



COLLANA "PENSIERI DIGITALI"

*un'iniziativa promossa da [planetararo.org](http://planetararo.org)*

# VIAGGIO CON PASSEGGERO DAL BAGAGLIO LEGGERO

PAMELA BENEDETTI

"In un modo o nell'altro, perché l'evoluzione umana vada avanti,  
dovremo imparare a godere più pienamente della vita"  
Mihály Csikszentmihályi<sup>1</sup>

## VIAGGIO CON PASSEGGERO DAL BAGAGLIO LEGGERO

Pamela Benedetti

**Abstract:** Cercando di esercitare uno sguardo bilanciato sul digitale, analizziamo le similitudini tra i sostituti artificiali e gli esseri umani, con particolare riferimento al sentimento di estraneità che viviamo nel rapporto genitori-figli. La tradizione cinematografica sulla tecnologia ci aiuta a valutare un approccio più utile verso i robot, prendendo coscienza di ciò che i sostituti possono migliorare delle nostre vite, e in cosa invece non ci devono somigliare (uncanny valley). Riconoscendo tra le caratteristiche il legame con l'ambiente, valutiamo l'importanza di questo elemento nelle nostre interazioni, attraverso l'aiuto di videogiochi ARG progettati allo scopo di renderci più presenti nel reale, fino a rendere più coinvolgente anche l'apprendimento.

**Parole chiave:** robotica sociale, sostituti artificiali, nativi digitali, ARG, uncanny valley, social media, adolescenza.

### "Il mondo è come te lo metti in testa" (G. Truppi)

Immersa pienamente nella mia cultura occidentale ho sempre vissuto la tecnologia come uno strumento utile, in grado di potenziare le mie attività, di agevolarmi la vita, ma fino a un certo punto, un punto dopo il quale avrebbe potuto prendere il sopravvento e distruggerci tutti. Un approccio al quale, anche mio figlio, a undici anni, si è già allineato: dice che nei film è sempre così che va a finire.

Quando sono diventata genitore ho cercato di mantenere lo stesso doppio sguardo sul digitale: utilitaristico con una leggera propensione al sospetto, mondo da avvicinare con supervisione e comunque non prima di un idoneo addestramento. Questo mi raccontavo, con rassicurante vaghezza, mentre mi registravo a Facebook per restare in contatto con altre neomamme del corso

---

<sup>1</sup> Mihály Csikszentmihályi, *Beyond Boredom and Anxiety: The experience of Play in Work and Games*, Jossey-Bass, 1975, p.206

preparto; ignoravo che avrei sperimentato la rumorosa solitudine del tempo perso sui social<sup>2</sup>.

Gli smartphone hanno soddisfatto ogni nostro bisogno, con la loro onnipresenza, a partire dalle situazioni in cui ci sentiamo bisognosi di conforto, lontani dagli altri magari perché vicini a un neonato che non dorme o non mangia. Siamo pieni di dubbi in un mare magnum di informazioni o contatti pronti. Con la speranza di non dover mai davvero contare su quei rapporti virtuali.

A noi nativi gutenberghiani<sup>3</sup>, la mente lineare offre ancora delle occasioni di riflessione e distacco, spazi per riconoscere, volendo, la differenza tra reale e virtuale, mentre per i nativi digitali come mio figlio, la separazione è sempre più indefinita. Fortunati noi, potrà pensare qualcuno, ma ciò per cui possiamo sentirci invidiati rischia allo stesso tempo di intrappolarci in un recinto di convinzioni che ci allontanano dalla switch generation<sup>4</sup>.

Con un figlio ho capito presto che proibire o nascondere sarebbe servito a poco, specialmente nel momento in cui anche io avevo sempre in mano un telefono. Ho pensato che ciò che potevo fare, era offrirgli delle opportunità, non nel senso di alternative, che contro la capacità di agganciare e stupire del digitale poco possono fare, ma nel senso di attività che potessero costruire delle fondamenta di passioni; mettendo in conto che il tentativo avrebbe potuto esaurirsi nella costruzione di fortezze su Minecraft.

L'equilibrio è esercizio difficilissimo, continuo, che alla fine è inevitabilmente diventato uno schieramento: per circa sei/sette anni ho cercato di compensare i cellulari e tablet che fiorivano intorno a lui, con lo stupore dei parenti per la naturale confidenza e la totale autonomia del "lo sa usare meglio di me". Ci siamo immersi in un turbinio di laboratori, letture animate, domeniche a teatro che mi prefiguravano una carriera da influencer sul tema "weekend con bambini" mentre lanciavano lui verso il sovraccarico sensoriale. Stava diventando un fare, tanto per fare, allo stesso modo di quando scrolliamo una timeline. Ho rallentato, cercato attività più mirate, poi è arrivata la pandemia a riscrivere di nuovo tutte le convinzioni.

Mio figlio si è dichiarato felice di stare in casa, a dimostrare di preferire i compiti a pc che con carta e penna, a fare più punti dei compagni nelle attività in DaD, a spendersi un po' di più. Ha reagito più in fretta di noi adulti, si è adattato con più plasticità anche grazie proprio a questa intelligenza digitale<sup>5</sup> che li caratterizza. Noi genitori, in parte segretamente sollevati dall'avere i figli sempre sott'occhio, lontani dai pericoli del mondo esterno, abbiamo accusato il colpo di non

---

<sup>2</sup> Carlo Bisio e Paolo Riva, *Facebook come benessere?* in Borgato, R., Cappelli, F., Ferraresi, M. (a cura di) *Facebook come. Le nuove relazioni virtuali*, Milano, Franco Angeli, 2009, pp. 46-62.

