

SUPPLEMENTO della RIVISTA

# RASSEGNA BIBLIOGRAFICA

## INFANZIA e ADOLESCENZA

Istituto  
degli  
Innocenti



### PERCORSO TEMATICO

I SOCIAL NETWORK  
NELLA VITA DI BAMBINI E ADOLESCENTI

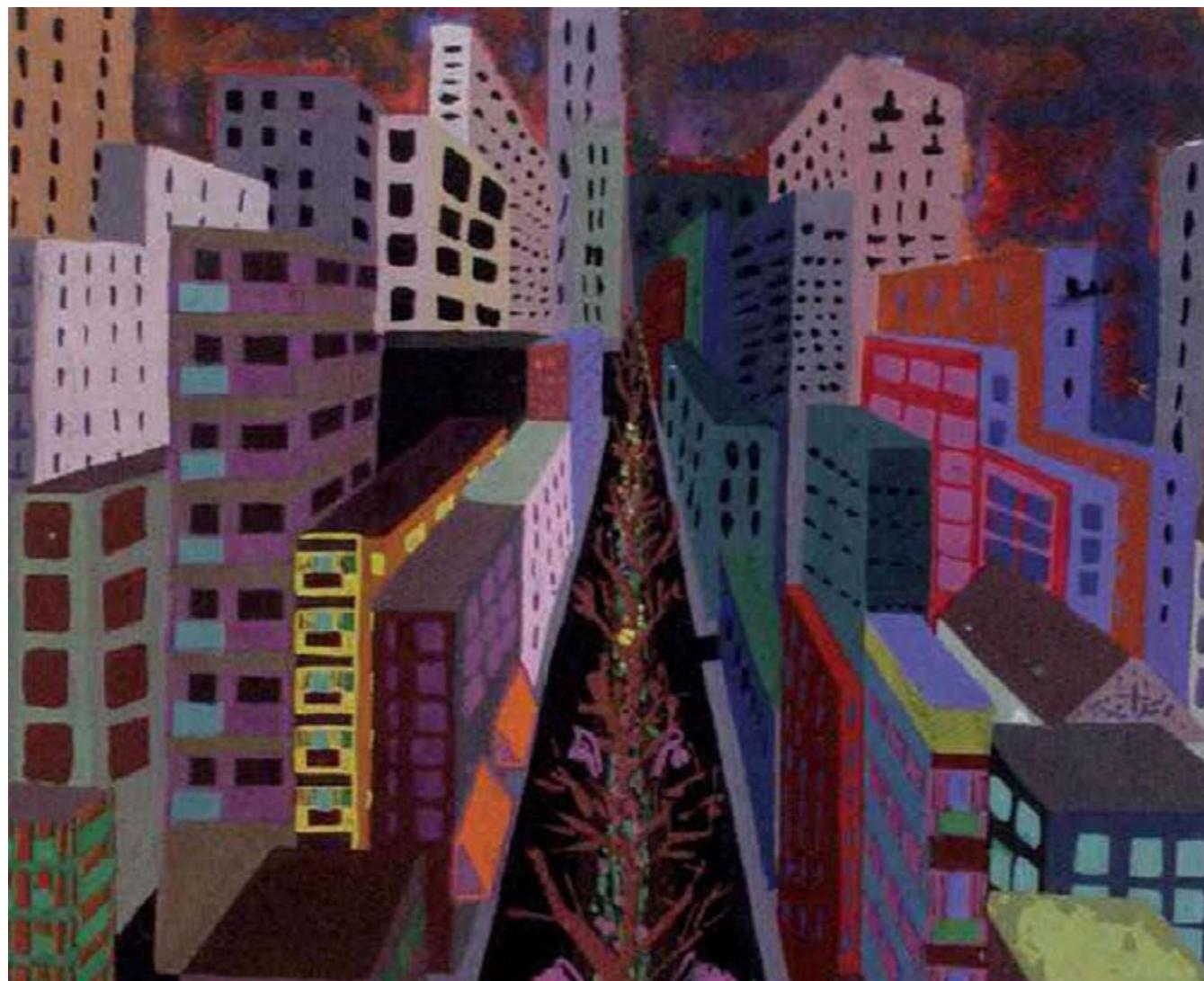
2  
2020

CENTRO NAZIONALE  
DI DOCUMENTAZIONE  
E ANALISI  
PER L'INFANZIA  
E L'ADOLESCENZA

CENTRO  
DI DOCUMENTAZIONE  
PER L'INFANZIA  
E L'ADOLESCENZA  
REGIONE TOSCANA

NUOVA SERIE  
n. 2-2020

ISTITUTO  
DEGLI INNOCENTI  
FIRENZE



**Capo Dipartimento**

Ilaria Antonini

**Ufficio II - Ufficio Politiche per la famiglia**

**Coordinatore**

Tiziana Zannini

**Servizio II - Servizio Promozione dei servizi per la famiglia,  
relazioni internazionali e comunitarie**

**Coordinatore**

Alfredo Ferrante

**Presidente**

Maria Grazia Giuffrida

**Direttore Generale**

Giovanni Palumbo

**Area Infanzia e Adolescenza**

Aldo Fortunati

**Servizio documentazione, biblioteca e archivio storico**

Antonella Schena

**Direttore responsabile**

Aldo Fortunati

**Coordinatore Comitato di redazione**

Antonella Schena

**Comitato di redazione**

Alfredo Ferrante, Alessandro Salvi

**Segreteria di redazione**

Anna Maria Maccelli, Paola Senesi

**Progettazione grafica e impaginazione**

Rocco Ricciardi

**Immagine di copertina**

Città, Massimo Ceppa, 14 anni

(Pinacoteca internazionale dell'età evolutiva

Aldo Cibaldi del Comune di Rezzato - [www.pinac.it](http://www.pinac.it))

Periodico trimestrale registrato presso il Tribunale di Firenze con n. 4963 del 15/05/2000

Pubblicato online nel mese di agosto 2020

Ultimo accesso alle risorse elettroniche 25/07/2020

**Istituto degli Innocenti**

Piazza SS. Annunziata, 12 - 50122 Firenze

tel. 055 2037363 - fax 055 2037205

email: [biblioteca@istitutodegliinnocenti.it](mailto:biblioteca@istitutodegliinnocenti.it)

[www.minori.gov.it](http://www.minori.gov.it)

[www.minoritoscana.it](http://www.minoritoscana.it)

[www.istitutodegliinnocenti.it](http://www.istitutodegliinnocenti.it)



**Assessorato al Diritto alla salute, al welfare e  
all'integrazione socio-sanitaria**

Stefania Saccardi

**Settore Innovazione sociale**

Alessandro Salvi

SUPPLEMENTO della RIVISTA

# RASSEGNA BIBLIOGRAFICA

## INFANZIA e ADOLESCENZA

2  
2020

## PERCORSO TEMATICO

I SOCIAL NETWORK  
NELLA VITA DI BAMBINI E ADOLESCENTI

NUOVA SERIE  
n. 2-2020

CENTRO NAZIONALE  
DI DOCUMENTAZIONE  
E ANALISI  
PER L'INFANZIA  
E L'ADOLESCENZA

CENTRO  
DI DOCUMENTAZIONE  
PER L'INFANZIA  
E L'ADOLESCENZA  
REGIONE TOSCANA

---

**PERCORSO DI LETTURA**

p.5

Nativi digitali: generazione touch e social media

*di Federico Pieri*

---

**PERCORSO FILMOGRAFICO**

p.17

Il cinema nella rete: bambini, ragazzi e tecnologia digitale nel cinema contemporaneo

*di Anna Antonini*

# INDICE

---

**PERCORSO TEMATICO**

I SOCIAL NETWORK  
NELLA VITA DI BAMBINI E  
ADOLESCENTI

---

# PER- CORSO DI LET- TURA

---

## PERCORSO TEMATICO

I SOCIAL NETWORK  
NELLA VITA DI BAMBINI E  
ADOLESCENTI

---

---

## PERCORSO DI LETTURA

### NATIVI DIGITALI: GENERAZIONE TOUCH E SOCIAL MEDIA

*Federico Pieri, esperto di politiche sociali, collaboratore dell'Istituto degli Innocenti di Firenze per le attività con il Dipartimento per le politiche della famiglia della Presidenza del Consiglio dei ministri*

---

## INTRODUZIONE

Venti anni fa, Mark Prensky ha proposto la fortunatissima metafora dei «nativi digitali» (Prensky, 2001), per indicare la generazione di chi è cresciuto immerso in un mondo trasformato dalla rivoluzione informatica, a differenza degli adulti («immigrati digitali») che – con fatica e a volte con disagio – hanno dovuto adattarsi a questo cambiamento epocale. La tesi di Prensky, che l'autore ha sviluppato in un saggio successivo (Prensky, 2013), è quella di nuovi modi di pensare, di scrivere, di affrontare i problemi, di entrare in relazione attraverso una tecnologia prima inimmaginabile, ma, per i nativi digitali, familiare da sempre. Si è trattato di una intuizione assai lungimirante, perché risale a un tempo in cui la tecnologia digitale non aveva avuto ancora la straordinaria esplosione che ha segnato questi ultimi anni.

