

Carla Meloni

Informatica umanistica.

Seminario cultura digitale, A.A. 2012-13

Nativi digitali e immigrati digitali.

Questa relazione parte dalle considerazioni esposte dal professor Tavosanis durante il seminario da lui tenuto il 27 marzo 2013 in cui vengono analizzati gli approcci che le diverse generazioni di utenti hanno nei confronti delle nuove tecnologie, ponendo particolare attenzione soprattutto alla lingua e cercando di capire se questa in qualche modo sia cambiata o si sia evoluta a causa dell'introduzione del digitale. Molti studiosi si sono soffermati ad analizzare l'impatto che le nuove tecnologie hanno avuto sulla società degli ultimi anni. In molti hanno parlato di cambiamenti rivoluzionari, formulando giudizi sia positivi che negativi nei riguardi della tecnologia digitale. Altri, invece, hanno mantenuto un atteggiamento più cauto affermando come questa abbia apportato cambiamenti non così significativi nella struttura mentale delle persone e nella società. Tuttora il dibattito è aperto e spesso le discussioni partono dall'analisi delle tesi di Mark Presky. Questi, in un suo articolo del 2001, "Digital natives, digital immigrants", suddivide l'odierna società in nativi e immigrati digitali. Per nativi digitali si intende tutti coloro che hanno avuto a che fare sin dalla nascita con i dispositivi digitali, e che si trovano a loro agio con questi considerandoli parte integrante della loro vita. Egli afferma:

*“gli studenti di oggi che frequentano il college (università) rappresentano la prima generazione cresciuta con questa nuova tecnologia digitale. Questi hanno speso gran parte della loro vita circondati da computer, videogame, lettori di musica digitali, videocamere, telefoni cellulari e tutti gli altri giocattoli e strumenti introdotti nell'era digitale. Al giorno d'oggi uno studente del college ha speso*

*meno di 5.000 ore della propria vita a leggere, ma più di 10.000 ore a giocare con i videogame (per non parlare delle 20.000 ore passate a guardare la tv). Giochi al computer, email, internet, telefoni cellulari e messaggi istantanei fanno parte integrante delle loro vite. Ora è chiaro che come risultato di questo ambiente onnipresente e il volume dell'interazione con questo, gli studenti odierni pensano e elaborano informazioni in maniera differente rispetto ai loro predecessori. Queste differenze vanno molto più in profondità rispetto a quello che i loro insegnanti sospettano e realizzano. "Esperienze differenti portano a strutture cerebrali differenti" dice il Dr Bruce D. Perry del Baylor College di Medicina. "È probabile che i cervelli dei nostri ragazzi siano mutati fisicamente in modo differente dai nostro, come risultato della loro crescita. Comunque sia, anche se questo non è vero da un punto di vista letterale, possiamo dire con certezza che i loro schemi mentali sono cambiati". (Prensky,2001)*

Prensky traccia un identikit del nativo digitale e lo descrive come un individuo abituato al multitasking (ovvero ad utilizzare contemporaneamente diversi dispositivi come tv, pc, console giochi e smartphone) predilige le informazioni ricevute da immagini piuttosto che da testi scritti, è incapace di seguire contenuti non ipertestuali e trova difficoltà a seguire ragionamenti lineari che necessitano di molto tempo per essere esplicitati e appresi. (Prensky, 2001)

La generazione a cui si riferisce Prensky è quella a cui appartengono i ragazzi nati intorno al 1978. Molti altri studiosi invece fanno coincidere i nativi digitali con i ragazzi nati intorno al 1985, altri ancora quelli nati intorno al 1996/2000. (Tavosanis, 2013) Una precisa datazione del fenomeno è difficile da definire con precisione e, inoltre, è necessario prendere in considerazione diversi fattori. Non tutti i nati intorno alle date sopra elencate hanno utilizzato dispositivi digitali sin dalla più tenera età e non tutti gli appartenenti alle generazioni precedenti trovano difficoltà ad utilizzare i nuovi dispositivi. Qualsiasi datazione si decida di prendere come punto di riferimento, dovrà essere quindi considerata arbitraria o

semplicemente indicativa in quanto ogni fenomeno sociale non possiede una precisa data di inizio.

