

Sono dispositivi anche per vecchi

di Marco Guastavigna

Immaginario digitale tipico delle persone anziane

Tipicamente, gli anziani che si accingono a frequentare iniziative di formazione sui dispositivi digitali sono “vittime” di una diffusa e introiettata visione abilista e ageista. Attribuiscono infatti alla propria condizione anagrafica una valenza di inadeguatezza assoluta, invalicabile, che rende necessario approcciarsi operativamente e culturalmente all’universo dei computer, degli smartphone, di internet e dell’intelligenza artificiale con prudenza estrema, quasi con timidezza: l’obiettivo massimo è essere “ricondizionati”, ri-abilitati. La gran parte dei corsisti ha vissuto esperienze frustranti (SPID, portali della pubblica amministrazione e affini, procedure bancarie e altri contesti obbliganti ad operatività farraginosa e ansiogena) e pertanto concepisce – e si appresta a subire – la formazione come percorso di ri-addestramento a esperienze non vissute per ragioni di età, prima fra tutte una mancata o limitata confidenza con gli apparati elettronici nel periodo lavorativo.

Necessità di un’altra prospettiva

Considerando che per quanto riguarda gli obblighi e i vincoli sono previste iniziative specifiche delle istituzioni, per esempio Repubblica digitale, chi si accinge a formare persone anziane a un uso utile ed emancipatorio dei dispositivi digitali operando nel campo della promozione sociale e degli stimoli culturali può – e deve – assumere una postura culturale molto diversa da ciò che è ancora invece molto diffuso, la totemica centralità dei dispositivi. Sono infatti frequentissimi i corsi di “informatica”, “di computer” e “sugli smartphone”. Queste scelte lessicali, considerate un po’ ottusamente le uniche possibili, sono sintetica ed evidente testimonianza di un approccio destinato a essere controproducente, ovvero l’idea che vi sia un “sapere digitale” dato una volta per tutte e scontato, essenzialmente funzionale e tecno-centrico, che le persone devono assorbire così come è, pena l’esclusione. Per evitare i conseguenti e implacabili sprechi di tempi, energia umana ed elettrica, acquisti mal assortiti e così via, è necessario assumere e dichiarare invece una prospettiva formativa e relazionale molto diversa, rovesciata: con i dispositivi digitali ciascuna persona potrà serenamente ampliare, potenziare, rivalutare le proprie capacità operative e le proprie opportunità culturali e ricreative, praticando con maggiore efficacia e minore fatica attività di vario tipo, dotate di senso nel proprio progetto di vita, a partire dai propri interessi e dalle proprie passioni, con i propri tempi e i propri ritmi. Questo modo di intendere il rapporto con l’universo digitale è il solo a poter puntare a un reinserimento partecipativo e consapevole delle persone anziane nei circuiti virtuosi della vita sociale e culturale collettiva, senza sbarramenti generazionali che, come già accennato, si traducono in spreco discriminante di segmenti importanti di vita e in anestesia culturale di frazioni significative della comunità.

Il gioco come risorsa strategica

Il rovesciamento di prospettiva nel rapporto formativo con i dispositivi digitali, come detto, deve essere esplicito. Non totem a cui dedicare liturgie banalizzanti e subordinanti, ma oggetti della quotidianità, da esplorare e dotare di senso rispetto a contesti e scopi definiti attivamente e con lucidità da ciascuna persona. Una risorsa importante per le persone anziane impegnate con i dispositivi digitali è riscoprire il valore del gioco come veicolo di apprendimento: giocare vuol dire infatti provare, accettare di sbagliare e di dover correggere e ricalibrare, ma anche condividere, mostrare, analizzare, confrontare, emulare, valutare, integrare. Chi forma deve avere l’avvertenza di proporre giochi mutualistici e cooperativi, il cui scopo non sono competizione, selezione, premi, ma confronto,

collaborazione, approfondimento dialogico. Ovvero il modo in cui abbiamo giocato con testi e immagini “artificiali”.

