



24 L'EUDE rende malati?

Se l'EUDE stesso è una malattia, è una questione che devono chiarire gli esperti - di sicuro però c'è che l'EUDE *può rendere malati*.

L'argomento è serio. Si tratta dell'uso del televisore, del computer, di internet, del cellulare e di altri apparecchi elettronici e dei contenuti della comunicazione di massa. In un certo senso si tratta di un fenomeno unitario: del *tuffarsi in un mondo artificiale tramite la tecnologia*. È per questo che ritengo giusto trattare come unità l'intero ambito toccato. È semplice estrapolare dal rispettivo contesto per quali mezzi i miei argomenti valgono in modo particolare.

Di certo c'è che le giovani persone devono avere dimestichezza con i computer e con internet per la vita nella nostra società. Devono imparare quanto prima possibile a rinunciare al sistema a uno o due dita e ad utilizzare la tastiera nel modo giusto. Devono procurarsi informazioni utili e sapere utilizzare la tecnologia per risolvere qualsiasi tipo di problema. Tutto ciò è relativamente semplice ed è una questione di organizzazione scolastica razionale.

Da pedagoghi, tuttavia, dobbiamo affrontare la questione di come possano essere *utilizzate in modo sensato* le nuove conquiste tecnologiche e *come possano essere evitati danni morali e fisici*. L'esperienza, purtroppo, evidenzia nettamente che l'utilizzo di questi apparecchi può assumere dimensioni esagerate e malsane, e i contenuti possono legare l'utente in modo moralmente dubbio, influenzandolo negativamente. In questo caso si tratta di un *Eccessivo Utilizzo di Dispositivi Elettronici* - abbreviato da me in: EUDE.

Il motivo per cui un uomo sprofonda nell'EUDE risiede nello straordinario *fascino* che proviene dalle possibilità talvolta fantastiche della tecnologia informatica moderna. Il mondo intorno smette quasi di esistere. Tutti i sensi, tutti i sentimenti, tutti gli impulsi di volontà, tutti i desideri e tutta la forza d'immaginazione sono catturati da ciò che appare sullo schermo o fuoriesce dalle casse. Fame e sete perdono ogni significato, per non parlare degli obblighi al di fuori del mondo in cui si vive in carne e ossa.

Cos'è che causa questo fascino? Io la vedo così:

- Il mondo inventato dalla tecnologia moderna sullo schermo, nelle casse o nel casco cibernetico, *simula la vita*, si spaccia per vita. Si vedono mondi estranei, esseri fantastici, li si sente, si parla con essi, tutto ciò nonostante realmente non esistano. Quella che passa sullo schermo, però, non è vita reale. L'apparire di un essere non è una nascita, il suo svanire non è una morte. Il diventare più grandi non è crescita e la deformazione non è malattia. Le vibrazioni della membrana dell'altoparlante non sono la lingua umana, le sbalorditive soluzioni non sono riflessioni. Gli esseri artificiali non sono esseri autonomi, vivi e sensibili. Tuttavia, la simulazione affascina.
- Le possibilità della tecnologia ci liberano apparentemente del nostro legame con le categorie di base dell'esistenza: lo *spazio e il tempo*. Questi si relativizzano, diventano quasi insignificanti. Si può essere contemporaneamente in ogni luogo del mondo, partecipare virtualmente a tutto. In generale, la tecnologia rende possibile un incredibile aumento della velocità di vita. In questo modo viene incontro alla tendenza profonda della natura umana a cercare la rapida modifica della situazione.
- Il mondo artificiale, reso possibile dall'elettronica, offre all'individuo *un enorme ampliamento del suo ambito di potere*. Quasi tutto diventa disponibile: ogni brano musicale, ogni informazione, ogni immagine, ogni film. Tutto ciò che promette un qualsiasi tipo di piacere, può essere consumato in maniera istantanea e con dispendio minimo. È possibile inoltre risolvere dei problemi quasi impossibili con un paio di clic, quasi *en passant*. Enormi schiere di persone sono disponibili: con un solo clic è possibile contattare una persona che con tutta naturalezza risponderà alla chiamata, in qualsiasi situazione essa si trovi. E, grazie alla eccellente programmazione degli informatici competenti, è possibile creare in poco tempo qualsiasi tipo di

creatura, situazione, azione o persino interi mondi da soli, imponendo loro i tratti o i comportamenti che più aggradano. Si è dunque in grado di essere in un certo senso il Creatore.

