

Michele Facci, Serena Valorzi e Mauro Berti

Generazione Cloud

*Essere genitori ai tempi
di smartphone e tablet*

Erickson

Indice

<i>Introduzione</i>	9
<i>Capitolo primo</i>	
Nativi digitali: se esistono, chi sono?	11
<i>Capitolo secondo</i>	
Avatar: l'identità digitale	25
<i>Capitolo terzo</i>	
In famiglia tra le Nuvole	43
<i>Capitolo quarto</i>	
Emozioni e relazioni nell'Era digitale	61
<i>Capitolo quinto</i>	
Libertà o video-trappola? Le nuove dipendenze	83
<i>Capitolo sesto</i>	
La scuola nell'Era digitale	105
<i>Capitolo settimo</i>	
Consigli pratici	115
<i>Glossario</i>	127
<i>Ringraziamenti</i>	131
<i>Bibliografia</i>	133

Introduzione

Per la prima volta l'uomo ha vissuto una rivoluzione che, in pochi anni, ha cambiato radicalmente il mondo intero e non solo un popolo o una nazione. La rivoluzione digitale avvenuta negli ultimi decenni ha portato la diffusione di nuovi strumenti che si sono distribuiti rapidamente a livello globale mettendo potenzialmente in comunicazione (*collegando*) l'intera umanità. Questi cambiamenti hanno influenzato gli stili di vita, di comunicazione, di socializzazione e di organizzazione dei popoli, ponendo nuove sfide alle società civili e ai governi, alle aziende ma anche — e in particolare — alle famiglie e alle scuole.

Genitori e insegnanti si trovano infatti a dover crescere e educare generazioni di bambini, i cosiddetti *nativi digitali*, che utilizzano spesso strumenti sconosciuti dagli adulti e li usano in modo più naturale, più veloce e spontaneo. Talvolta scoprono questi strumenti senza che nessuno gliene spieghi pericoli e potenzialità, senza che qualcuno possa regolamentarne l'esplorazione e l'utilizzo. Anzi, accade che siano i figli a spiegare ai genitori come si usa qualche funzione di un particolare telefono cellulare piuttosto che di un programma per computer.

Scopo di questo libro è fornire agli educatori non delle competenze tecniche o informatiche, quanto piuttosto quella cornice culturale che può aiutare e sostenere la loro azione educativa quotidiana.

Nel libro si presentano quindi nei primi capitoli le grandi innovazioni tecnologiche degli ultimi decenni, in particolare sottolineando i riscontri sociali — e psicologici — che hanno portato

nella società. Si affronteranno i pericoli e le potenzialità delle nuove tecnologie, andando a trattare temi come quello della legalità e della privacy nei vari contesti e situazioni in cui le tecnologie sono impiegate; si rifletterà su quanto le tecnologie possano modificare aspetti emotivi e cognitivi di bambini e ragazzi, affrontando anche le possibili problematiche psicologiche che possono manifestarsi nel loro uso non consono.

Preso atto di questi dati storici e acquisita una certa consapevolezza rispetto ai cambiamenti tecnologici e sociali in atto, si guiderà il lettore nel comprendere come queste conoscenze possano essere tradotte in azioni educative quotidiane a sostegno della crescita e dello sviluppo dei bambini e dei giovani. Pare quindi importante premettere che non si tenderà ad affermare che è bene allontanare i giovani dalle tecnologie: questo approccio risulterebbe anacronistico e controproducente in quanto ne comprometterebbe il futuro personale e professionale. Non si tratta di respingere le tecnologie, quanto piuttosto di favorirne un uso corretto, consapevole e responsabile, cercando quindi di accompagnare i bambini nell'esplorazione del mondo digitale, fornendo loro quegli alcuni strumenti conoscitivi utili affinché possano, crescendo, imparare a orientarsi con senso critico e responsabilità nell'Era digitale.

CAPITOLO SECONDO

Avatar: l'identità digitale

Il mondo virtuale consente di creare identità fittizie e di interagire come se fossimo una persona diversa da quella che siamo; i nostri figli possono fare guerre senza combattere, uccidere senza macchiarsi di sangue come avviene nei giochi di ruolo computerizzati e possono fare mille altre cose ancora in cui manca l'altro reale, perché l'altra persona con cui magari stanno giocando sta a sua volta giocando con un'identità fittizia. (Tonioni, 2011, p. 689)

I nativi trascorrono ore a giocare al computer — e non con il computer — assieme ai loro amici virtuali o concreti, entrano nel mondo digitale, assumono forme e ruoli in funzione del gioco e insieme combattono, collaborano, costruiscono, conquistano, esplorano, comunicano. Ecco i giochi on-line: luoghi virtuali dove ognuno proietta un proprio avatar, ovvero un'immagine di sé, una proiezione di se stessi nel mondo virtuale, dove si può essere un orco, un elfo, un giocatore di calcio o qualsiasi altra cosa.