L'immigrato digitale, invece, corrisponde ad un individuo che inizia ad utilizzare la nuova tecnologia tardivamente, sentendosi a disagio, quasi in soggezione, davanti alla maggior parte dei dispositivi digitali. Un immigrato digitale in cerca di informazioni consulterà prima un libro piuttosto che internet, guarderà (non a torto) con sospetto le informazioni contenute su Wikipedia, srotolerà enormi carte geografiche dimenticando l'esistenza di Google Maps e si sorprenderà di non trovare un manuale voluminoso come "Guerra e pace" nella scatola dello smartphone appena comprato, chiedendosi come potrà imparare ad usarlo, senza pensare che il dispositivo stesso potrà aiutarlo. Ovviamente non tutti gli immigrati digitali risultano così goffi davanti alle nuove tecnologie, molti riescono ad adattarsi e ad utilizzarli in maniera ottimale per soddisfare le proprie esigenze. In ogni caso, questi non saranno mai del tutto a proprio agio e continueranno a approcciarsi al digitale con un certo sospetto. Il comportamento dell'immigrato digitale è simile a quello del "classico immigrato" che si adatterà più o meno facilmente agli usi e abitudini della terra che lo ospita, imparerà a comunicare con la nuova lingua ma manterrà sempre il proprio accento.

I concetti di nativi e immigrati digitali risultano piuttosto interessanti e pongono le basi per discutere quali siano le reali implicazioni che l'introduzione dei dispositivi digitali hanno portato nella nostra vita. In Italia esiste un nutrito gruppo di sostenitori delle teorie di Prensky. Paolo Ferri, docente di e-learning e nuovi media alla Bicocca di Milano, è sicuramente tra i più rappresentativi. Egli definisce i nativi digitali con la curiosa espressione di "nuova versione 2.0 dell'Homo Sapiens" e li descrive come ragazzi nati dopo il 1995/96 periodo in cui si sono diffusi i primi browser. Descrive, invece come "figli di Guttemberg" tutti coloro che sono nati prima della grande rivoluzione digitale, quelli che

Prensky definisce “immigrati digitali”. Nei suoi scritti, Ferri riprende i concetti già elaborati da Prensky riadattandoli, quando è possibile alla realtà italiana.

Non si può di certo negare che la nuova tecnologia abbia portato dei grossi cambiamenti nella vita dell'uomo. Le comunicazioni oltre oceano avvengono simultaneamente grazie ad e mail, chat e videoconferenze senza dover spendere cifre esorbitanti (Skype è un servizio gratuito scaricabile da internet in pochi secondi). Le transazioni economiche possono avvenire tranquillamente da casa, in qualsiasi momento, senza doversi recare in banca e subire lunghe ed interminabili file. Le amministrazioni pubbliche ormai stanno inesorabilmente riducendo le pratiche cartacee in favore di database e modulistica on line. Anche il mondo universitario e della ricerca ha sicuramente tratto benefici dal digitale, grazie a nuove tecnologie che riducono drasticamente tempi e lavoro. Negli ultimi tempi si assiste alla nascita di biblioteche digitali, corpora, piattaforme per il lavoro collaborativo che permettono agli studiosi di condividere le loro ricerche e scoperte con l'intera comunità scientifica e con chiunque sia interessato al loro lavoro. Digitalizzazione, internet e tecnologia 3D hanno contribuito enormemente al progredire degli studi scientifici di qualsiasi disciplina anche umanistica. Questi sono aspetti importanti, che non possono essere ignorati ma che non possono essere utilizzati come prova di reali cambiamenti strutturali in ambito cognitivo o sociale. Su questa assenza di prove si basano molte delle critiche alle osservazioni di Prensky. Mark Bullen, professore del British Columbia Institute of Technology (Canada) definendo se stesso “Net Gen scettico” tenta di trovare prove a favore delle teorie riguardanti i cambiamenti rivoluzionari causati alle nuove generazioni dalla tecnologia digitale. Bullen pubblica i risultati delle sue ricerche sui nativi digitali nel sito Netgenskeptic. In un suo articolo, pubblicato nel 2011, afferma che non esistono prove valide che possano affermare l'esistenza della nuova generazione ipotizzata da Prensky e riprese da molti studiosi. Lo studioso canadese, durante