- È affascinante anche la *strategia di battaglia* presente nella maggior parte dei giochi di computer, dove si vince sia nel semplice solitario contro un altro pensatore o in giochi di guerra contro un nemico cattivo. Visto così, non è certo un caso che gli utenti maschili divengano più dipendenti di quelli femminili.
- Infine, affascina anche solo il fatto che la tecnologia possa creare certe *meraviglie*. Sono avvincenti anche le storie inerenti, i compiti posti e le esperienze gratificanti dopo aver risolto un problema, così come le sbalorditive intuizioni dei programmatori, la perfezione della produzione e evidentemente anche l'inebriamento tramite i rumori di fondo.

Fino a che punto l'EUDE sia *dannoso* non può essere stabilito oggettivamente, poiché un eventuale danno concerne solo gli individui concreti, e questi forse imparano qualcosa dagli errori. È necessario invece spostare l'attenzione sui *pericoli*. C'è da distinguere tra i pericoli che derivano dall'EUDE stesso - senza considerare i contenuti concreti -, e i pericoli presenti nell'occuparsi di determinati contenuti.

Parliamo innanzitutto dei pericoli fondamentali, senza considerare i contenuti concreti:

- In generale restiamo consapevoli del fatto che, utilizzando dispositivi elettronici, viviamo in un mondo artificiale. Tuttavia, chi è vittima dell'EUDE, viene catturato sempre di più in un *mondo immaginario* e corre il pericolo di *non saper più distinguere tra realtà ed illusione* col passare del tempo. Il bimbo giapponese che voleva essere Superman e saltò dal grattacielo morendo, illustra il caso estremo. Al posto di una realistica percezione di se stessi appaiono fantasie di onnipotenza. Chi vive in un mondo immaginario perde sempre più il necessario legame con il mondo reale e sviluppa poca inclinazione ad assumersi responsabilità in esso.
- Chi passa ore o addirittura giorni davanti allo schermo, a lungo andare deve fare i conti con *danni agli occhi e alla postura*. A questi si aggiungono

un sovraccitamento ottico ed acustico, causato da un folle scintillio e da un rumore infernale, dal quale possono risultare nervosismo in generale, disturbo del sonno o altri problemi di salute. La spossatezza può limitare la capacità di concentrazione ed impedire all'utente eccessivo di adempiere ai suoi obblighi normali. Ciò ha conseguenze anche per quanto riguarda il comportamento durante la lezione e le prestazioni a scuola.

- Il passo tra gli inizi dell'EUDE fino alla vera e propria *dipendenza* è piccolo. Dipendenza da computer, internet e giochi sono varianti di dipendenza con i problemi ben conosciuti: dipendenza totale, perdita della realtà, danni fisici.
- L'EUDE *impedisce l'occuparsi* di attività e contenuti importanti per un sano sviluppo dell'animo dei bambini, semplicemente perché mancano il tempo e l'energia necessari. Si perdono per strada le attività pratiche, la lettura dei libri, le conversazioni, le esperienze comuni con famiglia e amici, le prove di uno strumento musicale, le scampagnate e il contatto con gli animali e le piante.
- Le giovani persone sono di per se soggette ai fenomeni di massa e alla manipolazione tramite correnti di moda. I moderni mezzi della comunicazione di massa favoriscono un'uniformazione del pensiero ed una *ideologizzazione* manipolativa dei bambini e degli adolescenti. Queste tendenze sono in contraddizione con l'obiettivo pedagogico di abilitare gli alunni ad una riflessione autonoma e ad azioni responsabili.