Dal 2001 a oggi, sono stati pubblicati moltissimi saggi, articoli, lavori di rassegna che si sono occupati del mondo dei nativi digitali. In particolare, la Rassegna bibliografica ha pubblicato nel 2009 un *Percorso di lettura* curato da Piermarco Aroldi e Barbara Gasparini, dal titolo *Crescere in rete: giovani e nuove tecnologie*, che in modo efficace ed esauriente ha proposto un'analisi critica della letteratura nel decennio. Come si può capire già dal titolo, il *Percorso di lettura*

privilegia i lavori che nella rivoluzione digitale vedono un'occasione e uno strumento di crescita, di sviluppo dell'identità, di nuova socializzazione. Il lato più oscuro, a cui si fa cenno nel testo appena citato, viene ampiamente analizzato in un altro *Percorso di lettura* del 2013, *Cyberbullismo: ricerche e interventi a confronto*, di Antonella Brighi, Maria Elena Nicoletti e Annalisa Guarini.

Nel seguito, verranno analizzati i lavori più importanti nell'ultimo decennio pubblicati in lingua italiana sul tema del rapporto tra bambini, adolescenti e social media. In particolare, l'attenzione verterà soprattutto sui più recenti nativi digitali, definiti da Giuseppe Riva «Generazione touch» (Riva, 2019). Verrà poi analizzato, attraverso le pubblicazioni più recenti, il tema delle rappresentazioni di sé sui social media e delle identità digitali. Seguirà una analisi dei testi dedicati al tema delle relazioni sociali attraverso i media.

Il *Percorso di lettura* si occuperà poi delle potenzialità ancora non abbastanza riconosciute e utilizzate dei social media – sia nelle relazioni tra pari che nei contesti educativi – come palestre di socialità, creatività e sapere per i più recenti nativi digitali. Un ulteriore campo di indagine e riflessione, che è presente fin dagli esordi dell'informatica ma che oggi si ripropone in un contesto ben più favorevole, è quello del ruolo dei social media nello sviluppo di una nuova modalità di pensiero, più collaborativo e aperto alla complessità.

Questi temi introducono la riflessione su una prospettiva di cambiamento profondo della formazione scolastica, che per ora si intravede soltanto da lontano – proprio come vent'anni fa Mark Prensky intravedeva l'era dei nativi digitali – ma che alcuni autori hanno iniziato a delineare e a percorrere.

## NATIVI DIGITALI

Sono trascorsi ormai vent'anni dalla pubblicazione dell'articolo in cui Mark Prensky, scrittore e studioso della tecnologia e dei processi educativi, ha introdotto i concetti di «*digital natives*» e «*digital immigrants*». Egli ha definito nativi digitali tutti coloro che fin dalla nascita hanno vissuto immersi nell'universo informatico, inteso come complesso tecnologico interconnesso e accessibile, mentre gli immigrati digitali sono, nel suo pensiero, tutti coloro che hanno dovuto operare la transizione a questa nuova e pervasiva realtà. Le definizioni di Prensky hanno avuto una eco amplissima, sono state riprese e discusse da più parti (Rivoltella, 2012) e sono entrate nel linguaggio di chi si occupa di questi argomenti. L'espressione *Nativi digitali* compare addirittura nel titolo di alcuni libri pubblicati da studiosi italiani (Riva, 2019; Bonanomi, Pilla, 2018; Tirocchi, 2013; Ferri, 2011).

I primi venti anni Duemila hanno visto uno sviluppo tumultuoso dell'universo digitale, uno sviluppo che chi scriveva al passaggio del secolo poteva solo immaginare da lontano. Dunque, i nativi digitali di allora hanno vissuto in prima persona cambiamenti enormi, in modo certo più fluido di chi ha rincorso, provenendo dall'era analogica, il mondo interconnesso nato dagli sviluppi dell'informatica e delle comunicazioni. Più generazioni di nativi digitali si sono poi succedute, fino ad arrivare a quella dei bambini di pochi anni già esperti nell'uso del *touchscreen*. E si sono consolidate modalità di navigazione, di apprendimento, di interazione profondamente diverse da quelle che hanno caratterizzato i primi anni della rete.

Un'opera recente di Giuseppe Riva (Riva, 2019), sviluppando la definizione proposta da Mark

Prensky, individua quattro tipologie di nativi digitali, strettamente connesse allo stadio di sviluppo della tecnologia con cui hanno interagito: la generazione *Text*, costituita dai nati nei primi anni '80, che ha usato strumenti come sms ed e-mail, aprendosi alla creazione di gruppi virtuali; la generazione *Web*, costituita dai nati alla fine degli anni '80, che per prima ha potuto usufruire delle potenzialità di interconnessione della rete; la generazione *Social Media*, costituita dai nati alla fine degli anni '90, che attraverso il *Web 2.0* ha potuto esprimersi ed entrare in relazione all'interno di network sociali chiusi; la generazione *Touch*, costituita dai nati nel nuovo secolo, che hanno vissuto l'incontro con la tecnologia prima ancora di imparare a scrivere: un incontro sempre più mediato dal telefono cellulare, divenuto nel frattempo smartphone. Ed è stato proprio il lancio dell'iPhone, nel 2007, a segnare l'inizio dell'era del touchscreen.

Le statistiche citate da Giuseppe Riva nel suo recente volume dicono che l'Italia è leader in Europa per il numero di smartphone tra i giovani, con una penetrazione che raggiunge l'80% nella fascia d'età tra 19 e 24 anni. Lo stesso vale per il mondo dei social media: il 90% dei giovani sotto i trent'anni si connette a internet – l'84% tutti i giorni, il 74% per almeno un'ora al giorno – e il 75% è iscritto a uno o più social media.

Sull'analisi di questo fenomeno in termini numerici è intervenuto anche l'Istituto nazionale di statistica (Istat), tramite la ricerca *Cittadini e ICT (Information & Communication Technology)* (disponibile in rete all'indirizzo <https://www.istat.it/it/archivio/236920>). La rilevazione, condotta nel 2018 su un campione di circa 24 mila famiglie, evidenzia che il 91,8% degli utenti di 14 anni e più si connette attraverso lo smartphone, il 43,3% accede tramite PC, e il 27,2% utilizza un laptop o un netbook. Seguono quelli che si avvalgono del tablet (25,7%) mentre il 6,1% utilizza e-book, smartwatch o altri dispositivi mobili. Rispetto all'utilizzo di internet, Istat ha messo in luce che quasi 7 bambini su 10 di età compresa tra 6 e 14 anni navigano su internet, e questo rapporto sale fino a 9 ragazzi su 10 nel caso di età compresa tra 15 e 19 e tra 20 e 24 anni.

Come era facilmente prevedibile, i servizi online più utilizzati sono quelli di messaggistica istantanea (come Messenger, WhatsApp, Telegram). Un terzo aspetto particolarmente rilevante, e che caratterizza la generazione *Touch*, è ovviamente il livello di competenze acquisite nel navigare su internet e gestire gli strumenti informatici. Al riguardo, l'Istat ha rilevato che 4 ragazzi su 10 nella fascia di età tra 16 e 19 anni hanno una buona competenza digitale, 3 su 10 hanno una competenza di base e solo 3 su 10 hanno un basso livello di competenza digitale. Per quanto riguarda invece la fascia d'età tra 45 e 54 – quella dei loro genitori – è stato rilevato che solo 2,5 su 10 hanno buone competenze digitali, 4,5 su 10 hanno un basso livello di competenza digitale e 3 su dieci sono addirittura privi di tali competenze. Queste cifre confermano che la maggior parte delle competenze digitali sono possedute dalle fasce giovani della società, e in particolare dalla fascia di età compresa tra 16 e 34 anni.