<sup>3</sup> Paolo Ferri, *Esiste un'intelligenza digitale? Si e può essere dimostrato*, *Psichiatria e Psicoterapia* (2013) 32, 2, 75-88.

<sup>4</sup> Lino Rossi e Giovanni Fasoli, *Digital People. Tracce di antropologia digitale tra clinical model e development model*, Libreriauniversitaria.it edizioni, 2018, p.15.

<sup>5</sup> Antonio Battro, Percival J. Denham, *Verso un'intelligenza digitale*, Ledizioni, 2010.

poter uscire; e riempire il tempo senza tecnologia si è rivelato impossibile. Avrebbe dovuto essere l'occasione per fermarsi e ricalibrarci tutti.

Periodicamente devo ancora ricordarmi di farlo, smettere di leggere opinioni polarizzate, e mettermi in ascolto, per capire se davvero è il caso di preoccuparsi: come stava nostro figlio? Molto connesso, di certo, ma per parlare con gli amici che non poteva vedere, per giocare insieme; anche per sfogare l'impossibilità di uscire a correre; per fare musica, la sua passione. Mentre i manga invadevano la sua stanza e la distanza da nonna e zii si faceva sempre più sofferenza. Insomma, pronto a iniziare a dibattersi nella bonaccia<sup>6</sup>.

Sei mesi prima del lockdown, conscia che "l'adolescenza è il tempo dei padri", avevo capito anche che dovevo prepararmi a fare di nuovo qualcosa per me. Manco a dirlo, in dieci anni non avevo più rivisto alcuna delle ragazze del corso preparto, sui social perdevo ore, al lavoro mi annoiavo terribilmente; non era l'esempio che, come genitori, volevamo trasmettere. Ho riaperto un cassetto e mi sono iscritta all'università.

Studiare mi ha salvato psicologicamente durante la pandemia, mi sono allenata in quell'equilibrio tra poli. Ho imparato moltissimo dal lavoro di squadra, anche a distanza. Ogni esame mi offre una nuova occasione di riflessione, di guardarmi indietro e tirare le somme, non di una colonna di eventi, ma di una rete di relazioni.

### **"Tu devi sentire la forza intorno a te, qui, tra te, me, l'albero, la pietra dovunque"**<sup>7</sup>

A vent'anni non sono stata in grado di laurearmi, non avevo potuto scegliere cosa studiare, è vero, ma credo che siano state anche le persone che ho conosciuto a fare la differenza a quarant'anni. Mi hanno spronato, ricordandomi al bisogno "Questa è acqua, questa è acqua"<sup>8</sup>, dimostrandomi nella pratica quanto tutto sia connesso. Da qui siamo partiti e ritornati in un perfetto sistema autopoietico<sup>9</sup>.

Non pensavo che avrei ritrovato queste dinamiche anche nella robotica sociale.

Invece la robotica sociale cerca proprio di superare la visione della *mia* mente, o *tua* mente, come entità interne, entità private del possessore, per abbracciare l'idea di una mente vista come una rete, anzi un'ecologia, come diversi sistemi cognitivi coordinati con l'ambiente<sup>10</sup>.

Anche in questo, l'equilibrio è la cosa più difficile da mantenere. Gli specialisti in robotica dicono che non siamo in grado di costruire macchine davvero autonome. Anche perché per il momento non vogliamo farlo. Spaventa, come ho detto, più noi

---

<sup>6</sup> Donald Winnicott, *La famiglia e lo sviluppo dell'individuo*, Armando, 1968; cap. 10 "Adolescenza: il dibattersi nella bonaccia".

<sup>7</sup> Star Wars, *L'impero colpisce ancora*.

<sup>8</sup> David Foster Wallace, D. F., *Questa è l'acqua*, cerimonia delle lauree al Kenyon college, 2005.

<sup>9</sup> Humberto Maturana e Francisco Varela, *L'albero della conoscenza*, Garzanti, 1987.

<sup>10</sup> Paul Dumouchel, Luisa Damiano, *Vivere con i Robot. Saggio sull'empatia artificiale*, Raffaello Cortina Editore, 2009.

occidentali (*HAL 9000 – Matrix – Blade Runner – Terminator*). Concepiamo solo due posizioni riguardo i robot: o si ribelleranno o continueranno a servirci.

Mentre, come suggeriscono Dumouchel e Damiano, nel loro saggio *Vivere con i Robot*, potremmo provare a concepirli come compagni di apprendimento, supporto, come da tempo sono considerati nella cultura popolare giapponese:

negli anni Cinquanta, in Giappone arriva il manga *Astro Boy*, a rappresentare una lunga serie di robot autonomi, non solo utili, ma buoni o addirittura eroici e salvifici. Astro Boy ha un'anima. Questo lo rende più simile agli umani, superiore agli altri robot, ma soggetto a errori e lacerato dal dubbio.

Anche nei manga ci sono robot malfattori a volte, ma non sono cattivi in sé, dipendono dalle mire sinistre del loro creatore. E non dipende dall'essere diventati autonomi. Al contrario la grande autonomia di Astro Boy lo rende più riflessivo, complesso e moralmente sensibile.

Non si tratta dell'idea che la tecnica sia neutra e che dipenda dall'uso che se ne fa. Astro Boy dimostra la sua effettiva autonomia quando si ribella al suo creatore che vuole asservirlo a piani criminali. I robot autonomi sono come noi: talvolta buoni e talvolta cattivi.