Il caso dell'intelligenza artificiale generativa

I nostri laboratori hanno avuto luogo nel periodo che ha visto dapprima l'affacciarsi di ChatGPT e poi la comparsa di numerosissime altre istanze di intelligenza artificiale generativa (Gemini, Deepseek, Qwen, Claude, Copilot per citarne solo alcune). Questo dato di fatto, di cui parlavano – e parlano – in modo sensazionalistico i media, ha destato ovviamente molta curiosità nei corsisti. E i dispositivi statistico-predittivi presentano, se affrontati con serenità, un pregio: si prestano a essere esplorati giocosamente, nel senso appena dato a questa pratica e all'atmosfera e al sistema di relazioni che ne derivano. E quindi abbiamo esplorato funzionalità e confrontato interfacce operative, realizzando e perfezionando immagini (Adobe Firefly, Gentube, Night Café e così via) ponendo domande serie, ma anche divertenti e divertite, valutando e confrontando ipotesi e risposte. Abbiamo distinto tra contesti e prestazioni su cui a pieno titolo almeno alcuni di noi erano in grado di effettuare supervisioni credibili e altri in cui si rendeva invece necessaria una validazione mediante ulteriori informazioni. Abbiamo contrapposto attività ripetitive, esecutive e prive di significato emancipante a processi originali, riflessivi e capaci di indurre crescita cognitiva e culturale. Abbiamo poi compreso direttamente, mediante lavori di gruppo e individuali, che questa distinzione non è assoluta e obiettiva, ma relativa, in dipendenza dalla storia personale. Abbiamo di conseguenza apprezzato il valore concreto, rassicurante e a sua volta generativo del dialogo e del confronto. A titolo esemplificativo, oltre a quiz, prove di memoria, richiami nostalgici, sottolineiamo il particolare successo riscosso dalla composizione artificiale di canzoni musicate (Suno). Nessuno di noi era specialista del settore, ma tutti possedevamo le conoscenze e le attitudini necessarie a esprimere un parere da consumatore attento su di un prodotto palesemente usa-e-getta, simulazione di un'elaborazione culturale autentica, frutto del riconoscimento di pattern all'interno di una base di addestramento intuibile e rappresentabile con particolare facilità: le canzonette. Contrapporre “Sangue nel piatto” a “Ode alla bistecca” è stato però anche un modo per affrontare il tema della polarizzazione delle opinioni e dei punti di vista, mentre l'arrivo sul mercato della logica della conoscenza dei dispositivi cinesi ci ha permesso di ragionare sulle tensioni geopolitiche indotte dalla volontà di conquistare e sfruttare la piena supremazia tecnologica.

La rete internet come luogo di cittadinanza

La gran parte dei corsisti aveva un'idea di massima a proposito di Google e del meccanismo delle parole chiave, se non altro per esperienze compiute con lo smartphone. Siamo pertanto partiti da questo dato di fatto per definire con maggior precisione che cosa sia realmente ciò che viene chiamato dal senso comune “ricerca”, ovvero il “consumo di informazione”. Abbiamo visto come esso sia personalizzato e sorvegliato, in funzione del marketing e del profitto. Parlare di profilazione da parte dei dispositivi degli oligopoli digitali ci ha portato a conoscere istanze alternative (Qwant, DuckDuckGo), a ragionare di privacy e a configurare un rapporto con la rete non solo più disinvolto sul piano operativo, ma anche più completo e consapevole sul piano socio-economico ed etico. I corsisti sono stati anche condotti alla scoperta delle licenze Creative Commons: questo aspetto giuridico ha reso chiaro che l'obiettivo di una formazione emancipante e riflessiva è l'acquisizione di competenze di cittadinanza, fondate su un approccio critico a qualsiasi proposta innovativa e a qualsiasi indicazione “soluzionista”. Far risuonare i dispositivi digitali in funzione dei propri interessi, delle proprie passioni e delle proprie esigenze significa anche questo.

Sistemi operativi e dispositivi personali

Il finanziamento pubblico ci ha permesso di fornire ai – pochi, in verità – corsisti che ne erano sprovvisti un laptop di buona qualità, ma la gran parte si presentava nelle diverse occasioni con un proprio dispositivo portatile. Avevamo infatti stimolato questa pratica, per permettere a ciascuno di dare piena continuità tra la formazione e l'attività quotidiana. Tutti, tranne un caso, avevano personal computer con Windows, con versioni da 7 a 11. L'alternativa era MacOSX. Molti, ma non tutti, avevano una copia di Microsoft Office installata. Questo ci ha permesso di ragionare sulla differenza tra sistemi operativi e software funzionali, ma anche di presentare il free software e il concetto di opensource, rubricando queste scelte nel medesimo spazio relazionale e civile dei dispositivi non profilanti, ovvero l'autentica condivisione della conoscenza non mercificata, che comprende anche Wikipedia. In questa prospettiva, oltre a LibreOffice, ai corsisti è stata presentata la possibilità di usare modelli linguistici mediante un proprio dispositivo performante, grazie a moduli operativi come Ollama e altri, con maggiore tutela della privacy, dal momento che i dati circolano solo “in locale” e non sulla rete generale. Il tema del free software e dell'equipollenza con quello commerciale è stato declinato inoltre anche dal punto di vista del risparmio individuale e collettivo.