Sempre sull'utilizzo di internet e dei social media, è interessante la raccolta dei dati effettuata da Eurostat, l'Istituto di statistica dell'Unione europea. I dati disponibili, aggiornati al 2018, dicono che solo il 42% della popolazione italiana nel suo complesso utilizza internet per partecipare a social media, mentre fra i ragazzi di età compresa tra 16 e 24 anni la percentuale aumenta fino al 79%.

Anche il modo in cui i più giovani interagiscono con l'universo digitale è stato oggetto di studio, e diversi lavori contribuiscono a definirne le caratteristiche. In particolare, è centrale la modalità intuitiva di utilizzare gli strumenti e le applicazioni, scoprendone in breve tempo le potenzialità senza alcun bisogno di libretti di istruzione (Riva, 2019). L'approccio pragmatico, probabilistico alla conoscenza si esprime attraverso il ricorso a strategie di *trial and error*, a un apprendere

esplorando, a una acquisizione non sistematica, non lineare e non necessariamente alfabetica della conoscenza stessa, in stretta relazione con i propri pari (Ferri, 2011). Caratteristica è poi l'immersione cognitiva dei giovani in ciò che stanno facendo, astraendosi temporaneamente dal contesto fisico in cui si trovano. A differenza degli adulti, i nativi digitali non hanno mai vissuto una situazione diversa, e quindi trovano normale che gli *alert* provenienti dai social media interrompano ciò che stavano facendo. In ogni situazione, essi sono presenti, ma restano connessi col mondo; sono attenti, ma solo parzialmente (Turkle, 2016).

Il «qui e ora», realtà fin qui ben precisa e definita, è vissuto in modo nuovo dalle più giovani generazioni (Drusian, Riva, 2010). Le distanze si riducono fino ad annullarsi, i luoghi virtuali si affiancano e si sostituiscono a quelli fisici.

Altri studi (in particolare Ferri, 2011) segnalano che la multiforme flessibilità degli smartphone ha favorito nei più recenti nativi digitali uno stile di pensiero multitasking: essi non si soffermano a lungo su uno stesso argomento, ma seguono il fluire dei loro pensieri e le sollecitazioni degli input che arrivano dall'esterno. Lo smartphone è divenuto una estensione della memoria: si attua un continuo passaggio da un sito a un altro tramite uno zapping consapevole tra le differenti fonti di apprendimento e di comunicazione (Paolo Ferri ricorda a questo proposito la metafora dell'*Homo zappiens* proposta da Wim Veen nel 2006), e questo passaggio è particolarmente rapido ed efficace selezionando fonti open source.

Questa generazione apprende attraverso schermi, icone, suoni, giochi, "navigazioni" virtuali e in costante contatto telematico con il gruppo dei pari. Ciò significa sviluppare comportamenti di apprendimento non lineari e non alfabetici. Lo stile di comunicazione e apprendimento dei nativi è ludico, fortemente orientato all'espressione di sé, alla personalizzazione e alla condivisione costante di informazione (*sharing*) con i pari (*peering*) (Ferri, 2011).

Una recente ricerca (Manca, a cura di, 2016) segnala il timore diffuso tra gli adolescenti di essere tagliati fuori, di perdere qualcosa di importante se il cellulare è spento: molti lo mantengono acceso tutta la notte e si svegliano per guardare notifiche, messaggi, foto e video.

## RAPPRESENTAZIONI DI SÉ

Fin dai tempi dei primi giochi di ruolo multiutente, negli anni Novanta, è stata oggetto di studio la costruzione di identità virtuali. All'interno dei giochi, protetti dall'opacità dello schermo, è divenuto possibile sviluppare relazioni con altri personaggi – altre identità virtuali – in ogni parte del mondo, divenendo così, in qualche modo, autori di sé stessi, o meglio, dei sé stessi che si vuole mostrare agli altri. Partecipando a più giochi, l'identità virtuale può essere multipla, frammentata, mutevole. È stata Sherry Turkle – che già aveva studiato i processi di pensiero legati all'incontro con i primi personal computers (Turkle, 2005) – ad approfondire questa inedita virtualità (Turkle, 1997). Il tema è stato poi ripreso anni dopo, sviluppando un confronto con la rappresentazione di sé nell'ambito dei social media.

Gli *avatar* che creiamo per giocare online non sono stati certo ideati per facilitare l'introspezione, eppure è proprio ciò che fanno. Quando i giocatori creano un *avatar*, gli conferiscono spesso qualità che permettono loro di esprimere aspetti di se stessi che vorrebbero esplorare. In tal modo, il mondo di un gioco può diventare un luogo in cui sperimentare la propria identità. [...] Ho scoperto, con mia sorpresa, che l'uso degli *avatar* per fare esperimenti con la propria identità può essere più semplice e più diretto che utilizzare un profilo Facebook per il medesimo scopo (Turkle, 2016).

Con lo sviluppo impetuoso dei social media, il tema delle rappresentazioni di sé ha assunto una grande importanza. Non è più solo nel gioco – in un altrove fuori dal tempo e dallo spazio, ben distinto dalla realtà – che si vivono frammenti di identità multiple: è invece in una continua connessione, in cui è sempre più difficile distinguere tra identità reali e identità virtuali.

Fino alla nascita dei social network, le reti sociali che caratterizzavano la nostra vita quotidiana e quelle del mondo digitale erano chiaramente distinte. Con la nascita dei *social network* questa separazione cade, generando un nuovo spazio sociale, che unisce in maniera irreversibile *online* e *offline*. [...] Quello che faccio nel mondo *online* ha un'influenza diretta sul modo *offline* e viceversa, indipendentemente dal fatto che io lo voglia o meno. Inoltre, la maggior parte dei contenuti creati nei *social media* rimangono *online*, creando una specie di "personalità digitale" [...] che rimane visibile anche se io sono cambiato e in quei contenuti non mi riconosco più (Riva, 2019).

Come sottolinea ancora Giuseppe Riva, è facile, all'interno dei social media, confondere legami forti con legami deboli. Di conseguenza, è significativo il rischio di esporre ad "amici" - che sono semplici conoscenti o addirittura estranei - aspetti di sé riservati a una cerchia intima. Inoltre, ognuno sui social media può proporre «sé possibili auspicati», come si è visto in una ricerca sugli utenti di Facebook (Boccia Artieri, a cura di, 2018), ma può anche creare identità fittizie per gioco ovvero per scopi oscuri, ambigui o addirittura delittuosi, come mettono in evidenza le ricerche sui rischi in rete di bambini e adolescenti (Civita, 2011; Manca, a cura di, 2016; Bonanomi, Pilla, 2018; Pellai, Papuzza, 2019).

Un comportamento sempre più frequente è quello degli adolescenti che si isolano da ogni contatto sociale e vivono una vita virtuale, continuamente connessi in rete: «eremiti metropolitani» che «in contesti socio-culturali ed educativi del tutto diversi fra loro, fanno la medesima scelta e si rifiutano di partecipare alla competizione sociale, ai riti della generazione cui appartengono e si isolano anche dalla famiglia, pur occupando stabilmente lo spazio domestico» (Spiniello, Piotti, Comazzi, 2015). Di fronte a queste realtà, appare particolarmente chiaro che le analisi statistiche non sono che un debole punto di partenza, un indicatore che non arriva a comprendere il senso dei comportamenti di rifiuto e di immersione nel virtuale. Per questo – affermano gli autori di questo intenso contributo – è necessario invece uno sguardo psicologico, in grado di «liberarsi dalle ipoteche del modello psicopatologico e dalla diagnostica descrittiva, per approdare a una diversa, più attendibile e utile comprensione delle angosce sperimentate dall'eremita metropolitano». Una comprensione sviluppata dal gruppo di lavoro a partire dalle elaborazioni teoriche sulla psicologia dell'adolescenza, fino a leggere il ritiro come una «modalità per tentare di mitigare il proprio dolore e cercare di comunicarlo al proprio ambiente di vita».

Il dolore e la sofferenza per la vergogna provata di fronte a un insuccesso diventa difficile, molto più difficile che fronteggiare il senso di colpa [...]. In effetti, gli adolescenti sono oggi esposti da un lato al bisogno di riconoscimento, di valorizzazione, dall'altro all'umiliazione e alla rabbia feroce se non raggiungono quanto programmato da loro o, più spesso, da qualcuno al posto loro. [...] E c'è da dire che, nei primi 10-12 anni, è proprio la famiglia a spingere il bambino-adolescente verso questo atteggiamento narcisistico. (Pietropolli Charmet, 2010).

Il tentativo di comprendere teoricamente il dolore che porta a queste scelte di isolamento è parte di uno studio più generale sul tema delle relazioni che i giovani costruiscono e sperimentano attraverso i social media: sul perché queste relazioni abbiano per loro un'importanza così centrale.

