

“GENITORI COMPETENTI AL PASSO COI TEMPI”
TEATRO VILLORESI- PIAZZA CARROBIOLO - MONZA
30 APRILE – 8 MAGGIO 2014

A cura di Valerie Moretti

In collaborazione con il Servizio Offerta Educativa del Settore Istruzione
Comune di Monza

Molti Ruoli, una sola persona

Nelle società contemporanee si parla molto della famiglia e delle sue trasformazioni, e il continuo confronto tra posizioni diverse ha dato vita ad un dibattito culturale acceso e interessante.

Un primo approccio presenta la crisi che la famiglia e la genitorialità stanno attraversando, come *Patologia*: le difficoltà di una società sempre più complessa, e gli stimoli da essa provenienti, la ricerca dei propri ruoli sociali e famigliari, rendono faticoso rispondere alle difficoltà della vita quotidiana che i membri della famiglia, nei loro diversi ruoli si trovano ad affrontare.

Un secondo approccio, invece individua le trasformazioni delle famiglie come l'esito di un processo irreversibile:

- È inimmaginabile affrontare il disagio, la crisi, l'incertezza della nuova società con l'idea che si possa tornare ai precedenti modi di fare famiglia.
- I continui cambiamenti non hanno sancito la fine della famiglia, ma hanno aperto a nuove possibilità di essere famiglia.

La famiglia è identificata perciò non come un elemento passivo del mutamento sociale, ma uno degli attori della società, contribuendo a definire i modi e i sensi del mutamento stesso.

Partendo dal riconoscimento sociale dell'importanza che la famiglia riveste, si possono esplicitare alcune caratteristiche della stessa:

- La famiglia è dinamica, con un sistema gerarchico, in cui tutti i membri si influenzano vicendevolmente.
- Il sistema tende ad essere fluido, con l'obiettivo di essere stabile, per questo è alla ricerca costante di nuovi equilibri.
- Ogni volta che si presenta un cambiamento, tutti i membri devono cambiare.

- Non conta solo l'azione che si svolge, a cui si assiste in famiglia, ma è fondamentale il significato che viene attribuito a quell'azione dai membri del nucleo coinvolto (ad esempio, la bocciatura di un figlio può avere significati differenti in famiglie differenti).

Ogni membro della famiglia dà senso alla propria esperienza, e agisce nelle relazioni con gli altri, a partire da un insieme di premesse e credenze personali che derivano dalla sua specifica posizione nel gruppo e dalle esperienze vissute in precedenza.

Attraverso l'analisi delle storie che i membri delle famiglie raccontano e condividono, è possibile individuare i valori e i principi a cui si sentono vincolati, i modi in cui si definiscono, definiscono gli altri, l'identità del gruppo e le spiegazioni che danno delle loro relazioni.

Le famiglie però sono inserite in un macro contesto sociale e pertanto devono essere sempre considerati anche i ruoli e le relazioni sociali che i singoli e la famiglia nel suo complesso, rivestono nelle relazioni più ampie con la collettività.

Le credenze collettive inoltre influenzano i singoli nel definire ciò che è accettabile, consono e desiderabile in termini di comportamento, ruoli e rapporti familiari.

Ne sono un esempio i modelli proposti sulla paternità padri, maternità, definiti come opportuni, ma anche lo stesso modo di relazionarsi, è regolato da aspettative sociali.

Nel corso della sua vita, la famiglia potrebbe doversi confrontare con richieste provenienti dall'ambiente incongruenti con la propria realtà, sviluppando emozioni di disagio, confusione, sofferenza. Il nucleo può allora scegliere di rispondere con due modalità differenti:

- Chiudersi sempre più nel suo mito e resistere nella sua rigidità.
- Intraprendere la strada del cambiamento.

Il Cambiamento: *riflettiamo su di noi*

Il termine *Persona* teatro proviene da un ipotetico etrusco *fersuna*, derivato da *fersu* che ricorre in iscrizioni tombali per indicare personaggi mascherati.

