

Le nuove generazioni social-dipendenti

Francesco Pira

Technologies play an important role in social evolution, but we also know that the process of social construction occurs through the way in which individuals relate, communicate and therefore also use technological tools (Pira 2011). Social media, in particular, are the place for the democratization of the private, self-representation, self-narration, mass self-communication, where the projection that each one wants to give of himself to others is realized and also the place par excellence where others through their satisfaction redefine us. A sort of mass display that can lead to dangerous deviations. An example for all the challenges. The latest evidence collected during the online survey: My life in the time of Covid, conducted on a sample of 1858 Italian adolescents in the period April-May 2020 broadly confirms by the above. The time of use of technologies now occupies an important part of their daily life, over five hours for 49% of respondents, even at the expense of other activities, such as physical activity and sport. These data show that there is a dependence on social media and the peer group that generates a further consequence and the pandemic has had profound impact on individuals' lives.

Introduzione

La società ha subito un processo di mediatizzazione dove la fusione tra parola e immagine ha cambiato in modo profondo le modalità con cui si costruiscono i processi di conoscenza stabilendo il primato dell'immagine (Sartori 1997).

L'immagine trasforma l'*homo sapiens* in *homo videns*, nel quale la capacità astraente appare atrofizzata, e di conseguenza lo è la capacità di comprendere.

Di fatto la realtà del quotidiano è organizzata intorno al “qui” del mio corpo e l’“ora” del mio presente.

Questo “qui e ora” è il focus della nostra attenzione della realtà del quotidiano. Ciò che è il “qui e ora” che ci viene presentato nel quotidiano è il *realissimum* della nostra coscienza. La realtà del quotidiano non è, comunque, compiuta da queste subitane presenze, ma abbraccia fenomeni che non sono presenti nel “qui e ora”. Ciò significa che realizziamo l'esperienza del quotidiano in termini di differenti gradi di vicinanza e distanza, entrambi di carattere spaziale e temporale (Berger 1966).

Più vicino a noi è l'area del quotidiano più essa è accessibile ai nostri mezzi di manipolazione fisica. Quest'area contiene il mondo che ci circonda, quello in cui si agisce così da modificare la realtà, o quello in cui si lavora.

Già Mariet nel 1989, in relazione ai tempi di fruizione del mezzo televisivo da parte dei bambini, aveva evidenziato come la dimensione del tempo fosse scandita dai tempi di questo mezzo e dalla modalità di fruizione (Pira 2021).

Nell'era del digitale, le dimensioni della dilatazione ed espansione hanno fatto sì che il nostro tempo sia scandito e si stia sempre di più scandendo all'interno dei media. Siamo ormai all'interno di una dimensione del tempo e dello spazio polifonico, policromo, polidimensionale, dove le piattaforme scandiscono il tempo, creano

veridicità all'interno di frame costruiti per “sostituire” il reale con la sua rappresentazione.

La struttura dei mezzi di informazione influisce sul carattere della società. La parola stampata ha consentito il confronto democratico come i manoscritti faticosamente copiati su pergamena non avrebbero mai potuto fare.

La televisione ha influito profondamente sulla vita politica del XX secolo, dall'assassinio di Kennedy all'11 settembre, e probabilmente non è una coincidenza che se gli abitanti di un paese passano 36 ore alla settimana davanti alla tv, non hanno tempo per partecipare alla vita civile.

L'era della personalizzazione è arrivata e sta ribaltando tutte le nostre previsioni su quello che avrebbe fatto internet. Il manifesto della *Electronic Frontier Foundation* all'inizio degli anni Novanta parlava di una “civiltà della mente nel cyberspazio”, una sorta di meta cervello globale. Ma i filtri personalizzati troncano le sinapsi del cervello. Senza saperlo, forse ci stiamo facendo una lobotomia globale (Pariser 2012).

Se gli individui immersi nei flussi mediatici utilizzano solo questi ambienti per comprendere il mondo, il rischio è che la visione che ne deriva sia quantomeno distorta, se non falsa, con un processo di adattamento all'ambiente fortemente condizionato dallo strumento.

Siamo di fronte a un problema evolutivo: un apprendimento condizionato dai media e durante la pandemia tutto ciò che era ancora latente si è palesato, mostrando gli aspetti più critici dell'evoluzione della comunicazione.

In questo contributo si intende, infatti, evidenziare come alcuni fenomeni, sociologicamente rilevanti, che stanno emergendo hanno subito un'accelerazione con impatti ancora da indagare proprio durante la pandemia da Covid-19. La quarantena e l'improvvisa necessità di utilizzare la tecnologia per dare continuità alle attività lavorative, educative e culturali ci ha posto nelle condizioni di dover ricorrere ad un uso intensivo, sia in termini di applicativi utilizzati, che di tempo. In particolare, il focus riguarda il mondo dei preadolescenti e degli adolescenti, che proprio nei mesi del primo *lockdown* sono stati intervistati attraverso un questionario online. Alcuni dati appaiono particolarmente interessanti, ai fini di questa riflessione, se messi in relazione con le evidenze di ricerche, indagini di ricercatori di altri settori scientifici. A tal fine si propone un percorso che, partendo dal delineare quali siano le nuove dinamiche comportamentali e i nuovi linguaggi a cui la “piattaformizzazione” della società sta dando vita, affronta il tema della credibilità. Nell'era *social* il concetto di credibilità sta profondamente modificandosi e si confronta con il proliferare della disinformazione e del fenomeno della polarizzazione delle interpretazioni. Questi due aspetti ci aiutano a definire il quadro generale e mostrano le evidenti fragilità dei nuovi modelli di costruzione delle relazioni sociali dove analfabetismo emotivo e disimpegno morale divengono fenomeni sempre meno marginali, in grado di generare, come illustreremo, conseguenze serie sui processi di crescita delle nuove generazioni. A tal fine proporremo un *excursus* nel catalogo dei fenomeni, spesso pericolosi, direttamente connessi all'uso della rete da parte degli adolescenti. Un ambiente entro il quale si sviluppano le loro dinamiche comunicative e relazionali. In particolare, ci soffermeremo su alcuni dati della ricerca che appaiono di particolare interesse per evidenziare le crescenti criticità derivanti da questa immersione totale negli ambienti

tecnologici. Si prenderanno, quindi, in esame le evidenze emerse in altre ricerche al fine di fornire ulteriori elementi di riflessione e di dibattito scientifico.

Del resto, l'impatto della società digitale sembra essere un terreno fertile per la proliferazione di comportamenti sempre più estremi. L'indagine del rapporto tra preadolescenti, adolescenti e tecnologia rappresenta un campo di ricerca cruciale in considerazione degli impatti prospettici.

1. Nuove dinamiche comportamentali e nuovi linguaggi

Si è sopra introdotto come le vite degli individui sono sempre più regolate da *Facebook*, *Google*, *Twitter*, *Youtube*, sempre connessi, con un sistema di relazioni costruito attraverso i social media, guidati dalle funzionalità sviluppate all'interno di queste interfacce tecnologiche, che sono più o meno fruibili in funzione del supporto di cui si dispone.