AVATAR

Avatar è un parola che esprime un concetto della religione induista che potremmo tradurre con colui che discende: l'incarnazione di una divinità, un'entità metafisica che entra nel mondo fisico. Negli ultimi decenni il concetto di avatar è mutato facendo riferimento alla proiezione della mente umana nel mondo virtuale.

L'idea che qualcosa dell'uomo possa essere proiettato in un altro mondo o dentro un altro oggetto è molto diffusa nella letteratura;

forse gli esempi più eclatanti si possono trovare nei libri di Tolkien: *Il Signore degli Anelli* è un personaggio oscuro che ha proiettato in un anello parte del suo spirito. Ma anche gli *horcrux* della saga di *Harry Potter* sono in effetti oggetti all'interno dei quali Voldemort incarna frammenti della propria anima. Il mondo del cinema presenta invece la trilogia dei film *Matrix* dove si delinea una realtà concreta e una virtuale. Le persone possono entrare nella realtà virtuale (*Matrix*) per mezzo di una proiezione digitale del proprio io (avatar), creando quindi una sorta di immagine di sé che viene proiettata nel mondo virtuale, comandata però sempre dalla mente che, fisicamente, rimane nel mondo concreto, ma alla quale viene data la sensazione di essere completamente (e realmente) immersa nel mondo virtuale. Infine, non si può non citare il noto colossal di James Cameron: *Avatar*, termine utilizzato nel film per indicare dei corpi umanoidi che possono essere controllati attraverso la mente umana; è quindi possibile vestire completamente un altro corpo, nel caso del film, adatto alla sopravvivenza su un pianeta ostile per l'uomo.

Si chiama avatar l'identità che si assume all'interno della rete, sia questa un orco, un elfo o un soldato. Avatar è la proiezione delle persone reali nel mondo virtuale di *Matrix*, piuttosto che il corpo costruito per abitare sul pianeta Pandora del film di James Cameron. Avatar è una proiezione, un modo non solo per vedere o controllare la realtà virtuale, ma per entrarci e interagirci.

Negli anni Novanta i giochi per computer erano poco diffusi rispetto a oggi, i monitor avevano solo 16 colori, la visione era di bassa qualità, in due dimensioni e in generale il livello di realismo che questi giochi costruivano era abbastanza basso. Nonostante questo, hanno comunque avuto la capacità di attirare, affascinare, quasi ipnotizzare generazioni di giocatori. Per fare un esempio concreto si può pensare al noto gioco *Prince of Persia*, ripreso poi anche in un film di notevole successo. Le prime versioni del gioco giravano all'interno di un programma, MS DOS, dove per caricare il gioco era necessario inserire un floppy disk, quei dischetti neri che probabilmente i nativi digitali non hanno nemmeno mai visto. Una volta inserito il disco, era necessario scrivere quelle righe di comando necessarie a far partire il gioco e occorreva poi attendere il caricamento. Non solo: ogni volta era necessario ricominciare dall'inizio, il gioco era ripetitivo e non lasciava spazio all'improvvisazione. Oggi, lo stesso gioco è rea-

lizzato in tre dimensioni, con 16 milioni di colori, è possibile salvare l'avanzamento nel videogioco, per caricarlo non occorre conoscere alcuna stringa di comando. È evidente come il livello di realismo che si presenta in questi videogiochi è estremamente elevato, di conseguenza, gli stessi hanno una grande capacità di affascinare i nostri sensi e la nostra mente. Gli stessi danno infatti anche dei feedback attraverso suoni, vibrazioni, messaggi scritti o video. Senza contare infine, che in moltissimi giochi l'avversario non è il computer, ma un altro giocatore, magari collegato dall'altra parte del mondo. Ecco allora che nel mondo digitale proiettiamo un'identità, con un carattere, delle caratteristiche somatiche, un nome, una reputazione e via dicendo. Ma questo non accade solo nei videogame in cui appunto si potrebbe fingere di essere un orco, un elfo o quant'altro: accade anche nei social network. L'avatar è l'identità digitale che assumiamo nel mondo virtuale. Si noti che *virtuale* non è affatto sinonimo di *irreale*. Il mondo virtuale esiste, c'è. Un avatar potrebbe quindi essere anche l'identità che viene creata in un social network: ci sono le foto e i video, ciò che piace e ciò che non piace, ci sono gli amici, cosa si fa nella vita e tutto ciò che può profilare e descrivere un'identità. Possibilmente si cercherà di avere un profilo molto bello, con foto simpatiche, originali, attraenti: più ci guardano, più ci sentiamo visti, forse anche osservati, ma forse è quello che si vuole, quello di cui c'è bisogno.

Certo i genitori devono firmare lunghe autorizzazioni per concedere il consenso al trattamento dei dati quando iscrivono i loro figli a scuola, poi però gli stessi figli forniscono a Facebook una quantità inimmaginabile di dati che vengono convertiti in denaro grazie all'invenzione della pubblicità adattata al target: hai scritto a un tuo amico che ti piace il golf? Ti faremo vedere qualche pubblicità sul golf.