Possiamo pensare alle maschere che ognuno di noi indossa nelle diverse situazioni non con un'accezione negativa¹, ma piuttosto come la capacità di utilizzare le diverse risorse personali di cui disponiamo per risolvere le situazioni che quotidianamente

¹ *copro me stesso per nascondere chi sono*

incontriamo: infatti a seconda delle richieste che provengono dall'esterno, ogni persona dovrebbe poter rispondere all'ambiente utilizzando le risorse più idonee a sua disposizione

Si può aggiungere allora che a seconda dei ruoli che si vivono, genitore, professionista, figlio, zia/a, ecc, si utilizzeranno risorse differenti per interpretare al meglio la realtà che circonda.

Potrebbe capitare che gli eventi della vita portino a dover rinunciare ad un ruolo (es. mogli/marito in caso di divorzio), o a modificare profondamente il mio modo di interpretarlo (il ruolo di genitore che varia con la crescita dei figli): questi cambiamenti possono essere fonte di grandi difficoltà personali e relazionali, o addirittura portare ad una crisi personale. Altre volte invece si ricevono delle richieste dall'esterno che non sono coerenti con il nostro modo di vivere il ruolo.

Da qui nascono i conflitti.

Il riconoscimento delle difficoltà legate al cambiamento, il reperire nuove risorse in noi stessi, l'accettare di commettere errori, sono passi importanti per accettarci senza sensi di colpa e costruire di volta in volta nuovi equilibri.

QUANDO CROLLANO LE CERTEZZE

L'utilizzo della tecnologia e i nostri figli

Emergenza: l'insorgere di una *circostanza imprevista*.

L'uso del Cellulare, Smartphone e PC

Alla sua comparsa il cellulare era uno strumento alla portata di pochi, che serviva a rendere costantemente rintracciabili utenti *impegnati* ed *importanti*. Solo in un secondo tempo ha cominciato a rispondere e ad alimentare il desiderio di vicinanza, superando i confini dello spazio e del tempo, modificando il modo di relazionarsi, aumentando le occasioni di intimità ma anche aprendo alle violazioni della libertà e degli spazi individuali. Questi strumenti ormai indispensabili sono definiti dei diari tecnologici della vita e della memoria dei loro utenti, inserendosi perciò nella sfera personale dell'individuo, ma sono *personali* anche perché con esso si costruiscono e sostengono le relazioni proprie della singola persona.

L'utilizzo di massa dei cellulari ha influenzato e modificato le modalità di relazione delle persone, ma in modo particolare dei ragazzi.

L'assenza fisica dell'interlocutore durante la conversazione, ha determinato una *socializzazione orizzontale*, priva di gerarchie tipica invece delle relazioni tra persone, ha creato nuovi spazi temporali, dove non ci sono limiti all'utilizzo, orari da rispettare. La possibilità di accedere direttamente ai social network e di riversarne eventi ed immagini degli utenti ha portato ad una *sovraesposizione* nella vita individuale e sociale.

La tipicità del tipo di messaggistica utilizzata ha sviluppato una generazione che predilige *saperi brevi*, poche informazioni per volta contratte in contenuto e tempi ridotti. Gli studi a disposizione hanno evidenziato che questo nuovo modo di trattenere informazione ha portato ad una *contrazione dei tempi di attenzione* delle nuove generazioni, che non sono più in grado di concentrarsi per un tempo continuato lungo. Questi saperi sono *intermittenti*, per i continui cambi di media utilizzati (smartphone, pc, ecc), e la loro *portabilità* li rende nomadi.

In molti casi questi strumenti diventano un *mezzo per gestire la solitudine*, diventando il simbolo della presenza dell'altro, così sempre a portata di mano. Ma il rischio legato ad un uso scorretto è dato dalla *manca di separazione tra pubblico, privato, e intimo*, aspetto fondamentale per la costruzione della propria identità stabilendo cioè i confini tra me e l'altro.