In altre opere come *Gundam*, o *Neon Genesis Evangelion* i robot sono dispositivi semi-automatici accomunati dall'essere guidati da umani. Il pilota, perlopiù adolescente, è anima e cervello della macchina, ma il robot trasforma chi lo guida. Fa del bambino un adulto, lo forza ad affrontare i propri demoni, a crescere. Combattere pilotando robot conduce a diventare sé stessi, ricongiunge con l'anima del tutore perduto. La storia è insieme battaglia contro il male e maturazione del personaggio. Il rapporto è dunque quello di un processo di apprendimento e crescita, che avvicina queste opere al romanzo di formazione.

Al centro regna il conflitto, spesso in gioco il destino dell'umanità e il nemico è un altro (umano o meno) mentre nelle visioni occidentali, in film come *Matrix* o *Terminator* il nemico è la tecnica stessa – il sistema. L'umanità soffre le conseguenze disastrose della fiducia cieca nella tecnica e deve riconquistare ciò che ha perso. In questo contesto vivere con oggetti tecnici non ha valore formativo, è un inganno, una falsa educazione. I cattivi sono fantocci telecomandati al servizio di un'entità onnipotente e quasi onnipotente che li controlla a distanza e la storia non esplora percorsi di crescita; ha più intento ammonitorio, premonitore.

Il fallimento dell'autonomia e l'assenza di individualità si manifestano in questi film con l'incidente premessa iniziale: un giorno il sistema, non si sa perché, prende il sopravvento, raggiunge una soglia sufficiente di interconnessione e complessità e diventa cosciente. Evento che non è opera di nessuno.

Invece *Astro Boy* è stato creato da un saggio che ha perduto il figlio in un incidente; in *Gundam* la prima armatura viene creata dal padre del protagonista; in *Evangelion* le Eva sono progettate dai genitori del protagonista. Al di là del rapporto

padre/figlio, nei manga l'innovazione tecnica è stata creata da qualcuno che ha anche un ruolo importante nella storia.

Sistemi come *Matrix* o *Skynet* saranno anche autonomi, ma sono anonimi e non sono individui, sono creature mitiche, invisibili che costituiscono un ambiente che sembra voler solo distruggere ogni traccia degli individui autonomi. Nei manga la tecnologia permette il trionfo dell'individuo almeno in tre sensi: l'oggetto tecnico è opera di qualcuno; procura al protagonista l'occasione di superarsi; permette al protagonista di trionfare.

L'immagine dei robot veicolata dai manga anticipa in modo romanzato e idealizzato molti aspetti di quanto oggi chiamiamo ROBOTICA SOCIALE: creare agenti artificiali più meno autonomi tra le cui funzioni principali c'è fare compagnia e aiutare persone con bisogni speciali<sup>11</sup>.

La nostra prospettiva di robot che ci sostituiranno è dunque molto differente da quella della robotica sociale.

In un Ted del 2013 Rodney Brooks presenta Baxter<sup>12</sup>, un robot che, se secondo gli allarmisti potrebbe "rubarci il lavoro", per Brooks è un collaboratore essenziale in grado di liberare il nostro tempo per svolgere altre funzioni, per concentrarci sulle persone eliminando le operazioni ripetitive, in una prospettiva di società che invecchia rapidamente. Brooks ricorda nel suo intervento il film "La segretaria quasi privata" (*The Desk Set* – 1957) con Spencer Tracy e Katherine Hepburn nel quale un ingombrante calcolatore minaccia di rendere inutili le preparate bibliotecarie, che sanno rispondere a tutte le domande, battendole in capacità mnemonica e rapidità. In un momento in cui ancora non era prevedibile, tra l'altro, il livello di interazione istantanea a cui siamo abituati oggi. Eppure, le bibliotecarie non sono state sostituite, anzi. Le macchine sono strumenti, collaborano con i lavoratori, allo stesso modo in cui negli anni '80 l'introduzione dei fogli di calcolo non ha sostituito gli impiegati; gli impiegati sono diventati programmatori di fogli elettronici, aumentando le proprie competenze.

Un chiudiporta automatico non rimpiazza il portiere di un palazzo. Se la percezione è questa, significa che il compito è già stato impoverito e de-socializzato come scelta aziendale o politica<sup>13</sup>.

Allo stesso modo i robot negli ospedali possono aiutare le infermiere liberandole dalle funzioni più ripetitive per concentrarsi sui pazienti. Ma il luogo sicuramente in cui è più facile temere la sostituzione dell'uomo da parte delle macchine sono le fabbriche, le catene di montaggio. Un luogo di lavoro che nessun operaio si augura per i propri figli, in un'epoca di rapido invecchiamento di cui occorre tener conto. Baxter è un robot con uno schermo che riproduce uno sguardo,

---

<sup>11</sup> Paul Dumouchel, Luisa Damiano, *Op.Cit.*

<sup>12</sup> [https://www.ted.com/talks/rodney\\_brooks\\_why\\_we\\_will\\_rely\\_on\\_robots](https://www.ted.com/talks/rodney_brooks_why_we_will_rely_on_robots)  
(consultato 13/02/2022)

<sup>13</sup> Paul Dumouchel, Luisa Damiano, *Op.Cit.*

in modo da far percepire all'utente dove sta guardando e agendo e in grado di fermarsi in presenza di un ostacolo.