Non solo, si apprende che l'amicizia la si deve chiedere, invece che dare, si comprende inoltre che è tutta una questione di numeri e di clic. La relazione di amicizia si riduce talvolta a un clic. Certo, non è sempre così. Eppure, ci si renda conto che i ragazzi spesso dichiarano di avere 300, 500, 1000 amici su Facebook. Non li chiamano «contatti» o «conoscenti». E perché li chiamano amici se amici di fatto non sono? Cos'è un amico per loro? Ma anche qui ci si chiede: li educiamo, li accompagniamo nella scoperta dell'Altro?

Oppure lasciamo che da soli i bambini, magari chiusi nelle loro stanze, esplorino il mondo di internet e conoscano quindi nuove persone in totale autonomia e solitudine?

Il touchscreen

Il primo tentativo se non di entrare, almeno di avvicinarsi al mondo virtuale, è rappresentato dalla larga diffusione della tecnologia touchscreen, ovvero degli schermi sensibili al tocco. Non serve più una tastiera, un mouse e nemmeno un pennino, basta toccare direttamente lo schermo e sembra di toccare con le nostre dita l'universo che sta dietro quel pezzo di vetro. Attraverso questa tecnologia è possibile sfiorare il titolo di una canzone per riprodurla, scrivere dei testi per mezzo di una tastiera digitale che compare sullo schermo, ingrandire un'immagine con semplici gesti delle dita. Gli schermi touchscreen rendono più semplice l'interazione con la tecnologia e per questo sono sempre più largamente utilizzati in vari contesti, dagli sportelli bancomat ai telefoni cellulari, dalle biglietterie automatiche ai lettori MP3.

I monitor touchscreen permettono di interagire con il mondo digitale senza la mediazione di periferiche specifiche come mouse o tastiera, la mente può entrare in contatto diretto, toccando e comandando concretamente il virtuale. Questo pare essere un passo effettivamente innovativo, tale da poter giustificare l'inizio di un vero cambio generazionale.

Ma se il touchscreen vuole solo abbattere le barriere per avvicinare al digitale in un modo più interattivo, il cinema da tempo, con la magia del 3D, fantastica sulla possibilità di condurre lo spettatore anche «fisicamente» all'interno della proiezione. Il mondo del cinema ha iniziato a formulare i primi tentativi di creazione di una visione tridimensionale già a partire dai primi del Novecento, ma è solo intorno agli anni Cinquanta e Sessanta che iniziarono a circolare gli occhiali con una lente rossa e una lente blu, detti *occhiali anaglifici*, che permettevano di rendere la profondità nella visione di un film e quindi regalavano un'esperienza tridimensionale al cinema. Bisognerà aspettare il 2003 per avere una svolta concreta nella diffusione del

3D, con l'uscita di *Ghosts of the Abyss* di James Cameron e, a seguire, una serie di film di successo, tra i quali *Polar Express* della Warner Bros o il più recente *UP* della Walt Disney Pictures e della Pixar, tutti rigorosamente in 3D. Tuttavia, il colossal che forse ha maggiormente favorito la diffusione del 3D è stato proprio *Avatar* della 20th Century Fox realizzato da Cameron, e forse non è un caso. I protagonisti vengono proiettati nel mondo di Pandora attraverso il loro avatar, gli spettatori vengono proiettati in quell'universo attraverso la tecnologia 3D che sicuramente rende più coinvolgente ed emozionante l'esperienza della visione di un film.

Dal 3D all'intelligenza artificiale

Non ci si può limitare a controllare il digitale: è l'ora di entrarci. Vedere un film in 3D affascina i sensi, sembra che la mente entri nella televisione o che i personaggi entrino nella testa. Se poi pensiamo di poter utilizzare un videogioco in 3D e quindi interagire con il mondo virtuale a tre dimensioni, la realtà che si crea è particolarmente immersiva e ci sembrerà di respirare l'aria del mondo digitale.

Nell'ottica di ridurre i medium che permettono di controllare il digitale, Microsoft ha prodotto Kinect, un accessorio collegabile alla Xbox 360. Con questa tecnologia non solo è possibile controllare il mondo virtuale senza l'ausilio di alcuno strumento, ma è anche concesso entrarci concretamente. Kinect è infatti in grado di leggere i movimenti del corpo umano per cui un giocatore, davanti alla televisione, potrà correre, saltare, utilizzare una racchetta da pingpong, sparare piuttosto che guidare un'automobile semplicemente muovendosi, senza toccare nulla. Sarà Kinect a interpretare quei movimenti e pilotare il gioco, rendendo così un livello di realismo senza precedenti. Non servono più periferiche, non servono più strumenti: il proprio corpo è sufficiente per comunicare con il mondo digitale. E con questo ci si avvicina alla vera rivoluzione: per chi ha conosciuto il telecomando per la televisione, utilizzare uno strumento che senza l'utilizzo di fili è in grado di controllare un videogioco non è poi così rivoluzionario. Per chi ha conosciuto il telefono, l'idea di poter comunicare con persone lontane non è così sconvolgente, anche se