La *Bedroom Culture*, tipica degli anni '80 e '90, caratterizzata dal ritrovo di amici nelle camere da letto che diventava un luogo di scambi, racconti, condivisioni, giochi tra pari, ha lasciato lo spazio alla *Pocket Culture*², dal momento che i ragazzi portano con sé il proprio mondo di connessioni, relazioni virtuali, abitudini, sottratte al controllo degli adulti.

Un chiaro esempio dell'utilizzo contemporaneo di più mezzi da parte dei ragazzi è descritto in questo brano di Rivoltella:

“Nella loro camera i ragazzi hanno sul piano della scrivania un libro di scuola; davanti a loro un documento di Word in cui, a partire da quel che stanno leggendo, organizzano un testo; ma nello stesso tempo sono aperte sullo sfondo altre finestre: il client della posta elettronica, Messenger dove stanno chattando con un compagno di

² *Cultura da Tasca*, chiara allusione alla possibilità di portare la propria storia personale e relazionale sempre con sé tramite lo smartphone, che appunto può stare in una tasca.

scuola, e-Mule da cui stanno scaricando musica; intanto il cellulare è acceso sul tavolo e riceve e invia SMS; tutto mentre ascoltano musica in cuffia, dal loro i-pod”³.

Uso di media e risultati scolastici

Un interessante studio condotto presso alcune scuole di secondo grado di Torino sono emersi dati che evidenziano come l'utilizzo eccessivo del telefonino durante le ore di studio incida in maniera negativa sui risultati scolastici. Di seguito alcuni punti interessanti.

- Gli studenti con la media del sei dedicano circa 5 ore al giorno al cellulare e al computer, contro le sole 2 ore di chi ha la media dell'otto. Tre ore che fanno la differenza!
- Gli studenti con la media del sei spediscono mediamente 100 sms al giorno, contro i soli 25 di quelli che hanno la media dell'otto. Gli studenti più giovani, e più deboli, sono anche quelli che passano più tempo con la tecnologia: 6 ore nelle classi prime contro 4 nelle quinte.
- Se uno studente riduce di un terzo il tempo dedicato al cellulare e a internet, aumenta di un voto la sua media scolastica.

Sexting

La cronaca riporta frequentemente episodi di sexting⁴ che coinvolgono minori talvolta con conseguenze devastanti per la vittima.

Per comprendere la diffusione del fenomeno tra gli adolescenti si ritiene opportuna presentare qualche dato statistico che aiuti a comprendere la natura del Sexting.

- Il 25,9% degli adolescenti ha ricevuto sms, mms, video di natura sessuale.
- Il 12,3% dichiara di aver inviato materiale a sfondo sessuale.
- Il 41,9% dei ragazzi che ha inviato questo tipo di materiale afferma non ci sia nulla di male.
- Le ragazze ricevono questo materiale per lo più dai (30,9%) dai fidanzati.
- I ragazzi ricevono per lo più questo materiale da amici (44,4%).

Nel corso della mia attività professionale mi colpisce sempre molto accertare come i ragazzi non sono a conoscenza dei reati che commettono o di cui sono vittime, quando sono coinvolti anche involontariamente nel sexting.

³ P.C. Rivoltella, *“La Media Education, fra tradizione e sfida del nuovo”*.

⁴ **Sexting**: invio di sms, mms, video con contenuti a sfondo sessuale.

Il possesso, la produzione, l'invio di materiale a sfondo sessuale in Italia è considerato reato, quando vede coinvolti dei minori, anche se consenzienti. L'età minima stabilita per legge per configurare un reato di pornografia e non di pedopornografia, si ha quando la persona raffigurata è legalmente maggiorenne, cioè ha compiuto 18 anni (Legge 6 Febbraio 2006, n. 38)

Il Sexting si caratterizza per alcuni elementi.