L'idea di Brooks non è sostituire gli operai ma trasformarli in programmatori di Baxter. Spostando le persone da un lavoro paradossalmente deumanizzante e potenziando le multiple intelligenze<sup>14</sup> di ciascuno. Nella prospettiva delle intelligenze multiple di Gardner, sicuramente si inserisce quella digitale e da essa (e da nuovi modi di lavorare) altre intelligenze possono trarre benefici. Certo, ci sono anche rischi di interferenze e limitazioni, come nel caso della memoria. La grande esternalizzazione a cui ci appoggiamo oggi, sicuramente ci rende meno allenati a ricordare, ma ricordiamoci che ogni salto di paradigma implica una certa incommensurabilità con quello precedente, non possiamo evitarlo. Siamo "nel nuovo" e non ci resta che capirne e analizzarne le caratteristiche, le opportunità positive o negative che siano<sup>15</sup>.

### **"Nascosti in bella vista qui si muore" (I Cani)**

In questo cambio di paradigma la cui unica nostra possibilità è tentare di comprendere, mi rifaccio ancora una volta alla robotica sociale, perché credo sia d'aiuto analizzare i sostituti artificiali. Sostituto è qualcuno che sostituisce qualcun altro senza prenderne il posto, cioè senza togliergli la funzione caratterizzante. Consente a chi viene sostituito di fare di più di quello che potrebbe fare senza il suo aiuto. Consente di essere presenti in luoghi in cui in realtà si è assenti. "Svolgere il ruolo" di qualcuno vuol dire anche dividerne l'autorità. Il sostituto è un aiutante autorizzato<sup>16</sup>.

Lo sguardo che rivolgiamo ai sostituti mi sembra interessante anche perché avvicinabile al modo in cui ci avviciniamo ai nostri figli, soprattutto preadolescenti e adolescenti come stranieri che per quanto simili a noi non riusciamo a comprendere, ci destabilizzano. Riflettere sulla nostra vita coi robot, su come sono progettati, può aiutarci a tenere aperta la prospettiva, ad accettare l'errore e a comprendere la complessità dei meccanismi relazionali.

I sostituti artificiali riproducono alcuni aspetti delle relazioni che intratteniamo tra umani. Incorporano, riflettono e allo stesso tempo trasformano i rapporti di forza e potere, ma anche aiuto e solidarietà che esistono tra di noi. Per questo la robotica sociale deve studiare anche il funzionamento della mente e della socialità umana.

In modo speculare alle nostre interazioni, anche la robotica abbandona la concezione classica delle emozioni quali fenomeni discreti, interni e privati; e ripensa l'affetto come un meccanismo continuo di coordinazione interindividuale.

---

<sup>14</sup> Howard Gardner, *La teoria delle intelligenze multiple a distanza di vent'anni*, 2003.

<sup>15</sup> Paolo Ferri, *Op. Cit.*

<sup>16</sup> Paul Dumouchel, Luisa Damiano, *Op.Cit.*

Hannah Arendt considera la pluralità dimensione fondamentale della condizione umana e base della vita politica. La pluralità è il fatto che la terra è abitata da uomini, donne, popoli diversi e non da un singolo individuo universale del quale saremmo tutti cloni<sup>17</sup>. La robotica si propone di arricchire tale pluralità.

Masahiro Mori ha sviluppato una congettura fondamentale nella considerazione di questi aspetti e nella progettazione di sostituti: "la zona perturbante" (uncanny valley):

Più i robot assomigliano agli umani, più troviamo confortevole interagire con essi, ma solo fino al raggiungimento di un certo grado di similarità. Superato questo limite la somiglianza si rivela eccessiva e insufficiente. Turbati a un certo punto evitiamo di avvicinare questi androidi che ci assomigliano troppo, ma non ci assomigliano abbastanza. La valle inquietante è qui. Si apre quando la somiglianza imperfetta è troppo forte. Si chiuderà quando i robot diventeranno indistinguibili dagli esseri umani. Sottili differenze ci rendono insopportabili i robot che ci assomigliano quasi del tutto, ci rendono inquieti.

Un'ipotesi sostiene che il disagio sarebbe prodotto non dalle differenze residuali, ma dall'eccessiva similarità. Questa lettura poggia sul fatto che, contrariamente a quanto supposto dall'interpretazione usuale dell'uncanny valley, interagire con gli esseri umani non è facile. Abbiamo bisogno di codici, linguaggi, rituali comuni, per interagire in modo immediato e confortevole. Anche la cultura può essere un'invenzione per consentirci di vivere insieme<sup>18</sup>.

I robot sono molto diversi tra loro, e non sono simili a noi nella stessa maniera. I robot sono una classe ricca e diversificata. I sostituti corrispondono agli agenti robotici che ci inquietano, ci seducono e ci turbano un po' come fanno i nostri simili. E come i nostri simili possono essere rivali o nostri alleati. Noi non vogliamo che i robot siano come noi, li vogliamo diversi, migliori più efficienti, ma che non diventino imprevedibili e incontrollabili come noi. Non sono le differenze a preoccuparci, è l'idea che i robot inizino ad agire come umani. Diventerebbero sconosciuti quanto i nostri simili. (ad es. con i bambini autistici si chiedono appositamente robot non troppo autentici, essendo più preoccupante per questi bambini l'interazione con l'adulto che con i robot).

