

Il ruolo degli ambienti mediali nei processi di costruzione identitaria

Matteo Lancini

GENERAZIONI CONNESSE

MIUR-ROMA

14 novembre 2017

Adolescenti odierni

Gli adolescenti odierni navigano in acque molto diverse da quelle del passato

Famiglia affettiva, relazionale, dove spesso entrambi i genitori lavorano: dal padre simbolico alla madre virtuale

Le relazioni senza corpo: spesso distanti ma mai soli

Immersi precocemente nel bagno delle relazioni tra pari: dagli amici del nido alla dipendenza dai coetanei

Fotografati, ripresi e immortalati da sempre

Identità e genere: procreazione disgiunta dalla sessualità

Adolescenti odierni

Operazione culturale complessa ma necessaria: distinguere le «nuove normalità» da «nuove patologie» e «nuove dipendenze»

Quali orientamenti e dispositivi educativi per sostenere la realizzazione dei compiti evolutivi adolescenziali

Quali dispositivi di consultazione, psicoterapia, trattamento

Quali interventi di rete e comunitari

Adultizzazione del bambino e infantilizzazione dell'adolescente

Vivervirtuale

Nasce il bisogno profondo di essere sempre in contatto

Delega precoce di funzioni accuditive ed educative ad agenzie parascolastiche (parafamiliari)

Il telefonino: «cordone ombelicale virtuale»

Dalla comunità educante alla paura del mondo esterno

Drastica riduzione degli spazi di socializzazione e gioco spontanei (a piedi da scuola a casa, cortile, giardinetti)

Dalla socializzazione e dai giochi (battaglie) di strada alle «piazze virtuali» e ai videogiochi

Creatività in adolescenza

La costruzione dell'identità e la definizione del Sé è un processo creativo: la realizzazione dei compiti evolutivi adolescenziali è un percorso creativo

Sperimentazione di sé e allenamento delle nuove competenze relazionali e dotazioni corporee

La mentalizzazione del corpo nella società odierna avviene anche attraverso i videogiochi che hanno sostituito i giochi e le battaglie di strada

La socializzazione avviene anche attraverso le piazze virtuali che hanno sostituito i cortili e i giardinetti

Dalla colpa alla vergogna

Conflitto tra Ideale dell'Io vs. conflitto tra Super Io e Io
Più delusione meno conflitto

Disagi e patologie della vergogna (inadeguatezza,
bruttezza, mancata popolarità)

Aggrediscono il Sé più che l'adulto (attacchi al corpo)

Sostanze come anestetico

Sexting e cyberbullismo

Ritiro scolastico e sociale

Dipendenze tecnologiche

Prevenzione creativa

I limiti, il controllo, i no che aiutano a crescere: difficilmente attuabili e spesso inefficaci (adozione e comunità terapeutiche)

Genitori e insegnanti autorevoli: si fanno carico della complessità, una funzione materna, paterna e docente identificata con i bisogni e le necessità evolutive dell'adolescente (Scuola cooptativa e tecnologia inserita in un processo formativo e creativo più ampio.
Genitori interessati: come è andata oggi in internet?)

Prevenzione creativa

L'autorevolezza è efficace, mira a trasformare la crisi in un'occasione di crescita (bullismo e cyberbullismo), non può limitarsi all'intervento con funzione autoconsolatoria

Fornire strumenti, avvicinare risorse per l'utilizzo creativo della rete, metterla al servizio della realizzazione di sé (videogiochi)

Riconsegnare il corpo ai figli, saper distinguere la virilità e l'aggressività fisiologica dalla violenza

Il ruolo degli ambienti mediali nel processo di costruzione dell'identità di ruolo degli adulti?

Inventare dispositivi alternativi

Governare il cambiamento piuttosto che far finta di limitarlo e contrastarlo

Non legittimare l'esistente significa provare a trasformarlo attraverso un'operazione di riconoscimento della realtà complessa in cui abbiamo chiesto di crescere ai nostri figli e studenti

Contrastare la società del successo a tutti i costi, del narcisismo, della popolarità, del dovere esserci e del dover dire qualcosa, dell'espressione di sé e del racconto di cosa si fa

Tutto meno che trasparenti: essere popolari ad ogni costo