Dalla rigidità operativa alla plasticità cognitiva

Nel laboratorio dedicato al word processing si è posto l'accento sulla differenza tra lo scrivere con tastiera (abilità in continuità intergenerazionale) su supporto rigido (carta, costante tra infanzia ed età adulta) e supporto flessibile (intervenuto negli ultimi decenni). In termini operativi la differenza fondamentale tra le due situazioni è la plasticità del secondo supporto – esemplificata in modo evidente e potente dalla procedura taglia-e-incolla, che mette chi scrive nella condizione di procedere con maggiore serenità, ovvero con la consapevolezza di poter riscrivere e correggere il proprio testo in qualsiasi momento, senza dover “rifare tutto da capo” e senza dover necessariamente progettare anche il dettaglio con pre-elaborazione mentale. Questo fatto è probabilmente l'aspetto trasversale più importante dell'elaborazione culturale tramite dispositivi elettronici: sapere di poter procedere per “prova e verifica” ha infatti valenza inclusiva e rasserenante, perché – una volta assimilata – questa prospettiva può depotenziare il timore di sbagliare e rendere la revisione parte costitutiva del processo di produzione culturale, dal punto di vista sia individuale sia collaborativo. Vi è poi un'altra differenza fondamentale, ovvero imparare ad apprezzare una serie di funzioni – dalle possibilità tipografiche alla gestione dello spazio sul foglio virtuale – che consentono interventi sul testo anche molto raffinati. Un approccio sereno deve mettere nelle condizioni di usare le prime in modo congruente a quanto esperito come lettori di prodotti culturali con combinazioni standardizzate (come quelle tra spazi e segni di punteggiatura) e di apprezzare come la seconda (ben esemplificata dalle icone che permettono di centrare, sbandierare o giustificare il testo) renda facili e adattive operazioni in precedenza compiute in modo approssimativo con barra spaziatrice e tabulatori. Abbiamo però notato che in alcuni casi questa abitudine tende a permanere e che bisogna pertanto sollecitare i corsisti ad auto-condizionarsi per introdurre il cambiamento migliorativo dell'impaginazione.

Il foglio elettronico e la quotidianità

Il foglio di calcolo è per molti anziani il ricordo più chiaro e dotato di senso dei contatti con il mondo dei dispositivi digitali avuti in età adulta, sul lavoro ma non soltanto. Poiché anzi nei gruppi di corsisti vi erano alcune persone con esperienza diretta di procedure semi-automatizzate nella propria quotidianità, in particolare per la gestione del bilancio domestico, una componente fondamentale delle attività specifiche di questo modulo sono state la condivisione e la spiegazione reciproca di quanto costruito, dotato di senso e valutato utile. Il confronto si è poi esteso alla

gestione di archivi digitali, dalle ricette ai libri ai viaggi e così via, indirizzando verso l'acquisizione di pratiche e di concetti davvero robusti e illuminanti.

Guarigione dalla sindrome dello smartphone

Prima dell'inizio effettivo delle attività, questo era il modulo con più iscrizioni. I corsisti erano infatti già pienamente consapevoli che non vi è affatto una piena equivalenza tra l'elaborazione rapida ed estemporanea che caratterizza gli smartphone e quella approfondita e strutturata tipica dei laptop e dei personal computer. Questo dato di fatto generava un interrogativo comune: come mettere in efficace rapporto PC e telefono brillante onde ottimizzare la gestione delle risorse possedute? Quasi di istinto alcuni tra i frequentanti avevano scoperto la possibilità di inviarsi mail e messaggi con allegati vari tipi di file, soprattutto il prodotto per antonomasia di uno smartphone, le fotografie. Altri si erano cimentati, tra fastidio e orgoglio, con il collegamento via bluetooth. Altri ancora si immaginavano acquirenti di cavetti e di adattatori, quando abbiamo solennemente rivelato ai gruppi la presenza nei sistemi operativi più recenti di specifici moduli di collegamento indolore dei PC con i telefoni e più in generale l'esistenza di risolutivi software dedicati. Entrambe le soluzioni sfruttano la connessione dei dispositivi al medesimo segnale di rete e consentono trasferimenti analoghi a quelli praticati nell'ecosistema delle cartelle, la cui logica era per altro stata il tema degli incontri propedeutici di inizio attività. Il rovesciamento delle aspettative è stato portato alla luce ed è stato occasione di confronto sul fatto che il cittadino-consumatore consapevole deve aspettarsi che il mercato della logistica della conoscenza si muova quando coglie bisogni diffusi a cui dare una soluzione, ovviamente con fini di lucro.