### **"Ho una galassia nell'armadio" (N. Carnesi)**

I sostituti devono possedere quattro caratteristiche in quanto agenti sociali:

1) Essere sempre in grado di interrompere lo svolgimento di un compito per coordinarsi in modo diverso con i propri partner sociali e devono sapere riconoscere quando le circostanze richiedono questo cambiamento;

---

<sup>17</sup> Hannah Arendt, *Vita Activa*, 1964.

<sup>18</sup> René Girard, 1972.



Modificare forma e natura della coordinazione reciproca consente agli umani di adattarsi a molte più situazioni delle macchine, questo rende instabile e difficile ogni tentativo di controllo sugli umani. È una delle ragioni che ci fa evitare il confronto con i nostri simili.

2) Devono avere una presenza sociale, devono essere capaci di essere presenti. Essere in grado di rivolgere la propria attenzione agli altri;

3) essere in grado di esercitare e mantenere una certa autorità (senza uso forza o astuzia);

Attori artificiali che proteggono i loro utenti senza coercizione, ma rendendo loro difficile o impossibile tenere comportamenti giudicati pericolosi.

4) Dotati di una certa autonomia sociale (caratteristica che è integrazione delle prime tre) ed è la capacità di modificare autonomamente, entro limiti, le regole che gestiscono le interazioni sociali.

Maturana e Varela definiscono autonomia: la capacità di mantenere l'integrità della propria organizzazione, mantenere determinati parametri fondamentali dentro certi valori, agendo su di sé e sull'ambiente. Autonomia non come caratteristica intrinseca, ma proprietà relazionale. Non implica l'indipendenza dell'agente rispetto all'ambiente in cui opera. L'ambiente è allo stesso ineludibile sorgente di vincoli e fonte di affordances.

Il punto di partenza è che molte proprietà comportamentali siano una funzione non solo del cervello, ma della combinazione di cervello, corpo e ambiente. Pertanto, dobbiamo in qualche modo includere il corpo e l'ambiente nelle simulazioni in cui operano i robot<sup>19</sup>.

Jane McGonigal ha iniziato lavorando nell'industria dei videogiochi per poi, attraverso anni di ricerche, arrivare a sostenere l'idea del gioco, in particolare dei videogiochi, come potente strumento di trasformazione del mondo. Nel suo testo "La realtà in gioco" rivedo questa commistione di elementi, tra reale e digitale, individuale e sociale, con una prospettiva da tenere in considerazione rispetto al modo di vivere e apprendere della generazione multischermo<sup>20</sup>.

"L'obiettivo dell'industria è più gioco da parte di più persone. Ma l'industria vuole creare giocatori per tutta la vita, persone che possono trovare un equilibrio fra i loro giochi preferiti e una vita piena e attiva. I buoni giochi dovrebbero essere produttivi, produrre una migliore qualità della vita"<sup>21</sup>.

McGonigal sostiene che è questa produttività che dobbiamo portare nell'ambiente reale: il flusso<sup>22</sup> che si produce quando giochiamo e inevitabilmente

---

<sup>19</sup> Cruse, 2001.

<sup>20</sup> Lino Rossi, Giovanni Fasoli, *Op. Cit.*

<sup>21</sup> Jane McGonigal, *La Realtà in gioco. Perché i giochi ci rendono migliori e come possono cambiare il mondo*. Apogeo, 2015, p. 52

<sup>22</sup> Mihaly Csikszentmihalyi, *Op. Cit.*

perdiamo, riproviamo, ci motiviamo e sperimentiamo la soddisfazione di raggiungere gli obiettivi chiari e predefiniti. I videogiochi rafforzano i legami sociali, creano interazioni che aiutano emozioni prosociali.

Il passo successivo è progettare giochi che portino questi elementi nella realtà: *Chore Wars* è un *World of Warcraft* in cui le quest sono lavori di pulizia domestica nel mondo reale, al quale si gioca con familiari, compagni di stanza o colleghi, grazie al quale compagni di vita, pur di vincere, si dedicano alle pulizie reali con una dedizione che anni di discussioni non avevano ottenuto. *SuperBetter* è un gioco del genere "supereroe" che trasforma il recupero di un trauma in un'avventura multiplayer, per cui grazie alla motivazione collettiva la tua salute migliora davvero nella vita reale.

*Quest to Learn* è un progetto di ARG, sullo stesso principio dei precedenti, ma applicato alla scuola. I nativi digitali hanno accesso a giochi e mondi virtuali sofisticati per tutta la vita, danno perciò per scontati il coinvolgimento ad alta intensità e la partecipazione attiva. Sanno cosa significhi un'attivazione estrema, positiva e, quando non la provano, sono annoiati e frustrati<sup>23</sup>. È normale che soffrano più delle generazioni precedenti nelle aule tradizionali, perché per loro è più difficile funzionare in ambienti poco motivanti, a basso feedback e con poche sfide, quando si è cresciuti con giochi così sofisticati.

"Engage me or enrage me"<sup>24</sup> - o mi coinvolgi o mi fai arrabbiare. I videogiochi sono l'epitome del coinvolgimento creativo totale che sperimentano gli studenti nelle loro vite, e al cui confronto la scuola è così noiosa e non riescono a sopportarla. A differenza delle generazioni precedenti, sanno cosa sia il vero coinvolgimento e dunque sanno esattamente cosa gli manca.