i testi effettuati su presunti nativi digitali, afferma che non tutti i soggetti hanno dimostrato di possedere le caratteristiche peculiari della nuova generazione. Anche altri studiosi in precedenza avevano espresso i loro dubbi rispetto alle teorie di Prensky. Nel 2008 è stato pubblicato sul *British Journal of Educational Technology*, un articolo scritto da Bennett, Maton e Kervin ("The 'digital natives' debate: A critical review of the evidence") riguardante il rapporto tra nativi digitali e le capacità cognitive delle nuove generazioni. Gli studiosi affermano come l'utilizzo dei meccanismi digitali sia piuttosto superficiale e limitato a messaggistica istantanea, giochi e navigazione web. Inoltre viene criticata la distinzione tra nativi e immigrati digitali condotta principalmente su basi anagrafiche. Altri fattori devono esser presi in considerazione, come per esempio, i fattori economici, culturali e sociali.

Lo stesso Prensky in un secondo momento affermerà che con il passare del tempo la distinzione tra nativi e immigrati digitali si è fatta (e si farà) sempre meno netta e che è necessario introdurre nuovi concetti, tra i quali quello di "saggezza digitale". Questo nuovo concetto si riferisce alla capacità che hanno le nuove tecnologie di incrementare le capacità cognitive innate dell'uomo da lui definita "potenziamento digitale".

In un suo saggio del 2010 Prensky parla di "saggezza digitale", in quanto egli ritiene che la tecnologia digitale possa rendere l'uomo non soltanto più intelligente ma anche più saggio. Il concetto contiene in sé un duplice significato: in un futuro prossimo noi avremo la possibilità di accedere istantaneamente a tutto il sapere umano; ciò che farà la differenza sarà il modo in cui questa conoscenza verrà utilizzata. Nello stesso tempo, però, anche l'uomo più saggio non potrà esaltare le sue capacità senza l'ausilio della tecnologia digitale. Molto presto il digitale sarà presente in ogni aspetto della vita umana influenzando anche le capacità cognitive. La nuova tecnologia

migliorerà le nostre capacità di memorizzazione attraverso il trattamento e l'acquisizione di dati, permetterà di compiere analisi complesse e aiuterà a vagliare in maniera più completa tutte le azioni e scelte possibili.

In vari ambiti della vita umana il digitale è già diventato fondamentale e insostituibile. Molte industrie stanno sperimentando strumenti capaci di connettersi direttamente al cervello o che permettano di facilitare comunicazione e migliorare la comprensione (es. strumenti in grado di cogliere i vari stati emotivi umani tramite l'intonazione vocale). Con il tempo la tecnologia digitale aiuterà gli uomini a compiere scelte eticamente, pragmaticamente e moralmente ottimali grazie all'enorme quantità di risorse a disposizione. Siamo già in grado di osservare miglioramenti nelle potenzialità umane, gli utenti di videogiochi, per esempio, sono in grado di migliorare i loro risultati analizzando le azioni compiute precedentemente. Così in futuro, per stimolare le capacità umane, verranno realizzate sessioni di simulazione e esposizione realistiche simili a quelle compiute dagli astronauti, traendo spunto dalle azioni passate o compiute da altri utenti. Secondo Prensky, questi cambiamenti tecnologici porteranno anche dei cambiamenti nella struttura cerebrale umana in quanto il cervello verrà modificato dall'utilizzo continuo della tecnologia digitale. Ai futuri cercatori di saggezza, come li definisce Prensky, il livello di saggezza che caratterizza oggi l'intelletto umano non sarà più sufficiente per poter vivere e agire in un mondo così fortemente tecnologizzato ma si dovranno implementare le capacità grazie al digitale. L'Homo Sapiens Digitale prenderà il posto dell'attuale Homo Sapiens:

