizzati da una grande familiarità con il mondo della comunicazione, con i media e ogni sorta di tecnologia digitale.

La E-generation funziona in multiasking, è connotata dalla capacità di portare avanti più compiti sensoriali o cognitivi in parallelo, contemporaneamente. I ragazzi si attivano con entusiasmo nelle collaborazioni di gruppo, più che nei lavori svolti individualmente; hanno una crescente passione per la musica, che ascoltano con dispositivi sempre più piccoli e sono “auto insonorizzati” grazie ad auricolari sofisticati e quasi invisibili, abbinati a dispositivi che cancellano il suono proveniente dalla realtà. Il suono che li cattura è senz'altro visto, come afferma Camilleri², “il potenziatore dell'impatto comunicativo di qualsiasi messaggio, come ci confermano gli spot pubblicitari dove i suoni abbinati alle immagini cambiano l'attribuzione di significati”. I gusti musicali dei giovani sono importanti, perché assumono una funzione simbolica nella comunicazione con gli altri della propria identità, asportandone anche parole nuove, aspetto che tratterò più avanti.

Jenkins³, che da tempo riflette sugli effetti della tecnologia digitale, afferma che quella dei ragazzi è “una cultura della partecipazione”, tipica di un ambiente “mediale convergente”. Come già espresso nel capitolo precedente, tutte le informazioni di varia natura, fonte, provenienza, fluiscono in internet, come i fiumi e i mari che si

² Camilleri L.(2005). Il peso del suono. Forme d'uso del suono ai fini comunicativi. Milano: Apogeo

³ <http://it.wikipedia.org/wiki/henry-jenkins> e [www.rehapingmedia.com/document/cross media 09-10/nuovi media 2009/10](http://www.rehapingmedia.com/document/cross%20media%2009-10/nuovi%20media%202009/10)

gettano nell'oceano. Internet è infatti un “oceano” di informazioni. Tutte queste informazioni sono gettate lì, per essere “pescate”.

Giovani e adolescenti cresciuti con la presenza costante della rete, diventa per loro una sorta di “protesi” cognitiva. La consuetudine al suo utilizzo fa in modo che imparino ad affrontare il mondo e i suoi problemi in maniera diversa dai genitori e dagli adulti.

Una ricerca della Elon University e del Pew Internet Project sostiene che gli effetti dell'esposizione costante in rete influenza grandemente gli stili di vita dei giovani.

Ci sono coloro che affermano che i giovani stanno imparando un modo di apprendere utile attraverso la cooperazione, cambiando modelli di pensiero e schemi cognitivi, perciò utile, positivo e interessante; mentre altri studiosi dicono che la generazione cresciuta con internet, corre il rischio di non saper esercitare l'attesa, manifestando sempre di più scarsità d'attenzione e difficoltà di problem-solving. In questa ricerca riecheggia la tesi di Alessandro Baricco secondo cui i “nuovi barbari” sono capaci di surfare l'informazione e usarla pur senza approfondirla.

Entrambe le risposte pongono in essere, comunque sia, il cambiamento in atto e tutti noi abbiamo la responsabilità di coglierlo avvicinandoci di più ai nostri figli, cercando di costruire un dialogo attraverso anche la mediazione.

Adesso dopo questa presentazione generalizzata dei ragazzi del nuovo millennio, proviamo a centrare il riflettore su di loro: un identikit!

I preadolescenti e soprattutto gli adolescenti trascorrono ore ed ore sulle reti sociali. Facebook, la rete sociale nata per mantenere i contatti con le persone che si sono incontrate nel passato o che condividono il nostro presente, è cresciuta esponenzialmente nel 2009. Oggi è una rete che abbraccia trasversalmente tutti gli utenti di internet, in particolare i giovani. Serve per aggregare, per condividere i contenuti, soprattutto per creare e mantenere “relazioni” interpersonali. Il fenomeno “rete sociale” sembra essere entrato saldamente nella cultura dei giovani e dei giovanissimi, con molta probabilità di restarci, come è accaduto per i videogiochi.

I videogiochi! I ragazzi li amano moltissimo ed il loro potere è grande.

Perché è così importante per loro? Perché si fonda sulla sfida, lanciata dalla proposta di livelli variabili di difficoltà. Inoltre i ragazzi possono interagire con altri simili di ogni luogo, creando ancora una rete che può ricollegarsi a Facebook e ad altre ancora. Spendo un po' di tempo soffermandomi sui videogiochi, che sono utili appunto a creare un identikit “tipo” dei nostri figli, perché lo credo importante.

LA SFIDA!

La sfida è fondamentale per i ragazzi, attraverso questa si soddisfa l'autorealizzazione e determina la spinta a superare se stessi. Il potere di attrazione dei videogiochi si fonda anche sulla CURIOSITA' (impossibile negare la spettacolarità della grafica e la sofisticatezza delle missioni da compiere) e sul CONTROLLO, posto tra le mani del videogiocatore che percepisce come le proprie azioni e decisioni abbiano un potente effetto sul gioco. Infine il RICONOSCIMENTO completa il potere di attrazione, perché soddisfa il bisogno di approvazione e di esibizione del giocatore.

Prendo ad esempio mio figlio Alessandro, adolescente e amante dei videogiochi: Alessandro spende molte ore di tempo dietro ai giochi virtuali e interattivi, partecipando anche a chat amichevoli, come molti altri giovani. Ultimamente gioca a FIFA e, come dice lui, “straccia” gli avversari online, perché “sa come fare e gestisce il gioco”. Talvolta invita i suoi amici a casa per sfidarlo. Spesso vince, altre volte no. Ovviamente capisco quando non vince perché si altera con l'espressione: “Non vale, mi hai preso in contropiede!”, ma continua a giocare, cercando di dimostrare loro che è bravo e può vincere.

Come sempre, la mia personale curiosità mi avvicina verso i ragazzi per sapere il perché di questa grande passione dei videogiochi. Qualche tempo fa, durante una partita a tre, con la scusa della merenda, mi siedo un attimo a vederli giocare. Mi sento osservata e di troppo e così chiedo: “Chi vince?” - Risponde Daniele indicando Alessandro: “Lui, il barone” - e ride, quindi continua - “Tanto dopo entra Elia al mio posto e ti straccia” - tutti si mettono a sghignazzare.

Terminato di lì a breve il primo tempo chiedo: “Cosa vi piace di questo gioco?” Rispondono tutti un po' alla volta, in un veloce confronto e viene fuori: la bellissima grafica, molto simile alla realtà e “la cosa ganza” è che ti crei il calciatore come lo vuoi tu, con le caratteristiche che hai bisogno, anche se “non è facile per il Calciomercato”, puoi giocare con chi ti sfida in chat, insomma “è troppo forte questo gioco”.

Uscendo dalla stanza capisco quanto sia veramente utile il gioco. Non tutti i giochi logicamente. Comprendo quanto sia necessario calarsi nei panni dei ragazzi, costruire un dialogo, ascoltare. Suppongo che un'attenta analisi di ciò che ci circonda e la disponibilità all'ascolto sono di autentico aiuto a capire. Qualsiasi studio è importante, ma molto più importante è entrare in campo. Se io voglio sapere dei giovani è ai giovani che mi rivolgo.

Ne voglio sapere di più e mi documento: è vero quello che mi hanno detto i ragazzi, certi videogiochi come Fifa hanno regole del mondo reale, come la gravità e la topografia, hanno una grafica accattivante ed i migliori giochi offrono agli iscritti la

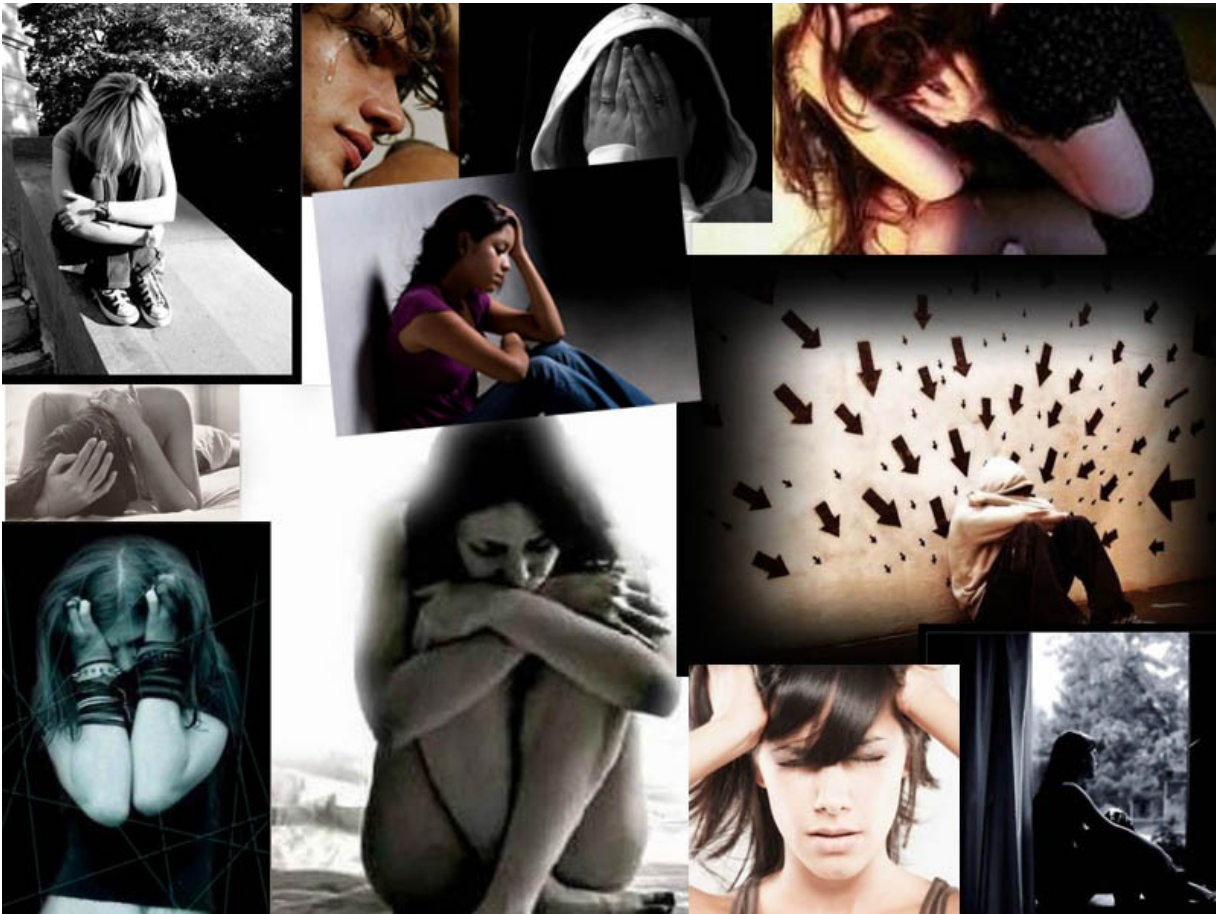
possibilità di partecipare a chat e di crearsi *avatar* eccezionali, rappresentati come umanoidi tridimensionali, che dire: fantastico! Anche da un'esperienza come videogiocare può nascere una “amicizia virtuale”, basata sulla sfida e sul confronto che può diventare “amicizia su Facebook” o su altri social fino magari a *whatsapp* insieme. Ogni rete social si può connettere o interconnettere fra loro. Anche Facebook offre dei giochi ai suoi utenti e, attraverso una richiesta di un “amico”, puoi decidere o no di partecipare.

Un buon gioco è, per un certo senso, simile alla musica: unisce.

