

## TIPOLOGIA B – ANALISI E PRODUZIONE DI UN TESTO ARGOMENTATIVO

Cosa è successo all'inizio degli anni dieci che ha alterato lo sviluppo degli adolescenti e peggiorato la loro salute mentale? Le teorie abbondano ma, dato che tendenze simili si riscontrano in molti paesi in tutto il mondo, il caso degli Stati Uniti racconta solo una parte della storia. Penso che la risposta sia semplice, anche se la psicologia di fondo è complessa: sono stati gli anni in cui gli adolescenti dei paesi ricchi hanno sostituito i loro telefoni cellulari con gli smartphone e trasferito gran parte della loro vita sociale online, in particolare su piattaforme social progettate per creare viralità e dipendenza. Una volta che i giovani hanno cominciato a portarsi internet in tasca, disponibile giorno e notte, le loro esperienze quotidiane e i percorsi di sviluppo sono stati alterati a tutti i livelli. L'amicizia, gli appuntamenti, la sessualità, l'esercizio fisico, il sonno, gli studi, la politica, le dinamiche familiari, l'identità: tutto ne ha risentito [...].

L'intrusione degli smartphone e dei social network non è l'unico fattore ad aver modificato la vita infantile. C'è un retroscena importante, che comincia già negli anni ottanta, quando abbiamo cominciato a privare sistematicamente i bambini e gli adolescenti della libertà, del gioco senza supervisione, delle responsabilità e delle possibilità di correre rischi, che favoriscono la competenza, la maturità e la salute mentale. Ma il cambiamento ha subito un'accelerazione all'inizio degli anni dieci, quando una generazione già privata dell'indipendenza è stata attirata in un nuovo universo virtuale che ai genitori sembrava sicuro ma che in realtà, per molti aspetti, è più pericoloso del mondo materiale [...].

I numeri sono difficili da credere. I dati della società di sondaggi e consulenza aziendale Gallup mostrano che gli adolescenti statunitensi trascorrono circa cinque ore al giorno sui social media (inclusi i video su TikTok e YouTube). Se ci aggiungiamo tutte le altre attività basate su uno schermo, si sale a una media compresa tra le sette e le nove ore al giorno [...].

Ma forse il prezzo più devastante della nuova infanzia incentrata sul telefono è stato il crollo del tempo passato a interagire con altre persone faccia a faccia [...]. Nel 2019 il tempo medio trascorso dai giovani con gli amici è sceso a 67 minuti al giorno. I giovani della generazione Z si stavano già allontanando da anni e avevano quasi completato il percorso quando è arrivata la pandemia. Qualcuno potrebbe mettere in dubbio l'importanza di questo declino. Dopotutto, per la maggior parte del tempo online non si interagisce con gli amici attraverso sms, social network e videogiochi? Non va bene comunque? In parte sicuramente sì, anche le interazioni virtuali offrono vantaggi unici, soprattutto per i giovani geograficamente o socialmente isolati. Ma, in generale, al mondo virtuale mancano molte delle caratteristiche che rendono le interazioni nel mondo reale significative, per così dire, per lo sviluppo fisico, sociale ed emotivo. In particolare, le relazioni del mondo reale e le interazioni sociali sono caratterizzate da quattro aspetti - gli stessi da centinaia di migliaia di anni - che quelle online distorcono o cancellano.

Innanzitutto, nel mondo reale è coinvolto il corpo, questo significa che per comunicare usiamo le mani e le espressioni facciali e impariamo a rispondere al linguaggio del corpo degli altri. Le interazioni virtuali, al contrario, si basano principalmente sul linguaggio. Non importa quanti emoji si usino per compensare: l'eliminazione dei canali di comunicazione per i quali siamo stati programmati da milioni di anni di evoluzione probabilmente produrrà adulti meno a loro agio e meno abili nell'interagire di persona. Inoltre le interazioni del mondo reale sono sincrone, avvengono in contemporanea. Di conseguenza, impariamo i segnali che indicano le pause e i turni di conversazione. Le interazioni sincrone ci fanno sentire più vicini all'altra persona perché questo è l'effetto della «sincronia».

Messaggi, post e molte altre interazioni virtuali mancano di sincronia. Non si ride sul serio, c'è più spazio per le interpretazioni errate e più stress quando un commento non suscita una risposta immediata.

Le interazioni del mondo reale, poi, si basano principalmente sulla comunicazione uno-a-uno o talvolta uno-a-molti. Mentre le comunicazioni virtuali spesso sono dirette a un pubblico potenzialmente molto vasto. Online, ogni persona può impegnarsi in decine di interazioni asincrone in parallelo, il che interferisce con la

profondità che ognuna di esse può raggiungere. Anche le motivazioni del mittente sono diverse: con un pubblico vasto, la propria reputazione è sempre in gioco, un errore o una prestazione scarsa possono danneggiare la propria posizione sociale davanti a un gran numero di pari. Queste comunicazioni tendono quindi a essere più performative e a provocare più ansia rispetto alle conversazioni a due. Infine, le interazioni del mondo reale di solito avvengono all'interno di comunità in cui il costo d'ingresso e di uscita è più alto, quindi le persone sono fortemente motivate a investire nelle relazioni e a riparare le fratture quando si verificano. Invece in molte reti virtuali, le persone possono facilmente bloccare gli altri o andarsene quando sono scontente. All'interno di queste reti le relazioni sono generalmente usa e getta.

Da Jonathan Haidt, *Un'infanzia al telefono*, in «Internazionale», 1561, 3 maggio 2024

1. Riassumi in un testo di non più di 100 parole gli snodi problematici evocati dall'estratto dell'articolo di Jonathan Haidt
2. In base a quale argomento l'autore definisce le relazioni online «usa e getta»?
3. L'autore propone, tra altre soluzioni, di vietare il telefono a scuola. Ritieni questa proposta convincente?
4. Le aziende dovrebbero tener conto dell'età degli utenti quando progettano le piattaforme?
5. Candice L. Odgers, psicologa della Virginia (Usa), ha definito la tesi di Haidt «allarmistica senza basi scientifiche», negando il rapporto tra causa-effetto tra tecnologie digitali e disagio sociale. Quali sono a tuo parere i punti deboli della visione di Haidt?