## RETI DI RELAZIONE

Come confermano le ricerche di questi anni, svolte anche con metodologie diverse (Giaccardi, 2001; Pellai, Papuzza, 2019), i giovani vivono la rete come un ampliamento dei loro spazi di relazione, scegliendo le tecnologie in base al livello di intimità, alla chiusura del gruppo di amici, alla possibilità di comunicare non solo messaggi ma anche audio, foto, video.

Rimanere in contatto con gli amici e la famiglia, fare nuove amicizie, condividere pensieri, sensazioni, idee: queste sono solo alcune delle cose che i giovani possono fare grazie alle piattaforme online. Un bambino può conversare online, tramite una chat, con l'amico che si è trasferito a New York con la propria famiglia: mentre pochi anni fa ci sarebbero volute settimane perché una lettera raggiungesse l'altra parte del globo, oggi la conversazione è istantanea. Anzi, talvolta ci si stupisce se l'altro non risponde subito, una volta visualizzato il messaggio e comparsa la seconda spunta. Per molti, questi strumenti e le loro possibilità sono stati una scoperta, mentre i giovani e in particolare i giovanissimi sono cresciuti con essi.

I ragazzi hanno vissuto non solo la continua offerta di nuovi social media, ma anche quella di piattaforme di *gaming* online, e soprattutto di *Massively Multiplayer Online* (MMO), che hanno saputo coniugare la socialità dei social media con il gioco. Il tema delle identità virtuali, al quale si è accennato in precedenza, assume qui un rilievo del tutto particolare: si tratta di identità multiple, coesistenti, mutevoli (Airoldi, Gasparini, 2009).

Come osserva Sherry Turkle (Turkle, 2016), il telefono non è più lo strumento elettivo per le comunicazioni, se non nel caso di relazioni molto intime. Esso infatti richiede l'apertura a un futuro ignoto, che richiede per di più reazioni verbali immediate. Uno scambio di messaggi, scritti o vocali, che non richiede risposte in tempo reale, consente di pensare con più calma allo scambio, e soprattutto di elaborare l'immagine di sé che si vuole inviare all'interlocutore. I social media mettono in comunicazione più persone con questa modalità, che, pur essendo istantanea, consente a ciascuno interventi non immediati. Essi sono «un prolungamento dello spazio di relazione in un tempo in cui non è possibile il faccia a faccia» (Giaccardi, 2010).

La scelta di una App condivisa è comune a un gruppo di amici, e diventa poi una via obbligata per chi vuole entrare in contatto con quel gruppo. Ogni App assume poi una sua fisionomia, dovuta in gran parte all'uso che generalmente ne viene fatto. Così, ad esempio, Facebook è ormai concepito come uno spazio per adulti; Instagram è visto come uno spazio per la costruzione di profili personali, per la condivisione di foto, per la conquista di *like* e di *follower*; TikTok è preferito dai giovanissimi per lo scambio di brevi video. L'abbandono di una App in favore di un'altra è legato alle offerte della rete, le quali peraltro, in una relazione circolare, vengono costruite anche in base alla domanda latente.

Oggi abbiamo capito che le pratiche sociali e diffuse di utilizzo di nuovi dispositivi e nuove opportunità piegano il mezzo, non seguono le prescrizioni dell'oggetto, non si adattano pedissequamente alle sue caratteristiche tecnologiche. Da subito, ad esempio, i ragazzi hanno usato i cellulari assai poco per telefonare e molto più per scrivere messaggi, e poi per fare foto, e poi per sentire musica, e poi per navigare, di fatto costringendo l'oggetto ad amplificare l'importanza e le possibilità di queste funzioni, rendendolo sempre meno ciò che si proponeva di essere: un telefono (Laffi, 2013).

Attraverso strumenti sempre nuovi, i ragazzi della «generazione *Touch*» passano una notevole frazione del loro tempo «in un'arena inedita e sterminata di relazioni fra pari» (Laffi, 2013). Ma questa definizione generazionale, così strettamente legata alla tecnologia, rischia di essere fuorviante, perché mette in primo piano l'oggetto anziché i giovani che ne fanno uso.

Guardare i ragazzi interconnessi significa chiedersi soprattutto che cosa stanno raccontando di sé, mentre l'atteggiamento prevalente – quasi che fossimo una tribù "primitiva" rivolta a ciò che compare per la prima volta nel nostro *habitat* – rischia di essere quello che concentra l'attenzione sull'oggetto, lo fissa come se fosse il nuovo demone, lo teme come un feticcio che ruba l'anima (Laffi, 2013).

Questo suggerimento ci risveglia forse da una prospettiva a lungo privilegiata dagli adulti: quella della preoccupazione per i rischi della tecnologia a cui i giovani sono esposti, alla quale si dedicano ormai molte ricerche e molte riflessioni. Una attenzione, certo, importante e da non dimenticare, che però rischia di mettere in ombra ciò che i social media sono per i giovani. Essi sono gli strumenti per «l'esperimento di una realtà a loro immagine e somiglianza: giocosa, divertente, leggera, irriverente, senza confini, tutta votata alla relazionalità, allo scambio tra pari, il luogo dove scrivere un romanzo di formazione giorno per giorno» (Laffi, 2013), facendo esperienza per prove ed errori delle potenzialità e dei rischi, come accade in ogni altro campo della loro vita (Drusian, Riva, 2010).

Certo, è importante che i ragazzi siano coscienti dei pericoli a cui vanno incontro, così come è saggio che conoscano i possibili rischi che si corrono in una discoteca o in una *movida*: è dunque utile una media education da parte delle diverse agenzie educative, familiari e scolastiche. Negli ultimi anni, molte pubblicazioni affrontano questi temi (Tonioni, 2011; Bille, Tagliaferro, Volante, 2015; Manca, 2016; Bonanomi, Pilla, 2018; Bruni, Garavaglia, Petti, 2019; Pellai, Papuzza, 2019). Ma è utile soprattutto una riflessione e una progettualità per far nascere spazi in cui i giovani siano chiamati a impegno e responsabilità – a prove di realtà, insomma – capaci di rendere più intenso e significativo anche il «romanzo di formazione» scritto da ognuno sui social media.

Stanno nascendo, in giro per il mondo e nel mondo interconnesso della rete, movimenti di aggregazione giovanile intorno a temi importanti, con un grande impiego di social media ma anche, contemporaneamente, con impegni e incontri nel mondo fisico: a difesa dei diritti umani, per lo sviluppo di un dialogo fra cittadini ed istituzioni, per la tutela del clima. Un rapporto pubblicato nel 2020 da Save the Children Italia (*Dai like alle piazze: giovani e partecipazione civica online*, disponibile in rete: <https://www.savethechildren.it/cosa-facciamo/pubblicazioni/dai-like-alle-piazze-giovani-e-partecipazione-civica-online>) mette in luce uno degli aspetti più interessanti e soprattutto positivi di queste iniziative che si appoggiano in modo insostituibile sui social media: lo stimolo alla partecipazione civica ed il «rafforzamento delle capacità di bambini e ragazzi di essere protagonisti attivi nella loro comunità (di essere, cioè, attori sociali)».

Anche l'impatto che la pandemia da Sars-Cov-2 ha avuto, rispetto a questo rapporto fra i bambini, gli adolescenti e i social network, sarà certamente uno degli elementi che verranno più attenzionati da parte dei ricercatori sociali. In particolare, Orben, Tomova e Blakemore (2020) suggeriscono che sarebbe utile stabilire se i social network possano mitigare i potenziali effetti negativi del distanziamento fisico fra i giovani, una tesi che è stata ripresa anche in altri documenti istituzionali di recente pubblicazione (Oecd, 2020; Unicef, 2020). Sarà interessante verificare come si svilupperà questo dibattito anche in Italia nei prossimi mesi.

Ma anche dalla scuola, da una scuola rinnovata, può nascere veramente qualcosa di nuovo, può prendere forma un nuovo coinvolgimento dei giovani in attività che coniughino il tempo dello studio con il tempo delle relazioni, la vita nel mondo con la vita in rete, il presente con la prospettiva del futuro.

## PER UNA SCUOLA NUOVA

Da molti anni, da troppi anni ormai si parla della necessità e dell'urgenza di un profondo rinnovamento della scuola, che la renda un luogo di esperienze significative per i giovani: ed è particolarmente importante oggi progettare una scuola nuova per i nativi digitali. Essi infatti «intendono l'apprendimento come un *fare* e non come uno *studiare*, e privilegiano le *sensate esperienze* alle astratte teorie» (Ferri, 2011); il fare è per loro affrontare problemi, analizzare situazioni complesse, rispondere a proposte di cittadinanza attiva, partecipare attivamente, insomma, alla propria formazione.