E ciò apre su un'altra questione: le opportunità di accesso alle tecnologie non sono uguali per tutti, si rileva un mercato *digital divide* che propone in modo evidente il tema delle disegualianze. Jenkins (2007) a tale proposito sostiene:

«Parlare di “nativi digitali” ci aiuta a riconoscere e rispettare i nuovi tipi di apprendimento e di espressione culturale emersi da una generazione cresciuta insieme ai computer e alla rete. Eppure, parlare di “nativi digitali” può anche mascherare i diversi gradi di accesso e di familiarità dei giovani con le tecnologie emergenti. Parlare di “nativi digitali” rende anche più difficile per noi prestare attenzione al divario digitale, in termini di chi ha accesso alle diverse piattaforme tecniche, e al divario di partecipazione, in termini di chi ha accesso a determinate abilità e competenze o determinate esperienze culturali o identità sociali. Parlare dei giovani come di “nativi digitali” implica che esista un mondo condiviso da tutti questi giovani e un insieme di conoscenze che tutti padroneggiano, piuttosto che vedere il mondo online come incerto e poco familiare per tutti noi»¹.

La rivoluzione che è avvenuta non riguarda solo l'impatto sulle comunicazioni, l'evoluzione del linguaggio e l'impatto sulle relazioni. È qualcosa di più, di più complesso, è il modo in cui la tecnologia sta trasformando la società nel suo profondo. Infatti, «la tecnologia digitale sta trasformando il comportamento delle persone e impone nuove regole sociali» (Giddens, Sutton 2013, 267).

L'evoluzione dell'uomo passa attraverso lo sviluppo delle sue capacità di comunicare. La storia della scrittura inizia trentacinquemila anni fa. Tra tutte le varie fasi che hanno accompagnato la comunicazione scritta mi piace ricordare la pittografia, poiché è stata quella forma di scrittura in cui il segno grafico (detto pittogramma) rappresentava l'oggetto visto e non il suono usato per identificarlo. Il tentativo era quello di riprodurre l'oggetto e non il suono. Oggi sembra di essere tornati indietro nel tempo, poiché la comunicazione è affidata agli *emoticons*, alle *emoji* e alle *gif* (Pira 2021).

La riduzione dei codici linguistici, non è il frutto della creatività dell'individuo ma il prodotto dell'economia digitale e degli sviluppatori di tecnologia.

Proprio per questo motivo: «nella nostra realtà quotidiana il senso complessivo della comunicazione emerge dall'insieme di tutti codici comunicativi, non dalla semplice somma» (Paccagnella 2010, 51).

¹ Traduzione a cura dell'autore.

Questa affermazione ci aiuta a decifrare il senso del comunicare di questa era e della costruzione di processi di relazione che da esso si generano. Basta riflettere proprio sull'uso delle *emoj* e delle *emoticon*.

Una sommatoria di simboli che appaiono sullo schermo dello *smartphone*, la cui composizione e articolazione, sempre su base sommatoria, dovrebbe fornirci un modello di interpretazione di ciò che accade.

2. Come cambia il concetto di credibilità per il pubblico

Questa riduzione dei codici linguistici sembra dunque aprire a una nuova dimensione critica, quella relativa alla minore capacità di comprendere il reale. Ciò pone un interrogativo su come si modifica il concetto di credibilità informativa, se da un lato abbiamo un narratore che utilizza un linguaggio sempre più ridotto e meno chiaro, la semplificazione e l'immediatezza del simbolo non è di per sé esaustiva dell'espressione del concetto, e dall'altro un pubblico meno capace di interpretazione critica. Ci pare utile ripercorrere in tal senso il concetto di credibilità. La credibilità informativa è la credibilità che si attribuisce al "narratore" o al testimone che si colloca come mediatore tra noi e i fatti, gli eventi che vengono riferiti.

È tipicamente la credibilità attribuita (e richiesta) ai mezzi d'informazione. Come già annotava Lippmann (1922) nella prima riflessione sistematica sui mezzi di informazione e sulla professione giornalistica: «mentre coloro che hanno accesso diretto al teatro degli avvenimenti possono fraintendere quello che vedono, nessun altro può decidere in che modo lo fraintenderanno, sempre che non sia in grado di decidere dove guarderanno e che cosa» (*ibidem*).

Dalla relazione tra produttore di contenuto e opinione pubblica, siamo alla relazione tra produttore e audience, in un'ottica consumistica. In tal senso le regole del marketing e il successo del passaparola tra i membri dell'audience sono i fattori chiave per influenzare gli altri. Sui social bastano pochi *click* per esprimere il nostro pensiero in un post, in un commento o sul nostro status personale e per farlo possiamo servirci anche delle immagini. I nostri contatti, amici su *Facebook* o *followers* su *Instagram*, ci seguono e in base al contenuto che pubblichiamo sanno tutto di noi. Insomma, affidiamo le nostre giornate a una "piazza virtuale".

L'unica certezza che abbiamo è che ormai senza la tecnologia sembriamo avere perso la capacità di esprimere noi stessi; ne consegue che anche la cultura rischia di essere generata solo attraverso la tecnologia.

In questa visione la cultura non è un patrimonio fisso e immutabile, ma un insieme di processi socialmente e storicamente situati (Paccagnella 2010), che si sviluppa all'interno delle pratiche quotidiane di ciascuno e che conseguentemente, esprimono significati e valori condivisi.

Ora, le pratiche quotidiane richiamano la capacità di costruire significato attraverso l'utilizzo dei diversi codici comunicativi, in parte appresi, in parte come risultato del linguaggio del corpo. Il consumismo tecnologico porta a restringere i tempi e gli spazi per l'apprendimento. L'utilizzo di codici e simboli preconfezionati provoca un evidente limite nei processi di apprendimento.

Certamente, se i codici comunicativi sono prodotti mediali creati dagli sviluppatori delle piattaforme salta il processo di "di decodifica", così come definito nel modello di Hall (1973) di *encoding-decoding*, siamo di fronte di nuovo a un esercizio di

semplificazione e di omologazione dei codici linguistici, che si scontra con la complessità dei processi di decodifica dagli esiti imprevedibili.

3.L'analfabetismo emotivo e il disimpegno morale

Uno dei rischi maggiori che la deriva del consumismo tecnologico sta innescando è relativa al potenziale impoverimento culturale che può generare l'analfabetismo emotivo e che può avere un impatto molto più profondo sui ragazzi che sono ancora in fase di costruzione della propria identità. Proprio gli aspetti caratterizzanti l'analfabetismo emotivo spiegano in parte il proliferare di fenomeni e devianze di cui si disserterà nei successivi paragrafi:

- La mancanza di consapevolezza e, quindi, di controllo delle proprie emozioni e dei comportamenti a esse associati;
- La mancanza di consapevolezza delle ragioni per le quali si prova una certa emozione;
- L'incapacità di relazionarsi con le emozioni altrui – non riconosciute e comprese – e con i comportamenti che da esse scaturiscono.