- **Fiducia:** spesso i ragazzi /ragazze inviano immagini/video sessualmente espliciti, perché si fidano della persona a cui inviano il materiale.
Non considerano che il rapporto potrebbe deteriorarsi o rompersi.
- **Pervasività:** i mezzi a disposizione permettono di condividere foto proprie e altrui con molte persone contemporaneamente, condivisione su social network, diffusione online.
- **Persistenza del fenomeno:** il materiale pubblicato online può rimanere disponibile anche per molto tempo, in alcuni casi non può essere più tolto, e si perdono i diritti su quella foto.
- **Non consapevolezza:** i ragazzi non sono consapevoli sia delle conseguenze psicologiche e legali del sexting.

I media e il loro utilizzo tra gli adolescenti

L'utilizzo di massa dei videogames ha portato alla ribalta le discussioni iniziate negli anni '80 all'insorgenza dei primissimi giochi, per altro inizialmente in bianco e nero, e lenti. Gli studi oggi si focalizzano sulle conseguenze dell'eccessivo utilizzo dei videogames di tipo violento (i cosiddetti *sparatutto*), e le modifiche cerebrali ad esso associate e che perciò rientrano nelle neuroscienze.

Perché piacciono i videogames?

- Permettono il controllo dell'ambiente di gioco.
- Il giocatore ha il pieno controllo di un *mondo virtuale* che reagisce in tempo reale alle azioni effettuate.
- Muoversi tra fantasia e realismo.
- Il livello di sfida è sempre calibrato sulle capacità del giocatore.
- Il gioco pone se stesso come incentivo a proseguire.

- Vengono attivati processi di identificazione (livello emotivo) e di pensiero (livello cognitivo).

Utilizzo eccessivo dei videogames

Gli studi hanno dimostrato che giocare spesso può contribuire a modificare la struttura interna del cervello, favorendo un aumento di *materia grigia* in nell'area in cui risiede il centro del piacere e della ricompensa. Se il tempo impiegato a giocare aumenta, le conseguenze sono permanenti. A subirne gli effetti è il lobo frontale, che lentamente perde la sua efficacia e la persona affetta da dipendenza inizia a mancare di criticità e sensibilità.

Le differenze nel cervello di un giocatore dipendente sono le stesse di quelle presenti nei cervelli di chi è dipendente da droghe, alcol e gioco d'azzardo.

Un'ulteriore ricerca ha evidenziato che gli appassionati di videogiochi violenti (gli *sparatutto*), hanno una minore attività nelle due aree del cervello associate all'empatia, al rilevamento di errori e all'elaborazione dei problemi.

Gli effetti diminuiscono con l'astinenza dai videogame, ma non scompaiono del tutto. Nella scuola primaria è sufficiente un'esposizione di 5 mesi per aumentare il livello di aggressività.

In Sintesi...

Si potrebbe affermare che l'abuso di Videogiochi limiti sensibilmente le capacità di provare emozioni e di partecipare alle emozioni altrui (empatia), di condividere esperienze reali con amici reali (diminuita socializzazione), di muoversi e percepire il proprio corpo nello spazio, di apprendere e memorizzare (benessere con se stessi e gli altri).

Per aiutare gli utenti nella scelta dei giochi, calibrando così età dell'utente e tipologia di videogames, la PEGI, l'organismo internazionale che ha lo scopo di classificare videogiochi, ha creato una simbologia che suggerisce un comportamento di acquisto.

Di seguito le etichette create dalla PEGI, che nell'ordine indicano:

- le età consigliate per l'utilizzo,
- gioco d'azzardo,
- premette la condivisione con altri giocatori online

- gioco violento
- gioco che prevede discriminazioni di sorta
- sessualmente esplicito
- presenta utilizzo/spaccio di droghe.
- spaventa
- utilizzo di linguaggio volgare



CONSIGLI PER GLI ACQUISTI

- Seguire le indicazioni PEGI.
- Non fidarsi solo del titolo o della copertina.
- Leggere recensioni sul prodotto.
- Informarsi su quanti giocatori possono giocare insieme.
- Verificare se vi sono modalità competitive e/o collaborative.
- Verificare se sia previsto il gioco online.
- Il gioco piacerà?
- Essere presenti al momento dell'acquisto.