Questi *Homo zappiens*<sup>25</sup> non hanno la pazienza di ascoltare l'insegnante spiegare, sono digitali, mentre la scuola è ancora analogica. Per loro gli schermi sono strumenti di comunicazione tra pari, spazi per giocare, per inviarsi messaggi, e la scuola dovrebbe tenere in considerazione questo rapporto con i device e con i pari e sfruttare proposte come quella di *Quest to Learn* per strutturare l'apprendimento un po' più come un gioco, attraverso missioni segrete che i ragazzi svolgono e condividono per "salire di livello" in un cambio di prospettiva per cui colui che sa è il migliore tra i pari. Un cambiamento dal basso che la didattica non può non riconoscere per non essere superata a negata<sup>26</sup>.

I nativi sono sempre accompagnati dalla loro protesi, tanto che possiamo superare la concezione di protesi e vedere i device come un vero e proprio organo perennemente connesso, con cui i ragazzi alimentano la cultura della

---

<sup>23</sup> Ito Mizuko, et al., Living and Learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project, <http://digitalyouth.ischool.berkeley.edu/report>, 2008.

<sup>24</sup> Marc Prensky, *Engage me or enrage me: what today's learners demand*, Educause Review, 40(5), 2005, p.60.

<sup>25</sup> Wim Veen, Ben Vrakking, *Homo zappiens. Crescere nell'era digitale*, Roma, Idea, 2010.

<sup>26</sup> Lino Rossi, Giovanni Fasoli, *Op. Cit.*, pp 48-49.

partecipazione, la condivisione delle competenze e delle conoscenze: la connessione sociale.

Il loro modo di vivere la vita sullo schermo, esattamente come quella reale, cambia il loro modo di costruire il mondo<sup>27</sup>.

La trasformazione del mondo è inseparabile dall'atto di esplorarlo. L'azione trasformativa non avviene successivamente, né arbitrariamente, lo scrivono Dumouchel e Damiano riguardo il vivere con i robot. Sostiene altrettanto McGonigal parlando di giochi trasformativi in grado di portare le persone a sfidarsi quando sono in viaggio, nei cimiteri, nelle piazze, tutti luoghi reali, fino a collaborare online per indagare sui rimborsi spese del Parlamento inglese, nel 2009, portando alle dimissioni di decine di parlamentari e a riformare il sistema.

Una catena cognitiva alla fine della quale ci siamo sempre e comunque noi umani. La tecnologia, anche nelle sue forme più autonome, accumula una conoscenza solo grazie alla mente umana che dà significato a segni e simboli. Ciò che aumenta la nostra mente è la capacità del cervello di assimilare sistemi diversi. Senza di noi le macchine non fanno nulla. Ma le macchine a noi servono per riflettere sul nostro comportamento, e migliorare l'interazione, il nostro rapporto con gli altri, siano essi a loro volta immigranti, nativi o artificiali, per trasformare il mondo.

### **"Il lato oscuro è più forte?" - "No! Più rapido, più facile, più seducente"**

Il nostro tempo comporta un presente egemonico che dilaga sul passato e blocca la prospettiva verso il futuro. Il modo rapido e veloce con cui funzionano le tecnologie ci abitua a essere immediati, reattivi più che riflessivi.<sup>28</sup>

Credo che dai sostituti artificiali (e dalla loro progettazione) potremmo imparare un punto di vista interessante, anche una pratica di autoconoscenza, apprendimento e crescita morale. Costruire conoscenza, capire che so fare, come mi fa sentire, nell'esercizio del pensiero riflessivo<sup>29</sup>. Applicando questo sguardo anche sui nostri adolescenti alieni.

La confidenza di mio figlio e la sua sicurezza nell'ambiente digitale aumenta costantemente. Mantenendo tuttavia un approccio naïve<sup>30</sup> che accende, con altrettanta costanza, le mie preoccupazioni.

Non credo nel controllo calato dall'alto, e per tutte le precedenti riflessioni credo nella responsabilizzazione dei ragazzi. Credo nel condurre il nativo digitale

---

<sup>27</sup> Nelson Goodman, *Ways of Worldmaking. Vedere e costruire il mondo*, Editori Laterza, 1978.

<sup>28</sup> Daniele La Barbera, La psichiatria nell' epoca di Facebook, <https://youtu.be/Azy4YVNfpl0> (consultato 14/02/2022).

<sup>29</sup> Charles Dewey, *Come pensiamo*, 1910.

<sup>30</sup> Lino Rossi, Giovanni Fasoli, *Op.Cit.* Hargittai (2010) definisce naïveté l'ingenuità di chi si trova racchiuso in un mondo di connessioni senza rendersi conto della sua parzialità.

verso la consapevolezza delle conseguenze della propria vita social ed equipaggiarlo per affrontare i momenti di difficoltà (operazione zaino)<sup>31</sup>.

Non gradisco i timer sui limiti di utilizzo, perché a imporre sempre un limite dall'esterno quando si raggiungerà un'età di autonoma gestione del tempo non si sarà in grado di regolarsi (pur essendo l'autoregolazione obiettivo lontano di maturità cerebrale).

Ancora una volta una questione di equilibrio. Anche perché il percorso è necessariamente bidirezionale: come possiamo confrontarci noi adulti con qualcosa che forse non sappiamo gestire anche noi? La Nomofobia non colpisce di certo solo i nativi. O pensiamo al Phubbing – nella sua speculare mancanza di riconoscimento di chi lo fa e di chi lo subisce – a come questi comportamenti ci caratterizzano talmente da essere ormai considerati una "nuova normalità".