Si aggiungono ad essi anche quei pericoli che derivano da *giochi e immagini concreti e rappresentazioni manipolative in internet*. Non può stupire il fatto che questi mezzi moderni del tempo libero abbiano l'impronta dell'uomo in se: offrono di tutto, dall'infimo al meglio. Favoriscono il senso per la comunità e servono alle bande di malviventi. Tramite internet è possibile orientarsi e discutere di domande esistenziali della filosofia, della teologia, dell'arte e della letteratura; si può però anche scivolare giù nella più infima palude di tutto ciò che è riprovevole e criminale. Esistono «scene» per ogni cosa. Per i nostri figli si crea dunque il pericolo che possano scivolare in una delle scene distruttive e rimanerci impigliati. Vorrei menzionare particolarmente: pornografia in tutte le modalità, scenari violenti, consumo di droghe, ribellione contro ogni autorità, criminalità economica, estremismo politico, razzismo, istigazione al suicidio.

Chi, minimizzando il problema, controbatte dicendo che tutto ciò esisteva anche in passato, si dimentica di una differenza fondamentale: la partecipazione ad una scena, la sola creazione di un collegamento ad essa, una volta era legato ad un estenuante dispendio informativo e fisico. Per la mia generazione, ad esempio, il consumo di droghe non era un problema, poiché allora non si sapeva nulla della scena delle droghe esistente e non si sarebbe potuto accedere facilmente ad essa. Il consumo di droghe è diventato un problema a causa della semplice reperibilità. Internet ha reso tutto, non solo le informazioni utili, *accessibile in modo estremamente facile*. Bastano dei minimi movimenti dell'indice destro per arrivare su siti specifici e da lì poter girare in lungo e in largo per tutta la scena. Tutto ciò può accadere senza che i genitori possano accorgersene minimamente. All'inizio del fatale scivolare in una scena distruttiva può esserci semplicemente una normalissima curiosità.

Prendiamo l'esempio delle pagine «Pro-Ana»: delle ragazze anoressiche si rafforzano a vicenda a non prendere a se alcun cibo, affinché dimagriscano fino alle ossa. Le più furbe di loro gestiscono propri siti con le più raffinate tecniche di seduzione. La malattia Anorexia nervosa viene personificata e parla da amica soccorrevole Ana con le lettrici: «Ciao, permettimi di presentarmi: mi chiamo Anorexia nervosa. Tu puoi chiamarmi Ana. Spero che diventeremo buone amiche.» Si spiega alle ragazze come si può nascondere Ana anche davanti ai genitori. Si organizzano concorsi nei quali si cerca dimagrire più di tutte le altre. Essere Ana, per i membri di questa scena, significa appartenere ad una comunità cospiratrice che non si lascia riconoscere da fuori e che conosce un solo obiettivo: mangiare niente o quanto meno possibile. «Non ti azzardare nemmeno ad avvicinarti al cibo!», recita una grande scritta che campeggia su uno di questi siti, «non si è mai troppo magre» su un altro. E chi dovesse diventare «debole» o volesse confidarsi con i genitori viene bollata come traditrice rinnegata. Di conseguenza, le cliniche specializzate sono sovraffollate e devono occuparsi di un numero sempre maggiore di giovani ragazze sempre più malate. E i costi del sistema sanitario aumentano.

Come si può notare bene da questo esempio, i tempi sono maturi per parlare più spesso di un procedimento che da decenni è stato praticamente rimosso dal discorso pedagogico: la *seduzione*. L'internet e alcuni giochi per computer secondo me sono il più gigantesco meccanismo seducente esistente, distaccando di gran lunga tutto ciò che li hanno preceduti. Questa seduzione è talmente influente che i genitori, pur volendo il bene dei bambini ed educandoli secondo scienza e coscienza, non riescono a tenervi testa.