*“...mentre il bisogno che le persone sagge hanno di discutere, definire, confrontare e valutare non cambia, la tecnologia digitale rende i mezzi che queste persone usano e la qualità dei loro sforzi sempre più sofisticati. Di conseguenza, il cervello non potenziato diventa rapidamente insufficiente per*

*assumere decisioni veramente sagge. Quando saremo tutti potenziati da rivelatori di bugie, valutatori logici e potenziatori di memoria e di funzioni – il che probabilmente si verificherà nel corso della vita dei nostri figli – chi fra noi verrà considerato saggio? Quasi certamente si troveranno in vantaggio coloro che intelligentemente uniranno le loro capacità innate e il loro potenziamento digitale.” (Prensky, 2010)*

Il concetto di “saggezza umana” deve quindi essere inteso come capacità di individuare soluzioni ottimali che siano emotivamente soddisfacenti, contestualmente appropriate, creative e pratiche allo stesso tempo. In futuro, con l’ausilio di dispositivi digitali sempre più efficaci, la saggezza umana arriverà a livelli oggi impensabili. Prensky contrappone al concetto di saggezza digitale quelli di “destrezza digitale” e di “stupidità digitale”. Per destrezza digitale si intende la semplice padronanza della tecnologia digitale utilizzata nei vari ambiti della vita quotidiana, come la creazione di programmi e la realizzazione di atti di hackeraggio. Possedere competenze digitali non significa necessariamente essere saggi, anzi, in alcuni casi (come per esempio per quanto riguarda gli atti compiuti dagli hacker) si cade nella stupidità digitale. Per stupidità digitale si intende fare cattivo uso della nuova tecnologia. Esistono diverse tipologie di comportamenti definibili digitalmente stupidi. Ad una prima categoria possono essere ricondotti tutti quegli atti punibili penalmente, come, per esempio, impadronirsi di materiale disponibile in internet, utilizzarlo per i proprio scopi personali tralasciando di citare le fonti ed ignorando i vincoli sanciti dal copyright. Ad un’altra categoria appartengono tutti quegli atti compiuti da persone che, pur conoscendo i benefici che caratterizzano le nuove tecnologie, si ostinano ad utilizzare strumenti, schemi mentali e metodologie tradizionali meno efficaci. Infine, abbiamo quella categoria che raggruppa tutti quegli atti di negligenza tecnologica che sono in grado di causare grossi danni irreparabili, come, per esempio, immettere dati personali e sensibili in dispositivi non sicuri o

utilizzati da più persone. Prensky tiene a precisare che il termine “stupidità” è riferito agli atti e non alle persone che in altre occasioni possono essersi comportati in maniera saggia da un punto di vista digitale.