Ai nostri figli, a dispetto dei loro caratteri, piace l'idea di non sapersi soli e di avere “amici”, di confrontarsi tra simili. Dovremmo ora riflettere sul perché i ragazzi hanno così bisogno di stare nelle reti sociali e nei mondi virtuali. La costruzione della relazione ha avuto, da sempre, l'obiettivo di stabilire alleanze, di tessere reti, di condividere scopi basati sulla semplice amicizia o su interessi comuni. Il “mettersi in rete” è una modalità nuova per una pratica sempre esistita, quella di creare legami. La facilità di contatto e la familiarità che si vengono a creare nel gruppo di amici, fanno perdere loro ogni formalità e inibizione con la conseguenza di un aumento di contatti e della durata delle interazioni e con un arricchimento della quantità di informazioni relative alla propria identità personale, informazioni scritte, fotografiche e video. La troppa esposizione porta, però, a problematiche importanti di disordine psicologico.

Capitolo 2.1

L'uso sconsiderato della tecnologia e il disadattamento in rete



Se diamo ascolto alla massiccia raccolta di dati effettuata su territorio canadese e statunitense della quale riferisce Chris Rowan⁴ (Virtual Child 2010), veniamo istruiti sul fatto che in quel contesto i bambini consumano in media 7,5 ore al giorno di tecnologia per l'intrattenimento e questo con un forte impatto sul loro sviluppo fisico, mentale, sociale e scolastico. Un terzo degli allievi fa il suo ingresso a scuola con un leggero ritardo nello sviluppo, mentre l'obesità infantile comincia a essere un'epidemia nazionale.

⁴The impact of technology on the developing child /www.huffingtonpost.com/cris-rowan/technology-children-negative-impact_b_3343245.htm

Si stima che il 10% dei bambini della scuola primaria sia dipendente dai videogiochi e che, per una consistente percentuale di preadolescenti e adolescenti, la forma di connessione con gli altri attraverso i social stia prevalendo sull'interazione faccia a faccia, con l'amara constatazione che più i minori si connettono con la tecnologia, più si disconnettono dalla realtà.

La Rowan si chiede dove siano ora le grida gioiose di bambini e ragazzi che giocano all'aperto e che si sporcano le mani mentre costruiscono immaginarie città di sabbia. Sempre, secondo l'autrice, c'è un'altra disconnessione, sicuramente più grave delle due precedenti: la disconnessione dalla CONSAPEVOLEZZA o dallo SPIRITO.

La raccolta dei dati mostra, inoltre, che su sei bambini uno ha una diagnosi di leggero ritardo, accompagnata da atteggiamenti aggressivi e da comportamenti ingestibili, realtà che sta diventando anno dopo anno, la norma.

Nonostante su sei bambini uno faccia molta fatica a prestare attenzione e necessiti di sostegno nell'apprendimento e nonostante le numerose ricerche di Cris Rowan abbiano mostrato che il legame tra disordini fisici, mentali, scolastici, sociali sia dovuto all'eccessivo uso di tecnologia a casa (e spesso anche a scuola), si sta continuando in una escalation d'uso senza freni. Perché?

In generale, la società è convinta che la televisione, i videogiochi, Internet e i cellulari di ultima generazione non possono essere dannosi e che i ragazzi se ne “disconnettono” facilmente su nostra semplice richiesta. Invece le cose non stanno affatto così. Una forma velata o palese di dipendenza rende loro difficile separarsi dalla tecnologia.

Siamo a conoscenza del fatto che un ragazzo su dieci, tra gli 8 e i 18 anni, manifesta seri sintomi di dipendenza dalla tecnologia? E che un genitore su tre ha affermato, in un questionario anonimo, che preferisce usare la tecnologia anziché giocare con il proprio figlio? Quale atteggiamento coltivare allora? Se è sbagliato l'uso sregolato della tecnologia, lo è altrettanto il rifiuto di questa.

Vale la pena piuttosto la via di mezzo di coloro che partono dalla certezza che la conquista della propria identità e la formazione di un sano attaccamento possono aver luogo solo nella relazione con gli altri e con l'ambiente NATURALE e TECNOLOGICO.

Ora prendiamo in considerazione i preadolescenti e gli adolescenti, ci imbattiamo nella ricerca di Gentile che ha mostrato che il 12% dei ragazzi e l'8% delle ragazze manifesti comportamenti patologici nei confronti dei videogiochi, comportamenti che combaciano con la “categoria delle dipendenze” descritta nel DSM-5, il Manuale

Diagnostico e Statistico dei Disturbi Mentali. Altri studi di Gentile⁵ mostrano che i giocatori patologici hanno una doppia probabilità di soffrire di ADD (Attention Deficit Disorder o Disturbo dell'Attenzione) o di ADHD (Attention Deficit/Hyperactivity Disorder o Disturbo di Attenzione e Iperattività).

L'ADHD è un sintomo riconosciuto nei casi di dipendenza dai videogiochi, da Internet e dall'abuso di tecnologia in generale, allo stesso livello della compulsività.

Chi abusa della tecnologia, soprattutto di Internet, vive spesso in solitudine e ha una bassa autostima se viene messo a confronto con i consumatori moderati di tecnologia. Fioravanti, Dettore e Casale nel libro “Adolescent Internet addiction”(2012), hanno confermato, su un campione di 257 adolescenti, la preferenza delle ragazze per le interazioni sociali online e hanno notato una forte correlazione tra la bassa stima di sé e la dipendenza da Internet.

Per quanto riguarda i videogiochi è stato rilevato che i ragazzi che spendono molto tempo videogiocando, hanno problemi di attenzione e - circolo vizioso! - chi ha più problemi di attenzione ed è più impulsivo, spende ancora maggior tempo video giocando.

Facciamo ora un altro zoom: i rischi visti da vicino!

Per quanto tale argomento è già stato esposto, merita comunque di essere ricordato. Uno dei rischi che corre chi entra in rete è il narcisismo online. Le tecnologie digitali si chiamano “my media”, perché sono personali e anche perché invitano a diventare una generazione “me me me”. Il termine “selfie”, che definisce il fatto di farsi un autoscatto, è approdato nel 2013, nei dizionari. Tutti noi ormai conosciamo i selfie e, specie i giovani (soprattutto le ragazze) sono abilissimi nel farsele, nel ritoccarle, nel postarle su Facebook, ma anche su Ask, Instagram, Whatsapp e quant'altro.

Mi fanno sorridere frasi del tipo: “posti una foto bella o foto random?” o ancora “foto outfit?” oppure “posta una tua foto e chiedi i like” senza considerare altre richieste. Queste domande vengono fatte soprattutto su Ask alle ragazze, ma anche ai ragazzi e poi logicamente postano i selfie in pose svariate e spesso ammiccanti con la boccuccia socchiusa e atteggiamenti da cover girl o da piacioni.

Si capisce chiaramente che essere al centro dell'attenzione è la cosa che li attira moltissimo ed essere ammirati e corteggiati è una grande soddisfazione che si risolve sempre nell'equazione: più sono ammirata, più piaccio; più piaccio, più like ho; più like ho, più followers e nuovi amici ho.

Quindi una bella “vetrina” è fondamentale per essere “popolare”.

⁵ Gentile D.(2009) Patological Video game use among Youth Ages 8 to 18. Journal of psychological science,3,1-9

Sarebbe necessario mettere in guardia i ragazzi da un morboso esibizionismo, avvertendoli che per le reti, la privacy è una leggenda.

PERICOLI A LIVELLO FISICO

L'uso indiscriminato della tecnologia può sfociare in problemi come i disturbi del sonno, causati dall'abitudine a rimanere collegato fino a tardi, sconvolgendo quindi il normale ritmo sonno-veglia e la conseguente relativa stanchezza cronica con l'indebolimento del sistema immunitario. I preadolescenti e gli adolescenti sono spesso irregolari nei pasti, per massimizzare il tempo di collegamento a Internet. Oltre a questi rischi c'è la scarsa cura del corpo e la carenza di allenamento; il mal di schiena, sintomo della vita sedentaria e della mancata attività fisica; la sindrome del tunnel carpale, dovuta alla posizione delle braccia per tenere il mouse o il joystick; il mal di testa; disturbi della vista dovuti alla fissità del cristallino per la prolungata focalizzazione sul monitor.

PERICOLI SUL FRONTE PSICOLOGICO

Altri pericoli toccano la costruzione del sé e le emozioni reali-vicarie: le cyber-relazioni sono, a volte, più potenti di quelle reali.

Non dimentichiamo che ci si ammala di tecnologia! Sono nate nuove patologie come il “tecno autismo”, il tech-abuse, il webcam-abuse. Si tratta di patologie che colpiscono chi trascorre gran parte del suo tempo davanti a uno schermo, interagendo con il mondo virtuale. Ad “ammalarsi” sono soprattutto i giovani, gli adolescenti e i ragazzi. Le nuove forme di dipendenza comportano difficoltà nelle relazioni, irritabilità ed eccitabilità, incremento delle abilità percettive e diminuzione delle capacità simboliche e di astrazione. I dati ora si intrecciano con le riflessioni.

Tutti i giovani hanno bisogno dei genitori e di figure di riferimento che si prendano amorevole cura di loro, che, per fasce di età dei figli, giochino con loro, s'intrattengano, comunichino. Se si tratta di bambini piccoli, c'è la necessità di stare vicino anche nell'uso della tecnologia, perché senza la vicinanza di adulti o di pari con cui “connettersi”, praticheranno la connessione della tecnologia.

Capitolo 2.2

Due identikit a confronto: vecchia e nuova generazione

Si pensi alla differenza tra un bambino nato oggi e uno nato 50-60 anni fa: il cervello di questi due bambini è diverso nello sviluppo, perché è qui che sono cambiate le cose, ma il nativo digitale è ancora un homo sapiens. Un bambino 50 anni fa era attratto da certi rumori, ad esempio le pentole adoperate dalla mamma in cucina, oggi viene più attratto dalla tv, perché il cervello umano è attratto dallo stimolo più intrigante e interessante.

Ancora 40-50 anni fa nonni e genitori raccontavano le fiabe ai bimbi, oggi solo una piccolissima percentuale degli educatori lo fa. Il bambino di allora ascoltava, sviluppava la propria capacità di ascolto, di gestione delle emozioni e della paura, un'immaginazione creativa, ma anche l'attesa, la gestione del tempo.

Oggi un bambino di 6 anni non ascolta fiabe, tuttavia, seguendo la tv o internet, alcune capacità cognitive non si sviluppano, ma altre sì: la memoria, la ricerca visospaziale e altre funzioni.

Così, all'ingresso a scuola, se un bambino di 50 anni fa, nell'accostarsi a un maestro, era abituato a sentire un adulto parlare, oggi, non essendoci più questa consuetudine, un ragazzo entra a scuola per trovarvi un insegnante che gli parla per 5/6 ore, senza che possa “spegnerlo” o “cambiare canale”, cosa che però rientra nello stile cognitivo del bambino! Tanti insegnanti perciò dicono che i bambini sono iperattivi, ma spesso non è così. E nella didattica dell'era digitale si pone una sfida molto alta per gli insegnanti.

Un altro esempio: a 10/11/12 anni, nella preadolescenza, i ragazzi si avvicinavano ad alcune tematiche: sessualità, amore, emozioni. Un tempo magari all'oratorio, un ragazzino poteva incontrare qualcuno da cui rimaneva colpito, provava a parlarci, cercava di instaurare una relazione ed era faticoso. Oggi c'è uno strumento come Facebook, ovvero un catalogo, per cui è assai facile sfogliare il catalogo e vedere che fa un ragazzo o una ragazza. Viene meno la mediazione data dal tempo, ma anche l'approccio alla sessualità.

Basta scrivere una parola come ad esempio “mele” su Google e si troverà il mondo!

Perciò diventa sempre più importante orientare i ragazzi sia nel mondo scolastico, che nell'ambiente familiare. NOI adulti ci lamentiamo sempre della mancanza di ascolto e di attenzione ed è VERO, ma, se abbiamo colto il problema o cerchiamo di conoscerlo, abbiamo anche la soluzione o le possibilità di soluzioni; di sicuro dovremmo cominciare a stabilire con loro alleanze o ponti, ma senza ipocrisia, senza rimandare il problema ad altri.