La crescita di autonomia e libertà individuale ha comportato una progressiva disabilitazione del ruolo dell'altro:

«Sviluppando un terreno fertile per quella dinamica che Albert Bandura ha sapientemente rievocato dalla tradizione classica nell'espressione "disimpegno morale", inteso come un mezzo che consente all'individuo di disinnescare temporaneamente la sua coscienza personale mettendo in atto comportamenti inumani, o semplicemente lesivi, senza sentirsi in colpa» (Morcellini 2020, 17).

In questa delicata fase di transizione sembrano prevalere le parole d'ordine del nuovo marketing: credibilità dei testimonial, *influencer*, collaborazione con i fan e autonomia. Così l'*audience* prevale sul pubblico e la diffusione di contenuti sembra seguire la teoria dello sciame di locuste (Pira 2012). Seguiamo colui di cui ci fidiamo, piuttosto che operare delle scelte critiche sulla base di un percorso di conoscenza che fa degli individui pubblico e non più spettatori. Questo ci porta a vivere all'interno di "una bolla virtuale".

4.I pericolosi fenomeni della rete e le nuove piattaforme social

L'evoluzione rapida e delle piattaforme, l'"appificazione" delle nostre vite e la crescente dipendenza dai social fa emergere un numero sempre più ampio di fenomeni che mostrano implicazioni spesso critiche e in alcuni casi pericolose. In questo paragrafo si evidenziano le più recenti di un elenco che è ormai molto corposo.

Il *Doxing* consiste nel divulgare in rete i dati o documenti personali o aziendali come per esempio: nome e cognome, data di nascita, numero di telefono, email, indirizzo o altri documenti della persona trovati online. L'intento è quello di umiliare o spaventare la vittima magari per fargli perdere il lavoro o rovinare il rapporto tra il malcapitato e i suoi affetti più cari. Insomma, per creare effetti negativi nella sua vita. Chi decide di usare questa pratica vuole mettere in ginocchio la nostra reputazione. I *Doxer*, quelli che fanno *Doxing*, cercano sui social quello che condividiamo come ad esempio: posizioni, *like*, commenti, foto, documenti.

Controlliamo sui diversi motori di ricerca, ma sfogliamo tutte le pagine e non fermiamoci solo all'inizio. Quando individuiamo dati rilevanti che minacciano la

reputazione segnaliamo tutto al sito in cui sono presenti e al motore di ricerca su cui stiamo operando, per chiederne l'eliminazione immediata.

Anche il *Doomscrolling* consiste nel divulgare in rete i dati o documenti personali o aziendali come per esempio: nome e cognome, data di nascita, numero di telefono, email, indirizzo o altri documenti della persona trovati online.

L'intento è quello di umiliare. Il termine deriva dall'inglese e *doom* assume il significato di condanna, mentre "*scrolling*" è il movimento che compiamo, con le nostre dita, quando scorriamo dall'alto verso il basso le nostre bacheche sui *social*. Si collega, quindi, al diffuso consumo di notizie negative mentre scolliamo le nostre *home page* di notizie. Il nostro essere sempre collegati ci sembra una prassi usuale ma, in verità, gli psicologi affermano che questo continuo "scollare" ci renda incattiviti, ansiosi e ostili. Questo effetto è dovuto al continuo sentirci a repentaglio per motivazioni a volte inesistenti. Tra tutte le notizie quelle a cui diamo più rilevanza sono quelle negative.

Bisognerebbe porre un freno al *Doomscrolling* e limitare i tempi di collegamento in rete. Controllare, e diminuire, il numero di pagine che seguiamo, scegliendo con cura le fonti autorevoli.

La piattaforma di *livestreaming Twitch* di proprietà di *Amazon.com*, permette lo *streaming* di videogiochi e tutti i contenuti sono visibili in diretta e *on demand*. Su *Twitch* esiste la figura dello *streamer* che riesce a far soldi grazie alle proprie dirette. Basta azionare la *webcam* e far partire la diretta: lo *streamer* vuole dormire, o almeno tenta, e gli utenti cercano di svegliarlo o di infastidirlo offrendo soldi reali che servono ad attivare *Alexa* e in tutto ciò non mancano rumori molto forti, musica o audio.

Un ulteriore *social* è *Clubhouse* creato nei primi mesi della pandemia nella *Silicon Valley*. L'accesso avviene su invito e prevede la registrazione del numero di cellulare. Gli utenti che decidono di iscriversi a *Clubhouse* possono selezionare una stanza in cui dialogare, proposta dall'algoritmo, in relazione ai propri interessi. I temi sono molto diversi: cinema, musica, politica, tecnologia, cucina e molto altro. Non abbiamo tempo e l'audio diventerà la soluzione ai nostri problemi. Sembra un paradosso nell'era dell'immagine e della vetrinizzazione. Immagini o voce, l'importante è connettersi, ma ancora di più cediamo dati e *privacy*.

In questo clima di disorientamento culturale, nel quale l'impatto della digitalizzazione della società sembra essere terreno fertile per la proliferazione di comportamenti sempre più estremi, è nata la necessità di tornare a investigare il rapporto tra preadolescenti, adolescenti e tecnologia.

La contingenza della pandemia Covid-19, il *lockdown* e l'improvvisa necessità di utilizzare la tecnologia per dare continuità alle attività lavorative, educative, culturali, ha aperto una riflessione che ha coinvolto ricercatori di più settori nel tentativo di comprendere le dinamiche che si stavano mettendo in moto e delineare strategie per affrontare una nuova era.

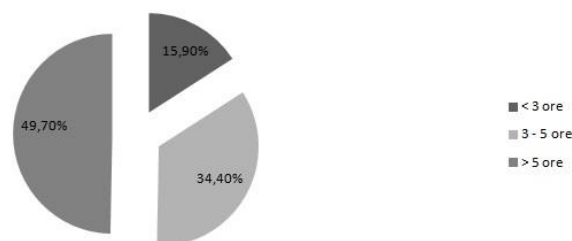
5. *L'universo degli adolescenti durante la pandemia*

Nei mesi del *lockdown* (aprile-maggio 2020) abbiamo deciso di intervistare preadolescenti e adolescenti per comprendere gli effetti e le conseguenze dell'isolamento forzato a cui sono stati, e siamo stati, costretti. L'indagine è il risultato di un lavoro multidisciplinare con un team di colleghi dell'Università di Messina della

branca di pediatria. Una prima sezione è stata specificatamente dedicata ai 204 bambini e ragazzi pazienti del Centro Pediatrico Diabetico di Messina. La seconda sezione dell'indagine è stata definita per indagare il rapporto con le tecnologie, computer e *smartphone* e l'uso dei social media durante la chiusura. Abbiamo intervistato 1.858 studenti, 1.146 ragazze e 712 ragazzi; 1.021 ragazze hanno frequentato il liceo e 125 la scuola media; 613 ragazzi del liceo e 99 quelli che hanno frequentato la scuola media inferiore. La fotografia che emerge dalle risposte fornite dai 1.858 ragazze e ragazzi ci mostra che la rivoluzione tecnologica è ormai compiuta e che gli adolescenti rappresentano a tutti gli effetti la prima generazione digitale². La tecnologia è parte integrante delle loro vite. Praticamente il 100% (96,6%) degli intervistati possiede uno *smartphone* e oltre l'80% (88,8%) ha un computer. Si muovono tra *app* e dimensione *social* in un fluire h24 di interazioni, produzione di contenuti e creatività e, per la prima volta, l'*e-learning* entra nelle loro vite. Emerge la necessità di un nuovo approccio alla *Media Education*, non più semplicemente come educazione ai media, ma piuttosto come strumento di un nuovo approccio strategico alla formazione, dove l'utilizzo delle tecnologie diventi parte integrante di un percorso di costruzione di competenze e acquisizione di strumenti per leggere la realtà in mutazione all'interno di un percorso formativo multidisciplinare, che supporti i processi di sperimentazione e messa in campo delle competenze apprese (Pira 2018, 250).