ACCETTAZIONE

Nella persona vi è una forza che ha una direzione fondamentale positiva. Più l'individuo è capito e accettato profondamente, più tende a lasciar cadere le false "facciate" con cui ha affrontato la vita e più si muove in una direzione positiva, di miglioramento.

BIBLIOGRAFIA

- AAVV (2005). *Nell'era del T.V.T.B. (ti voglio tanto bene)*, in *Benefit*, 32, 132 - 136.
- Aydin, B., San, B.A. (2011), *Internet Addiction among adolescents: the role of self esteem*. *Procedia, Social and Behavioral sciences*, 15 (2011) 3500-3505
- Ardizzo, G. (a cura di), *L'esilio del tempo. Mondo giovanile e dilatazione del presente*, Meltimi, Roma, 2003.
- M.Barbagli,C.Saraceno, *Separarsi in Italia*, Il Mulino, Bologna 1998
- S.Bellassai,*La mascolinità contemporanea*, Carocci, Roma 2004
- F.Bimbi, *Le madri sole*, Carocci, Roma 2000
- J. Byng-Hall, *Le trame della famiglia*, Raffaello Cortina Editore (1998)
- M.Bonolis, *Introduzione allo studio dell'instabilità matrimoniale*, FrancoAngeli, Milano, 1988
- Di Gregorio L., *Psicopatologia del cellulare. Dipendenza e possesso del telefonino*, Franco Angeli, Milano, 2003
- L.Fruggeri, *Famiglie*, Carocci, Roma 2005
- A.Giddens, *Le trasformazioni dell'intimità*, Il Mulino, Bologna, 1995
- T., Gordon, *Genitori Efficaci,: Educare figli responsabili*, La Meridiana Edizioni, 2010.
- T. Gordon, N., Lilla, *Insegnanti Efficaci*, Ed. Giunti, 2003
- Guerreschi C., *New addictions. Le nuove dipendenze*, Edizioni San Paolo, Milano, 2005
- Ibsen, H., *La donna del mare*, Ed. Barbera, 2010
- Istat, *Famiglie e lavoro: strategie di conciliazione*, 2005
- Istat, *Diventare padri in Italia*, 2006
- Istat, *Essere madri, Statistiche in breve*, 2007
- Istat, *Evoluzione e nuove tendenze dell'instabilità coniugale*, 2008
- Istat, *Il matrimonio in Italia. 2008*
- Lacohèe H., Wakeford N., Pearson I. (2003). *A social history of teh mobile telephone with a view of its future* , in *Technology journal*, 21, 203-211.

- Milani et al. (2012). *Use of violent video games during school years, quality of social relations and problems of aggressive behaviour*. *Età Evolutiva*, 101, pgg. 16-32.
- A. Palmonari, *Psicologia dell'adolescenza*. Bologna: Il Mulino. Cap. 7, 1993
- A. Palmonari, *Gli adolescenti: Il Mulino*. Cap. 4. (2001)
- I. Quadrelli, *Genitorialità in transizione, Liguori, Napoli 2009*
- C., Rivoltella (2007). *La Media Education, fra tradizione e sfida del nuovo*, *Scuola e Didattica*, 50-53 (4), Ed. La Scuola.
- E. Ruspini (a cura di), *Donne e uomini che cambiano*, Guerini Scientifica, Milano 2005
- Ruspini E. e Zajczyk F., *Nuovi padri? Mutamenti della paternità in Italia e in Europa*, Baldini Castoldi Dalai, Milano, 2008
- E. Ruspini, S. Luciani, *Nuovi genitori*, Carocci, Roma 2010
- Sofocle, *Il mito di Edipo*, BUR Rizzoli Ed del 2004
- C. Ventimiglia, *Di padre in padre*, Franco Angeli, Milano 1994
- F., Walsh, *La resilienza familiare*. Cortina Raffaello Editore (2008)
- Westlake, Helen and Donald. *Relationships and Family Living*. EMC Publishing, Saint Paul, Minnesota, 1992