ASCOLTO E ATTENZIONE

Questi sono cambiamenti evidenti, che nascondono un cambiamento cognitivo. La generazione di oggi è meno predisposta all'ascolto e al confronto: all'esame orale i ragazzi in difficoltà sono più propensi a scriversi che a parlarsi, passano ore sui social, on line. Per giunta, nella loro scrittura ordinaria, internet e gli SMS hanno portato le abbreviazioni e hanno modificato la struttura logica del testo. Tuttavia, la loro capacità di orientarsi nello spazio digitale è immenso rispetto alla nostra, hanno sviluppato un'abilità di “learning by doing” e sono abilissimi nel multiasking.

Il ragazzino che oggi studia ascoltando l'Ipod, si concentra ugualmente; cosa che è molto studiata dai neuroscienziati, perché l'attenzione è un'abilità cognitiva, anche se i ragazzi vanno educati ad un uso più mirato e moderato nel multiasking. Il giusto approccio da prendere con i ragazzi dovrebbe essere integrativo in ogni ambiente e soprattutto in quello scolastico.

In generale, non possiamo chiedere ai ragazzi di non fare cose che fanno nella loro quotidianità.

In quanto all'equilibrio, la scuola ha una missione educativa per cui deve sviluppare tutte le abilità cognitive dei ragazzi.

C'è poi il problema delle emozioni: i ragazzi di oggi non vedono nell'insegnante una figura autoritaria-autorevole come un tempo, né la famiglia, ahimè, vi contribuisce. Un tempo la didattica si fondava sulla trasmissione orale, la trasmissione orale era diretta. Se oggi il ragazzo capisce che, dal punto di vista cognitivo, il concetto di autorità sta nella rete, non posso combattere arrabbiandomi con lui, ma devo iniziare a far capire che quanto si trova in rete può essere sbagliato, perché internet non è uno strumento, ma un ambiente, una struttura generata da un'infinità di connessioni virtuali, mentre la memoria lo è. Se facciamo nostre queste consapevolezza, il passo successivo è far capire che bisogna introdurre delle regole.

Un altro esempio sul concetto di autorità: mentre un tempo un'intera rete sociale sosteneva, magari sbagliando modalità, una persona anoressica dicendogli che l'anoressia andava combattuta, oggi in internet quella stessa persona troverà centinaia,

a volte migliaia di contatti di soggetti come lui che sosterranno che a sbagliare sono gli altri.

Quanto manca oggi è la trasmissione del valore di relazione. Quelli che Facebook chiama “friends”, sono contatti; ciò che viene deliberatamente chiamato conoscenza su internet, non lo è, è informazione. Ancora una volta il problema non è Facebook, ma come lo si utilizza e il fatto che nessuno educa i ragazzi caratterizzati da stili cognitivi e di apprendimento tanto diversi dai nostri. Non lo facciamo perché nessuno lo ha fatto con noi, manca un modello educativo di riferimento.

Capitolo 3

Nuovo modello di società



Come si può ben comprendere, sono cambiati i modi di svago e le distrazioni per i giovani di oggi in seguito alla rivoluzione mediatica e digitale che stiamo vivendo in questi anni. Questi cambiamenti sono visibili sia a livello di tecnologia (cellulari, computer, internet, Ipod, Iphone), come pure a livello di codici di trasmissione e linguaggi culturali (siti blog e social networks come i sopracitati Facebook, Twitter, Ask o fenomeni come Second Life). Basterebbe perciò costruire un elenco dettagliato di tutte queste novità e immediatamente dopo stilare regolamenti che ne disciplinino l'uso. Insomma qualche divieto ed eccoci pronti ad abitare la cultura mediatica che avanza sempre di più. Magari fosse così facile!

Il cambiamento in atto va colto per quello che è, ovvero una rivoluzione culturale e antropologica di notevoli proporzioni. L'utilizzo delle nuove tecnologie mediatiche ed informatiche non modifica soltanto i ritmi della vita degli uomini (dei giovani in particolare), più profondamente ne modifica lo stesso modo di comprendersi come persone, il reale e il senso delle cose. Perciò la concreta necessità di comprendere

questo enorme cambiamento e di elaborare strumenti e percorsi per costruire, in questo nuovo, irto e difficile terreno.

La domanda che viene spontanea è: quale nuovo modello di società sta nascendo?

Ma anche altre importanti come: quali saranno le nuove sfide da affrontare? Come e con quali strumenti?

La cultura digitale fa dell'ambiguità e del provvisorio le regole fondamentali del suo istituirsi. Quando l'identità individuale è una semplice possibilità e la logica delle azioni un'opzione, la coerenza dei gesti, la possibilità di un vissuto unificato e quindi unico, fatto di una storia (passato, presente e futuro) diventa un peso difficilmente giustificabile. La cultura mediatica con i suoi *format* ci insegna che la storia non è essenziale ai fini della costruzione del nostro io; è invece più urgente l'identificazione un po' fatalista con un personaggio, un ruolo, che ci permetta di collocarci dentro il contesto scenico del mondo digitale; un ruolo che per essere chiaro e comprensibile non deve mutare nel tempo.

Un simile modo di strutturare la propria identità va però stretto allo stesso individuo che, dopo aver sperimentato l'ebbrezza di una libertà senza limiti fisici e sociali, si sente frustrato dall'impossibilità di istituirsi nell'unicità e nella specificità del proprio essere personale. Se non c'è storia, se non c'è più bisogno di una storia, perché lo spazio antropologico è il risultato di intrecci fabulistici, alla fine non esiste più nemmeno lo spazio per raccontarmi, l'interesse di raccontarmi e di essere riconosciuto come soggetto dagli altri.

Senza storia manca la grammatica e lo spazio logico per l'istituzione dei singoli individui come soggetti, ovvero come persone non soltanto coinvolte in senso passivo dalle proprie emozioni, ma coinvolgenti in senso attivo; capaci di strutturare in modo responsabile il proprio vissuto, introducendo tra l'emozione e l'azione, il momento della riflessione; capaci di vivere, non secondo il ritmo temporale artificiale della ciclicità, ma impostati a partire dal principio reale dell'unicità dell'atto e della tensione verso il fine.

Guardiamo più da vicino cosa sta accadendo alla nostra società: i nostri ragazzi passano ore intere in multiasking, ma sono intrappolati da questo nuovo modo di "visitare" la vita attraverso il digitale. La cultura digitale permette loro di vivere come variabili, liberamente a disposizione della propria libertà (soprattutto delle proprie emozioni) e consentono quindi la strutturazione dei campi linguistici e culturali che veicolano la produzione e la trasmissione di regole di vita e di valori. Come già espresso, nei social la definizione della propria identità diventa una variabile a disposizione del soggetto, a partire da quella di genere: posso fingermi uomo o donna, o tutte e due o utilizzare quella che più mi aggrada a seconda del

contesto, inventarmi una trama della mia vita personale, ecc. In rete trovano ciò che sembra loro servire, a gradimento. Tutto è provvisorio, artificiale. Tutto può essere affermato o negato, tutto può essere vero o falso. Tutto può cambiare in questo luogo di sovrastimolazione delle relazioni e della loro possibilità.

La nascita del virtuale consente, per la prima volta nella storia del pensiero umano, di interagire in modo determinante e diretto coi meccanismi attraverso i quali ogni singolo individuo si costruisce nella propria mente una rappresentazione del reale in cui vive.

Ciò significa non soltanto la possibilità da parte della cultura digitale di esercitare forti forme di influsso e di condizionamento delle emozioni e del pensiero dei singoli, ma, molto più profondamente, la cultura vedrà le tecnologie digitali e i loro linguaggi nel ruolo di soggetto, di produttori parziali delle esperienze che viviamo; vedrà queste tecnologie esercitare un ruolo sempre più attivo nella costruzione dei significati e del senso della vita. Questo influsso potrà essere deciso in modo diretto e libero da parte del singolo (meccanismi di evasione e compensazione, ma anche di interesse e di apertura); potrà essere deciso, organizzato e regolato anche dai nuovi poteri che la società digitale va creando, i creatori ma soprattutto i gestori dei flussi di informazione e di comunicazione, permettendo la nascita di nuove figure di società e la forte modificazione di quelle esistenti, compreso le loro istituzioni politiche e le loro organizzazioni.

Detto in poche parole, in un futuro che è già cominciato, le tecnologie digitali avranno sempre più un ruolo attivo nel costruire non soltanto le nostre rappresentazioni del reale, ma nel disegnarci, nel costruirci la realtà in cui viviamo.

L'era digitale si presenta davvero come un nuovo mondo da abitare, che chiede di essere riorganizzato dagli uomini, perché possano continuare a vivere, comunicare e trasmettere le loro esperienze, i loro valori, la loro saggezza. Inoltre dobbiamo tutti sforzarci di leggerla per quello che è: uno spazio antropologico di costruzione di identità umane.⁶

Tutto ciò sopracitato ha un sapore amaro, ma non vuol dire che il periodo storico che l'umanità, cosciente o no, sta iniziando a vivere non è importante e, per certi versi, molto positivo. Poiché ogni cosa sta nell'occhio di chi vede, ho provato a calarmi e documentarmi dalla parte dei ragazzi, i grandi fruitori tecnologici, e di coloro che fanno un uso importante e consapevole dei media e quant'altro.

⁶ L'etica della comunicazione digitale / Luca Bressan

Ora è necessario volgere lo sguardo sui vantaggi apportati e vedere la questione in maniera costruttiva.



Già nel 2001 Manuel Castells affermava che il modello di una società poggia sulle tecnologie comunicative di cui dispone.

Per questo, dopo la rivoluzione della stampa, che ha portato alla nascita dell'Uomo Tipografico della galassia Gutenberg, come aveva puntualizzato McLuhan, con la diffusione delle tecnologie digitali entriamo in una nuova dimensione, quella della galassia Internet. Molto deve ancora arrivare: nell'ambito dell'intelligenza artificiale si punta a raggiungere un'interazione con il web sempre più simile a quello umano, mentre il web 3D punta alla progettazione di mondi tridimensionali in cui sarà possibile interagire attraverso i propri *avatar*.

Nel 2006 il quinto rapporto del Censis-Ucsi⁷ sulla comunicazione in Italia affermava che, in un contesto di generale flessione dei consumi, il numero di chi si accosta ai messaggi veicolati dai media aumenta.

Cosa significa? Precisamente questo tipo di comunicazione viene considerato un bene fondamentale, al quale non si vuole rinunciare anche in presenza di difficoltà economiche.

Nel 2009 il “10° Rapporto Nazionale sulla Condizione dell'Infanzia e dell'Adolescenza” (Eurispes 2009 Telefono Azzurro)⁸ s'interroga su cosa significhi essere bambini e adolescenti oggi, sulle sfide che affrontano in questo mondo tecnologico e su come vengono accuditi, educati e aiutati a crescere e conferma che il mondo tecnologico ha ridefinito i concetti di infanzia e di adolescenza.

⁷ Rapporto Censis/Ucsi sulla comunicazione. 2001-2005. Cinque anni di evoluzione e rivoluzione nell'uso dei media.

⁸ Telefono azzurro- Eurispes. 2009. Decimo rapporto Nazionale sulla Condizione dell'infanzia e dell'adolescenza, www.eurispes.eu/content

C'è chi afferma che l'esposizione precoce alle nuove tecnologie determinerebbe una “forma mentis” diversa, con una precisa influenza sulle capacità di apprendimento. Sembra che le caratteristiche di multimedialità e interattività, tipiche dei prodotti che vengono veicolati dalle tecnologie digitali e dalla rete, facciano acquisire in modo rapido le informazioni ai giovani utenti che le utilizzano e facciano preferire i messaggi di tipo iconico a quelli di tipo testuale. Paola Mastrocola⁹, insegnante e scrittrice affermata, e Paolo Ferri¹⁰, professore universitario di teoria e tecniche dei nuovi media e tecnologie della didattica, si spingono a parlare di evoluzione della specie umana che potrebbe determinare un “vero e proprio cambiamento antropologico” per il potenziamento del pensiero non sequenziale e della capacità multiasking della mente.