In questo contesto si pone quindi la questione di come la scuola debba occuparsi di questi fenomeni e di questi problemi.

Come per tutti i problemi della società, è necessaria una doppia strategia. Da un lato bisogna prendere i provvedimenti ancora possibili, e dall'altro bisogna ricercare le cause dell'inconveniente e cercare di rimediare. Nella discussione pubblica entrambe le strategie vengono rappresentate il più delle volte da un solo lato e messe l'una contro l'altra. Ritengo sbagliato agire così, non perché uno dei due punti di vista fosse sbagliato, ma perché entrambe le parti trovano piacere a respingere la posizione degli «avversari», bollandola come inefficace. Tuttavia, gli organismi, o qualsiasi tipo di concezione sociale, possono sopravvivere solo se - per quanto sia difficile - rendono giustizia ad *entrambe* le richieste: la rimozione delle cause che creano il danno tramite lo sviluppo di ciò che è positivo e la difesa contro le influenze negative.

Partiamo con la seconda: quali provvedimenti prendere? Già sento le grida recitate in modo stereotipato: «I divieti non servono a niente!» . Vorrei relativizzare: «Solo i divieti servono a poco.» Una certa utilità però ce l'hanno, purché si sia prima di tutto convinti di avere il diritto di vietare, e dopodiché abbastanza decisi per imporre il divieto. Evidentemente, anche il legislatore è di questa opinione, e, di conseguenza, ha impedito l'esaltazione della violenza e della pornografia infantile. E lo Stato fa bene a punire coloro che infrangono queste leggi.

La natura della tecnologia di internet porta a rendere difficilmente imponibili i divieti contro i *creatori* dei contenuti criminali. Presupposto che si disponga delle conoscenze necessarie, quasi chiunque può diffondere da quasi ogni luogo del pianeta i suoi messaggi tramite la rete globale, senza il bisogno di un fornitore di servizio. E può farlo in stati in cui le autorità sono corrotte o non hanno le possibilità di intervenire in modo efficace. Lo stato di diritto, con le sue leggi che si fondano sui diritti umani, è ingannato ed ogni furfante ha dunque libero accesso all'ultima cameretta. Ciononostante, ogni stato di diritto deve assumersi le proprie responsabilità, per quanto gli è possibile.

Poiché *l'offerta* di contenuti seducenti può essere solo limitata, purtroppo non resta che punire *l'utilizzo* indebito. Diversi stati lo hanno fatto per la pornografia infantile.

Anche la scuola ha un certo ruolo nel fissare le leggi. Io sono dell'avviso che l'utilizzo dei cellulari e di altri dispositivi elettronici sia da regolare, se non da impedire, in modo restrittivo nell'intera *area scolastica*. Questo oggi vale anche in molte aziende con la motivazione che: «sei stato assunto per

essere *qui*, con la tua *attenzione* e la tua *capacità lavorativa*.» Per la scuola vale la stessa cosa: «vieni a scuola per essere *qui* e per concentrarti su quello che è necessario.» Alcuni alunni riluttanti, che non hanno mai imparato a ritenere obbligatorio un divieto, riescono a scrivere messaggi anche con le mani in tasca. Il piccolo schermo però non può essere utilizzato ed essi non possono quindi strombazzare ai quattro venti le loro più recenti «conquiste».

In Svizzera, dove conosco bene la situazione, a gennaio 2007 si sono espressi, tramite stampa, sia le organizzazioni scolastiche unite che la federazione degli insegnanti svizzeri, a riguardo del fatto che in alcune scuole è stato emesso un divieto di cellulare. Entrambi si sono espresse contro questo divieto dell'utilizzo del telefono cellulare a scuola. Entrambi hanno argomentato nello stesso modo: le giovani persone devono imparare l'utilizzo sensato del telefono cellulare a scuola. Abbiamo quindi di nuovo un ottimo esempio di come entrambi i concetti che rendono possibile la vita e la convivenza - il lavorare sulle cause e il porre dei limiti - vengano messi l'uno contro l'altro.