Non si tratta di ridurre la situazione in una patologia, perché in questa normalità c'è molto di più: la dimensione è anche comunicativa – di cosa parli con i tuoi amici se non hai visto Squid Game? È sufficiente bloccare Netflix per evitare che un minore di 14 anni riesca a vederla? Domandiamoci piuttosto che cosa ci dice di noi una paura: per noi adulti perdere il controllo ed essere giudicati; per i ragazzi il rischio di restare fuori dalla cerchia, in un momento in cui vince su tutto la fragilità di non essere all'altezza, il bisogno di conferma e approvazione dai pari.

In questa ottica, più che di clinical model, abbiamo necessità di development model<sup>32</sup> per affrontare e gestire il nuovo paradigma. Per questo credo che l'approccio dell'educatore come un coach o un counselor sia una dimensione interessante, ormai indispensabile considerate le premesse, e che vada tenuta in considerazione anche in quanto genitori. Ascolto attivo e riformulazione<sup>33</sup> per osservarsi reciprocamente e crescere insieme.

Nostro figlio non ha ancora il cellulare. Ricordo ancora che in uno dei primi convegni in università uno psicologo della cooperativa *il Minotauro* ha sollevato il velo sull'idea di uno strumento che, a dodici anni, serve più a noi come madri che a loro come ragazzi. Serve a rassicurarci di poter sempre sapere dove sono. Illuderci di avere ancora il controllo. Il cellulare come vero e proprio sedation script<sup>34</sup>.

Un paio di settimane dopo l'inizio della scuola media, dalla quale gli abbiamo insegnato a tornare a casa a piedi considerata la vicinanza, un pomeriggio non è rientrato. Ci abbiamo impiegato un'ora a scoprire che invece di tornare aveva pensato di andare a casa di un compagno, senza avvertirci. Un'ora nella quale abbiamo pensato di tutto e temuto il peggio. Diverse madri mi hanno fatto notare che se avesse avuto il cellulare mi avrebbe potuto avvertire, o ancora prima, io avrei potuto chiamarlo. Ho vacillato come ogni volta. Poi ho pensato che non sarebbe

---

<sup>31</sup> Lino Rossi, Giovanni Fasoli, *Op.Cit.* p. 13.

<sup>32</sup> Lino Rossi, Giovanni Fasoli, *Op.Cit.*

<sup>33</sup> Carl Rogers, *On Becoming a person*, 1995.

<sup>34</sup> Stefana Broadbent, *Internet, lavoro, vita privata. Come le nuove tecnologie cambiano il nostro mondo*, Bologna, Il Mulino, 2012, pp. 32-33.

quello che vorremmo. Non è nemmeno più una questione di controllo, quanto di indifferenza.

Scrivo Sherry Turkle: "dipendere da un robot sembra privo di rischi. Ma quando ci si abitua alla "compagnia" senza impegni, vivere con le persone può essere opprimente. Dipendere da una persona è rischioso – ci si rende soggetti al rifiuto – ma ci apre alla conoscenza profonda di qualcun altro. La compagnia robotica può sembrare innocua, ma ci consegna a un mondo chiuso, in cui si ama solo ciò che è sicuro e fatto su misura."<sup>35</sup>

Sentirci perennemente rintracciabili, non ci allena alla sensibilità, alla cura, di avvertire chi potrebbe preoccuparsi per noi. Credo che la strada per un rapporto sano con la tecnologia sia fatta anche di tappe di consapevolezza. Strumenti da mettere nello zaino, nel bagaglio leggero, un po' per volta.

Costruzione di consapevolezza anche attraverso l'esperienza. Lasciare ad esempio che un pomeriggio utilizzasse la tecnologia per tutto il tempo che voleva e poi parlare di come è stato: "Sì, è vero, dopo un po' che guardo video mi annoio"; "Mi sono accorto di cominciare a guardare video senza un motivo particolare e che è passato un sacco di tempo senza fare niente". Da amici a cena un altro undicenne ha detto di non volere il cellulare perché "vede l'effetto che fa a suo fratello più grande, buttato sul letto a non fare niente". Un passo avanti.

Certo, non sempre funziona, se no che preadolescenza sarebbe. La settimana scorsa si è creato un profilo su TikTok, sapendo di non poterlo fare. L'ho presa male e ho deciso di intervenire sul suo account Google ponendo dei vincoli più restrittivi. In questa occasione la dinamica è stata distruttiva e assolutamente controproducente. Abbiamo fatto un passo indietro.

Naturalmente i filtri di Google sono più una facciata che tutela il colosso, più che un sistema di collaborazione genitori/figli per navigare in sicurezza, come fanno credere. A maggior ragione, dunque non è questa la strada percorribile.

Ancora una volta domandiamoci piuttosto quale paura si nasconde nelle nostre azioni?

I nativi digitali sono madrelingua tecnologici<sup>36</sup>. Noi immigranti come coloro che imparano una lingua da adulti, manteniamo un "accento" con un piede nel passato. È una differenza di impostazione che complica la comunicazione. Ci fa sentire degli inseguitori inadeguati. Spiega Prensky che, mentre noi leggiamo un manuale per capire un programma, la instant generation ignora i manuali e lascia che sia il programma ad insegnare sé stesso (al massimo cercano un tutorial su Youtube). Il nativo digitale visto come uno straniero che va avvicinato per non

---

<sup>35</sup> Sherry Turkle, *Insieme ma soli. Perché ci aspettiamo sempre più dalla tecnologia e sempre meno dagli altri*. Codice Edizioni, 2012.

<sup>36</sup> Prensky, M. "H. Sapiens Digital: From Digital Immigrants and Digital Natives to Digital Wisdom" in Journal of Online Education, 5, 2009, <http://www.wisdompage.com/Prensky01.html>

diventare stranito. Un po' come con i robot la prima tendenza è respingente (o di controllo).