Figura 1 – Tempo di utilizzo della tecnologia

Quanto l'utilizzo della tecnologia (computer per video lezioni ed altro) ha occupato le tue giornate 1858 risposte



Fonte: Survey La mia vita ai tempi del Covid (aprile – maggio 2020)

I dati hanno poi evidenziato la crescente difficoltà di condivisione degli spazi all'interno dell'abitazione, con genitori anch'essi costretti allo *smartworking* o all'inattività per il blocco delle aziende, una difficoltà che si somma a quella già indicata in precedenti studi e ricerche sulla relazione genitori-figli. Un problema già evidenziato nelle sue ricerche da Boyd (2014), che nelle sue interviste ha, spesso, incontrato adolescenti che lamentavano la costante presenza dei genitori. Un fenomeno che nella contingenza del Covid-19 ha subito una forte accelerazione con dinamiche che hanno generato ulteriori fragilizzazioni su un terreno già difficile.

² I risultati della ricerca sono stati analizzati all'interno del terzo capitolo di Pira 2021.

Si palesa un evidente paradosso: sempre connessi, ma sempre più soli.

L'isolamento porta a identificare i gruppi e le comunità in isole, in una sorta di *comfort zone* nella quale gli individui si scelgono in funzione di una stessa visione della realtà o di convinzioni simili.

Del resto gli utenti tendono a promuovere i racconti che sono in linea con il proprio punto di vista: è vero perché mi piace. I gruppi si aggregano sempre di più in funzione di *like-minded people*, il pensiero sembra incanalarsi attraverso tre semplici azioni:

- *Like*: mi piace, clicco spesso senza nemmeno leggere, solo perché arriva da una persona del mio gruppo;
- *Share*: condivido, con la stessa logica con la quale attribuisco il *like*, come rafforzativo della connessione con il gruppo;
- *Comment*: divento protagonista, contribuisco alla narrazione in atto.

Stiamo assistendo all'affermarsi della patologia della credibilità attraverso l'uso distorto delle strutture di plausibilità, quelle a cui fa riferimento Gili (2005) in relazione ai gruppi chiusi: gruppi isolati dall'esterno «in una struttura relazionale di consenso che agisce come sistema di specchi che riflette sempre e in ogni modo la stessa immagine, diventa possibile credere anche a ciò che al di fuori apparirebbe del tutto in-credibile» (97-98).

Bisogna richiamare la teoria delle strutture di plausibilità e sulle devianze nel sistema di costruzione della credibilità proprio in ragione di quanto emerge dai dati.

Già dal possesso di strumenti di tecnologia si percepisce il senso di quanto sopra esposto.

Circa l'89% dichiara di avere un computer e di averlo a disposizione nella propria camera, nel proprio spazio personale, dove lo utilizza in piena autonomia, e questo ci riporta al paragrafo precedente, a quell'isolamento che è costruzione di uno spazio autonomo di interazione, che si combina con l'utilizzo dello *smartphone*. È il terminale privilegiato di tutte le comunicazioni: *social*, musica, video, web tv, smart tv, web radio. Ciò rende palese quanto la penetrazione di disinformazione e manipolazione sia possibile all'interno di questa iperbole tecnologica che tende a isolare da un lato, e costruire *community* in funzione di profili predefiniti dall'altro.

L'obiettivo dell'indagine è stato anche quello di comprendere quali fossero le tendenze in atto in relazione all'utilizzo dei social media, partendo da una società fortemente fragilizzata, dove le dimensioni stesse del capitale³ sociale, culturale e simbolico, sembrano dissolversi nella vetrinizzazione esasperata della vita degli individui che ha sostituito la costruzione del capitale con quella dell'io performativo per ottenere il gradimento del proprio pubblico (Pira 2018).

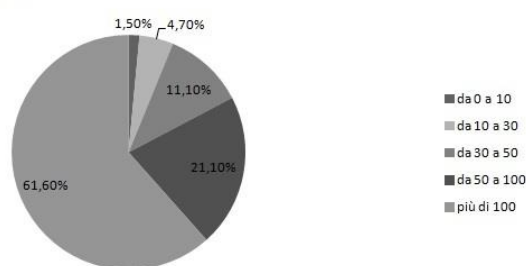
Oltre il 99% dei ragazzi ha un profilo *social* e le risposte confermano che *Instagram* e *Whatsapp* sono i loro luoghi prediletti. I produttori di tecnologia spingono nella direzione dell'"appificazione" degli individui, seguendo la logica appagante della semplificazione e del ruolo facilitatore che la tecnologia esprime.

³ Bourdieu e Passeron identificano tre forme di capitale: quello sociale, culturale e simbolico. Il primo consiste nell'appartenenza o nella partecipazione e reti sociali elitarie, e nella frequentazione di gruppi sociali dotati di contatti e influenze. Il secondo si accumula all'interno dell'ambiente familiare e attraverso l'istruzione e si manifesta in conoscenze e competenze acquisite, oltretutto in qualificazioni come titoli di studio e altre credenziali. Il terzo fa riferimento al prestigio, allo status e alle forme di onore che consentono a chi ha uno stato elevato di dominare su quanti occupano posizioni inferiori (Bourdieu, Passeron 1970, in Giddens, Sutton 2013).

Un approccio definito da Morozov (2020) è quello *soluzionista*, nel senso che le infrastrutture sono concepite come “infrastrutture di consumo individualizzato”. Così, non stupisce che i ragazzi installino sui propri *smartphone* un numero crescente di applicazioni, una galassia di algoritmi per gli scopi più diversi, sempre più spesso in una logica integrata, finalizzata alla migliore performatizzazione sul palcoscenico *social*-mediatico. Per non parlare poi dei flussi comunicativi. Solo la messaggistica su *Whatsapp* mostra come il 61,6% dei ragazzi invii oltre cento messaggi al giorno e lo si evince dal grafico ivi riportato.

Figura 2 – Quanti messaggi su Whatsapp

Quanti messaggi su Whatsapp complessivamente
invii e ricevi al giorno? 1858 risposte



Fonte: Survey La mia vita ai tempi del Covid (aprile – maggio 2020)

Il quadro che si è delineato è certamente complesso e indica che sono necessari ulteriori analisi e approfondimenti.

Oltretutto emerge che ben il 69% degli intervistati ha dichiarato di avere un profilo *social* falso. Questo alimenta alcuni gravi fenomeni come il cyberbullismo, perché vi è la tendenza a nascondere la propria identità e a prendere ogni tipo di controllo.

