

L'HI TECH E I NUOVI MEDIA TRASFORMANO I MODI DI APPRENDIMENTO
DELLE NUOVE GENERAZIONI. IL RUOLO DI VIDEOGIOCHI E SMS

PC GENERATION, SCOMPARE LA MEMORIA

I RAGAZZI SONO VELOCI, MULTIMEDIALI, SOCIALI

di Fred Guterl da Repubblica.it del 19 agosto 2003

UN TEMPO, quando andavano di moda i giornalini a fumetti, i ragazzi sudcoreani si ritrovavano tutti entusiasti all'edicola all'angolo, per accaparrarsi l'ultimo numero della versione tradotta di "Slam Dunk", una serie giapponese i cui personaggi sono i giocatori di una squadra di basket del liceo.

Ora, invece, si ritrovano in posti come PC Bang, un internet caffè. Choi Mun Gwon ha 13 anni e si concentra di fronte al monitor in una battaglia tra maghi e guerrieri, schierati per contrastare le forze del male nel videogioco d'azione Diablo. Quando non è al PC Bang, di solito se ne sta a casa, a mandare messaggi ai suoi amici al computer o con il cellulare. Il mondo degli adolescenti di oggi è molto diverso da quello nel quale sono cresciuti i loro genitori.

A differenza dei precedenti gap generazionali, questo non si incentra sui soldi, sulla moda o la cultura pop, quanto piuttosto sulla tecnologia. I ragazzi non sono mai stati più immersi in una realtà virtuale di adesso. Il loro sapere è acquisito più dai videogiochi che dai libri e tutti i loro sensi sono costantemente bombardati da informazioni provenienti da ogni possibile direzione, a un ritmo sempre più incalzante. In realtà i giovani e i giovanissimi non sono soltanto tecnologici: sono costantemente connessi al mondo cablato e sono veloci ad assorbire le nuove modalità di comunicazione dell'informazione.

Fino a qualche anno fa l'invio di messaggi di testo tramite i telefoni cellulari era qualcosa di nuovo, ma già ora i ragazzi coreani utilizzano le loro tastiere per scaricare sul cellulare canzoni a un dollaro ciascuna. Le videocamere stanno diventando la regola sui cellulari ed esistono persino capi di abbigliamento che già contengono nelle loro cuciture microfoni e lettori mp3.

Ma tutto ciò è positivo? Gli stimoli che i nuovi media trasmettono prepareranno i giovani al futuro mondo dell'hi-tech o li trasformeranno in sciocchi individui antisociali e superficiali? Una risposta ancora non c'è. Di tutte le innovazioni tecnologiche che si sono succedute, due sono quelle che hanno principalmente affascinato e coinvolto i giovani: videogiochi e messaggistica istantanea. Che cosa accade nel sensibile cervello di un ragazzo esposto per tanto tempo agli incalzanti stimoli di un mezzo visivo?

Molto semplicemente possiamo dire che il suo cervello si adatta. Il cervello è elastico, e reagisce con la massima tempestività agli stimoli che gli arrivano. Daphne Bevalier, neuroscienziato dell'apprendimento, iniziò ad avanzare il sospetto che i videogiochi alterassero i cervelli dei giovani circa due anni fa, quando sottopose ad un test alcuni studenti dell'Università di Rochester a New York per misurare le loro percezioni visive. I risultati di chi giocava ai videogiochi era mediamente superiore del 30 per cento rispetto agli altri. Tuttavia, restano senza risposta altre domande.

E' da poco che gli scienziati hanno intrapreso a studiare come le tecnologie legate ai messaggi influenzino lo sviluppo sociale dei ragazzi. Per adesso stanno ancora catalogandone i comportamenti. Alcuni ricercatori del Children's Digital Media Center dell'università di Georgetown hanno formato alcuni gruppi di 10-12enni in "ambiente virtuale" e li hanno lasciati liberi di interagire gli uni con gli altri. Con loro grande sorpresa, i ragazzi hanno scelto degli alter ego che ricalcavano da presso la loro natura, stesso sesso e stesse caratteristiche di base.

"I maschi si muovevano rapidamente, cambiando gli scenari e le emozioni con grande facilità, mentre le ragazze scrivevano più a lungo", ha spiegato la psicologa Sandra Calvert. Potrebbe presto essere ufficialmente smentita anche un'altra comune teoria, quella secondo cui i ragazzi ossessionati da internet sono dei solitari antisociali. La tecnologia, a quanto risulta, incoraggia i giovanissimi a rimanere in contatto con i loro compagni del mondo reale e non li isola in un mondo immaginario a sé.

Forse la vera questione non è tanto capire cosa facciano i giovani con le nuove tecnologie a loro disposizione, quanto piuttosto capire che cosa implica il loro uso da parte dei sensi. Il multi-tasking - la capacità di effettuare operazioni diverse simultaneamente - è un'abilità fondamentale per sopravvivere nel mondo contemporaneo. Se prima la televisione era solita far scorrere i titoli e le notizie importanti sul bordo inferiore dello schermo soltanto in occasione di fatti eccezionali, oggi questa è la norma. Anche l'instant messaging obbliga a condurre più di una conversazione alla volta.

Gli studi sull'attività cerebrale hanno evidenziato che il cervello non sposta l'attenzione da una cosa ad un'altra istantaneamente: occorrono sette decimi di secondo perché questo accada. David Meyer, psicologo presso l'Università del Michigan ad Ann Arbor ha sottoposto un gruppo di adulti ad un test, facendo sì che si concentrassero tra la soluzione di alcuni problemi di matematica e il riconoscimento di alcune forme. I soggetti hanno impiegato più tempo per svolgere entrambe le operazioni simultaneamente, più di quanto ne avrebbero richiesto svolgendo i due compiti separatamente. Inoltre l'hanno fatto con risultati meno accurati.

Non è chiaro che ruolo possano giocare i media elettronici nei giovani studenti affetti da disturbi dell'attenzione, una patologia in forte espansione. E' possibile che un cervello giovane sottoposto ad un regime di sovrastimolazione reagisca e fiorisca fornendo prestazioni migliori? Sì e no. "I ragazzi stanno migliorando nell'attenzione che prestano a più cose alla volta", dichiara Patricia Greenfield, direttrice del Children's Digital Media Center dell'Ucla. "Ma il guaio è che lo fanno in modo superficiale".

Copyright Newsweek (Traduzione di Anna Bissanti)

(19 agosto 2003)