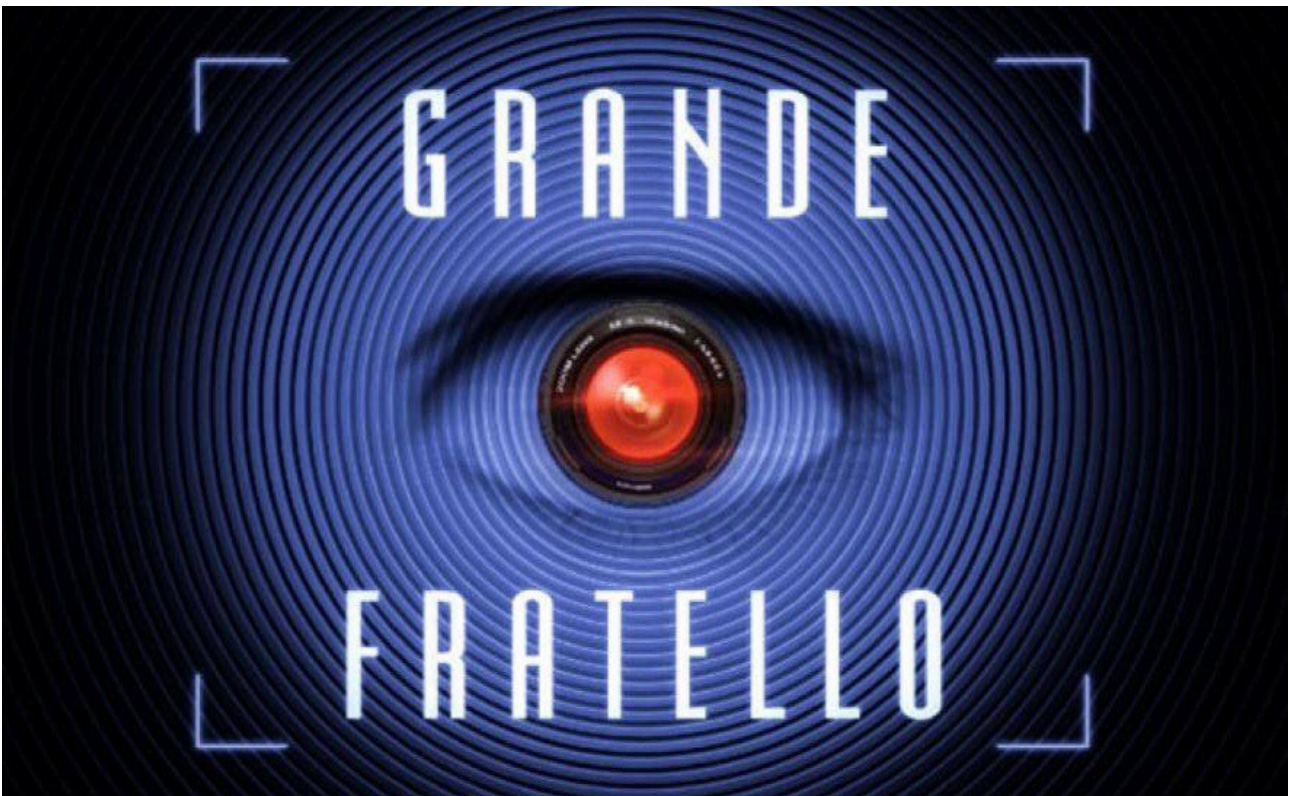
Scienziati cognitivi come Susan Greenfield, Steven Pinker e Gary Small, si stanno chiedendo fino a che punto la tecnologia trasformi bambini e ragazzi e stanno focalizzando le loro riflessioni sul “se” e “come” il cervello stia cambiando. Molte sono le domande e le risposte da dare. Tutti noi abbiamo bisogno di saperne di più, ma, in realtà, sono i nostri ragazzi, nonostante i loro silenzi, le loro inquietudini e la loro fragilità, a chiederci di aiutarli: aiutarli significa perciò avvicinarsi a loro, al loro mondo e dimostrare che siamo presenti anche nelle nuove competenze che richiede questa nuova società.

9 Mastrocola P. 2001. Togliamo il disturbo. Saggio sulla libertà di non studiare. Milano: Guanda.

10 Ferri P. 2011. Nativi Digitali. Milano: Bruno Mondadori

Capitolo 4

I miti dei giovani su Facebook



Sono diversi i miti dei ragazzi su Facebook. Basta guardare in qua e in là qualche profilo e con un poco di attenzione possiamo scoprirli.

Una premessa: diversi sono i miti tra ragazze e ragazzi: i maschi prediligono i calciatori e le squadre sportive, in genere con la comune che un “idolo” di questi è Del Piero, forse anche per la pubblicità dell'acqua minerale “Uliveto”; per le giovani invece sono le “veline”, le belle ragazze dello spettacolo e Belen che, con tutta la pubblicità che le viene fatta e che abilmente lei fa su se stessa attraverso i social, è considerata un “idolo” nella popolazione femminile e non solo.

Pubblicità, pubblicità, pubblicità. Quei pochi, ma alla fine alienanti miti, sono solo frutto della pubblicità.

Le teenagers guardano con ammirazione tutte quelle figure femminili esili, ben vestite e truccate e ne fanno dei prototipi. Per quanto scarso valore abbiano queste

“cose”, l'effetto che ne consegue spesso è veramente dannoso. Perché? Perché se non sei simile al modello che il consumo impone, sei invisibile, inesistente o non vali niente. Questo è ciò che loro pensano, perché così è ciò che viene fatto loro credere. Basta perdere un po' di tempo di tempo su Facebook e passare da un profilo all'altro dei giovani che si inizia a comprendere tali meccanismi.

Un esempio? La condivisione su Facebook di Belen e le sue foto familiari.

La sorpresa personale è ancora maggiore quando scopro che sul profilo della showgirl ci sono quasi QUATTRO MILIONI di persone che la seguono e ben 17 di queste miei “amici” di Facebook.

Perché sono così meravigliata? Perché non ho molti amici sul social, che a me serve essenzialmente per visitare i profili dei ragazzi e capire cosa sta succedendo intorno a noi e per mero divertimento. Ma se su 100 amici che ho, 17 di questi seguono Belen sono molti!!!! E non tutti sono adolescenti.

Purtroppo è così: la pubblicità ha un suono assordante ed i più veloci fruitori sono i nostri figli e noi genitori ci limitiamo a guardare, a lamentarci, di cosa?

Stessa ricerca per Alessandro del Piero: quasi quattro milioni le persone che lo seguono tra giovani e meno giovani. Mi piace pensare che è un atleta di alti livelli, un ottimo calciatore, un beneamato “idolo” tra i ragazzi, un buon esempio. Insomma non propriamente un “corpo” in vetrina!

Ma quanta pubblicità viene veicolata fino a tutti noi!

Ho fatto una personale intervista a 18 giovani (11 femmine e 7 maschi) chiedendo loro: “Avete dei miti o modelli da seguire?”. Le loro risposte hanno rivelato, in un certo senso, un comune denominatore: il mondo dello spettacolo!

Dobbiamo rassegnarci, i nostri ragazzi sono cambiati: non sono più possibili uomini politici, avvocati, medici ma veline, showgirl, attrici, partecipanti dei tanto amati reality show.

Quindi ho posto una nuova domanda: “Cosa vuoi diventare da grande?”

La prima risposta, dopo un po' di silenzio e un tantino di imbarazzo è partita dalle ragazze: “Essere PERFETTA fisicamente, non avere difetti fisici” (per raggiungere la tanto ambita sicurezza di sé).

Ho chiesto: “Perché?”. Qui la risposta è immediata: “Perché altrimenti non sei nessuno, non sei accettato da nessuno”.

Sono senza parole, ma fortunatamente il silenzio viene rotto da un ragazzo che interviene: “Quanto sei stupida, per me vai benissimo così!”. Colgo la soddisfazione di Arianna, la guardo e sorrido e le dico che è bellissima così come è.

L'atmosfera cambia, diventa energia positiva. I ragazzi si confrontano con le ragazze in un magnifico crescendo. Insieme, senza esserne troppo consapevoli, affrontano i loro timori, le paure, le insicurezze. Mi piace quello che si è creato ed ascolto con interesse. Iniziano a confidarsi, abbassano le difese. Hanno bisogno di capire, di essere ascoltati.

Solo ad un certo punto ripropongo la domanda: “Cosa vorresti fare ora da grande?” C'è stata una risposta collettiva: “Non lo so, ma voglio scoprirlo presto”. Una porta aperta, una possibilità, questo si è creato! La condizione necessaria comunque rimane l'ASCOLTO, che questi ragazzi reclamano continuamente e non sembra permesso loro di applicarlo. Si sentono soli, in balia di se stessi, con il desiderio di confrontarsi e la paura di essere inadatti. Quante domande sarebbe necessario ancora fare, ma non voglio, perché il sapore di questo momento rimanga ancora più a lungo dentro di loro e ne conservino un bel ricordo. Rifletto e mi è tutto più chiaro: i giovani postano su Facebook o su altri social ciò che il consumo fa loro credere, ma anche la possibilità di un sogno da realizzare. I loro miti o modelli, sono persone sorridenti e felici nelle foto e sembrano così sicure di sé, appagate, acclamate e soprattutto conosciute e riconosciute perché popolari. E questi giovani cercano di essere visibili, felici, riconosciuti, perciò ritrovano in questi falsi miti ciò che loro così ardentemente desiderano.

In realtà non sanno cosa il futuro a loro riservi, per questo i loro miti hanno scarso valore, perché il consumo vuole questo e i nostri figli che strumenti conoscono per difendersi o a chi si possono affidare per sostenerli? Uno, nessuno, centomila.

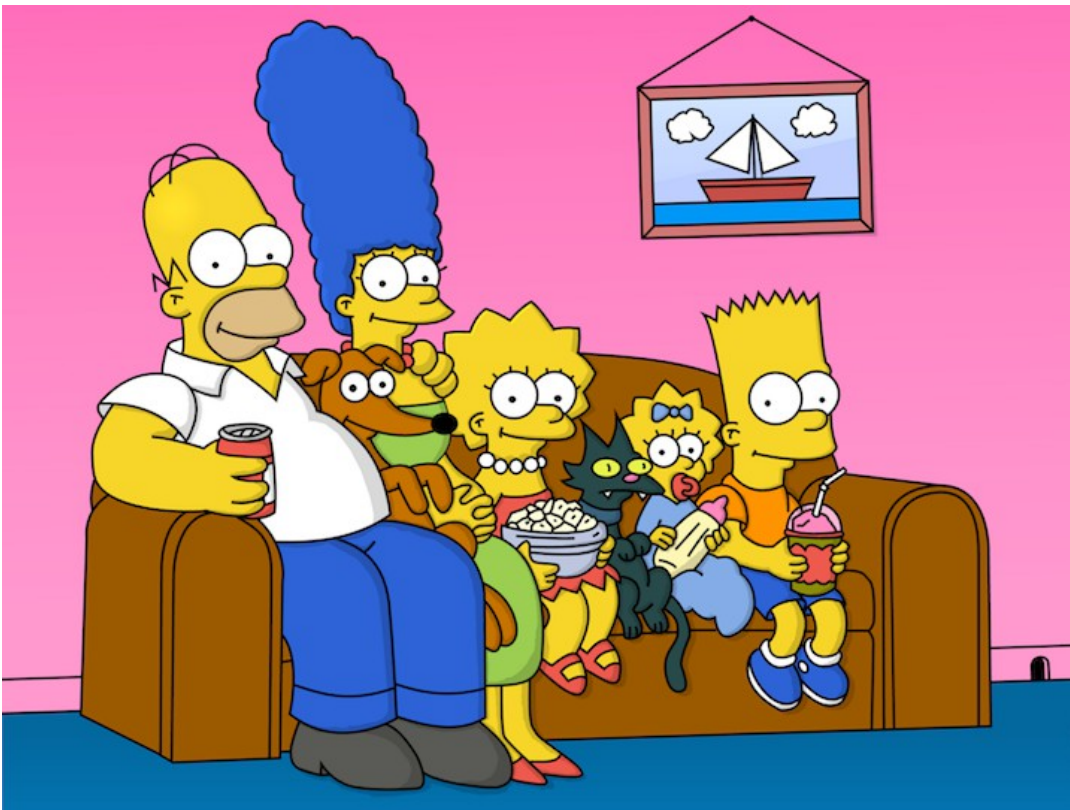
Chi educa gli adulti? Chi educa chi?