6. Le devianze della rete: cyberbullismo e sexting

Due fenomeni stanno prendendo il sopravvento: il cyberbullismo e il *sexting*. Entrambi appartengono a un universo difficile da comprendere e ricco di insidie per quanti cadono all'interno di queste trappole.

Il cyberbullismo è l'espressione in rete di un fenomeno più ampio e meglio conosciuto come bullismo. Oggi le nuove tecnologie consentono ai bulli di contattare le vittime, di presentarsi in ogni momento della loro vita, perseguitandole con messaggi, immagini, video lesivi della propria dignità, inviati tramite *smartphone* o pubblicati sui siti web tramite *Internet*. Il bullismo diventa quindi cyberbullismo.

Il cyberbullismo definisce un insieme di azioni aggressive e intenzionali, di una singola persona o di un gruppo di persone, realizzate mediante strumenti tecnologici (foto, video, email, *chat*, messaggistica istantanea, siti web, video chiamate), il cui scopo è quello di danneggiare un coetaneo che non è in grado di difendersi e di proteggersi. Una violenza a tutti gli effetti che spesso rimane taciuta.

Oggi sui *social* si tende a perdere ogni freno inibitorio e i leoni da tastiera non mancano mai e non perdono occasione di superare ogni limite della decenza, estremizzando gesti e parole per generare odio e distruzione della persona.

Ci siamo occupati in diverse occasioni di violenza sui minori, soprattutto in relazione ai reati legati al cyberbullismo. La cronaca riporta episodi quasi quotidianamente e i danni provocati alle vittime possono essere davvero molto gravi e molto seri.

Frequentemente, intorno a minori vittime di violenza virtuale, si creano vere e proprie barriere di omertà in cui parenti, vicini e compagni di classe, pur essendo a conoscenza degli episodi di prevaricazione, maltrattamenti e abusi, decidono di non denunciare l'accaduto alle autorità competenti per paura o per vergogna.

Uno dei *social* che oggi induce maggiore preoccupazione è *Tik Tok*, la piattaforma più discussa del momento. A differenza degli altri *social* quali *Facebook*, *Instagram*, *Snapchat*, che da sempre costituiscono una miniera infinita di dati personali, la piattaforma cinese presenta molti, troppi, lati oscuri nel florido mondo dell'*app economy*, in particolare per quanto attiene alla tutela della *privacy* e alla diffusione di immagini di minori senza alcuna protezione e verifica dell'effettivo utilizzo che ne può essere fatto da altri utenti una volta pubblicate. Formazione e informazione possono passare anche sulle piattaforme *social*, cercando di gestire il disequilibrio tra *online* e *offline* che si sta verificando e della scissione fra apparire, essere e identità digitale. La *privacy* deve essere compresa come quel territorio entro il quale ognuno crea il proprio essere, per questo deve essere costruito, protetto, perché è questa la sfera entro la quale prende forma il proprio io e che ci fa emergere nell'omologazione generale. Quando i nostri dati personali vengono rintracciati da chi vuole danneggiarci è impossibile controllare dove e come vengono postati e ripostati continuamente. Serve sensibilizzare l'opinione pubblica, la comunità scolastica, i medici di base e gli psicologi, accrescendo negli stessi l'abilità di individuare gli indizi di abusi e violenza di ogni genere, con particolare riguardo a quelle perpetrate ai danni dei minori con disabilità, contattati in rete da malintenzionati che vogliono schernirli; insistere sull'incremento degli strumenti investigativi forniti alle forze dell'ordine per il contrasto di tali condotte tramite internet e i social network; è necessario potenziare le leggi, e le normative tutte, al fine di prevedere una condanna per chi commette atti persecutori sul web.

Al cyberbullismo si aggiunge un'altra devianza, il *sexting*, ossia la tendenza a scambiare messaggi con contenuti altamente erotici da inviare alla persona che si vuole conquistare. Lo scambio di messaggi sessualmente espliciti, magari attraverso la messaggistica istantanea o i *social network*, può diventare molto insidioso. Tantissimi sono i rischi legati a questa pratica, poiché le immagini e i video possono essere inviati a estranei, senza che l'interessato ne sia a conoscenza.

Molti gli articoli, e le interviste delle vittime, che affrontano uno dei problemi più gravi legati al *sexting* ovvero la trasmissione delle foto su *Telegram* e *Instagram*. I *social* finiscono, molto spesso, al centro di polemiche e battaglie legali.

Come se non bastasse queste foto possono essere diffuse in rete dal partner, trasformandosi in *revenge porn*. La coppia decide di girare un video in un momento d'intimità, ma dopo la separazione uno dei due partner decide di pubblicare tutto sul web per vendicarsi. Scoprire la pubblicazione in rete di uno dei propri momenti personali, può generare senso di colpa e vergogna con conseguenze estreme per la vittima. Ecco, perché bisogna educare le nuove generazioni a un uso consapevole delle nuove tecnologie, affinché non rimangano vittime della rete, intrappolati in quella stessa rete che loro amano.

7. Adolescenti e dipendenze dalla rete

Oltre alle devianze come il cyberbullismo, il *sexting* e il *revenge porn* ci sono alcune dipendenze molto gravi legate ad esempio alla pornografia. Un recente report ha evidenziato il rapporto degli adolescenti con i siti di pornografia online.

Il web contiene contenuti pornografici e qualunque persona, in ogni momento e in ogni luogo, può collegarsi e accedervi senza particolari problemi.

I dati riportati in un articolo del Corriere della Sera (Gabanelli, Ravizza 2021) sono stati spiegati dalla criminologa e ricercatrice presso la *Middlesex University* di Londra, Elena Martellozzo, e dalla Polizia Postale. A quanto pare, a livello globale il 30% dei bambini fra gli 11 e i 12 anni guarda pornografia online. In Italia il 44% dei ragazzi tra i 14 e i 17 anni. Il 59% dei maschi afferma di aver cercato spontaneamente i siti di pornografia online, mentre la percentuale delle ragazze si ferma al 25%. Spesso registrarsi su alcuni siti è facile, perché bisogna creare un semplice *account* con email e password e non viene richiesta l'identificazione.

L'analisi dei dati ufficiali, calcolando solo i maggiorenti, offrono numeri incredibili: in Italia, secondo la piattaforma marketing *SEMrush* (Ciracì 2021), il sito più frequentato è *Pornhub*, con 20 milioni di visitatori unici al mese, di cui il 16% dichiara un'età tra i 18 e i 24 anni.

Le reazioni dei giovanissimi, che per la prima volta osservano scene di sesso violento, dove le donne sono sottomesse e asservite ai desideri degli uomini, si suddividono in questo modo: il 27% rimane scioccato, il 24% confuso, il 17% eccitato.

La seconda volta le percentuali si abbassano rispettivamente all'8 e al 4%, mentre l'eccitazione sale al 49%. Quindi, l'insofferenza diminuisce dopo il primo impatto e aumenta l'eccitamento.