La scuola non dovrebbe dimenticare che l'adolescenza è un periodo in cui le capacità espressive e creative sono al massimo delle loro potenzialità e possono essere sfruttate a favore della crescita. [...] Sarebbe necessario valorizzare i tratti narcisistici degli adolescenti odierni mettendoli al servizio di un progetto culturale alternativo a quello mass mediatico (Lancini, Salvi, 2018).

In molti Paesi il problema di una nuova scuola viene affrontato concentrandosi sul metodo per affrontare i problemi – storici, scientifici, filosofici o altro ancora – e privilegiando una prospettiva interdisciplinare al posto della rigida disciplinarietà che ci è stata tramandata dal secolo scorso. In questo modo, viene valorizzato anche un nuovo stile di accesso ai contenuti e ai supporti del sapere, e viene messa in primo piano la modalità collaborativa di lavoro favorita dalla rete.

Le tradizionali divisioni tra campi di conoscenza e "discipline" hanno cominciato a cadere. La biologia, la matematica, la fisica, ma anche la storia, l'antropologia e la linguistica si sono "meticciate" e "contaminate", trasformandosi da un sistema relativamente statico di discipline, molto rigidamente definito nei suoi confini, in un ecosistema reticolare dinamico e in perenne e continua crescita e interrelazione. I contenuti disciplinari perciò mutano e si riaggiornano con grande rapidità. I nativi digitali devono e dovranno maneggiare a scuola e all'università questa complessità, questo corpus di saperi mobile e in costante aggiornamento: sono nati nell'epoca di una "informazione veloce", sono "figli della rete" e non figli delle enciclopedie (Ferri, 2011).

Un ruolo importante nella scuola del futuro potranno averlo i *serious games*, che «rappresentano il tentativo di integrare il potenziale narrativo e simulativo dei nuovi media con la dimensione di esperienza e di sfida tipica del gioco» (Riva, 2019): sono «videogiochi con lo scopo principale diverso dall'intrattenimento», e «[s]ono sviluppati e usati per insegnare e affinare diverse abilità» (Caloisi, 2020).

Oggi i *serious games* rappresentano una rivoluzione culturale perché, essendo in grado di simulare qualsiasi aspetto dell'esperienza, costituiscono la nuova "via regia" per acquisire e perfezionare competenze in qualsiasi settore dell'esistenza umana. [...] Siamo di fronte a un apprendimento globale, a 360°, che riguarda non solo i contenuti (il "che cosa", le conoscenze dichiarative), ma anche i processi (il "come", le conoscenze procedurali) (Anolli, Mantovani, 2011).

Una scuola nuova dovrebbe recepire ciò che nei social media i ragazzi, pur con ingenuità, errori e pericoli vanno cercando: una dimensione emotiva e non solo cognitiva dell'apprendimento; un contributo attivo alla costruzione delle conoscenze; uno sguardo orientato al futuro.

La scuola odierna non può occuparsi esclusivamente dello sviluppo cognitivo dei ragazzi, né limitarsi a insegnare loro nozioni. Deve rinunciare definitivamente all'idea che gli alunni siano dei contenitori vuoti da riempire con informazioni che vengono trasmesse loro da adulti più esperti, senza tenere conto degli aspetti emotivi e relazionali dell'apprendimento e del contributo che gli studenti stessi possono apportarvi. [...] Per evitare crisi evolutive e disagio psichico, inoltre, è anche indispensabile che gli adolescenti possano aprirsi anche alla dimensione del futuro, specialmente in un'epoca come

quella attuale, in cui sembra preferibile rimanere ancorati a un eterno presente, poiché il mondo adulto rappresenta la realtà futura come incerta, problematica e poco desiderabile (Lancini, Salvi, 2018).

Qualche riflessione teorica e qualche esperienza scolastica in questa direzione stanno nascendo anche in Italia, iniziando a forzare gli steccati delle discipline, della valutazione individuale anziché dell'impegno comune, dei vincoli imposti dalle prove di accesso ai livelli superiori di studio. Gli strumenti virtuali collaborativi sono particolarmente interessanti a questo scopo, perché costituiscono «luoghi digitali distribuiti in cui i soggetti possono incontrarsi e interagire con lo scopo di raggiungere un obiettivo formativo» (Riva, 2019). E anche il futuro inizia a essere presente nella scuola (Barelli, Tasquier, 2017; Poli, 2017).

## RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- Anolli, L., Mantovani, F. (2011), *Come funziona la nostra mente. Apprendimento, simulazione e serious games*, Bologna, Il mulino.
- Aroldi, P., Gasparini, B. (2009), *Crescere in rete: giovani e nuove tecnologie*, *Percorso di lettura*, in «Rassegna bibliografica» 2009/4, p. 5-24.
- Barelli, E., Tasquier, G. (2017), *Scrivere il futuro per abitare il presente*, in Barelli, E., Tasquier, G. (a cura di), *Futuro in corso*, Correggio, Centro Culturale "Lucio Lombardo Radice".
- Bille, C., Tagliaferro, G., Volante, M. (2015), *I nuovi adolescenti e la fuga nel virtuale. Genitori, educatori e insegnanti di fronte alle nuove tecnologie*, Bologna, EDB.
- Boccia Artieri, G. (2018), *Fenomenologia dei social network. Presenza, relazioni e consumi mediali*, Milano, Guerini.
- Bonanomi, G., Pilla, F. (2018), *Prontuario per genitori di nativi digitali*, Milano, Ledizioni.
- Cantelmi, T. (2013), *Tecnoliquidità. La psicologia ai tempi di internet: la mente tecnoliquida*, Cinisello Balsamo, San Paolo.
- Caloisi, I. (2020), *Videogiochi e serious games*, European Commission. Disponibile online: <https://epale.ec.europa.eu/it/blog/video-and-serious-games>
- Caronia, L., Caron, A.H. (2011), *Crescere senza fili. I nuovi riti dell'interazione sociale*, Milano, Raffaello Cortina.
- Cesareni, D., Ligorio, M.B., Sansone, N. (a cura di) (2018), *L'approccio triadico alla didattica*, Milano, Franco Angeli.
- Civita, A. (2011), *Cyberbullying. Un nuovo tipo di devianza*, Milano, Franco Angeli.
- Demetrio, D., Busti, M. (2011), *Adolescenti e scrittura di sé*, *Percorso di lettura*, in «Rassegna bibliografica», 4/2011, p. 5-46.
- Drusian, M., Riva, C. (a cura di) (2010), *Bricoleur high tech*, Milano, Guerini.
- Ferri, P. (2011), *Nativi digitali*, Milano, Bruno Mondadori.
- Ferri, P., (2013), *La scuola 2.0. Verso una didattica aumentata dalle tecnologie*, Parma, Spaggiari.
- Ferri, P., Moriggi, S. (2016), *A scuola con le tecnologie. Manuale di didattica digitalmente aumentata*, Milano, Mondadori.
- Giaccardi, C. (a cura di) (2011), *Giovani, relazioni e affetti nell'epoca digitale*, Milano, Vita e pensiero.
- Iaquinta, T., Salvo, A. (2017), *Generazione TVB. Gli adolescenti digitali, l'amore e il sesso*, Bologna, Il mulino.
- Laffi, S. (2013), *Sempre interconnessi: media e relazioni tra pari*, in «Cittadini in crescita», n. 1/2013, p. 17-22.
- Laffi, S. (2014), *La congiura contro i giovani*, Milano, Feltrinelli.
- Lancini, M. (2015), *Adolescenti navigati. Come sostenere la crescita dei nativi digitali*, Trento, Erickson.
- Manca, M. (a cura di), *Generazione Hashtag. Gli adolescenti dis-connessi*, Roma, Alpes Italia.
- Oecd (2020), *Combating COVID-19's effect on children*. Disponibile online: <http://www.oecd.org/coronavirus/policy-responses/combating-covid-19-s-effect-on-children-2e1f3b2f/#section-d1e1761>
- Orben, A., Tomova, L., Blakemore S.J. (2020), *The effects of social deprivation on adolescent development and mental health*. The Lancet. Disponibile online: [https://doi.org/10.1016/S2352-4642\(20\)30186-3](https://doi.org/10.1016/S2352-4642(20)30186-3)
- Pellai, A., Papuzza, E. (2017), *Sfide evolutive per chi cresce online, Riflessioni per genitori, insegnanti e operatori*, Milano, Franco Angeli.
- Pietropolli Charmet, G. (2010), *Fragile e spavaldo. Ritratto dell'adolescente di oggi*, Bari, Laterza.
- Poli, R. (a cura di) (2017), *Strategie di futuro in classe. Esperienze, metodi, esercizi*, Trento, IPRASE.
- Prensky, M. (2001), *Digital Natives, Digital Immigrants*, in «On the Horizon», n. 9, p. 15-24.
- Prensky, M. (2008), *Mamma, non rompere! Sto imparando*, Roma, Multiplayer. Trad. di *Don't bother me mama! I'm learning*, St. Paul, Minn., Paragon House, 2006.
- Prensky, M. (2013), *La mente aumentata. Dai nativi digitali alla saggezza digitale*, Trento, Erickson. Trad. di *From digital natives to digital wisdom. Hopeful essays for 21st century learning*, Thousand Oaks, Calif., Sage, 2012.
- Riva, G. (2016), *I social network*, Bologna, Il mulino.
- Riva, G. (2019), *Nativi digitali*, Bologna, Il mulino.
- Rivoltella, P.C. (2012), *Neurodidattica. Insegnare al cervello che apprende*, Milano, Raffaello Cortina.
- Rivoltella, P.C., Rossi, P.G. (a cura di) (2013), *L'agire didattico. Manuale per l'insegnante*, Brescia, La scuola.
- Simone, R. (2012), *Presi nella rete. La mente ai tempi del web*, Milano, Garzanti.
- Tonioni, F. (2011), *Quando internet diventa una droga. Quello che i genitori devono sapere*, Torino, Einaudi.
- Turkle, S. (2016), *La conversazione necessaria*, Torino, Einaudi. Trad. di *Reclaiming Conversation. The Power of Talk in a Digital Age*, New York, Penguin Press, 2015.
- Unicef (2020), *Covid-19 and its implications for protecting children online*. Disponibile online: <https://www.unicef.de/blob/214292/90b1033cb4a27acf23ce9be6c7951a06/technical-note-covid19-online-protection-data.pdf>