Da sempre i ragazzi si ribellano, oggi come ieri, ma diversamente da sempre. Loro, i giovani sotto i riflettori dei media e noi, adulti divisi tra rassegnazione e sdegno, stupore e paura. Schiere di genitori buonisti o di insegnanti indifferenti ai segnali di un concreto cambiamento verso una nuova alfabetizzazione. Troppe persone chiuse nel proprio guscio, poco capaci di affrontare nuove sfide e orizzonti, legate ai propri copioni, dove il nuovo diventa diverso e fa paura.

Così ci si allontana sempre di più da loro, dai nostri figli, dal futuro e la falla che si crea è ancora più grande e i ragazzi dove sono, cosa fanno sotto i nostri occhi?

Capitolo 4.1

Altri miti dei ragazzi



Altri miti dei ragazzi sono i personaggi dei cartoni animati come: Dragon Ball, The Simpsons, American Dad, The Griffin, Spongebob. Non disdegnano i manga giapponesi ed i supereroi. Anche i classici Disney si trovano tra le loro preferenze. Per i giovani queste serie televisive sono molto divertenti e coinvolgenti, perché, secondo loro, sono un passatempo fatto di risate. Questa è una moda che non passa mai e l'ho dedotto dal fatto che anche i miei figli più grandi Romano e Fabio, fin da bambini amavano guardare questi cartoni, come tutt'ora Alessandro e Francesca. Personalmente anche a me, che ho già un'età ormai superata per queste cose, a volte capita con lo stesso entusiasmo dei miei figli di guardarli. Ho notato che queste scene di cartoni a volte vengono messe su internet, in forma di vignetta, con delle battute svariate, spesso ironiche e altre volte un po' volgari.

Cosa possiamo dedurre? Che internet ed i social, in particolare, sono un magnifico veicolo dove tutte le informazioni della televisione, del cinema, della radio, ma anche della fumettistica e quant'altro convergono. Ogni tipo di comunicazione, giusta o sbagliata, vera o falsa, utile o no, tutto converge in internet. Ne deriva, perciò, come conseguenza, troppa informazione, più di quanta siano in grado di consumare, più media a disposizione in ogni momento, di quanti effettivamente servano, ossia un crescente sovraccarico di stimoli che sembrano contendersi continuamente la loro attenzione.¹¹ Una sorta di “effetto valanga” ponderoso e inarrestabile nella sua portata, che crea confusione ed illusione e i giovani, ma anche tutti noi, ne sono immersi.

Una domanda che viene spontanea è: com'è possibile che siano potuti cadere, nell'arco di una manciata di anni, tabù, valori, martiri ed eroi che sembravano incrollabili da millenni?

E' venuto il momento di disturbare uno dei più noti pensatori al mondo: Zygmunt Bauman. A lui si deve la folgorante definizione di “modernità liquida” e di lui sono queste affermazioni: “Nella società dei consumi liquido-moderna radicata nella parte opulenta del pianeta, non c'è più spazio per martiri ed eroi, dal momento che essa mina, denigra e si oppone ai due valori che ne stimolavano domanda e offerta.”

In primo luogo, infatti, tale società si oppone a sacrificare la soddisfazione di oggi in vista di finalità remote e dunque ad accettare sofferenze prolungate in cambio della salvezza dopo la morte.

In secondo luogo, essa pone in discussione il valore del sacrificio delle gratificazioni individuali, in nome del benessere di un gruppo o di una causa (negando che esistono gruppi maggiori della somma delle loro parti e cause più importanti della soddisfazione personale).

In sintesi, la società liquido-moderna svilisce gli ideali del lungo periodo e della totalità: martiri ed eroi, valori e tabù battono in ritirata.

Nella nostra società improntata sul mercato, le celebrità hanno un ruolo importante e non tanto per la notorietà, ma per la visibilità, l'onnipresenza della loro immagine e la frequenza con cui il nome viene menzionato nelle trasmissioni televisive. In più non sono vincolanti, perché possiamo mitizzare molte celebrità e dopo dimenticarle per nuove altre, senza impegno, senza sacrificio, senza sapere che questa libertà di scelta è manipolata dal consumo e perciò consumabile.

¹¹ Peppino Ortoleva Il secolo dei media: il Saggiatore Milano (2008)

Il consumo indotto e imposto dai mass media nella sua irrefrenabile corsa ha circuitato e sedotto le menti delle persone e dei giovani.¹² In ogni momento viene ricordato quanto importante e soprattutto vitale sia la propria identità, il piacere, il piacersi, gli oggetti griffati e la cura del corpo.

“Tu Devi essere felice e lo sei solo se fai come ti dico io” sembrano dire le immagini pubblicitarie, facendo vedere corpi di donne scolpite, oggetti di lusso o di scarso valore, ma comunque essenziali e indispensabili per vivere. Da qui l'ossessione, specie per le giovani, di un corpo bello e desiderabile: sì perché con un bel corpo si può arrivare alla felicità.

Caduta del tabù del sesso: tutto si può sperimentare per essere felici, lo fa capire la pubblicità - TU DEVI ESSERE FELICE - perché gli spot lo affermano e lo possono soddisfare, quindi è necessario che si vada in palestra, fare fitness, fare, fare, comprare, comprare in un'inquietudine crescente che genera ansia. La seduzione è l'arma che viene usata dal marketing ed è continuamente sostenuta, ravvivata e stimolata per non perdere l'efficacia del suo scopo.

NOI e soprattutto LORO, i ragazzi, viviamo da sempre in questo mondo così seducente nelle promesse e così evanescente e inconsistente, dove quei desideri mostrati non possono essere esauditi. Per questo sono distratti, inquieti, apparentemente noncuranti di ciò che servirebbe loro realmente. Ma sono sofferenti, spesso molto sofferenti, dietro alla loro aggressività, dietro alle loro ansie, ai loro silenzi; hanno veramente bisogno di una bussola per orientarsi, perché alla fine tutto questo girotondo di possibilità stordisce.

12 Zygmunt Bauman Vita liquida : editori Laterza(2006)

Capitolo 5

La musica e le canzoni dei nativi digitali



Credo che questo argomento meriti veramente un capitolo a parte per l'importanza che assume.

La musica ma, più della musica, la canzone con le sue parole, i suoi significati e soprattutto l'impatto comunicativo ed emotivo che genera in ognuno di noi da sempre.

I tempi cambiano e cambiano le esigenze e, per così dire, i gusti musicali e gli strumenti di ascolto. Oggi qualsiasi giovane “affamato” di musica, la ascolta in ogni momento grazie ai sempre più sofisticati dispositivi tecnologici come Mp3 e Mp4, iPod, Media Player dalle incredibili prestazioni. I nativi digitali, grandi consumatori di musica fin da piccoli, sono in continuo ascolto o, mi viene in mente una nuova parola, in ripetuto *musifare*, nel senso che mentre stanno ascoltando la musica fanno

qualcos'altro: mangiano, studiano, giocano, stanno in multiasking, parlano, guardano la televisione. In ogni momento della giornata, la musica è lì presente e loro ne sono catturati. In più oggi, grazie alla tecnologia, possono aggiungere al suono anche l'immagine guardando i videoclip dei loro cantanti preferiti e perciò, oltre al suono, sono presi anche dalle immagini e da ciò che queste trasmettono loro.

Ecco perché ritengo che la musica sia veramente importante da capire e sia un argomento su cui soffermarsi.

In un certo senso, comprendere ciò che i nostri figli ascoltano e “vivono”, significa capirli di più, percepire cosa stanno provando. Sono convinta che questo sia un utile mezzo per ascoltarli da dentro, dove si celano quei marasmi di incertezze, ribellioni, desideri, che a noi adulti difficilmente direbbero. Personalmente, lo ritengo un utilissimo strumento dal quale attingere anche materiale per aiutare meglio i nostri ragazzi e, per identificare quelle emozioni che stanno vivendo.

Ho fatto una piccola indagine a diversi ragazzi, partendo dai miei figli, riguardo i loro interessi personali sulla musica. Tutto è partito da un'idea: se i miei figli ascoltano un certo genere di musica, anche altri giovani ascolteranno la stessa e soprattutto perché amano più un genere rispetto ad un altro e cosa cercano o trovano in questo?

In funzione di questo progetto chiedo a Francesca, mia figlia, di aiutarmi. Lei, inizialmente titubante a farlo, mi ha chiesto il perché mi interessasse saperlo: le ho risposto che la musica è molto importante, a dispetto dei generi e dei gusti, che anch'io la amavo molto da giovane e comunque tutt'ora adoro ascoltarla e che forse è un argomento che si può condividere. Mi guarda, come se lo facesse per la prima volta e dice: “Non è che poi ti metti a criticare quello che ascoltiamo?”, sorrido rispondendole: “Non lo farei mai e sai perché? Perché potresti criticare anche tu i miei gusti”. Francesca si mette a ridere e afferma: “Ok mamma, sei una curiosona, immagino i tuoi gusti. Cosa vuoi sapere?”.

Da questo momento in poi, è nata la nostra collaborazione ed è stata veramente preziosa per lo svolgimento di questo lavoro, riuscendo, anche se in parte, a coinvolgere Alessandro, l'altro mio figlio adolescente.

Insieme buttiamo giù quattro domande che verranno poi rivolte ai loro amici:

- Quale genere di musica ti piace?
- Quale/i cantante /i preferisci?
- Quale canzone ?
- Perché ?

I ragazzi coinvolti dai miei figli in questo piccolo progetto sono 34: molti di questi intervistati nell'ambiente scolastico, altri tra la cerchia dei pari esterni alla scuola: 19 sono femmine, 15 sono maschi.

Ne risulta che :

Schema 1

Musica	Ragazzi 15	Ragazze 19
Quale genere di musica ti piace?	7 hip hop 5 rap 3 hip house	9 hiphop 5 pop 5 rap
Cantante o band preferito/a?	Mezzosangue Fedez Briga Low Low Salmo Moreira Gemitaiz Maruego	Briga Fedez Club Dogo Low Low Laura Pausini Tiziano Ferro
Canzone/i che ami ascoltare di più?	“A denti stretti” “Cioccolata” “Sei di mattina” “Le stesse molecole” “Canzone triste”	“Fragili” “Sei di mattina” “Le stesse molecole” “Skinny e Vans”
Perché ?	Ci rispecchia	Ci rispecchia

Com'è possibile constatare, i giovani, maschi o femmine che siano, hanno gusti musicali simili, se non addirittura uguali; perlomeno questo gruppo preso in considerazione.

Le risposte alle canzoni preferite sono state condivise da tutti, senza un'apparente priorità. Mi ha molto incuriosita l'ultima risposta: “ci rispecchia”.

Perciò mi sono presa del tempo ad ascoltare queste canzoni, a cercare di capire e soprattutto rilevarne il linguaggio che i ragazzi adottano in rete, nella messaggistica e nella quotidianità.

La prima domanda che mi sono posta è: cosa hanno in comune queste canzoni? Quindi: cosa rappresentano per i ragazzi?