Gli adolescenti che regolarmente si avvicinano alla pornografia hanno un comportamento sessista e più violento. Il 70% dei ragazzi riconosce le donne come oggetti sessuali, contro il 30% di chi non guarda contenuti pornografici. Il 34% dei ragazzi ha ammesso di aver fatto pressioni sulla partner per potersi toccare le parti intime o avere rapporti sessuali; il 17% ha invece dichiarato di costringere la partner a compiere questi atti.

Non riuscire a distinguere la vita reale e la vita virtuale sta producendo effetti davvero preoccupanti. Secondo i dati della Fondazione Foresta, nel 2005 solo l'8,8% dei soggetti intervistati sosteneva di registrare dei disturbi della funzione sessuale (mancanza di desiderio, disfunzione erettile), mentre oggi i soggetti con disturbi dichiarati sono addirittura il 26%, con una forte incidenza di problematiche legate alla riduzione del desiderio (10,4%)⁴. Questa è la conseguenza di uno squilibrio tra quello che immaginiamo nel mondo virtuale e quello che, invece, è il mondo reale. È chiaro che questa tendenza va invertita per proteggere le nuove generazioni⁵.

Inoltre, è tornato a far discutere il *vamping*. Non si tratta di un nuovo allarme, perché in passato si è tanto parlato di *vamping*. Oggi i casi sono aumentati a dismisura a causa della pandemia.

⁴ https://www.ansa.it/canale_salutebenessere/notizie/stili_di_vita/2017/05/11/ansa-ragazzi-sempre-piu-soli-web-fa-da-padre-anche-sul-sesso_10eecd04-781b-438d-8eed-bdea24bb0dd6.html (11 maggio 2017).

⁵ https://www.saluteh24.com/il_weblog_di_antonio/2021/09/sos-omceo-veneziatra-i-giovani-dilaga-il-vamping-sempre-online-e-sui-video-la-notte.html (27 settembre 2021).

Il *vamping* viene ricollegato al comportamento degli adolescenti che come vampiri rimangono svegli durante la notte, guardando il cellulare e navigando in rete.

L'aumento del numero di casi di *vamping* è stato evidenziato dall'Omceo Venezia con la Fondazione Ars Medica, che hanno reso noti i dati di uno studio realizzato su 367 studenti di una scuola superiore di Conegliano (TV). I risultati sono stati illustrati in un convegno del 24 settembre 2021 all'Ospedale dell'Angelo:

«Più di un ragazzo su tre, il 35,7 per cento, *chatta*, naviga sui *social*, guarda online video o serie Tv dopo la mezzanotte e lo fa per noia, solitudine, tristezza ma anche per semplice mancanza di stanchezza, spesso senza che la famiglia lo sappia e con conseguenze che potrebbero poi pesare sullo sviluppo psico-fisico»⁶.

La situazione è uguale in ogni parte d'Italia. Questa tendenza tra gli adolescenti è stata favorita dal *lockdown* e dalla didattica a distanza.

Gli specialisti dei servizi Serd della Ulss 3 Serenissima e della Ulss 4 Veneto Orientale hanno dichiarato che: «Sarà necessario attrezzarsi sul territorio con modalità di trattamento e spazi adeguati, vista anche l'età dei soggetti coinvolti», sostenendo che per combattere contro il *vamping* serve un: «richiamo delle famiglie alla loro responsabilità educativa» (ivi, 2021).

I pediatri di famiglia si sono resi conto dei cambiamenti dei preadolescenti e degli adolescenti nell'ultimo anno e mezzo.

Il problema non è la tecnologia così come suggeriscono sul sito dell'ospedale pediatrico Bambino Gesù di Roma, gli specialisti dell'Unità Operativa di Neuropsichiatria dell'Infanzia e dell'Adolescenza.

Le famiglie dovrebbero educare i figli a un uso corretto delle nuove piattaforme *social* e del mondo virtuale.

Oliviero Bruni, che si occupa dei disturbi del sonno dei bambini ed è direttore della Neuropsichiatria infantile all'ospedale Sant'Andrea di Roma, ha sottolineato quali sono gli elementi su cui i genitori devono porre attenzione: «Irritabilità, disattenzione, calo del rendimento scolastico ma anche bullismo, sono alcune delle conseguenze del rimanere connessi anche di notte» (Carbone 2021).

Federico Tonioni, direttore del Centro Pediatrico interdipartimentale per la Psicopatologia da web alla Fondazione Policlinico Gemelli di Roma, si è schierato dalla parte dei giovani sottolineando che l'iperconnessione è un diritto degli adolescenti e la società non riesce a tenere il ritmo dei cambiamenti in atto. Tonioni ritiene che il malessere dei *teenager* sia ricollegabile alla rabbia che si trasforma in bassa autostima. Inoltre, ha invitato i genitori a dare delle regole che non diventino imposizioni per arrivare ad «una trattativa» per venirsi incontro. «Sono sicuro che se un genitore riuscisse a giocare veramente con il figlio non ci sarebbe *tablet* che tenga – ha detto Tonioni – Attenzione giocare non vuol dire sorvegliare, ma divertirsi insieme» (Coscetta 2021).

La pandemia ha mostrato gli effetti negativi di queste tendenze che sono state avvalorate dagli studi condivisi da Stefano Vicari, responsabile di Neuropsichiatria dell'Infanzia e dell'Adolescenza dell'Ospedale Pediatrico Bambino Gesù di Roma.

⁶ Segreteria OMCEO Ve (2021), *Educare le famiglie e sinergie di rete: così si contrasta il vamping*, <https://www.ordinemedicivenezia.it/news/notizie-medici/educare-le-famiglie-e-sinergie-di-rete-cos%C3%AC-si-contrasta-il-vamping> (10 ottobre).

Vicari, qualche mese fa, ha dichiarato, al portale *huffingtonpost.it*, che stiamo assistendo a due fenomeni:

«Abbiamo gli adolescenti che per autoaffermarsi diventano aggressivi, fanno male agli altri, fanno male ai genitori, si tagliano, diventano intrattabili. Il fatto è che la pandemia sta facendo aumentare lo stress e lo stress facilita la comparsa di una serie di disturbi, principalmente disturbi d'ansia, disturbi del sonno e depressione» (Betti 2021).

Si è sviluppata una nicchia a proprio uso esclusivo dell'individuo, costruita come esercizio di libertà, che induce a pensare di poter dar vita ad un mondo perfetto di relazioni o pseudo tali, costruite tutte, però, sul principio di *confirmation bias*, che è diventato ormai sempre più centrale nel nostro agire sociale. Scelgo chi la pensa come me e chi approva il mio pensiero. Ecco, il desiderio continuo di ottenere consenso e approvazione dagli utenti della rete.

Risulterà evidente come un agire sociale che si basa in modo sempre più esclusivo sul principio del *confirmation bias* possa avere un impatto fortemente negativo sul processo di costruzione identitaria dei ragazzi. Solo la cultura e gli strumenti d'interpretazione della realtà possono sostenere gli individui e la società nel suo complesso.

Conclusioni

Come si è cercato di dimostrare nella prima parte di questo saggio, l'impatto generato dalla tecnologia ha attraversato tutti gli ambiti della vita degli individui, dai più complessi ai più semplici. Ed è proprio il fatto che la tecnologia sia entrata così nel profondo del quotidiano di noi tutti che rappresenta l'aspetto più affascinante: una sorta di cammino attraverso gli strumenti del comunicare.

