

# Cittadini di una società mediatizzata

di Pier Cesare Rivoltella



I media, oggi, come ormai abitualmente si dice attraverso l'appropriazione di una fortunata espressione di Luciano Floridi (2017), sono on life. Si coglie con questo il senso di quel processo di diffusione capillare dei dispositivi nella nostra vita che va sotto il nome di mediatizzazione. La mediatizzazione è nella indossabilità dei dispositivi digitali, nella loro presenza all'interno delle pratiche con cui si costruisce conoscenza e si allestiscono e mantengono legami. Ma è anche nella scomparsa dei media (Eugeni, 2015) dentro gli oggetti di consumo quotidiani, ovvero l'*internet of things*, il fenomeno in virtù del quale tutto può diventare smart (intelligente) per la sola presenza di un chip e di una connessione alla rete: un orologio (*smartwatch*), un telefono (*smartphone*), una casa (*smarthome*) come nel caso della domotica.

Una società in cui i media sono on life nel significato che abbiamo provato a spiegare sinteticamente chiede agli individui che la abitano comportamenti e quadri di pensiero adeguati a far sì che siano in grado di minimizzarne gli eventuali impatti negativi e di liberarne tutte le straordinarie opportunità. Qui si apre lo spazio per mettere a tema la questione della cittadinanza (digitale), che non va pensata come un problema di alfabetismo funzionale o, peggio, di competenze informatiche di base, ma appunto come una questione etica, nel significato etimologico del termine, che rimanda all'*ethos*, alla sfera del valore e del comportamento, dell'intelligenza dell'azione, della saggezza pratica.

Indico di seguito tre questioni che proprio nella prospettiva della cittadinanza (digitale) meritano di essere considerate quando si ragiona di età evolutive.

## Insegnare a raccontare

Serge Tisseron (2013) sostiene l'importanza di lavorare sulla relazione del bambino con lo spazio e con il tempo. Il tempo organizza le sue esperienze secondo il prima e il dopo; lo spazio le organizza topologicamente.

Nel caso degli schermi digitali, è soprattutto il pensiero topologico a essere sollecitato e, per così dire, allenato. Il desktop, come metafora, funziona esattamente come una scrivania: ci trovo appoggiati documenti e oggetti in un ordine di coesistenza; posso sfilare un documento che sta sotto a una pila di altri documenti e portarlo in primo piano; posso affiancare due documenti che ho la necessità di comparare; posso ridurre a icona un documento su cui per ora ho terminato di lavorare e invece portare in primo piano dallo stato di icona un altro documento su cui intendo riprendere a lavorare. È lo sguardo a essere soggetto a training e l'esito di questo training è di costruire la capacità di operare spazialmente sulle forme simboliche, sugli artefatti cognitivi, pensati come mattoncini da costruzione.

Proprio questa eccessiva centratura sul pensiero topologico incoraggia a sollecitare il lavoro sul tempo, ovvero il pensiero sequenziale. In questo caso le abilità cognitive da chiamare in gioco sono diverse: hanno a che fare con la capacità di comporre insieme gli eventi secondo il loro ordine temporale; l'organizzazione temporale allena il pensiero causale; mettere in fila gli accadimenti significa saper costruire repertori, individuare linee di filiazione; tutto questo favorisce l'argomentazione che da sempre la retorica insegna essere fondata certo sulla *inventio* e sulla *elocutio*, ma anche (soprattutto) sulla *dispositio*. Il pensiero sequenziale è un pensiero narrativo: al tempo degli schermi digitali occorre bilanciare la loro natura topologica con il racconto, con lo story-telling. Insegnare a raccontare ai bambini è di fondamentale importanza.