La nuova tecnologia ci potrà aiutare in tutte quelle situazioni in cui le nostre capacità cognitive e la nostra saggezza naturale vengono meno a causa della nostra memoria limitata, ovvero, quando non si riesce a percepire la realtà oltre alla gamma dei sensi e a predire il futuro, a creare scenari ipotetici o in generale quando l'uomo non riesce a rapportarsi in maniera efficace con la complessità dei dati a disposizione. La tecnologia digitale può supplire a queste mancanze attraverso la raccolta di grandi quantità di dati inseriti in database analizzabili mediante la formulazione di specifici algoritmi e tramite questi valutare le varie situazioni in maniera accurata senza arrivare a sperimentazioni. Sistemi digitali simili vengono detti “sistemi esperti” e oggi non possono definirsi ancora del tutto sicuri ed attendibili ma costituiscono un valido supporto. Il sistema AcutePhysiology & Chronic Health Evaluation (APACHE) aiuta i medici a decidere quali pazienti necessitano maggiormente delle limitate risorse a disposizione per la terapia intensiva. Le risposte del sistema possono risultare fondamentali in situazioni difficili da analizzare con il solo ausilio dell'intelletto umano. Non sarebbe saggio non tenerne conto. Grazie alla tecnologia digitale sarà possibile in futuro vedere nelle menti altrui e capire se una persona dice la verità. Questo sarà possibile mediante la comunicazione multimodale e l'estrazione digitale delle onde cerebrali. Al Carnegie-Mellon University (CMU8) alcuni ricercatori sono stati in grado di capire il pensiero di una persona. Lo scopo di questi studiosi è riuscire a creare un tipo tecnologia capace di mettere in comunicazione i cervelli e probabilmente, le generazioni future saranno in grado di leggere il futuro. Prensky si rende conto che questo genere di sviluppi sollevano questioni etiche e legate alla privacy. Afferma, però, che se

utilizzate in maniera saggia, le nuove tecnologie miglioreranno notevolmente la capacità umana di affrontare e risolvere problemi. (Prensky, 2010)

Secondo molti studiosi attribuire alla tecnologia un così forte potere rispetto alla società e alla capacità cognitive umane significa avvicinarsi pericolosamente al determinismo tecnologico. Un simile atteggiamento porta a sminuire il ruolo del cervello umano nelle decisioni fondamentali della vita e a mettere in secondo piano strutture portanti della società come il sistema educativo. (Fini, 2011)

Quando si discute di tecnologia digitale, infatti, non si può non parlare dell'impatto che le nuove tecnologie hanno sulla scuola. Secondo i primi scritti di Prensky, uno dei problemi principali che affligge il sistema educativo moderno è dato dal fatto che la maggior parte degli studenti di oggi sono dei nativi digitali, mentre la maggior parte degli insegnanti, invece, sono degli immigrati. Le differenze generazionali presenti tra le due categorie creano dei grossi problemi di comunicazione. In passato gli studenti non avevano a disposizione strumenti di intrattenimento così interessanti come quelli sviluppati tramite le tecnologie digitali e gli insegnanti erano in grado di coinvolgere maggiormente i propri studenti. I ragazzi di oggi, invece, passano gran parte del loro tempo utilizzando computer, lettori mp3, tablet, smartphone, strumenti in grado di soddisfare velocemente e in maniera adeguata le loro esigenze. Prensky suddivide gli studenti odierni in tre categorie. Alla prima categoria appartengono gli "studenti automotivati", interessati ad apprendere e migliorare la loro base culturale. Gli "studenti che fingono", invece, sono coloro che mostrano interesse durante la lezione ma che in realtà puntano semplicemente ai voti e ai titoli di studio, consci del fatto che questi saranno utili per la loro carriera. La maggior parte degli studenti, invece, appartiene alla categoria degli "studenti che ignorano i propri docenti". Questa tipologia di allievi è convinta che le lezioni scolastiche siano semplicemente una perdita di tempo. La scuola per loro risulta poco

