

Come gestire il ritiro sociale dei ragazzi?

STEFANIA GARASSINI

Non tutto il tempo trascorso davanti allo schermo è uguale. Non tutte le relazioni virtuali sono insignificanti. Non tutti i videogiochi sono pure e semplici perdite di tempo. Non tutti gli adulti hanno capito davvero cosa è in gioco nel rapporto fra ragazzi e mondo digitale. Anzi, mai come oggi assistiamo a una situazione di radicale incertezza, che si materializza normalmente in due atteggiamenti opposti e ugualmente inadeguati: il primo è quello "proibizionista", che tende solo a vietare, porre limiti e in generale a considerare pericoloso tutto ciò che viene dal web, e il secondo, "lassista", che invece riduce al minimo gli interventi, fidandosi della capacità dei ragazzi di autoregolarsi. Per collocarsi in una posizione intermedia e più equilibrata tra questi due estremi, bisogna decidersi a conoscere meglio le (molte) opportunità del mondo digitale, di pari passo con i problemi e gli "effetti collaterali" sui quali è oggi crescente l'attenzione. Strumento utile è il libro curato da Matteo Lancini, *Il ritiro sociale degli adolescenti. La solitudine di una generazione iperconnessa* (Cortina, pagine 334, euro 26). Il volume, cui partecipano numerosi collaboratori di Lancini, psicologo e psicoterapeuta, presidente della Fondazione Minotauro di Milano (che si occupa di formazione e di cura del disagio psichico), affronta il tema del ritiro sociale dal punto di vista clinico, con casi e strategie preventive, e in questo si rivolge a un pubblico direttamente coinvolto – genitori, educatori o terapeuti – in situazioni ormai patologiche di rifiuto della scuola e di qualsiasi forma d'interazione sociale. Nel testo agli interventi più specialistici si affianca un'apertura di sguardo su un fenomeno complesso com'è quello del

rapporto fra i ragazzi e il mondo digitale: si va dai videogiochi, giustamente descritti come prodotti culturali di tutto rispetto da conoscere e valutare, ai social media, analizzati come palestre di sperimentazione sulla propria identità e le relazioni con gli altri. Il virtuale non è un ambito separato dal reale ma ne è il prolungamento: in alcuni casi è proprio attraverso il contatto mediato da uno schermo che un ragazzo in una fase di ritiro sociale può riacquistare una capacità di rapporto con gli altri.

Lo sviluppo complesso dell'affettività nel corso dell'adolescenza trova spesso un punto di riferimento proprio nell'uso dei servizi digitali: l'invito è quindi a inquadrare tali strumenti in uno scenario più ampio, e su questo aspetto non sempre le analisi proposte dagli autori sono del tutto condivisibili. Resta centrale il ruolo dei genitori per aiutare ragazzi che, come si legge in uno dei saggi, «frequentemente nascondono dietro una facciata di sicurezza la fatica di relazionarsi e di entrare in contatto più diretto con il proprio mondo interno». Il clima di fondo di un approccio educativo in questo campo dev'essere incoraggiante, positivo, capace di valorizzare le numerose chance offerte dal digitale. Il che non significa però tralasciare un'attenzione all'età d'accesso e ad alcune regole basilari che spetta ai genitori stessi individuare. A chi educa non serve armarsi d'intenti esclusivamente censori, ma porre quei pochi, essenziali ma determinanti limiti in grado di rendere più sicura e appagante l'esperienza del mondo virtuale.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