I nuovi linguaggi di comunicazione hanno subito una grandiosa evoluzione che ha portato alla tecnologizzazione delle vite dei giovani e degli adulti. Questa evoluzione sta facendo emergere un numero crescente di fenomeni capaci però di generare effetti negativi profondi sui processi di costruzione identitaria degli individui e in particolare dei giovani, che sono in piena fase di apprendimento e sperimentazione.

Ci pare che la pandemia abbia reso evidente ciò che era già presente, anche se percepito con minor forza, il disorientamento culturale e la fragilità del sistema di relazioni nella società digitale ancora in fase di costruzione.

La pandemia ci ha colti di sorpresa, ha, senza dubbio, sconvolto le nostre vite. Ci siamo ritrovati all'interno di una realtà senza più certezze e siamo stati costretti a cambiare le nostre abitudini quotidiane. Scoprire e accettare le nostre fragilità non è stato facile, soprattutto perché non conoscevamo i limiti delle nostre paure.

Abbiamo convissuto con una delle paure più ricorrenti, quella di essere esclusi dagli eventi (FOMO), ci blocchiamo di fronte a una decisione da prendere (FOBO), rischiando di restare paralizzati (FODA). Queste paure si sono presentate ancor di più nell'era Covid-19, manifestando nuovi aspetti.

I giovani sono quelli che hanno subito le conseguenze peggiori legate a questo isolamento forzato.

La pandemia ha costretto il mondo scolastico e accademico ad allontanarsi dalle aule e a sperimentare la DAD (didattica a distanza) o la DDI (didattica digitale integrata). Una modalità, di insegnamento e apprendimento, del tutto nuova per professori e studenti che dimostrato di avere diverse criticità.

I dati della ricerca riproposti nel paragrafo 5 evidenziano come preadolescenti e adolescenti abbiano vissuto all'interno di un "microcosmo virtuale". Una solitudine forzata che ha amplificato le problematiche delle nuove generazioni. Infatti, sono aumentati del 30% i ricoveri per autolesionismo e i suicidi. Un dato molto critico come testimonia anche la denuncia del neuropsichiatra Renato Borgatti, direttore del reparto di Neuropsichiatria infantile dell'ospedale Fondazione Mondino di Pavia: «La didattica a distanza è stato un modo di noi adulti per pulirci la coscienza. Una scelta classista e antidemocratica» (Testi, 2021). Borgatti ha testimoniato la presenza di casi allarmanti: bambini che arrivavano in ospedale angosciati dal vivere reclusi in casa, bambini che non riuscivano a dormire, giovani che hanno deciso di tagliarsi o che hanno tentato di togliersi la vita.

Da settembre 2021, l'attività scolastica delle scuole di ogni ordine e grado e l'attività accademica sono tornate in presenza, cercando di supportare i giovani all'interno di un nuovo processo di socializzazione. La situazione permane seria, la cronaca ci ha riportato la notizia di tre ragazzi di quindici anni a Milano che hanno provato a suicidarsi, due ci sono riusciti e una ragazza è in gravi condizioni.

La morte di questi giovani ci dimostra come non riescano a trovare una dimensione e, soprattutto, ci fa comprendere come i dati sulla fragilità di preadolescenti e adolescenti siano davvero reali e allarmanti. Oltretutto, vivere costantemente online ha esposto i ragazzi a maggiori pericoli del web, basti pensare al proliferare di *challenge* che si sono diffuse durante la pandemia sfruttando la *crossmedialità*, pubblicate prima su *Tik Tok*, sono state poi diffuse attraverso i canali di messaggistica istantanea.

Provare a immaginare cosa accadrà dopo il Covid-19 non è semplice anche perché i tempi sembrano protrarsi a causa dei numerosi contagi e il continuo alternarsi delle restrizioni ci impedisce di capire quando si potrà costruire una nuova normalità.

Già alla fine del 2020 sul sito de *La Stampa* è apparso un video in cui Bill Gates, fondatore di *Microsoft* e della *Bill & Melinda Gates Foundation*, ha espresso il suo pensiero sui cambiamenti che la pandemia da Covid ha portato nella vita di ogni persona (Mastrolilli 2020).

Bill Gates aveva ben analizzato le problematiche che una pandemia di tale portata avrebbe causato alla salute e all'economia mondiale. La vita sociale subirà delle modifiche rispetto al passato. Le persone si recheranno meno in ufficio, viaggeranno di meno, si continuerà a studiare da remoto e, invece di recarsi dal medico, si limiteranno a videochiamarlo.

Gli aspetti della comunicazione vedranno numerosi cambiamenti e miglioramenti. I *software*, che presentavano numerose anomalie, subiranno un'evoluzione repentina. Lo *smart working* consentirà di ridisegnare la vita di tutti i giorni: le città saranno meno affollate, diminuiranno le spese di trasporto e di alloggio per i lavoratori. Verranno meno i contatti sociali sui luoghi di lavoro e questo forse favorirà i rapporti con la propria comunità d'appartenenza con un dispendio di energia superiore.

Insomma, sarà complicato ritrovare la vita pre-Covid, perché si continuerà a temere il rischio di contagio e vigileremo sul nostro comportamento.

Tutto quello che ci sembrava assurdo diventerà scontato e non proveremo più quel senso di disagio che abbiamo avvertito all'inizio di questo inaspettato evento.

Certo, il giornale ci avverte che il Coronavirus ha solo velocizzato processi già avviati. Primo su tutti, gli spostamenti e i viaggi che diminuiranno visibilmente. Le riunioni ci

saranno, però verranno favoriti gli incontri sulle piattaforme online. Abbiamo assistito tutti al grande successo dei colossi della comunicazione a distanza, come ad esempio: *Skype*, *Meet* e *Zoom*. Tutti abbiamo scoperto l'importanza delle videochiamate attraverso *Whatsapp*, *Msn*, le stanze di *Facebook* e molte altre *app* che hanno aiutato le persone a sentirsi più vicine.

Il mondo del lavoro subirà un'evoluzione inaspettata, poiché molte aziende hanno previsto per i loro dipendenti lo *smart working* a tempo indeterminato. Addirittura, pare che ai lavoratori di *Facebook* e *Twitter* sarà permesso di decidere se proseguire le proprie attività in *smart working* per sempre.

A conclusione di questa dissertazione ci pare evidente come sia diventato urgente e non più rinviabile l'avvio di un percorso di costruzione di modelli all'interno di una visione dinamica e fluida dell'identità, che supportino un percorso graduale in cui la lentezza prevalga sull'immediatezza dell'agire, per fare in modo che la sfera dell'interiorizzazione trovi un suo spazio di sviluppo proprio attraverso l'utilizzo delle tecnologie (Pira 2018).

Questo significa abbandonare la logica di contrapposizione privato-pubblico che ha sin qui condotto non solo alla scomparsa dei confini tra le due sfere, ma ha di fatto invertito la percezione che gli individui hanno di esse, tanto da agire in modo sempre più orientato a rendere pubblico tutto il privato della propria esistenza, attraverso un processo non più di auto-rappresentazione di sé quanto, piuttosto, di auto-esibizione.