Così mi calo nella loro musica e cerco di cogliere il perché la amino molto e le emozioni che vengono loro trasmesse o che ritrovano in questa. Queste canzoni

rappate parlano di inquietudine, delusione del mondo circostante, rabbia, amore. Senza troppi sottintesi, in alcuni testi si dichiara il “normale” consumo di sostanze stupefacenti, di alcool, di sesso. A volte questi concetti vengono “buttati lì”, come la cosa più naturale del mondo come dire “Lo fanno tutti, è una figata, che vuoi che sia”. Molte altre, invece, indicano una sorta di triste stato d'animo, dove nemmeno l'uso di sostanze può colmare quella grande sofferenza interiore causata dalla delusione della vita.

Quanto al linguaggio adottato nelle canzoni, è spesso crudo, sporco. E' possibile cogliere, analizzandone in profondità e ascoltando con attenzione, l'impegno e il messaggio; una sorta di urlo globale che si alza dalla folla dei giovani che quotidianamente vivono i disagi della nostra epoca sia in modo passivo che attivo: povertà nelle famiglie, scarsa comunicazione con la società, incomprensioni, solitudine, carenze culturali e affettive, il tunnel della droga e degli alcolici e la soglia d'età sempre più bassa per il primo rapporto sessuale.

Questo disagio generazionale, complesso e ramificato, porta all'identificazione con il rap, che “comprende”, che “ascolta”, che diventa una sorta di “famiglia”, un punto di riferimento. C'è un “rapporto” tra generi musicali e situazioni esistenziali dei giovani, musicisti, artisti che non vengono da altri pianeti, ma “parlano” delle loro esperienze e si “comprendono”. Perciò i ragazzi ci si rispecchiano.

Generazione triste, oserei dire, nonostante la voglia di strafare e di eccessi.

Generazione da capire e affiancare, figlia del suo tempo, che si sente “sola” e incompresa, che non trova i valori, un sostegno, che URLA ma non COMBATTE.

La musica li racconta e li presenta al mondo degli adulti. Dietro questi messaggi cifrati ci sono delusioni, speranze, amori, illusioni, insomma la loro persona. Credo fermamente che un buon educatore dovrà essere un paziente ascoltatore dei giovani, “un amico” desideroso di crescere con loro, in un cammino che li aiuti a diventare adulti.

Consapevole di ciò mi chiedo come posso avvicinarmi ai miei figli, ai ragazzi; con quale strategia indagare sui loro stati d'animo e le emozioni che veramente provano e che vivono in maniera ibrida nella realtà e dentro la rete e se, soprattutto, “riconoscono” quelle emozioni che li investono costantemente.

A fronte di questo nuovo pensiero e valutando che la musica è un ottimo canale di INCONTRO, propongo tre nuove domande ai ragazzi, amici e conoscenti dei miei figli (grazie al loro aiuto!) e poi le stesse domande sui social attraverso la messaggistica di Whatsapp (tutti i gruppi che ha mia figlia tra pari) e singolarmente su altri social (Ask.fm) e i miei contatti su Messenger.

Le domande poste sono:

- Che musica ti piace ascoltare?
- Che emozione ti regala?
- Conosci altri generi musicali ?

In rete il numero degli intervistati è salito a 142 contatti, 15 dei quali non hanno risposto e con effettivi 127 ne viene che:

Schema 2

Musica	Ragazzi 62	Ragazze 65
Che musica ti piace ascoltare?	25 hip hop 18 rap 12 pop 6 rock 5 house 3 frenchcore 3 hardcore	21 hip hop 15 rap 15 pop 6 techno 5 melodico 4 house
Che o quali emozione/i ti regala?	21 non saprei 20 piacere 16 rabbia 5 quiete	9 non saprei 22 piacere 16 rabbia 6 quiete 9 paura
Conosci altri generi musicali?	40 sì 15 sì ma non troppo bene 7 no	46 sì 14 sì ma non troppo bene 2 no

Lo schema 2 mostra, similmente al precedente schema, la tendenza musicale dei giovani verso la preferenza del genere hip hop e rap.

Deduco, forse, anche una sorta di appartenenza al gruppo dei contatti, oppure piace perché questo tipo di musica è estremamente commercializzata. Ciò che mi ha turbato, però, è stata la difficoltà nell'ottenere una risposta alla seconda domanda. Molti giovani non comprendono la domanda o, per meglio dire, la risposta abbastanza diffusa è: "In che senso?".

Quando Francesca mi lancia questa domanda, avuta dai suoi contatti, informandomi che anche gli altri ragazzi che ho coinvolto a questo progetto hanno ricevuto simili domande come "Che intendi?", "Che vuol dire?", ho provato un senso di smarrimento. Poi ho deciso di incoraggiare i ragazzi a rispondere alle domande poste

e spiegare cosa significa provare un'emozione, cioè se quella canzone ti fa sentire bene o no, se ti fa provare piacere, rabbia, paura, vergogna o altre sensazioni.

Con molta pazienza, determinazione e un pizzico di provocazione riesco in questa impresa: i ragazzi finalmente rispondono alla domanda dei loro pari e danno la spiegazione. Alla fine ottengo delle risposte, delle emozioni.

I ragazzi hanno fatto davvero un buon lavoro! Bravi!

Com'è possibile constatare nello schema, appaiono le emozioni del piacere, della rabbia e della quiete. Rimane però una percentuale di giovani che con il “non saprei” non riesce a identificare l'emozione che prova. Veramente insolito.

Possibile che non si è in grado di percepire una sensazione emotiva? O forse si è così esposti a troppi stimoli, troppe emozioni che si fa fatica a capire cosa si sente? O ancora, forse non si riesce a soffermarsi, prendere tempo, per comprendere quello che accade dentro di sé?

Quanti quesiti vengono fuori, ma sono certa di una cosa: i ragazzi hanno bisogno di essere valorizzati, incoraggiati, di avere delle responsabilità da assolvere, di sentirsi importanti, utili.

I giovani vogliono sapere che ci sono, vogliono saperlo da noi: dagli adulti.

Capitolo 6

Il linguaggio dei giovani



I giovani hanno un loro linguaggio, nuovo, diverso, spesso in codice o criptato. Ovviamente è troppo presto per parlare di una nuova lingua ed è altrettanto logico che ci siano cambiamenti in atto. L'evento internet, con l'uso sempre più diffuso delle chat, ha influito notevolmente a tale trasformazione. Basti pensare alle abbreviazioni usate in una conversazione su Whatsapp, Messenger, Telegram, Wechat, Instagram e gli SMS, per comprendere anche l'esigenza delle abbreviazioni, ma pure il suo uso smodato. Vero è che da sempre ogni nuova generazione ha fatto uso di nuove parole e che la lingua è in costante trasformazione. Se pensiamo che dal vecchio latino, si è passati all'italiano volgare e poi la lingua si è ancora trasformata nel tempo, un altro passaggio non è poi così insolito.

Credo però che sia fondamentale osservare il cambiamento, coglierne le sfumature, comprendere il linguaggio dei nativi digitali, figli di questo presente che è già futuro, tanto forte e potente è la dinamicità di questa era tecnologica.

Alla base del linguaggio dei giovani sta l'italiano colloquiale, spesso informale, dove vengono inserite o filtrate parole di uso dialettale, un fenomeno sociolinguistico, dove le parole nuove comunque sono parole di tutti i pari. Certamente internet, le chat, i fenomeni televisivi come i reality show, la fumettistica, la cinematografia, la radio, la musica che i ragazzi condividono fanno parte della loro quotidianità. Un linguaggio che appartiene loro, ma soprattutto una spia di un'inevitabile trasformazione del processo linguistico in atto.

Interessante è osservare il dizionario dei giovani, il significato che attribuiscono alla parola o alla frase e la parte più affascinante è proprio il comune valore che viene dato, indistintamente, tra ragazzi del nord o sud Italia.

Per dimostrazione di questo fenomeno, credo siano utili degli esempi:

Contrazioni delle parole



Come si può facilmente notare, molte parole sono contratte, il linguaggio è informale, o per meglio dire è caratterizzato dalla volontà di imitare il parlato. L'uso della parola FANCULO, che qui troviamo, è diffusissimo ovunque nelle chat dei giovani; come del resto anche imprecazioni ben più colorite, usate come semplice intercalare, senza nessun vero significato, così come l'uso abbastanza diffuso degli insulti, che spesso non hanno accezione negativa, ma sono segno dell'intimità tra mittente e destinatario.



Il linguaggio scritto è uguale a quello parlato vis a vis. Una vera e propria forma dialogante, dove si mostra il desiderio di relazionarsi, pur senza la presenza fisica dell'altro o del gruppo dei simili con i quali i giovani si trovano a chattare.

Per ovviare a questa esigenza e manifestare le loro emozioni, ecco l'uso diffusissimo e ormai parte integrante di questo nuovo modo di conversare, le *emoticons*, ossia faccine come LOL.



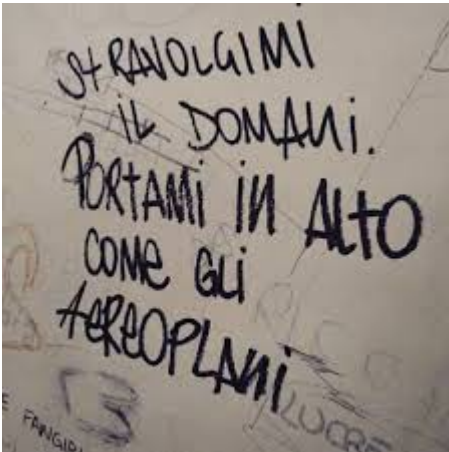
Queste simpatiche faccine simboleggiano l'emozione del mittente o i suoi stati d'animo: dal sorriso alla gioia di una risata, di piacere, di simpatia, di complicità, di meraviglia, ma anche di disapprovazione, di rabbia, di disgusto, di infelicità, ecc. e che adoperiamo ormai tutti noi, giovani e adulti indistintamente.

Cambia, perciò, la maniera di comunicare e il linguaggio cambia in funzione di una nuova esigenza: essere comprensibile ai suoi destinatari, siano questi vicini o lontani. Non esistono distanze sul web e perciò tutti sono raggiungibili e i ragazzi (primi fra tutti, nativi digitali) lo sanno benissimo. Non potrebbe essere diversamente.

Per puro scrupolo, ho chiesto ai miei figli e ad alcuni dei loro amici perché si parlano in chat in maniera informale e da strada.

Mi rispondono tutti nella stessa maniera: “Come perché? Quando parli con un amico parli così!”. Chattare perciò significa parlare e parlare nelle chat è simile al vedersi, che non è esattamente scrivere, ma adoperare la scrittura del linguaggio visivo.

I nostri ragazzi, abilissimi nelle nuove tecnologie, prendono dalle rete e dagli altri mezzi di informazione tutto quello che serve loro, adoperando ora quel termine, ora quella frase o quella parola rinnovata per comunicare, per riconoscersi tra simili. Spesso usano frasi dei loro cantanti preferiti, che mettono come immagine copertina di Facebook o si dedicano tra loro nelle chat sociali o personali.



Questa frase è molto diffusa e postata dai ragazzi sia su Facebook che su altri social. Si tratta di una citazione di Briga, cantante hip hop, tratto dalla canzone “Le stesse molecole” che, insieme ad altri pezzi di brani musicali, hanno letteralmente invaso le chat giovanili.

Come già espresso nel precedente capitolo riguardante la musica, i giovani carpiscono molte parole, se non addirittura intere frasi, dai loro cantanti preferiti e queste diventano parte del loro linguaggio e, con la diffusione della rete, parte di tutti coloro che condividono la stessa passione musicale. La musica rap, poiché preferita per la maggiore tra la popolazione giovanile, trova maggior condivisione e, ovviamente, anche l'uso delle parole che ne traggono da essa. Le canzoni di questo genere, con una linguistica “street”, si associano assai bene con il linguaggio informale che i nostri ragazzi usano nelle chat sociali, che non è distante dalla maniera di parlare e scrivere, quindi comprensibile e li raggiunge, così lo aggiungono anche nel linguaggio corrente. Una sorta di “ci capiamo, parliamo nella stessa maniera”, “sei parte della mia realtà”, frasi tra l'altro molto usate nel panorama giovanile.