Che gli alunni si esprimano contro i limiti non stupisce di certo, ma che anche la federazione dei professori sia pienamente d'accordo è comunque stupefacente. La frase «gli alunni devono imparare il giusto utilizzo» è certamente giusta, suona ovviamente sempre bene e pone chi la recita in una posizione morale privilegiata. Sia però concesso il dubbio se questa frase non sia altro che un'ipocrita illusione. Non è per niente la stessa cosa insegnare agli alunni la materia o le competenze tecniche o voler influenzare il loro comportamento morale. Nel primo caso, il successo è ampiamente nelle nostre mani, nel secondo caso però l'esito dei nostri sforzi educativi è fondamentalmente incerto, poiché la morale dell'individuo è fondamentalmente soggetta alla sua libera decisione. Possiamo esporre nel modo più convincente possibile l'utilizzo ragionevole del cellulare: il comportamento degli alunni però si sottrae ampiamente dalla nostra influenza. Per il nostro caso questo significa: malgrado la volontà del corpo di docenti di voler insegnare agli alunni l'utilizzo sensato del cellulare, molti non si orienteranno in questa direzione.

Se ciò non avesse un'influenza importante sul lavoro educativo, si potrebbe anche lasciare da parte la questione, così come lo facciamo in maniera del tutto naturale per quanto riguarda la corretta alimentazione, il corretto utilizzo del genere voluttuario, la protezione dell'ambiente e la sessualità. Anche qui ci impegniamo a fare in modo che gli alunni imparino ciò che è ragionevole, ma non possiamo assolutamente influenzare il loro comportamento a riguardo.

L'utilizzo insensato del cellulare funge tuttavia da ostacolo per il nostro lavoro educativo. Pur riuscendo a fare in modo che (ovviamente anche tramite divieti) gli apparati non segnalino chiamate durante la lezione, le conversazioni, gli sms, le immagini e i video trasmessi da questa tecnologia, catturano la vita interiore degli alunni in modo tale che la concentrazione sulla materia diventa difficile da ottenere. Anche quell'apertura per la novità di cui parlavo nel capitolo 11 rimane una totale illusione. Ci si rammenti di cosa succede in una pausa di venti minuti tramite il cellulare, e di come ciò aleggi nella seguente lezione in classe, e ci si chieda dunque come possa essere possibile un lavoro educativo fruttuoso in queste condizioni.

Ritengo dunque che la limitazione qui consigliata, riguardo all'utilizzo del cellulare nell'area scolastica, rappresenti anche un contributo a quell'obiettivo ovviamente molto desiderabile che vuole che gli alunni imparino il giusto utilizzo di questa conquista.

Ritengo adeguata questa posizione anche per quanto riguarda i computer della scuola. Essi devono essere impostati, sorvegliati e controllati in modo tale che un abuso sia quantomeno molto più difficile.

Solo con questi provvedimenti non è ovviamente possibile risolvere i problemi. Si possono solo evitare le peggiori conseguenze. Non credo assolutamente che i problemi menzionati possano essere risolti del tutto. È sempre stato così: quando l'uomo si ficca un pasticcio, non ne esce da solo. Basti leggere «L'apprendista stregone» di Goethe. Possono essere quindi raggiunti sempre solo dei successi parziali e grazie ad essi portati su una migliore strada almeno una parte delle giovani persone.

