



RELAZIONE INCONTRO APPIeno: rischi e opportunità

(FASCIA ADOLESCENZA)

22 febbraio 2022 h 17:00 - 19:00

Relatrici:

- Mariella Popolla, PhD Dipartimento di Scienze della Formazione Università degli Studi di Genova; referente del progetto "Dietro lo schermo"
- Simona Baracco, psicologa e formatrice "Università della Strada Gruppo Abele" - Torino

L'incontro si apre con un semplice esercizio in cui vengono formati due gruppi di ragazzi, a cui vengono date delle istruzioni diverse e ignote all'altro gruppo: il primo gruppo è incaricato di mettere in atto una serie di gesti apparentemente privi di significato (battere le mani\battere i piedi, muovere le braccia...), mentre il secondo gruppo deve reagire a tali gesti con altrettante azioni (fingere di cadere a terra, gridare...). In una seconda fase, al secondo gruppo viene detto non solo di reagire con i gesti precedentemente appresi, ma anche di "fermare" gli altri membri del gruppo quando mettono in atto il gesto di fingere di cadere a terra. Essendo i due gruppi reciprocamente inconsapevoli delle istruzioni impartite all'altro gruppo come del momento o della persona che dovranno bloccare in caso di caduta, si genera rapidamente una situazione di confusione, che aumenta all'aumentare del ritmo del gioco.

Lo scopo di tale attività è quello di rendere consapevoli i ragazzi di come gesti apparentemente banali possano in realtà avere una valenza negativa implicita, e quindi possano ferire, provocare disagio o emozioni negative negli altri, anche senza utilizzare oggetti o contatto fisico diretto. Inoltre, la seconda parte dell'esercizio, basata sull'importanza dell'osservazione, mostra quanto possa essere difficile lasciarsi andare o mostrarsi vulnerabili, in quanto per farlo è necessario fidarsi degli altri e smettere di considerare il mostrare la propria vulnerabilità come un segno di debolezza.

Viene fatto presente che le considerazioni emerse durante il gioco si possono applicare anche alle attività online: durante le conversazioni online, infatti, spesso non si dà un peso adeguato alle proprie affermazioni e ai propri commenti, specie se negativi, e alle conseguenze che questi possono avere sugli altri (specie considerando che spesso i commenti negativi vengono inviati da più persone, facendo in modo che una stessa persona si ritrovi a riceverne diversi). Le motivazioni dietro commenti negativi online sono molteplici: invidia, impulso di scaricare la tensione di conflitti reali nel virtuale, noia... Di fronte a situazioni di "odio digitale" diretto verso singole persone vale la pena discutere anche sulle possibili reazioni di chi non è direttamente coinvolto (da un lato o dall'altro): mentre in una situazione di violenza fisica nel mondo reale appare automatico l'impulso di intervenire per difendere la vittima di soprusi, nelle situazioni di violenza virtuale tale impulso non sempre viene naturale. Si tende quindi a considerare la violenza online differente da quella virtuale, anche se in maniera inconscia: in realtà, si tratta in entrambi i casi di forme di violenza. Un'altra differenza fra virtuale e reale è la permanenza di ciò che avviene: mentre nella vita reale col tempo le situazioni di disagio o di violenza possono attenuarsi, online qualunque processo (anche negativo) avviene ad enorme velocità e con diffusione praticamente globale ed istantanea e non è possibile prevedere se o quando le conseguenze negative si attenueranno (in quanto, una volta che qualcosa finisce in rete, è praticamente impossibile cancellarlo ed è altrettanto impossibile evitare che ritorni rilevante anche dopo diversi anni).

La rete offre ovviamente anche diverse opportunità, e non solo esperienze negative: è un luogo di aggregazione in cui conoscere altre persone anche geograficamente lontane e in cui reperire informazioni su potenzialmente qualunque argomento o fenomeno conosciuto. In merito a questo ultimo aspetto, la rete è particolarmente utile per reperire informazioni su temi delicati che i ragazzi provano disagio ad affrontare con gli adulti, come ad esempio la sessualità. Bisogna tuttavia tenere sempre presente che non tutte le fonti di informazione online sono affidabili: così come non si può imparare a guidare guardando un film d'azione, non si dovrebbe imparare a gestire e comprendere la sessualità attraverso siti porno che mostrano situazioni spesso molto lontane dalla realtà dei fatti. I ragazzi più giovani e privi di esperienza in tal senso possono però non comprendere tale differenza, e anche nel caso non cerchino attivamente un certo tipo di informazioni, spesso finiscono comunque per visualizzare banner pubblicitari o pop-up con immagini sessualmente esplicite, che possono confondere ulteriormente le loro conoscenze (oltre che farli incorrere in problemi informatici quali i virus).

L'incontro si conclude con un'altra attività che riassume le riflessioni emerse durante l'evento sotto forma di una lettera che ogni partecipante indirizza, ipoteticamente, al sé stesso di quattro anni prima. Scopo della missiva è condividere con la versione più giovane di sé le esperienze, sia positive che negative, maturate negli anni di utilizzo della tecnologia. Con quest'ultima attività si vuole dare ai ragazzi uno spazio dove esprimere liberamente le proprie emozioni (le lettere sono anonime), oltre che sottolineare la valenza formativa delle esperienze negative e degli errori commessi, in buona fede, nell'utilizzo delle nuove tecnologie, auspicando che i ragazzi, che saranno gli adulti del futuro, possano trasmettere ciò che hanno appreso alle nuove generazioni.

Genova, 22 febbraio 2022

Relazione a cura di Annamaria Falcione, Operatrice volontaria di Servizio Civile del Comune di Genova; Progetto R.E.P