Molte, però, sono le frasi che si dedicano, usate come una poesia o come risultante dei loro pensieri. Ed ecco postare citazioni di ogni tipo, che riportano subito a quel cantante o a quel personaggio famoso e che mai possono farne a meno. Così come una larga serie di parole nuove che assumono significato diverso, perché solo loro sanno cosa significa e quindi via a sperimentare e riproporre.

Le poesie dei ragazzi sono le canzoni dei loro beniamini, oppure le citazioni di personaggi del mondo dello spettacolo, dello sport, dei cartoni animati, di tutte quelle già sottolineate comunicazioni mediatiche. Da tutte queste strade avanza il desiderio di capirsi tra pari, di parlare la stessa lingua, di socializzare, di mostrare agli altri le proprie emozioni o ciò che fa loro emozionare.

Ed ecco, più frequenti di un tempo, graffiti e murales su edifici, case e, talvolta, purtroppo anche su monumenti: scritte che di solito alludono a frasi d'amore o rabbia sociale. Anche questo tipo di comunicazione fa parte del loro linguaggio: una maniera di esprimersi, di essere visibili, di esistere.

I ragazzi scrivono anche sui normali fogli di quaderno, frasi che fotografano e dedicano ad amici in internet o semplicemente li aggiungono come post nei social e lo fanno frequentemente. Così come usano regalare come dono di compleanno o una particolare ricorrenza, lenzuola grandi con citazioni rubate dalle loro canzoni, con scrittura in stampatello e a caratteri cubitali, usando pennarelli e, non raramente, spray.

I giovani sono innovatori, trasgressivi, conflittuali, conformisti, ma sono sempre figli di questo tempo, che li vede protagonisti di questa nuova era, a fare i conti spesso da soli e, forse per questo sgrammattizzano la lingua per mettersi controcorrente, per omologarsi tra di loro, per non far capire a noi adulti ciò che si dicono.

Perciò non è importante come lo dicono, ma dirlo è fondamentale.

Loro ci sono con i loro dubbi, le incertezze, le paure, la gioia di vivere e di amare e con qualche appannato sogno da realizzare. Ci sono anche quando non vogliono mostrarsi, quando adoperano quelle nuove parole dal significato oscuro; però mi piace pensare che i nostri figli riusciranno un giorno a comprendere ciò che vogliono realmente, che cercheranno e troveranno quel coraggio e anche quell'aiuto dai loro educatori, per avere fiducia e motivazione per lottare, per crescere, per tentare, per riuscire con obiettivi veri da raggiungere.

Come dei veri guerrieri.



Questa immagine me l'ha indicata mia figlia, informandomi che gira molto nel web e che le piace tanto. Si tratta di una strofa di una canzone di Mengoni, cantante pop, dal brano "Guerriero". Sicuramente di buon auspicio.

Capitolo 6.1

Le parole dei giovani



“Parole, parole, parole..” cantava un tempo Mina, ma per i giovani le parole non sono “soltanto parole” sono essenza, significato, sintesi di un discorso o tracciato di una intesa tra loro. Spesso noi adulti ci chiediamo cosa voglia dire una data parola dei nostri figli, in un determinato contesto, dove, all'apparenza, non assume nessun vero significato e magari chiacchierando con altri genitori vengono fuori espressioni come: “Mah! Io questi ragazzi non riesco proprio a capirli. Sembra che parlino arabo” o “Mi dici che vuol dire *bona*? Credimi, ogni volta che glielo domando mi risponde sempre così”. Quest'ultima domanda mi è stata posta da Laura, madre di un ragazzo coetaneo dei miei figli. Sinceramente mi ha fatto molto sorridere, perché, mettendola a conoscenza del significato della parola, ho notato l'espressione sbigottita e confusa di lei, che non riuscendo a interpretarne il senso continuava a stare nel girotondo dei suoi pensieri in una sorta di vertigine.

“Buh!” rispondo facendola sussultare e continuo “Vuol dire *non hai capito*” e lei “Sì, me lo dice anche lui”. La guardo seria e aggiungo “Allora Lorenzo ti ha risposto alla domanda. *Bona* significa proprio *non hai capito*, altre volte può voler dire solo *ciao*”. Mi osserva pensierosa e dopo finalmente parla “Davvero? Tu non lo sai, ma adesso mi sento più sollevata. A volte ci vuole proprio un interprete!” e quindi scoppia a ridere.

Per quanto possa sembrare paradossale, è vero, spesso ci vuole un interprete per capire i nostri figli, o, per meglio dire, dare un senso alle loro strane parole.

Per tale ragione mi sono presa la briga di stilare un piccolo elenco, ad uso e consumo, delle parole più in uso dei ragazzi, senza pretese, conscia che le parole possono ancora cambiare di significato e che altre vengano aggiunte in tempi reali.

Perciò, deliziata dal fatto che comprendere significa dopo diventare consapevole e conoscere le parole dei giovani vuol dire saperne di più e avvicinarsi a loro maggiormente, ecco nascere l'idea di un prontuario che, come spero, possa essere utile:

Andare: baciare, o frequentare senza impegno un/una ragazzo/a

Stare: avere una relazione sentimentale stabile o quantomeno vera

Bona: solitamente vuol dire *ciao*, usato come commiato alla fine di una conversazione; talvolta però equivale a *non hai capito*

Bella: sta per *ciao*, diffuso soprattutto nel parlato vis a vis all'inizio di un dialogo

A bestia: alla grande!

A bomba: troppo

Accusare: subire

Attizzare: piacere, eccitare

A random: a caso, qualsiasi. Talvolta: un continuo, a go go

Accollare: essere appiccicoso

Ci sono poi parole più articolate come:

Camomillati: stai tranquillo (tra le più recenti)

Diacciati: stai calmo!

Stai tranzolla: medesimo significato delle precedenti. Secondo il contesto indica: abbassa le ali!

Transone: transessuale

Trombamico: di chiaro significato

Fanculizzati: vai in culo...da solo

Espressioni come :

Poco belli eh?: molto belli

Sei di fori: non sai quello che dici

Te stai male: non ci stai con la testa

Te la strappi: te la ‘tiri’ troppo

Andare in botta: ubriacarsi, usare sostanze stupefacenti

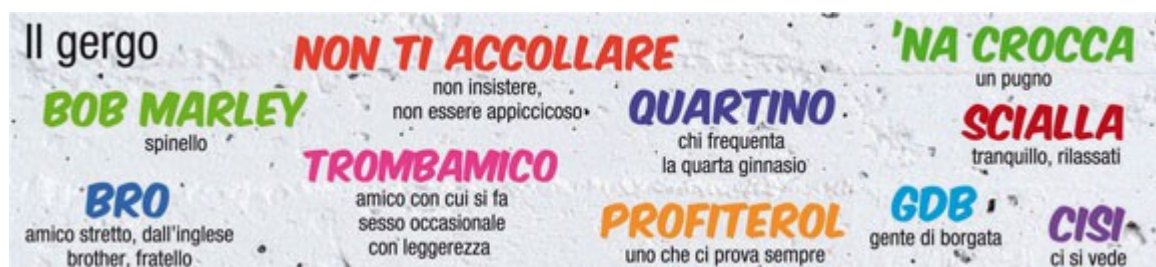
Bella zio!: ciao (amicale e un poco cameratesco)

Bella frà!: ciao ‘fratello’ (amicale e confidenziale)

Bella sore!: ciao ‘sorella’ (come sopra)

Un n’ho: non ne ho voglia; per meglio: sono stanca/o e non mi va di fare niente

Inoltre basta andare su internet e trovare immagini molto eloquenti di queste nuove parole.



Personalmente lo considero un piccolo aiuto a visualizzare immediatamente il significato di tali parole.

Ma quante, quante parole nuove usano i ragazzi!!! Da farne un dizionario.

Ci sono anche parole simpatiche come: bimbominkia, pischello, fighetto, truzzetto, sukkioso, ingrillato, stiloso ecc.

Come già citato, i giovani fanno molto uso di parole contratte per esigenze di scrittura, ma anche per il piacere di farlo.

Perciò niente di più facile che trovare: tranqui al posto di tranquillo; amò al posto di amore; cisi invece di ci si vede; frà invece di fratello (tra l'altro è sia singolare che plurale ed indica il “gruppo di appartenenza” più stretto) e così via.

Le parole perciò sono le fondamenta del linguaggio e di per sè hanno già un significato intrinseco che riesce, talvolta, a sostituire una frase, senza perciò la necessità di specificare e aggiungere altro.

Inoltre i giovani hanno talmente assorbito, proposto e riproposto il loro parlato, che ovviamente è già di appartenenza e la diffusione del web e delle chat, il mezzo più veloce per l'apprendimento globale giovanile, ne ha permesso l'omologazione.



I giovani usano parole simpatiche, creative, strane, anche se molte di queste avranno vita breve, perché altre le sostituiranno, così come ne rimarranno altre. Già diverse parole sono state incluse nei dizionari e continuerà così, penso, in continuo e costante cambiamento, ma in tempi molto più veloci.

Purtroppo non è tutto rosa e fiori. I ragazzi adottano molti gerghi, anche quello della droga e, grazie alla diffusione della rete, anche questo tipo di linguaggio è conosciuto. Le stesse canzoni che amano di più i giovani (hip hop, rap) usano questo gergo e soprattutto immettono nuove parole o parole criptate che hanno un significato preciso. Siccome questa particolarità la reputo interessante, ho deciso di dedicarle un paragrafo a parte.

Capitolo 6.2

Parole dal significato “oscuro”



Parole all'apparenza innocenti, nascondono una realtà e un significato ben diverso da quello che ha realmente. I giovani hanno subito appreso i messaggi mediatici dell'etere, della musica, dei videoclip, dei tutorial e non a caso scrivono nelle chat con un condiviso linguaggio e con parole e simboli condivisibili. Codici simili, simili parole, parole in cambiamento certamente, ma tutte dello stesso e non ignoto significato. Un esempio eclatante è la parola *cioccolata*.

Cioccolata, nel gergo dei giovani, significa *canna*: basta pensare ad una canzone della scorsa estate di Marauego, cantante rap, con l'omonima “Cioccolata” e creare un vero e proprio “chocolate free style”.

Se *cioccolata* sta per *canna*, *caramella* sta per *sigaretta*.

Spesso visitando i social dei ragazzi si possono scoprire che anche le domande che si pongono, apparentemente neutre, hanno significati diversi, un esempio è: “Dolce o salato?” la cui possibile risposta, tutt'altro che innocente potrà essere “Indica o sativa?”, con chiara allusione al gusto dolciastro o meno della cannabis di luoghi geografici diversi. Così dai luoghi geografici si comprende l'eventuale assunzione o comunque l'informazione su quello stupefacente o un altro di diversa natura.

Un esempio, carpito recentemente su Ask, è: “Che ne pensi di Boston?” oppure “Ti piacciono le colombiane?”.

Eppoi parole come *bamba*, *joint*, *weed*, *flip*, *Batman*, *ganja* e moltissime altre che i nostri figli adottano regolarmente in rete e che indicano le varie sostanze.

Con tutto ciò, ritengo giusto sottolineare che scrivere o parlare di tali argomenti, non voglia dire che tutti i giovani si drogano, o possono farlo. Sono perlopiù sicura del fatto che i giovani comprendono il significato delle parole poiché le usano e questo per difenderli da, spesso ingiuste e affrettate, conclusioni di molti benpensanti che vogliono attribuire loro etichette gratuite.