## Bambini accelerati

*Il bambino accelerato* è un libro di David Elkind in cui lo psicologo, professore alla Tufts University, già quarant'anni fa puntava il dito sulla adultizzazione troppo precoce cui i bambini gli sembravano soggetti. Quel processo oggi è ancora più accentuato. Ne sono responsabili la iperstimolazione cui i bambini sono sottoposti (complici di sicuro anche i media digitali) ma anche il fatto che, a lungo attesi, arrivano sempre più tardi, sono sempre più spesso figli unici, si trovano con frequenza a crescere in contesti fatti di adulti con tutte le attenzioni addosso. Spesso il genitore viene gratificato da questa precocità, la confonde con la prontezza cognitiva, è portato a pensare che realmente il figlio sia “più intelligente” della media degli altri bambini. Di fatto, invece, è solo più sollecitato. Occorre a questo livello bilanciare questo eccesso di carico sulla componente cognitiva lavorando sulla dimensione emotiva. Soprattutto occorre disadultizzare, re-infantilizzare, offrire al bambino la possibilità di vivere pienamente la propria infanzia, di poter avere la sua età senza fughe in avanti, senza accelerazioni inutili. E questo nel caso dei media digitali significa favorirne un uso dosato: è una delle “tre A” di Tisseron, la A di Alternanza, ovvero l'importanza di costruire una dieta di consumi bilanciata, in cui ci sia certo il digitale ma anche altro.

## Bialfabetismo e cittadinanza digitale

I media e la velocità che ci viene richiesta nella vita e nelle organizzazioni ci inducono oggi a far ricorso in modo particolare ai nostri pensieri veloci. Usiamo pensieri veloci quando non abbiamo tempo di considerare tutte le variabili in gioco, quando da alcune premesse siamo chiamati a saltare alle conclusioni, quando facciamo ricorso alla nostra esperienza o al nostro “sesto senso”, quando basiamo tutto sull'intuizione. I pensieri veloci chiedono di far ricorso al ragionamento abduttivo. È tale, nella logica aristotelica, un sillogismo di cui una delle premesse sia soltanto probabile. Il ragionamento che ne deriva è basato sullo spostamento, o sulla deviazione, ovvero si tratta di una forma non lineare di pensiero che procede per salti, approssimazioni, e che proprio in questa non linearità trova la ragione della sua generatività e del suo valore di invenzione. Quindi, pensare in velocità è una competenza e questa competenza, allenata dal videogioco, insieme alla capacità di sviluppare un'attenzione periferica a quello che ci succede intorno – proprio come quando lavoriamo su più finestre aperte sul nostro schermo – è sicuramente una dote importante per il cittadino di questo secolo. Tuttavia occorre non far perdere ai bambini di oggi tutto quel che deriva loro dalla frequentazione del testo scritto e che è portato dalla cultura letteraria. La lentezza è condizione per tutto questo: per leggere in profondità, per entrare nella psicologia dei personaggi, per fare delle ipotesi e darsi il tempo di metterle alla prova del testo. Isole di rallentamento vanno trovate nella giornata, nella settimana, e un'isola di rallentamento deve poter essere la scuola, almeno in alcuni momenti: momenti in cui fermarsi, accompagnare i bambini a prestare attenzione, ad ascoltare, a pensare (Rivoltella, 2020). Si tratta di un altro alfabeto, altrettanto importante di quello che sviluppa le competenze della velocità. L'obiettivo, per l'insegnante, è di saper curare lo sviluppo di entrambi. L'educazione di un cervello bialfabetizzato (Wolf, 2018) diviene così uno degli imperativi di un'educazione alla cittadinanza oggi, di cui il digitale rappresenta una dimensione importante ma senza assorbire in sé il senso compiuto della cittadinanza. Come altre volte ho avuto modo di sottolineare, più che di cittadinanza digitale credo sia meglio parlare di cittadinanza al tempo del digitale: un tempo in cui di sicuro l'innovazione deve guidare l'educazione, ma riuscendo a funzionare da driver grazie a cui la tradizione abbia la possibilità di essere rideclinata e valorizzata.

## Riferimenti bibliografici

- Elkind D. (1981). *The hurried child. Growing up too fast too soon*. Perseus, New York.
- Eugeni R. (2015). *La condizione postmediale*. ELS, Brescia.
- Floridi L. (2014). *La quarta rivoluzione*. Tr. it. Raffaello Cortina, Milano 2017.
- Rivoltella P.C. (2020). *Tempi della lettura. Media, pensiero, accelerazione*. Scholé, Brescia.
- Tisseron S. (2013). *3-6-9-12. Diventare grandi con gli schermi digitali*. Tr. it. ELS, Brescia 2016.
- Wolf M. (2018). *Lettoresi vieni a casa*. Tr. it. Vita e Pensiero, Milano 2018.