# PER- CORSO FILMO- GRAFI- CO

## PERCORSO TEMATICO

I SOCIAL NETWORK  
NELLA VITA DI BAMBINI E  
ADOLESCENTI

## PERCORSO FILMOGRAFICO

IL CINEMA NELLA RETE: BAMBINI, RAGAZZI  
E TECNOLOGIA DIGITALE NEL CINEMA  
CONTEMPORANEO

*Anna Antonini, studiosa di cinema, ha insegnato presso l'Università degli studi di Trieste e collabora con le mediateche provinciali di Udine e Gorizia*

## PREMESSA

Internet è entrato stabilmente nella nostra vita quotidiana a partire dal 1995, quando è stato aperto agli usi commerciali. La sua rapida diffusione e la sua capacità di incidere sulla società modificandola ha prodotto due reazioni uguali e opposte: da un lato l'eccessivo entusiasmo per il mezzo, caricato di ogni virtù comunicativa, cognitiva e culturale; dall'altro la paura che vede in ogni applicazione e condivisione delle informazioni l'avvento del Grande Fratello. In entrambi i casi è facile non ritenere indispensabile un'educazione critica e consapevole all'uso di questo potentissimo mezzo di comunicazione, ora perché si confida nella capacità intuitiva di comprenderne l'utilizzo, ora perché si preferisce ignorarne l'esistenza o vietarne l'uso. Se gli adulti si sottraggono a una riflessione critica e dialettica del fenomeno, la così detta iGen (la generazione di chi è nato dopo l'avvento di internet e non ha esperienza di un mondo non connesso digitalmente) lo considera parte del corredo di oggetti e servizi basilari per i quali non è richiesta una specifica educazione.

Per i nativi digitali usare le funzioni messe a disposizione da uno smartphone o da un tablet è naturale ed è prioritario su qualsiasi altra forma di intrattenimento preferita

dalle generazioni precedenti, dal cinema alla televisione, dalla radio ai concerti dal vivo. Un'enorme massa di immagini, commenti e opinioni è stata resa facilmente condivisibile da una massa di utenti che non sempre ha la maturità, l'etica professionale o l'educazione per scremare le informazioni, compromettendo spesso la reputazione non solo di chi compare inconsapevolmente in rete ma anche di chi realizza contenuti e li condivide.

La tutela dell'individuo in rete, sia esso produttore di contenuti o soggetto dei contenuti stessi, è un argomento di estrema delicatezza perché coinvolge la libertà di espressione insieme al diritto di essere tutelati dalla diffamazione. Nel caso di bambini e ragazzi in internet è necessaria un'ulteriore attenzione ai contenuti che vengono condivisi o in cui i bambini e adolescenti appaiono come attori più o meno involontari. Va inoltre ricordato che andare all'inseguimento degli utenti minorenni sulle piattaforme digitali è spesso frustrante e inutile perché quando gli adulti iniziano a usare un servizio digitale, non importa se si tratta di You Tube, Facebook o Instagram, i ragazzi sono già passati ad altre piattaforme o ad altre applicazioni. Diventa allora fondamentale fornire loro delle linee guida di comportamento che siano valide sempre, indipendentemente dall'applicazione che viene usata per condividere testi, video o fotografie. Esistono numerosi siti istituzionali che possono fornire informazioni utili a genitori e insegnanti sulla tutela della privacy e sulla *netiquette*, il galateo da seguire in rete ma l'impressione è che la loro diffusione e conoscenza non sia così capillare come dovrebbe. La stessa velocità di sostituzione caratterizza anche i personaggi che devono la loro notorietà ai social network e che smettono di attirare l'attenzione dei coetanei nel momento stesso in cui la loro notorietà raggiunge anche gli adulti. In alcuni casi riescono anche a fare un salto mediatico passando da You Tube al cinema come nel caso di Lorenzo Ostuni (in arte Favij), protagonista insieme ad altri youtuber italiani del film *Game Therapy*, un film confezionato su misura dei giovanissimi fan dei protagonisti che diventa un pretesto per riproporre le performance di gioco che li hanno resi famosi.

Anche il cinema ha voluto dare il proprio contributo educativo e documentario ma raramente riesce a discostarsi da due modelli narrativi: i bambini e adolescenti che usano (o abusano di) connessioni a server, dispositivi digitali o social network sono o bulli o sono riconducibili alla categoria dei *nerd* (ragazzi/e bravi a scuola, poco popolari tra i coetanei, appassionati di cinema, fumetti e videogiochi e utilizzatori di tecnologie già disponibili) o dei *geek* (ragazzi/e con passioni culturali e popolarità simile ai primi ma dotati di conoscenze approfondite della tecnologia digitale al punto di poterla manipolare per fini più o meno nobili). È molto difficile trovare un progetto audiovisivo che consideri un uso meno prevedibile dei mezzi digitali e dei social network.

## GIOCHI DI GUERRA IN TEMPO DI PACE

Spesso dimentichiamo che internet, come molta della tecnologia che utilizziamo nella vita di ogni giorno, nasce per l'uso militare. Eppure uno dei primi film che vede dei minorenni sottovalutare la potenza dei computer in rete non dimentica fin dal titolo questa bellicosa origine. Nel 1983 *War Games - Giochi di guerra* concentra la Guerra Fredda, la paura di un conflitto nucleare e la diffidenza per una tecnologia tanto potente quanto incomprensibile in un film avventuroso, interpretato da adolescenti ma capace di evocare anche le paure degli adulti.

David Lightman è un dodicenne appassionato di informatica e vuole utilizzare le proprie capacità di hacker per forzare il server di un'azienda californiana, in modo da provare una nuova linea di videogiochi prima che venga immessa sul mercato. In realtà David entra nel NORAD, un supercomputer creato per rispondere a un eventuale attacco sovietico, capace di imparare dai propri errori tattici e di elaborare strategie difensive e offensive a partire da giochi di simulazione. David scambia la lista delle simulazioni del NORAD per i nuovi giochi e inizia una partita che si svolge in un ambiente virtuale ma ha tragiche ripercussioni sul mondo reale. Dopo aver innescato il *countdown* per bombardare con testate termonucleari la Russia, David disattiva il NORAD obbligandolo a giocare a Tris contro se stesso e a concludere la partita senza un vincitore. La morale di questa storia è contenuta nella frase-slogan del film: "l'unica mossa vincente è non giocare", rivolta più all'entusiasmo interventista dell'esercito che alla curiosità da "smanettone" di David.