interessante e coinvolgente e implicitamente chiedono di essere coinvolti attraverso contenuti più vicini ai loro interessi. Gli insegnanti di oggi sono in grado di coinvolgere le prime due categorie ma non l'ultima che diventa una vera e propria sfida. Molti docenti non comprendono quanto i ragazzi di oggi siano cambiati rispetto al passato e minimizzano la portata rivoluzionaria delle tecnologie digitali. Questi insegnanti ritengono erroneamente che ad attirare i ragazzi verso le nuove tecnologie siano gli aspetti più superficiali come la grafica accattivante, ma in realtà, ciò che interessa ai giovani sono le idee innovative alla base dei nuovi dispositivi e il linguaggio innovativo, più vicino al loro modo di esprimersi. Le materie che vengono insegnate a scuola, invece, sono il risultato di programmi vecchi che ormai non rispecchiano la realtà in cui vivono i ragazzi. Argomenti come nanotecnologia, bioetica, genomi non vengono trattati nelle scuole se non superficialmente. Una situazione simile rende gli studenti arrabbiati e frustrati. I ragazzi si sentono rallentati e pensano che seguire le lezioni sia inutile. Le loro capacità cognitive, sviluppate grazie a internet, giochi multimediali e altri prodotti della cultura digitale, permettono di comprendere e padroneggiare concetti e sistemi dieci volte più complessi rispetto a quelli che vengono richiesti dal sistema scolastico-educativo. La scuola, quindi, risulta troppo semplice e noiosa. (Prensky 2005)

Prensky è conscio del fatto che trovare una soluzione a questa situazione risulterà piuttosto impegnativa ma anche molto stimolante. I docenti dovranno rimettersi in gioco e per certi versi imparare dai propri alunni. Nello specifico dovranno cambiare mentalità e materie, metodi d'insegnamento, il proprio linguaggio avvicinandosi il più possibile a quello degli studenti. Dovranno essere più veloci nello spiegare e cercare di comunicare in maniera parallela e meno lineare. Per quanto riguarda le materie d'insegnamento, i programmi didattici dovranno essere analizzati attentamente ed essere divisi in "contenuti futuri" e "contenuti ereditari". Materie come scrittura, pensiero logico e geometria

appartengono a quest'ultima categoria insieme a tutte quelle materie che tradizionalmente sono state insegnate nelle scuole. Alcune di queste continueranno a rivestire un ruolo di primo piano in ambito didattico, mentre altre, come latino e greco, diventeranno sempre più irrilevanti e verranno insegnate in scuole specialistiche riservate ad un gruppo sempre più ristretto di studenti. Per contenuti futuri, invece, si intendono tutte quelle materie che si stanno affermando in questi ultimi anni e che ancora non hanno trovato posto nel sistema educativo odierno, come progettazione di software e robotica. Queste nuove materie, unite ad alcune più tradizionali come etica, politica e sociologia costituiranno la base su cui verrà ricostruito il sistema scolastico del futuro. Purtroppo al giorno d'oggi pochi docenti sono in grado di insegnare queste materie o adottare metodologie di insegnamento adeguate. La maggior parte degli insegnanti vede con sospetto ogni accenno di cambiamento o sminuisce l'importanza delle tecnologie digitali in campo scolastico. Gli insegnanti dovranno, invece, compiere un grosso sforzo per riuscire a coinvolgere i proprio alunni attraverso l'adozione di nuove metodologie di insegnamento. Anche gli insegnamenti tradizionali dovranno essere veicolati in maniera innovativa. La metodologia preferita da Prensky è l'utilizzo del gioco a fini didattici. Imparare giocando è un concetto di certo non nuovo. Il mercato dei giocattoli oggi propone una grossa gamma di prodotti divertenti ed educativi allo stesso tempo. Prensky suggerisce però di introdurre questo tipo di metodologia anche all'interno del sistema educativo scolastico. Un insegnante di filosofia potrebbe, per esempio, insegnare la sua materia attraverso giochi in cui vengono presentati i discorsi di diversi filosofi classici il cui scopo per gli studenti è individuare il nome del pensatore. La storia contemporanea verrebbe assimilata molto più facilmente se gli studenti avessero a loro disposizione dispositivi in grado di simulare eventi storici importanti come per esempio la

conferenza di Wannsee dove quindici alti ufficiali nazisti progettarono “la soluzione finale della questione ebraica”. (Prensky 2001)

