

È VIETATO VIETARE I VIDEOGIOCHI AI BAMBINI

di **Valentina Della Seta**

Il filosofo Jordan Shapiro difende l'educazione digitale a base di tablet e smartphone: «Proibirli o limitarli non mai è una soluzione»

In tutte le case di oggi, a una certa ora del pomeriggio, è facile trovare uno o più ragazzini ipnotizzati davanti a una console: «I videogiochi sono le nuove favole della buonanotte, le nuove fiabe, la nuova mitologia», scrive il professore della Temple University (Pennsylvania), consulente e filosofo americano Jordan Shapiro nell'introduzione a *Il metodo per crescere i bambini in un mondo digitale* (Newton Compton, traduzione di Elena Rubecchini, pp. 320, 12 euro).

Il libro, in originale intitolato *The new Childhood* (la nuova infanzia), cerca di rispondere alle domande che, da adulti alle prese con bambini dotati di smartphone, ci poniamo ogni giorno: cosa significa passare, fin dai primi anni di vita, una porzione consistente del proprio tempo con il naso dentro un dispositivo elettronico? «Mi interessa l'aspetto culturale, come i giochi digitali influenzano il modo in cui vediamo il mondo» spiega Shapiro. Parliamo di un mondo che negli ultimi anni sta cambiando a velocità supersonica, al quale gli adulti devono adattarsi, mentre i piccoli ci sono nati dentro: «A un certo punto prenderanno in mano le redini del mondo e faranno ragionamenti che non riesco nemmeno a immaginare», aggiunge.

L'infanzia è un'invenzione recente, ricorda Shapiro nel libro. La pedagogia moderna nasce nel 1840, con il Kindergarten del tedesco Friedrich Fröbel, che fu il

+
SOTTO, JORDAN SHAPIRO E LA COPERTINA DEL SUO LIBRO *IL METODO PER CRESCERE I BAMBINI IN UN MONDO DIGITALE* (NEWTON COMPTON, PP.320, EURO 12). IN BASSO, BAMBINI GIOCANO CON SMARTPHONE E TABLET



primo a sottolineare l'importanza del gioco per sviluppare abilità sociali ed emotive come adattamento, autodisciplina, conoscenza dei propri limiti, rispetto dell'altro: «Il parco giochi e l'idea stessa

del bambino come creatura in via di sviluppo sono prodotti del pensiero tecnologico dell'età industriale», dice. «Chi si scaglia contro l'evoluzione digitale dei giochi non si rende conto che sta solo promuovendo modi di vivere tecnologicamente obsoleti, contrapponendoli a quelli attuali».

Shapiro ha sicuramente ragione, però non è facile convincersi che non ci sia qualcosa di malsano in una pratica che esclude completamente il corpo. Basta confrontare le guance rosse da acchiapparella al parco con le occhiaie da schermo

in salotto. Secondo il *New York Times*, molti genitori della Silicon Valley (gli stessi che hanno guadagnato tanto inventando videogiochi e app) fanno firmare alle babysitter contratti che vietano l'uso dello smartphone e mandano i figli in scuole steineriane: «Sono solo aneddoti senza importanza», dice Shapiro. «Di certo non riflettono i comportamenti dei miei amici e colleghi che lavorano nell'industria tecnologica. In generale penso che per ogni gruppo demografico

ci sia la stessa percentuale di genitori a favore e contro la tecnologia. L'importante è non averne paura, e ricordare che gli strumenti non ci usano, siamo noi usiamo loro». □



La sorridente Anna G. una signorina di buon cuore

Di vestiti, da quando è stato disegnato nel 1994, il cavatappi Anna G. di Alessandro Mendini ne ha cambiati parecchi. Questo rosso, però, è certamente il più bello. Perché indica la partecipazione di Alessi alla campagna Product (Red) promossa da Bobby Shriver e Bono Vox e che impegna le aziende che aderiscono a versare parte dei proventi alla ricerca contro l'Aids. Con quel suo eterno sorriso e le braccia che si alzano gioiose quando una bottiglia viene stappata, Anna G. ha portato il design irriverente e allegro di Mendini in milioni di case. La versione "rossa" con un cuore bello in vista è forse il modo migliore per ricordarlo a pochi giorni dalla sua scomparsa.