In *War Games* vediamo anticipati i timori e gli entusiasmi dei decenni seguenti: l'attesa spasmodica delle novità tecnologiche, tanto pressante da spingere a compiere un reato; l'interazione tra il piano virtuale e quello reale; e le competenze dei più giovani, capaci egualmente di distruggere e salvare il mondo. Da David Lightman discendono tutti i ragazzini che nei film e nelle serie televisive dimostrano abilità informatiche quasi innate e precluse alla maggior parte degli adulti. Nel frattempo le paure degli anni Ottanta sono state sostituite da nuovi fantasmi. *Hackers* (1995) inizia con la condanna di Dade Murphy, un undicenne che ha mandato in crash Wall Street: fino alla maggiore età non potrà usare o possedere un computer. Scaduta la prescrizione Dade ricomincia ad hackerare sistemi e sfidare possibili rivali informatici. L'aspetto più interessante del film sta nelle sue premesse ovvero la giovanissima età di Dade e la sua incuranza nel danneggiare la società in cui vive per il puro gusto della sfida e non per un motivo ideologico. Da un punto di vista pedagogico il film è piuttosto ambiguo: se da un lato mostra le conseguenze del compiere atti illegali, dall'altro è innegabile che Dade e i suoi amici esercitino un potente fascino su chi ha scritto e diretto il film oltre che sugli spettatori. Anche quando le loro abilità informatiche vengono usate per una giusta causa il loro atteggiamento rimane quello di eroi romantici e maledetti, in aperto conflitto con la società.

Un'altra evoluzione digitale dell'eroe anarchico e romantico molto amata dal cinema è quella del giocatore virtuale professionale che cerca però un riscatto nella vita reale. Il gioco può essere molto serio e spietato e da esso possono dipendere le sorti di un'intera specie. È il caso di *Ender's Game*: Andrew "Ender" Wiggin fa parte di un gruppo di ragazzini altamente dotati selezionati dall'esercito per diventare soldati scelti da impiegare contro una razza aliena che minaccia la Terra. Tutto l'addestramento è composto da giochi di simulazione, sia fisici che mentali, capaci di migliorare la velocità di scelta e i riflessi dei futuri soldati. Pur non uscendo da un ambito bellico e competitivo, il film mette l'accento su alcune caratteristiche che si sviluppano proprio attraverso i videogiochi, mostrandone anche le potenzialità positive e non solo la natura alienante o negativa. Grazie alla velocità d'azione, Ender riuscirà a proteggere l'umanità e, nello stesso tempo, a impedire la persecuzione ed estinzione del nemico ormai battuto.

In *Ready Player One* il gioco individuale diventa una forma di promozione sociale perché giocando all'interno di OASIS (la realtà virtuale che allevia la fatica di vivere in un mondo sempre più ingiusto e inquinato) si può vincere tanto denaro da cambiare per sempre il corso della propria vita. Ma al giovane protagonista è affidato un compito molto più immateriale ed essenziale: riscoprire il gusto del gioco, ricordare quando internet era utilizzato solo da chi lo

conosceva bene e i giochi online erano sinonimo di curiosità e scoperta, non di chiusura e pigrizia mentale. A Wade Watts (e al suo avatar dall'evocativo nome di Parzifal) viene anche chiesto di regolare la relazione tra gioco e vita reale, chiudendo OASIS una volta alla settimana per non perdere il contatto con il mondo tangibile. In pratica, il cinema affida ai più giovani quello che gli adulti non riescono a fare: spegnere ogni tanto la connessione.

Si potrebbe dunque affermare (così come accade nella vita reale) che nel cinema ci sia una netta separazione tra gli utenti passivi e coloro che conoscono, utilizzano e modificano il linguaggio informatico. Se questa distinzione vale per i film con protagonisti adulti (si veda ad esempio *Nirvana*, *Strange Days*, *The Net-Intrappolata nella rete*, *The Social Network* ma anche la sit-com satirica *IT Crowd*) nei film con protagonisti adolescenti si schematizza ancora di più: i più tecnologici, prima derisi, hanno il loro momento di gloria; gli entusiasti carenti di conoscenze imparano la cautela insieme a qualche nozione basilare di *netiquette* e i bulli impenitenti trovano il loro castigo nel cinema horror.

## L'INFERNO DIGITALE

Il cyberbullismo, l'adescamento e la prostituzione online di minorenni trovano spazio nelle trasmissioni di attualità e denuncia ma al cinema il problema e la sua soluzione si spostano su un altro piano, metafisico e simbolico: il cinema di genere horror. Il pubblico di riferimento è da sempre quello più giovane e inquieto e l'horror è il perfetto contenitore di tutte le paure ataviche o indotte da una veloce accelerazione tecnologica o da un'improvvisa trasformazione sociale. Se la corrente elettrica ha generato Frankenstein e il consumismo sfrenato gli Zombie di Romero, internet ha generato il bullo digitale insieme al suo castigo. Nei film horror adolescenziali occidentali il motivo che scatena il dramma è legato o al rifiuto dei coetanei di stringere amicizia sui social network o a atti di cyberbullismo (*Unfriended*, *Friend Request - la morte ha il tuo profilo*). Altri film partono da premesse più frequenti ma le amplificano attraverso l'uso dei telefoni cellulari e lo streaming video: ad esempio la ragazzina psicopatica che in *#Horror* uccide le amiche con cui avrebbe dovuto condividere un "pigiamata party" usa i video mandati alle superstiti come una grancassa mediatica che amplifica la paura delle vittime e ingigantisce il desiderio di vendetta dell'assassina. Più originale è la trama di *Selfie from Hell* in cui un adolescente in coma manda alla cugina dei selfie che testimoniano della sua battaglia con un'entità maligna nascosta nelle profondità del Dark Web (una sorta di zona buia e malfamata di internet in cui, come nella realtà, si svolgono i traffici illeciti). La posta in gioco di questa battaglia virtuale è il risveglio del protagonista.

Per certi versi il film del 2018 sembra riprendere il tema di *Kairo* (2001) il film di Kiyoshi Kurosawa in cui le persone che accedono ad alcune stanze virtuali proibite scompaiono o ritornano solo per suicidarsi, sopraffatte dalle immagini di solitudine e desolazione che hanno visto. Come si può osservare confrontando le date di uscita, la fascinazione e la paura per le potenzialità e le minacce di internet colpisce l'estremo Oriente prima di quanto non accada nell'Occidente industrializzato. Paese caratterizzato da una rapida e pervasiva diffusione della tecnologia digitale e contemporaneamente capace di conservare viva e familiare una ricca tradizione folkloristica, il Giappone ha dato vita, alla fine degli anni Novanta del XX secolo, a un fortunato filone horror, noto come psycho-horror. In questi film è dato ampio spazio dalla psicologia dei protagonisti coinvolti in spaventosi fatti soprannaturali (sparizioni seriali e morti

improvvisi di giovanissimi spesso incauti e sprezzanti) ma soprattutto viene data profondità emotiva alle entità inafferrabili e fatali che stanno all'origine di questi atti. Mossi spesso dal rancore per un crudele rifiuto che ne provoca una morte violenta lasciata impunita, questi esseri utilizzano tutti i mezzi tecnologici a disposizione per placare la loro furia: fotografie, audiovisivi, televisori, videoregistratori, cerca-persone, cellulari o e-mail. Ognuno di questi mezzi permette loro di arrivare ovunque, soprattutto dove non sono invitati, e di trasformarsi in una metafora universale della pervasività della comunicazione interpersonale contemporanea.