Ecco quindi la domanda che un pedagogo deve porsi in prima linea: *quali provvedimenti positivi e strutturati possono proteggere i bambini dall'EUDE e dalle sue conseguenze negative?*

Il primo consiglio che si ottiene è sempre lo stesso: *l'illuminismo*. In esso si nasconde la vecchia illusione che la visuale razionale sia il motivo principale del giusto comportamento: chi sa cosa è dannoso, lo evita. Magari! Purtroppo l'illuminismo isolato provoca spesso e volentieri l'esatto contrario, poiché gli alunni soggetti imparano a conoscere il fenomeno in tutte le sue modalità e - pungolati dalla loro curiosità o forse dalla loro propensione alla renitenza - lo sperimentano e nel peggior dei casi ne rimangono intrappolati. È da ingenui credere che un problema talmente difficile come l'EUDE possa essere risolto con la sola trasmissione di informazioni specifiche.

I motivi per agire in modo morale e buono si trovano innanzitutto nell'animo di un uomo. Il problema può essere visto adeguatamente solo se si accetta e si realizza la formazione dell'*animo* quale obiettivo fondamentale dell'intero insegnamento scolastico. Ogni problema specifico - il rapporto con il prossimo, con la sessualità, con la moda, con i media, con le droghe, con internet, con il cellulare - può essere affrontato in maniera pedagogicamente giusta solo nella stessa misura in cui sono state sviluppate le basi positive. E queste basi consistono in una formazione totale e armonica di testa, cuore e mano, come viene rappresentata qui nell'intero libro, secondo il modello di Pestalozzi.

Se per illuminismo non si intende il mero prendere atto di informazioni, ma la *conversazione*, allora ci muoviamo nella giusta direzione. Nella conversazione non regna solo la mera oggettività, ma anche la soggettività dei partecipanti ha un ruolo importante. Si parla di stupore, di paure, speranze, attese, aiuti, esperienze, incontri. La buona conversazione crea un'atmosfera di accettazione e risveglia nei partecipanti il lato buono della loro essenza. Se nell'aula scolastica è presente un pedagogo e non solo un conoscitore o trasmettitore della materia, allora la conversazione continuamente curata diventa l'anima della lezione. E questa conversazione è il contenitore in cui tutti i problemi che colpiscono gli alunni possono essere esaminati nella reciproca accettazione, o addirittura nell'amicizia. Qui si può parlare onestamente e apertamente della seduzione, che non esiste solo nell'ambito dell'EUDE, e qui si possono evidenziare le possibilità dell'utilizzo sensato dei dispositivi elettronici. Qui anche il maestro ha il diritto e quindi anche il potere di mettere in gioco se stesso come persona: tutto il peso della sua esperienza di vita e anche la sua autorità basata sulla credibilità. La vera formazione che riesce a far cambiare e sviluppare gli uomini da dentro, si basa sempre sui rapporti interpersonali. È per questo che la conversazione ben compresa è l'unica possibilità della scuola di proteggere e distogliere gli alunni dall'EUDE. Una garanzia di successo non esiste.

Siamo giunti nuovamente ad un punto in cui una volta di più si può notare la problematica del sistema di professori di materia, che ha effetto proprio nell'età in cui l'EUDE è di massima attualità. In quale materia si può attuare quanto ho rappresentato? Sì, nelle lezioni di lingua madre, in quelle di mondo e di vita - o qualsiasi sia la definizione per tutte quelle materie che affrontano la vita reale. Senza dubbio però si trova nella posizione migliore un professore che gestisce tutto o la parte maggiore dello spettro di materie. In fin dei

conti c'è da guardare i fatti: la scuola deve adempiere ad un doppio incarico, quello di trasmettere conoscenze e quello di educare. Riguardo alla trasmissione delle conoscenze, il sistema di professori specifici è un vantaggio, in quanto in ogni materia operano degli specialisti competenti. Tuttavia, per quanto riguarda il compito educativo, un professore di classe ha le condizioni migliori, poiché ha possibilità assolutamente maggiori di poter instaurare un rapporto personale con ogni alunno. La politica formativa, considerando gli impellenti problemi di società, di tanto in tanto farebbe bene a verificare le preferenze.