Ma questi stranieri nella loro alterità sono un alveo fecondante di nuova conoscenza. E l'incontro con l'altro porta con sé esigenze di riflessione e complessità. L'esigenza di spostarsi da un approccio "etico" a uno "emico"<sup>37</sup> oltre la ragione teorica e formale verso l'incontro con l'altro e i suoi significati soggettivi<sup>38</sup>.

Adottiamo l'approccio del bricoleur<sup>39</sup> che può accomunare analogico e digitale: cerchiamo di navigare insieme "a vista" procedendo per correzioni ed aggiustamenti successivi, imparando dagli errori. Fermandoci, quando occorre, per fare un passo indietro come un pittore con la sua tela e solo dopo decidere come procedere. Un viaggio con un bagaglio leggero, più che col bisogno di un costante equilibrio, con la costruzione di una relazione.

---

<sup>37</sup> Emico/etico: termini conati dal linguista Kenneth Pike (1954):

le analisi emiche sono quelle che pongono in rilievo i significati soggettivi condivisi da un gruppo sociale e il loro modello di esperienza culturalmente specifico; al contrario l'analisi etica concerne lo sviluppo e l'applicazione di modelli desunti dalle categorie teoriche e formali dell'analista

<sup>38</sup> Lino Rossi, Giovanni Fasoli, *Op.Cit.* pp. 17-18.

<sup>39</sup> Lino Rossi, Giovanni Fasoli, *Op.Cit.*, pp 42-43.

*La paura di dimenticare un po' chi sono  
E aver perso solo un treno  
Se ne va all'improvviso  
Sembrava quasi deciso  
Che finalmente avrei capito qualcosa di me*

*E arriva un altro diverso da noi due  
Un altro passeggero col suo bagaglio leggero  
E ci porta...*

*Pioggia tra le mani, tempeste colorate  
Io tutto questo amore, sono sincero, no  
Io non l'avevo previsto, non l'avevo previsto  
Feste comandate, sguardi senza tempo  
Io tutta questa luce, sono sincero, no  
Io non l'avevo mai vista, non l'avevo mai vista.*

*(Dimartino – Feste Comandate).*

## Bibliografia

- Arendt, H., *Vita Activa*, 1964.
- Battro, A., Denham, P.J., *Verso un'intelligenza digitale*, Ledizioni, 2010.
- Bisio, C. e Riva, P., *Facebook come benessere?* in Borgato, R., Cappelli, F., Ferraresi, M. (a cura di) *Facebook come. Le nuove relazioni virtuali*, Milano, Franco Angeli, 2009.
- Broadbent, S., *Internet, lavoro, vita privata. Come le nuove tecnologie cambiano il nostro mondo*, Bologna, Il Mulino, 2012.
- Csikszentmihályi, M., *Beyond Boredom and Anxiety: The experience of Play in Work and Games*, Jossey-Bass, 1975.
- Daniele La Barbera, La psichiatria nell'epoca di Facebook, <https://youtu.be/Azy4YVNfpl0> (consultato 14/02/2022).
- Dewey, C., *Come pensiamo*, 1910.
- Dumouchel, P., Damiano, L., *Vivere con i Robot. Saggio sull'empatia artificiale*, Raffaello Cortina Editore, 2009.
- Ferri, P., *Esiste un'intelligenza digitale? Sì e può essere dimostrato*, *Psichiatria e Psicoterapia* (2013) 32, 2.
- Gardner, H., *La teoria delle intelligenze multiple a distanza di vent'anni*, 2003
- Goodmann, N., *Ways of Worldmaking, Vedere e costruire il mondo*, Editori Laterza, 1978.
- Maturana, H., Varela, F., *L'albero della conoscenza*, Garzanti, 1987.
- McGonigal, J., *La Realtà in gioco. Perché i giochi ci rendono migliori e come possono cambiare il mondo*. Apogeo, 2015.
- Mizuko, I., et al., *Living and Learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project*, <http://digitalyouth.ischool.berkeley.edu/report> , 2008.
- Poli, O., *Cuore di papà*, Edizioni San Paolo, 2008
- Prensky, M. "H. Sapiens Digital: From Digital Immigrants and Digital Natives to Digital Wisdom" in *Journal of Online Education*, 5, 2009, <http://www.wisdompage.com/Prensky01.html> (consultato 18/02/2022).
- Prensky, M., *Engage me or enrage me: what today's learners demand*, *Educause Review*, 40(5), 2005.
- Rogers, C., *On Becoming a person*, 1995.
- Rossi, L., Fasoli, G., *Digital People. Tracce di antropologia digitale tra clinical model e development model*, Libreriauniversitaria.it edizioni, 2018.
- Ted2013 – Rodney Brooks: *Perché ci affideremo ai robot*. [Rodney Brooks: Why we will rely on robots](#) (consultato 13/02/2022).
- Turkle, S., *Insieme ma soli. Perché ci aspettiamo sempre più dalla tecnologia e sempre meno dagli altri*. Codice Edizioni, 2012.
- Veen, W., Vrakking, B., *Homo zappiens. Crescere nell'era digitale*, Roma, Idea, 2010.
- Wallace, D. F., *Questa è l'acqua*, cerimonia delle lauree al Kenyon college, 2005.
- Winnicott, D., *La famiglia e lo sviluppo dell'individuo*, Armando, 1968.