Mi rendo conto che spesso usano tali parole per capirsi tra loro indipendentemente da uno stile di vita particolare. Come già sottolineato più volte, ai giovani piace trasgredire e nel frattempo essere tra loro conformi. Perciò anche l'appropriarsi di certe terminologie fa parte del gioco.

Quello che reputo importante è donare un'informazione adeguata ai genitori. Ovviamente è necessario porre attenzione verso i propri figli, non sottovalutare i rischi, ma non sopravvalutare le loro stranezze. Anche noi adulti dobbiamo raccogliere la sfida, la loro, la nostra sfida.

I nostri ragazzi ci provocano, si capiscono tra loro, chattano continuamente, parlano *street*, scrivono *I love weed*, *ACAB*, postano foto con la vodka in mano, sono fuori controllo e ancora molto altro.

E noi cosa facciamo per loro? Cosa vogliono veramente?

Dono parola alle parole dei loro rapper:

“Abbiamo più punti
interrogativi che punti di
riferimento.”

– Fedez.

I nostri figli sono pieni di incertezze e molto confusi; hanno bisogno di credere in qualcosa, in qualcuno, senza sapere cosa e chi. Ma chi se non NOI. Noi genitori, noi educatori, noi insegnanti, noi tutti che abbiamo veramente a cuore il loro futuro. NOI che diciamo di preoccuparci, ma non sappiamo occuparcene, noi che siamo stanchi di sentire quelle brutte parole che dicono, ma che non siamo in grado di ASCOLTARLI, noi che per qualunquismo diciamo “lo fanno tutti” oppure “non so più cosa fare” oppure “è colpa di...”.

Loro, i giovani, pieni di stortura, caos, in un'età, l'adolescenza, ricca di conflitti, per quanto ribelli, hanno un incredibile bisogno di credere, di sapere che:



Capitolo 7

La ricerca della relazione e dell'affettività come direzione



Credo di aver esaurientemente affrontato l'argomento sui nostri figli, i nativi digitali e valutato la grande importanza di un incontro con loro; l'importanza, cioè, dell'instaurazione di una relazione vera.

Internet, i social e la vita online dei ragazzi non ne permettono una reale possibilità; ma se utilizziamo con saggezza e attenzione questi strumenti tecnologici e ci avviciniamo loro, potremmo in qualche modo interagire e creare opportunità di incontro.

I nostri giovani confondono molto spesso la comunicazione digitale come relazione; si espongono, talvolta in maniera esagerata, a esprimere le loro emozioni in rete, senza neppure valutarne gli effetti. Talvolta invece, come accaduto nella somministrazione delle domande riguardanti la musica, non riescono a concentrarsi sulle emozioni che provano ascoltando una canzone.

La domanda che si pone è: cosa possiamo fare noi adulti per aiutarli?

Le risposte possono essere molteplici, ognuno di noi ha una ricetta o un ingrediente diverso da dimostrare; ingredienti anche giusti, forse, ma non si creerà mai un

gustoso piatto se non amiamo la cucina, o non mettiamo quel pizzico di fantasia, o quella passione per fare la differenza tra un piatto mediocre e uno ottimo.

I nostri figli subiscono gli effetti di quest'epoca e della nostra incapacità di gestire e comprendere una trasformazione sociale e tecnologica così potente, dove i nostri ragazzi si trovano perlopiù soli e comunque primi ad affrontare questo immenso passaggio senza supporti giusti e specifici. Essi sono senza un navigatore, una guida sapiente che indichi la giusta strada.

Forse ha il sapore di uno slogan, ma “Diventiamo una guida”, prendiamo informazioni, miglioriamoci, guardiamoci attorno, osserviamo, ascoltiamo.

Con i ragazzi ci vuole rispetto, ascolto, tempo, così nell'ambiente scolastico come nella quotidianità. Ho imparato ad aspettare il momento giusto per parlare e, come dice Masini, “..l'obiettivo è porre domande intelligenti. La scuola deve aiutare il ragazzo a capire quale sia la sua strada e la famiglia deve essere capace di sostenerlo e comprendere come si sente e parlarne. I non detti sono sofferenza e spesso sono equivocanti”.

I giovani vivono in un'epoca ricca e densa di equivocanti seduzioni e non hanno bisogno di questo. Ragazzi tecnologici, ma che cercano punti di riferimento stabili. Cominciamo così: spieghiamo loro cosa significa RELAZIONE e facciamo degli esempi concreti. Continuiamo a parlare della differenza tra relazione e comunicazione e magari coinvolgiamoli in un progetto.

Dimostriamo che la relazione è un bene in sé, che in ogni relazione dove ci sia la volontà di dialogo, ci sarà la fortificazione del rapporto; mentre dove non c'è, diminuisce la forza di questo.

Diciamo loro, sempre attraverso esempi, che ci sono persone e persone e relazioni diverse tra soggetti e altri, tra amici, conoscenti e famiglia; che nessun rapporto può essere uguale a un altro, ma che ogni relazione, se esiste, si evolve diversamente, positivamente o negativamente, in affinità o in opposizione. Ma cosa più importante è spiegare loro che le RELAZIONI sono sempre vis a vis e non in chat.

Le chat, i social sono strumenti di comunicazione, utili forse, ma solo di comunicazione.

Nella comunicazione è possibile far emergere un'emozione a uno o più “amici” che si conoscono o meno; avere spesso una condivisa passione ed assumere perciò simili emozioni.

La relazione è diversa, perché è la manifestazione di due emozioni, tra persone che si guardano in faccia, che s'intendono, che si affrontano realmente.

Non comprendono cosa sono le emozioni? Emozioniamoli! Perché vivono di emozioni! Non è difficile farlo.

Sappiamo quanto i giovani siano legati al web e quanto sia difficile distoglierli dal loro mondo, perciò cerchiamo di entrarci in quel mondo insieme a loro e, soprattutto, uscire da quel mondo con loro. Un viaggio in internet e ritorno, un viaggio di emozioni sconosciute e di emozioni riconosciute al ritorno nella realtà.

Educazione alla relazione o relazione come educazione, questo è l'obbiettivo principale. Creiamo, perciò, un varco in quel possibile punto di incontro tra noi educatori e loro, i nostri figli digitali; allarghiamo poi questo varco e costruiamo un ponte.

Niente è impossibile quando esiste una forte motivazione, quando questa è guidata dall'AFFETTIVITA'.¹³

Cerchiamo di star loro vicino, anche quando sembra non lo vogliano, cerchiamo di trovare le parole nei loro silenzi, o quelle parole giuste per spezzarlo. Impariamo a conoscerli meglio, a sapere cosa amano, a provare di capire perché e di regalare loro orizzonti.

Amo questa parola, che alla fine è la soluzione di tutti i problemi relazionali, così dell'adulto come dei ragazzi.



Se io ho a cuore qualcosa, faccio in modo e maniera di riuscire nell'obbiettivo, perché sono motivato, quindi succede che ho e sento:

- 1- la responsabilità come ragionevolezza e senso di dovere (avaro);
- 2- l'attivazione e l'impegno (ruminante);
- 3- il sapere che è una scelta libera, quindi autentica (delirante);
- 4- il piacere di farlo nel significato di dono, sentirlo in sé come “esplosione comunicativa dell'umano” (sballone);

¹³Vincenzo Masini Dalle emozioni ai sentimenti : prepos

- 5- l'accettazione della realtà e la volontà di spegnere i conflitti donando pace, calma, spegnendo le tensioni (apatico);
- 6- di muovermi in direzione della sensibilità (invisibile);
- 7- di provare fiducia e la capacità di amare per crescere e sviluppare un miglioramento nei rapporti con se stesso, gli altri, il mondo. Avere fede. Essere fedele a se stesso e agli altri (adesivo).

Dare fiducia, soprattutto portare fiducia. Perciò essere fedele ai propositi, consapevoli del sacrificio, ma anche far sentire la tua presenza rispettosa, delicata, ma potente. In una sola parola AFFETTIVITA'.

Questo è ciò che urlano e chiedono i giovani di oggi! Questo è ciò che serve loro.

Possiamo farlo! Ce la possiamo fare! Facciamolo.



E' grazie ai ragazzi che noi siamo cresciuti e diventati consapevoli. Quanto sopra è tutto quello che con grande affetto auguriamo loro.

Conclusione



Un antico proverbio africano cita: “Per far crescere un bambino, ci vuole un intero villaggio”.

Queste parole hanno per tutti una vitale importanza, poiché tutti noi, nessuno escluso, siamo parte di quel villaggio. Il villaggio è la nostra casa, il paese in cui viviamo, le strade che percorriamo ogni giorno, gli ambienti sportivi, i campetti, la parrocchia, il gruppo di amici, la scuola. Tutti noi ci rapportiamo e oggi giorno lo facciamo anche con la tecnologia. Una grande innovazione ed una grande novità.

Non possiamo, noi adulti ed educatori, permetterci di ignorare la realtà che ci circonda, poiché sarebbe ignorare il nostro villaggio, investito dalla tecnologia, ma pur sempre villaggio.

Tutti noi siamo chiamati a comprendere per EDUCARE.

Il lavoro che ho affrontato ha diversi obiettivi:

- 1- aiutare quei genitori che non riescono a trovare un incontro con i loro figli e che non ne comprendono il linguaggio;
- 2- creare un ponte tra genitori e figli o anche tra gli insegnanti e gli studenti;
- 3- avvicinarmi al mondo dei miei figli e perciò di questa generazione digitale, cercando un varco e dando loro quelle indicazioni, quella fiducia e quei consigli che hanno bisogno e che cercano;
- 4- poter costruire qualcosa insieme: insieme agli altri genitori e a tutti coloro che hanno a cuore i nostri ragazzi.

Per la mia esperienza avuta insieme a loro, posso dire che è stato un viaggio meraviglioso, intenso, non privo di difficoltà. Un viaggio che voleva essere importante e consapevole dei luoghi che venivano visitati, cercando di capire quale di questi era più interessante esplorare con i miei figli e gli altri figli digitali. Ho trovato la musica, le canzoni, le parole, ma soprattutto ho scoperto i giovani e le loro emozioni e li ho avuti accanto in questo lavoro.

Ringrazio di cuore tutti quei ragazzi che mi hanno aiutata a portare avanti questo progetto e, la cosa più bella, a crederci.

Il primo grazie va a mia figlia Francesca, che letteralmente si è prodigata e resa disponibile diventando un filtro grazie ai suoi numerosissimi contatti, permettendomi perciò di avere risposte alle domande nel web; grazie anche a mio figlio Alessandro che ha somministrato questionari e interviste ai suoi amici. Grazie a tutti quei ragazzi che con curiosità e passione mi hanno risposto e a loro volta hanno chiesto tante cose: dalle motivazioni di questa tesi, ai suggerimenti nel farla, al chiedermi dei pareri e consigli e a confidarsi.

Ho avuto molto da loro. Questo lavoro è per loro: i nativi digitali.



Questa immagine me l'hanno suggerita dei ragazzi: di questo hanno bisogno!

BIBLIOGRAFIA

Andreoli V. - Lettera a un adolescente. (2004) - Edizione Rizzoli

Camilleri L. - Il peso del suono. Forme d'uso del suono ai fini comunicativi. (2005)
Edizione Apogeo

Cangià C.

Dizionario Essenziale di counseling relazionale e personologico (2012) - Edizione
Prepos

Ferri P. - Nativi digitali. (2001) - Edizione Bruno Mondadori

Masini V. - Dalle Emozioni ai Sentimenti. (2009) - Edizione Prepos

Mastrocola P. - Togliamo il disturbo. Saggio sulla libertà di non studiare. (2001) -
Edizione Guanda

Peppino Ortoleva - Il secolo dei media. (2012) - Il Saggiatore.

Semeiotica del Counseling Relazionale - Barbagli L., Vanali R. , Masini V. (2012)
Montag

Zygmunt Bauman - Vita liquida - Edizione 13-14 Laterza

A seguire i siti delle note