Molti studiosi hanno criticato aspramente le teorie di Prensky, ritenendole prive di valore scientifico. Per esempio, Mirko Tivosanis, attraverso l’analisi di testi e conversazioni presenti nei social network dimostra che non esistono differenze strutturali significative tra il linguaggio utilizzato dai giovani e quello dei loro genitori. Il linguaggio nel web è caratterizzato da casi di scrittura logografica o endofasica come per esempio “6” usato per indicare la seconda persona singolare presente del verbo essere o “x” per indicare la preposizione semplice “per”. Questi fenomeni però sono sempre stati utilizzati anche nell’antichità, soprattutto in scritti non formali e in situazioni in cui è preferibile abbreviare per questioni di spazio e di tempo. Altri aspetti che caratterizzano il linguaggio dei giovani nei social network sono semplici abbreviazioni non difficili da interpretare o variazioni grafiche espressive. Vengono riscontrati anche aspetti linguistici derivati dall’Italiano neo standard, componenti legate ai dialetti locali e aspetti caratteristici del linguaggio parlato. Questi, però, sono aspetti che modificano soltanto superficialmente una lingua, quindi non si può parlare di cambiamenti strutturali significativi o nascita di una nuova lingua. (Tivosanis, 2010)

Altri studiosi invece ritengono pericoloso affermare che la tecnologia sia in grado di incidere in maniera così pesante nella vita e nei processi cognitivi dei ragazzi. Anche per questo motivo nove anni dopo le sue prime considerazioni sul rapporto tra sistema educativo e tecnologie digitali, Prensky, introducendo il concetto di “saggezza digitale” afferma come questa debba essere insegnata agli studenti. Lo scopo principale della scuola dovrà essere quello di insegnare ai ragazzi la differenza tra saggezza digitale e “destrezza digitale”. I giovani dovranno capire come la tecnologia può aiutare a rafforzare le capacità di

comprensione e pensiero in maniera adeguata. Questo non significa che il potenziamento mentale derivato dalla tecnologia digitale debba essere preferito alle semplici capacità cognitive umane. Mente e tecnologie devono lavorare insieme. Saggezza digitale significa quindi comprendere quali siano le potenzialità, i limiti e i possibili danni derivati dal digitale. Docenti e genitori dovranno capire l'importanza dell'introduzione delle nuove tecnologie nelle scuole e imparare a guidare i ragazzi verso l'apprendimento, creando contesti ideali perché imparino ad usare le nuove tecnologie in modo saggio e costruttivo.

Studiosi di ogni genere discutono e discuteranno ancora sull'impatto che le nuove tecnologie hanno sulla società, sui ragazzi e sul linguaggio. Non è facile capire chi abbia ragione o torto anche perché non esiste una verità oggettiva. Ritengo che le tecnologie siano semplicemente uno strumento utilizzabile dall'uomo per raggiungere i propri obiettivi. Nel corso della storia è stata progettata e sviluppata una molteplicità di dispositivi e marchingegni come la ruota, la stampa, la fotografia, il telefono, il cinema, le macchine volanti, solo per citare alcuni esempi rivoluzionari e suggestivi. L'invenzione di questi oggetti ha portato gioie e dolori, libertà e schiavitù, pace e conflitti. La polvere da sparo è stata inventata in Cina dove veniva utilizzata per creare meravigliosi fuochi d'artificio con lo scopo di sbalordire e divertire le persone. Secoli dopo, in un altro continente, quello europeo, la polvere da sparo divenne uno strumento di violenza e morte in grado di permettere ad un uomo (o ad un gruppo di uomini) di sopraffare, conquistare o uccidere un altro uomo. Dopo tanto tempo le cose non sono cambiate più di tanto. Scienziati come Enrico Fermi e Albert Einstein hanno speso la loro vita per la creazione di un nuovo tipo di energia, quella nucleare, pulita ed inesauribile, capace di soddisfare le esigenze umane, ma le loro ricerche sono state utilizzate per creare la più potente arma di distruzione di massa mai realizzata, la bomba atomica. Inutile soffermarsi nella descrizione

dei danni, del numero di morti, del dolore che questo dispositivo ha causato alle città di Hiroshima e Nagasaki.