Nell'animazione giapponese il tema si approfondisce chiamando in causa la fusione tra naturale e artificiale: intelligenze artificiali possono occupare corpi fisici o, viceversa, intelligenze naturali possono migrare in diversi corpi artificiali; molto spesso i protagonisti di questi film sono giovanissimi come nel caso di *Ghost In the Shell* o *Alita*. Nel 1998 viene realizzata una serie animata in cui non solo naturale e artificiale si confondono ma in cui viene anticipato il timore di perdersi nella rete e di non distinguere più la realtà dal suo simulacro. *Serial Experiments Lain* inizia con la morte di un'adolescente e con le e-mail che vengono inviate dal suo indirizzo ad alcune coetanee. All'inizio si pensa a uno scherzo di cattivo gusto ma lentamente si concretizza il sospetto che la ragazza sia stata spinta al suicidio da un gioco online presente nel wired (un sinonimo per internet). Lain, una delle studentesse coinvolte, incomincia a indagare e scopre di possedere una sorta di gemella digitale in rete, un'entità molto diversa da lei ma primaria e originale: non è la ragazza virtuale (di fatto un programma antropomorfo) a derivare da quella in carne e ossa ma il contrario. Tutta la realtà di Lain viene messa in discussione: i suoi genitori sono attori, i suoi ricordi sono indotti. Nella speranza di riunire i due piani distinti della propria esistenza Lain cerca di far collidere il mondo virtuale con quello reale ma, comprendendo la gravità dell'azione, preferisce resettare il sistema e cancellare il proprio programma dalla memoria del mondo reale. La serie televisiva affronta con largo anticipo rispetto alla situazione italiana, molti dei timori del mondo contemporaneo, primo fra tutti la confusione tra i piani dell'esistenza quotidiana e virtuale e successivamente l'estrema fragilità degli adolescenti nei confronti di entrambe. Il corrispettivo occidentale di Lain potrebbe essere Tom Harvey, protagonista di *iBoy*. Colpito alla testa da una pallottola mentre cerca di telefonare, Tom si risveglia dal coma e scopre che alcuni frammenti del suo cellulare sono ormai parte integrante del suo cervello. Si ritrova così con un superpotere che gli permette di ascoltare le telefonate e controllare a occhio nudo le informazioni digitali. Tom cerca di riportare la legalità nel quartiere in cui vive e nel farlo sovraccarica il proprio cervello in modo che una volta sconfitto il boss locale anche i suoi poteri scompaiono, azzerando un'anomalia tanto potente quanto potenzialmente pericolosa.

## QUANDO LA REALTÀ DIGITALE AIUTA A CAPIRE IL MONDO REALE

Se l'immagine dei servizi online che dà il cinema è spesso negativa, nella realtà la facilità di accesso alle informazioni e alle persone fisiche che essi garantiscono può essere un utile strumento di istruzione e divulgazione, come ha dimostrato l'emergenza sanitaria generata dalla pandemia da Covid-19: nell'impossibilità di recarsi a scuola, e tra mille difficoltà e ripensamenti, l'utilizzo di piattaforme condivise, aule virtuali e social network ha permesso di evitare che gli studenti di ogni ordine e grado si disperdessero o si isolassero più di quanto già non richiesto dalla profilassi. La recente esperienza della quarantena potrebbe in futuro modificare l'atteggiamento del cinema italiano verso il fenomeno, ancora molto sospettoso

e negativo. I social network infatti sono chiamati in causa quando si parla di cyberbullismo, di dipendenza, di pericolosi giochi online e di adescamento di bambini e adolescenti. Per un *Infernet* che mostra gli abissi digitali in cui la gioventù può cadere non c'è un "paradiso" che mostri le possibilità comunicative e organizzative che possiede la rete senza prima calcare morbosamente la mano sulla sua pericolosità. La spiegazione del perché i social network interessino i registi italiani solo se sono correlati a utenti adulti o se stigmatizzano l'aggressività degli adolescenti può dipendere da due fattori: lo streaming di video, film e serie televisive sta sottraendo alle sale cinematografiche una quantità rilevante di pubblico, soprattutto al di sotto dei 25 anni ed è inevitabile che della concorrenza si veda solo il lato peggiore; inoltre registi e spettatori sono spesso adulti spaventati dalla tecnologia digitale, dalla sua pervasività, dal suo fascino e dalla sua potenziale pericolosità. Ne segue che i film sono pensati da e destinati ad adulti che cercano una rappresentazione stereotipata del bambino o del ragazzo che utilizza internet, una rappresentazione che li asseconi nella convinzione che non si possa usare internet in modo responsabile e sicuro perché sono i più giovani a essere indistintamente irresponsabili. Nella realtà gli adolescenti si connettono anche per organizzare flash mob e manifestazioni a favore dei diritti umani o dell'ambiente, non solo per compiere azioni criminali. Ed esistono ragazze come la diciassettenne Feroza Aziz che usa TikTok in modo intelligente, dimostrando una conoscenza della rete e dei suoi mezzi da vera nativa digitale: apparentemente il suo è un video di make-up ma l'audio non descrive il miglior modo per tenere in ordine le sopracciglia bensì denuncia, aggirando la censura, le violenze contro i musulmani in Cina.

Dunque un utilizzo meno scontato e propositivo della tecnologia esiste e si può sensibilizzare il pubblico perché sia consapevole del suo uso creativo e civile. Senza avere il cervello digitalizzato come Tom Harvey anche due giovani napoletani, se ben guidati da un regista, possono documentare la realtà in cui stanno crescendo, denunciandone gli abusi criminali ma evidenziando anche i lati positivi, umani e affettivi, del rione in cui vivono. Agostino Ferrente voleva raccontare la storia di Davide Bifulco, un ragazzo di sedici anni, incensurato, ucciso la notte del 5 settembre 2014 da un carabiniere che lo aveva scambiato per un latitante. Mentre si trova in un bar insieme al padre della vittima il regista incontra Piero, il cameriere. Piero ha fretta di terminare il turno per andare alla festa della Madonna dell'Arco. Ferrente gli propone di filmare la più importante cerimonia religiosa popolare napoletana a una condizione: Piero dovrà essere sempre presente nell'inquadratura. Le riprese di Piero sono originali e toccanti e quando al bar si presenta Alessandro, amico di Piero, chiedendo di partecipare al documentario il regista coglie al volo l'opportunità di realizzare un audiovisivo nuovo sotto tutti i punti di vista. Ed è così che nasce *Selfie*. In questo modo uno strumento narcisistico ed egotico come l'autoscatto si trasforma in un mezzo intimo, capace di sondare la profondità non solo dell'animo dei ragazzi ma dell'intero rione Troiano, restituendone un'immagine complessa, libera da stereotipi o facili pietismi. Come osserva il regista, l'esperienza di cameraman ha insegnato a Piero e Alessandro molte cose su loro stessi, sui loro diritti e doveri e sulle possibilità di costruire un futuro lavorativo e affettivo soddisfacente. Il documentario è dunque un invito agli educatori, insegnanti e genitori per ripensare non solo all'uso dei mezzi tecnologici digitali ma anche all'atteggiamento verso i mezzi stessi: internet, i social network, lo streaming audio e video sono qui per rimanere e un loro uso consapevole e costruttivo è possibile e necessario.

## FILMOGRAFIA

- #Horror*, Tara Subkoff, Stati Uniti, 2015.
- Alita-Angelo della battaglia*, Robert Rodriguez, Stati Uniti, 2019.
- Ender's Game*, Gavin Hood, Stati Uniti, 2013.
- Friend Request – La morte ha il tuo profilo*, Simon Verhoeven, Germania, 2016.
- Game Therapy*, Ryan Travis, Italia, Stati Uniti, 2015.
- Ghost in the Shell*, Mamoru Oshii, Giappone, 1995.
- Hackers*, Iain Softley, Stati Uniti, 1995.
- iBoy*, Adam Randall, Regno Unito, 2017.
- Infernet*, Giuseppe Ferlito, Italia, 2015
- IT Crowd*, Graham Linehan, Regno Unito, 2006/2013 (serie televisiva).
- Kairo*, Kiyoshi Kurosawa, Giappone, 2001.
- Nirvana*, Gabriele Salvatores, Italia, Francia, 1997.
- Ready Player One*, Steven Spielberg, Stati Uniti, 2018.
- Selfie from Hell*, Erdal Ceylan, Canada, 2018.
- Selfie*, Agostino Ferrente, Italia, 2019.
- Serial Experiments Lain*, Ryūtarō Nakamura, Giappone, 1998 (serie televisiva)
- Social Network*, David Fincher, Stati Uniti, 2010.
- Strange Days*, Kathryn Bigelow, Stati Uniti, 1995.
- The Net – Intrappolata nella rete*, Irwin Winkler, Stati Uniti, 1995
- Unfriended*, Leo Gabriadze, Stati Uniti, 2014.
- War Games – Giochi di guerra*, John Badham, Stati Uniti, 1983.



**Istituto degli Innocenti**

Piazza SS. Annunziata, 12 - 50122 Firenze

tel. 055 2037363 - fax 055 2037205

email: [biblioteca@istitutodeglinnocenti.it](mailto:biblioteca@istitutodeglinnocenti.it)

[www.minori.gov.it](http://www.minori.gov.it)

[www.minoritoscana.it](http://www.minoritoscana.it)

[www.istitutodeglinnocenti.it](http://www.istitutodeglinnocenti.it)

