

# DIGITALI SI NASCE O SI DIVENTA NON S'IMPARA

Come superare  
il temuto *digital divide*?  
Divertendosi!



di  
ROBY NORIS



**S**iamo nell'era digitale ma a seconda di cosa facciamo e chi frequentiamo possiamo avere una percezione totalmente diversa di questa realtà che definiamo una svolta epocale. Se siamo davvero digitali, *nativi* per età o *migrati* per interesse e passione, possiamo avere l'impressione che tutto il mondo funzioni secondo i nostri parametri di comunicazione. Sappiamo che ci sono dei nostalgici sul pianeta che non vivono in rete ma analogicamente, vanno a fare la spesa in antiquate strutture chiamate negozi e leggono libri cartacei che si possono anche prendere in prestito in luoghi obsoleti chiamati biblioteche; sappiamo che ci sono ma non li frequentiamo e quindi è come se non esistessero. Se invece non siamo digitali, anche se usiamo la posta elettronica e *googhelliamo* ogni tanto, pensiamo che i digitali siano dei dipendenti dalla tecnologia che hanno perso il senso delle cose. Oppure li guardiamo con invidia perché riescono a fare cose incredibili coi loro aggeggi tecnologici che chiamano *device*.

È un'immagine caricaturale che purtroppo non è distante dalla realtà: i due mondi comunicano poco e male. Spesso si semplifica il quadro imputandolo a questioni di adattamento generazionale per cui i giovani sono digitali e gli altri no. E questi non digitali dovrebbero fare dei corsi per imparare ad esserlo. Ma le cose non stanno affatto così.

La svolta digitale è stato un cambiamento di modo di pensare, di comunicare e di relazionarsi con la realtà, e non l'arrivo di un pacchetto di novità tecnologiche da scoprire col manuale giusto. Questo è il punto nodale che rende così difficile per i non digitali la trasformazione che ad esempio il mondo del lavoro richiede. Ma non è facile capire questa difficoltà in quanto siamo abituati da sempre al fatto che impegnandosi si può imparare tutto; quando però non c'è da imparare ma piuttosto da cambiare completamente modalità e parametri ben radicati, allora le

cose si complicano. Credo che molte difficoltà nascano da una differenza sostanziale nell'accedere alle informazioni prima dell'avvento della rete internet e dopo. La peculiarità della rete sono infatti i nodi che collegano e mettono in relazione tutto con tutto, per cui una informazione non è in un luogo unico identificabile come è stato per secoli, ma la si ottiene combinando elementi disparati che vengono collegati e permettono una sintesi dinamica e non statica. Il cambiamento necessario non è tanto l'adattamento a un diverso

sistema di immagazzinamento e di gestione delle informazioni ma soprattutto un cambiamento radicale nel modo di immaginare come cercarle e quali cercare davvero. Il parallelismo con la comunicazione è presto fatto: io non sono più un interlocutore che parla con qualcuno in un certo tempo e in un certo spazio ma sono integrato in un sistema complesso di entità che comunicano costantemente incrociando conoscenze, emozioni, dati, esperienze, espressioni artistiche, ecc. Credo che solo essendo nelle con-

dizioni giuste si possa fare l'esperienza personalissima del pensarsi digitali scoprendo allora di esserlo diventati. Non credo si possa imparare, ma si debba fare una esperienza di sintonia, di piacere, essenzialmente ludica, dove solo in seconda battuta diventano importanti anche delle nozioni tecniche che per altro si acquisiscono quasi per osmosi. I videogame credo siano un esempio straordinario di cosa deve avvenire per operare il salto digitale, nel senso che le sollecitazioni, la richiesta di velocità e di calcolo, la quan-

tità di dati da memorizzare e gestire, sono enormi ma nessun giocatore se ne accorge perché si diverte, e il suo cervello ce la fa benissimo, è fatto per fare molto di più di quello che gli si chiede normalmente. Come le nonne poco tecnologiche gestiscono bene le foto dei nipoti su complicatissimi smartphone, bisogna creare condizioni di piacere, di interesse e di soddisfazione per chi deve fare il salto digitale pena l'esclusione dal mondo del lavoro, magari facendo tornei online di qualche videogame di ultima generazione. ■