Le tecnologie digitali possiedono lo stesso potere e potenziale della polvere da sparo e della tecnologia nucleare. Il web può essere un valido strumento di conoscenza e comunicazione. Molti dissidenti politici provenienti da paesi governati da regimi autoritari utilizzano la rete per comunicare con il resto del mondo e poter così denunciare i soprusi e le angherie di cui sono vittime. Purtroppo, però, il web è diventato anche il luogo dove assassini, pedofili, trafficanti di droga possono, quasi impunemente, gestire i propri affari illeciti. Non si può in questi casi non riflettere e concordare con le riflessioni di Prensky sulla saggezza digitale vista come capacità di valutare eticamente e moralmente il modo più adeguato di utilizzare gli strumenti digitali.

Alcuni passi del saggio di Prensky , *H. Sapiens Digitale: dagli Immigrati digitali e nativi digitali alla saggezza digitale*, mi hanno però inquietato. L'autore, ad un certo punto, ipotizza la progettazione di dispositivi che in un futuro prossimo saranno in grado di leggere nel pensiero dell'uomo e capire quando questi mente o dice la verità. Trovo sinceramente agghiacciante il solo pensare che tutto ciò sia possibile o anche solo moralmente accettabile. La libertà, a mio avviso, fa parte dei bisogni primari dell'uomo come mangiare e respirare. Togliere all'uomo la possibilità di decidere se i propri pensieri debbano essere divulgati o tenuti segreti è sicuramente da considerare una delle più gravi limitazioni alla libertà che possa esistere. Diversamente dalla maggior parte dei detrattori di Prensky, non è il determinismo tecnologico o la nascita di una dittatura alla "Matrix" che mi spaventa. Per quanto possano essere sofisticate, le tecnologie sono progettate e controllate dall'uomo, non possono essere e non saranno mai in grado di agire secondo una volontà propria. Quello che in realtà mi spaventa è che l'uomo senta il bisogno e soprattutto legittimi la costruzioni di

dispositivi in grado di ledere così pesantemente la libertà e la privacy umana. Non esiste ragione alcuna, per quanto nobile possa apparire, che legittimi l'utilizzo di simili strumenti. L'uomo, anche quello che si è macchiato delle azioni più efferate, dovrebbe avere il diritto di tener per se le proprie emozioni e i propri pensieri. La saggezza digitale teorizzata da Prensky deve essere utilizzata anche e soprattutto per evitare che vengano realizzate simili tecnologie

#### Bibliografia:

- Antonio Fini, Nativi digitali. Un aggiornamento sulla discussione in rete, [http://bricks.maieutiche.economia.unitn.it/wp-content/uploads/2011/06/LIM\\_17\\_Fini.pdf](http://bricks.maieutiche.economia.unitn.it/wp-content/uploads/2011/06/LIM_17_Fini.pdf), 25 giugno 2011.
- Mark Prensky, Digital Natives, Digital Immigrants, <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives.%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>, 2001
- Mark Prensky, H. Sapiens Digitale: dagli Immigrati digitali e nativi digitali alla saggezza digitale. TD-Tecnologie Didattiche, 50, pp. 17-24, [http://www.tdjournal.itd.cnr.it/files/pdfarticles/PDF50/2\\_Prensky.pdf](http://www.tdjournal.itd.cnr.it/files/pdfarticles/PDF50/2_Prensky.pdf), 2010
- Mark Prensky, Engage Me or Enrage Me, <https://net.educause.edu/ir/library/pdf/erm0553.pdf>, 2005.
- Mirko Tavoanis, L'italiano del web, Carocci Editore, Roma, 2001