

La guerra dei Puffi?

Gli effetti della tecnologia nella nostre vite e sulla personalità.

di ELISA CATALDI



“Qual era il tuo giocattolo preferito da bambino?” I Lego, i Puffi, i soldatini o le Barbie?

Certo, forse queste saranno le risposte più comuni per i ragazzi della mia generazione, cioè tutti coloro che sono nati tra il 1975 e il 1985.

Ma se si pone la stessa domanda ai ragazzi nati negli anni Novanta che risposte vi aspettereste??? Forse sarebbero in pochi coloro che vedono come gioco preferito un peluche o le “costruzioni”. È più facile aspettarsi risposte tipo: la PlayStation, o bambole super fashion, che fanno shopping o che vanno al party in piscina.

Vorrei cercare di ragionare sul perché e per quali motivi sia cambiato il modo di concepire il divertimento per i ragazzi d’oggi.

Tutta colpa delle tecnologie? Sicuramente lo sviluppo esteso d’internet ha contribuito a modificare le abitudini non solo dei bambini e dei ragazzi, ma anche degli adulti. È cambiato il modo di rapportarsi al lavoro, all’intrattenimento e alla socializzazione.

Negli ultimi anni le possibilità di accesso e di scelta degli utenti sia dei “vecchi media” – la radio, la televisione, la stampa – che dei “nuovi media” – Internet e le altre forme di tecnologia informatica – sono cresciute a un ritmo straordinario. Nello stesso tempo, le distinzioni tra pubblicità, intrattenimento ed informazione si vanno confondendo sempre di più, mentre la globalizzazione dei media rende sempre più difficile monitorare, e ancor meno controllare, i contenuti e la loro distribuzione. Questo nuovo ambiente mediale offre grandi opportunità, ma pone anche grandi sfide di natura etica e sociale.

La sfida più difficile, ma più importante per la società, è quella di dare ai ragazzi la capacità di capire e usare le nuove tecnologie in maniera critica e costruttiva.

I film o i programmi televisivi oggi propongono, senza troppo rispetto per i minorenni, immagini di sesso e violenza. Le fasce d’orario protette esistono nella formalità. Oggi è diventata abitudine vedere film in cui, senza mezzi termini, si parla di problemi etici e sociali come l’uso delle droghe o la violenza tra i giovani.

Ma il problema non lo pone soltanto la tecnologia. Forse si tratta di un circolo vizioso. La società cambia perché i media subiscono evoluzioni che permettono oramai qualsiasi tipo di approccio al mondo digitale; allo stesso tempo il corpo sociale si impadronisce della nuova tecnologia, la fa sua. L’assimila e la modifica a proprio piacimento. Come? Usandola in modo corretto? Adeguato o meno? Internet fornisce una moltitudine di informazioni; giochi e immagini, teoricamente vietate ai minori e violente, diventano accessibili con un click.

Gli stili di vita e i modelli proposti dalla televisione portano allo sviluppo di giocattoli e programmi per ragazzi che non hanno più nulla a che fare con i “vecchi” e “semplici” Puffi blu. La distinzione tra programmi per adulti e programmi per bambini, non troppi anni fa, era più netta. Il tempo che i bambini dedicavano alla televisione era solo una minima parte rispetto

a quello occupato dal gioco, dalla scuola e dalla vita familiare. Oggi i programmi d’intrattenimento la fanno da padrone soprattutto nelle ore “più calde” della giornata, scene di violenza e di sessualità spinta sono presenti persino nei programmi dedicati ai bambini e ai ragazzi, la pubblicità è pervasiva e accattivante. Per molti bambini il tempo trascorso davanti alla TV si è dilatato a dismisura tanto che questa “scatola nera” è stata definita la “baby-sitter elettronica”. Oggi non è più possibile tracciare un confine netto tra programmi per adulti e programmi per bambini. Questo, forse, è il problema principale. La televisione ha un’influenza di notevole importanza sulla vita e sull’educazione dei bambini e dei ragazzi.

Gli ultimi anni hanno visto l’esplosione del mercato dei media elettronici che si rivolgono alla platea dei consumatori più giovani.

Anche intorno al mondo dei videogiochi la preoccupazione di genitori è rivolta sugli effetti e sulle possibili conseguenze sulla personalità, sulla vita affettiva e cognitiva dei piccoli fruitori. Preoccupazioni del tutto legittime soprattutto quando programmi televisivi e videogiochi diventano esperienze sostitutive di occasioni relazionali, quando il tempo di esposizione nell’arco della giornata si prolunga eccessivamente, quando gli stimoli sono inadatti all’età e a contenuto violento. Indubbiamente alcune volte i videogiochi, come per altro la stessa televisione, si trasformano in esperienze tutt’altro che positive fino a generare, nei casi estremi, vere e proprie forme di dipendenza caratterizzate da un coinvolgimento esclusivo e totalizzante.

Rimangono, però, indiscussi i vantaggi a livello cognitivo e mentale prodotti dall’introduzione e diffusione delle tecnologie informatiche, che hanno modificato temporalmente e spazialmente le forme della comunicazione, cambiando di conseguenza i processi di pensiero e le modalità di elaborare le informazioni.

È certo che i bambini di oggi, crescendo con il pc, vedranno in futuro questo strumento (quasi nato con loro) indispensabile e necessario per qualsiasi azione quotidiana. Vi è mai capitato di pensare, quasi non credendoci, come i nostri genitori potessero vivere da bambini senza tv e divertimenti d’ogni tipo? È così che i bimbi di oggi si chiederanno, allo stesso modo, come i loro fratelli più grandi, o i loro genitori, siano riusciti a crescere senza cellulare o senza internet! E tutto questo quasi pensando in assurdo!

Come sempre di fronte a cambiamenti di questa portata, il timore e la preoccupazione per un uso distorto e improprio sulle nuove generazioni deve mantenersi vigile per modulare non solo l’impiego dei videogiochi ma anche per selezionarne attentamente i contenuti, evitando quelli violenti. Ma questo è un problema molto grave di cui sembra che le società ricche e post industriali non se ne occupino abbastanza. Più la società vive nel lusso e nello spreco, nella facilità di provare esperienze pericolose e violente, più la stessa società parallelamente “promuove” questi stili di vita tra i giovani. Ecco che allora nascono videogiochi basati esclusivamente sulla violenza, sul sesso e sulla guerra.

Tecnologia positiva o negativa quindi? Difficile a dirsi. Sicuramente il problema principale non è quello di vedere se è la nuova tecnologia o la società che modificano gli stili di vita dei bambini e dei ragazzi. Non bisogna fare di un problema educativo di livello individuale e familiare un problema morale a livello comunitario. Perché la responsabilità dello sviluppo della personalità di ogni bambino e adolescente è da ritrovare nel genitore.