Riferimenti bibliografici

- Bandura A., Barbaranelli, C., Caprara G., Pastorelli C., (1996), *Mechanisms of Moral Disengagement in the Exercise of Moral Agency*, in "Journal of Personality and Social Psychology", 08, 01: 364-374.
- Berger P.L., Luckmann T. (1966), *The Social Construction of Reality*, Garden City, New York, Doubleday (trad. it.: *La realtà come costruzione sociale*, Il Mulino, Bologna, 1969).
- Betti I. (2021), *L'allarme del Bambin Gesù: "I giovanissimi si tagliano e tentano il suicidio: mai così tanti"*, in "huffingtonpost.it", https://www.huffingtonpost.it/entry/i-giovanissimi-si-tagliano-e-tentano-il-suicidio-mai-cosi-tanti-ricoveri-prima-della-pandemia-it_6006f714c5b697df1a09146e, 19 gennaio.
- Bourdieu P., Passeron J.C. (1970), *La reproduction. Éléments pour unethéorie du système d'enseignement*, Minit, Paris. (tr. It., *La riproduzione. Teoria del sistema scolastico ovvero della conservazione dell'ordine culturale*, Guaraldi, Rimini, 1972).
- Boyd D. (2014), *It's Complicated. The Social Lives of Networked Teens*, Yale University Book Press, London; tr. it.: *It's complicated. La vita sociale degli adolescenti sul web*, Castelvecchi Editore, Roma.
- Carbone B. (2021), *Il neuropsichiatra Oliviero Bruni: «Vamping, cari genitori fate cosiper aiutare i vostri figli»*, in "ilmessaggero.it", https://www.ilmessaggero.it/salute/moltoalite/neuropsichiatria_oliviero_bruni_vamping-6252856.html, 14 ottobre.

- Ciriaci D. (2021), *I Top 100 siti più visitati in Italia a Marzo 2020 [Ricerca]*, in “webinfermento.it”, <https://www.webinfermento.it/siti-piu-visitati-italia/>, 27 gennaio.
- Coscetta M. (2021), *Inutile dire: “5 minuti e poi basta”*. *Le regole giuste per educare i figli all'uso del tablet*, in “huffingtonpost.it”, https://www.huffingtonpost.it/entry/inutile-dire-5-minuti-e-poi-basta-le-regole-giuste-per-educare-i-figli-alluso-del-tablet_it_6156cd40e4b008640eb2d307, 10 ottobre.
- Gabanelli M., Ravizza S. (2021), *Adolescenti, dipendenza pornografia online cosa guardano quanto rischi che corrono*, in “Corriere della Sera” <https://www.corriere.it/dataroom-milena-gabanelli/adolescenti-dipendenza-pornografia-online-cosa-guardano-quanto-rischi-che-corrono/457f3b16-e7b0-11eb-8f62-5849b2b6aae2-va.shtml>, 28 luglio.
- Giddens A., Sutton P.W. (2013), *Sociology*, PolityPress, Cambridge, tr. It. Baldini M., Barbagli M. (a cura) (2014) *Fondamenti di sociologia*, Il Mulino, Bologna.
- Gili G. (2005), *La credibilità. Quando e perché la comunicazione ha successo*, Rubbettino, Soveria Mannelli.
- Jenkins H. (2006), *Fans, Bloggers, and Gamers. Exploring Participatory Culture*, NYU Press, New York (trad. it.: *Fan, Blogger e Videogamers. L'emergere delle culture partecipative nell'era digitale*, FrancoAngeli, Milano, 2008).
- Jenkins H. (2007), *Reconsidering Digital Immigrants*, in “Confessions of an Aca-Fan”, http://henryjen-kins.org/2007/12/reconsidering_digital_immigran.html.
- Mariet F. (1989), *Laissez-les regarder la Télé*, Calmann-Lévy, Paris (trad. it. *Lasciateli guardare la TV*, Anicia, Roma, 1992).
- Mastrolilli P. (2020), *Bill Gates: “La pandemia finirà solo fra due anni”*, in “lastampa.it”, <https://www.lastampa.it/topnews/primo-piano/2020/09/15/news/bill-gates-la-pandemia-finira-solo-fra-due-anni-1.39306647/>, 15 settembre.
- Morcellini M. (2020), *Antivirus. Una società senza sistemi immunitari alla sfida Covid-19*, Castelvecchi Editore, Roma.
- Morozov E. (2011), *The Net Delusion*, PublicAffairs, New York, (tr. It, 2011, *L'ingenuità della rete*, Codice edizioni, Torino 2011).
- Morozov E. (2020), *L'emergenza sanitaria e il rischio totalitarismo*, in “Internazionale”, 13 aprile 2020, testo visionabile sul sito: <http://intern.az/1BOu>
- Paccagnella L. (2010), *Sociologia della comunicazione*, il Mulino, Bologna.
- Parisier E. (2011), *The Filter Bubble. What the Internet is Hiding from You*, Penguin Books, London, (tr. It, *Il filtro. Quello che Internet ci nasconde*, Il Saggiatore, 2012).
- Passanisi S., Pecoraro M., Pira F., Alibrandi A., Donia V., Lonia P., Pajno G.B., Salzano G., Lombardo F. (2020), *Quarantine Due to the COVID-19 Pandemic From the Perspective of Pediatric Patients With Type 1 Diabetes: A Web-Based Survey*, in “Frontiers in Pediatrics”, 8: article 49: 11-5, <https://www.frontiersin.org/article/10.3389/fped.2020.00491>.
- Pira F. (2011), *Nuove forme di comunicazione e nuove reti sociali: i digitali nativi protagonisti o vittime?* in “Rivista ISRE”, Rivista di scienze della formazione,

- della Comunicazione e Ricerca Educativa dell'Istituto Universitario Salesiano, Venezia, n. 2.
- Pira F. (2012), *Le rete, le rivoluzioni e il rischio di essere solo consumatori e non cittadini*, in "Rivista per la Formazione" 91: 116-121.
- Pira F. (2017), *Facebook e i social: nuovi luoghi di sperimentazione dell'identità di genere*, in Gensabella Furnaro M. (a cura di), *Identità di genere e differenza sessuale. Percorsi di studio*, Rubettino, Bologna: 349-362.
- Pira F. (2018), *La nuova vita della media education. Le metamorfosi della media education di fronte alla digitalizzazione dei codici nell'era della convergenza tecnologica*, in "MEDIA EDUCATION. Studi, ricerche, buone pratiche", 9, 2: 236-251.
- Pira F. (2021), *Figli delle App. le nuove generazioni digital-popolari e social-dipendenti*, FrancoAngeli, Milano.
- Sartori G. (1997), *Homo videns. Televisione e post-pensiero*, Laterza, Roma-Bari.
- Testi E. (2021), «*Questa non è vita, spaccherei tutto*»: *le angosce dei ragazzi, le nostre colpe*, in "espresso.repubblica.it", https://espresso.repubblica.it/attualita/2021/03/31/news/le_angosce_dei_ragazzi_le_nostre_colpe-294537631/, 31 marzo.