

# BOOMER E ZOOMER

Adolescenti e Adulti, un punto di incontro

Esperienze educative

**Marzia Malaguti**

Educatrice Professionale

Dal 2014 Presso Unità Operativa Psichiatria e Psicoterapia Età Evolutiva

Ospedale Maggiore (BO)

# ESPERIENZE EDUCATIVE

La UOPPEE: ha in carico **Adolescenti (tra i 13 e i 18 anni) in emergenza psichiatrica**, (esordi psicotici, TS, gravi disturbi comportamentali, autolesionismo). Da consulenze PS o NPIA territoriali

## **interventi individuali:**

domiciliari (ritirati), in SPDC (ricoverati)

## **Interventi di gruppo:**

### **Spazio Ulteriore**

**Spazio educativo** collocato all'interno del reparto ospedaliero  
Adolescenti in **gravi condizioni psicopatologiche**.

Lavoro educativo svolto in completa **sinergia con il lavoro** clinico,  
spazio di accoglienza caratterizzato da elasticità per adattarsi al **"Qui ed Ora"**

### **Iperspazio**

**Laboratori**, presso il Poliambulatorio Carpaccio. Adolescenti in condizione clinica di **minore gravità** rispetto al Day Service, fase **post acuta**. **Laboratori pomeridiani**, attività strutturate su temi legati al mondo adolescenziale: Anime, Manga, VG, Relazioni & Social, stampa 3d, Coreografie K-pop



# LABORATORI IPERSPAZIO

GRUPPO  
ANIME



GRUPPO  
SOCIAL



GRUPPO  
TERRITORIO



GRUPPO  
MANGA



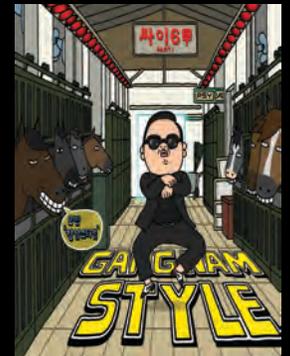
GRUPPO  
TECNO



GRUPPO  
GAMER



GRUPPO  
K-POP



IMMAGINARIO  
TEMATICHE

SOCIAL  
RELAZIONI

SCOPERTA  
AUTONIMIA

STORYTELLING  
ABILITA'

VIDEOGIOCHI  
PRFESENZA

VIDEOGIOCHI  
ONLINE

MOVIMENTO  
GRUPPO

# PASSWORD

Conoscenza decennale web/videogiochi. (creator, utente, gamer, osservatrice)

Strumento potentissimo nella pratica educativa **Chiave d'accesso** > interazione diretta (fase aggancio)

Decodificare comportamenti, attraverso altri punti di vista (**tik tok**)

Comprendere i linguaggi > **percepire** situazioni ambigue, (**sleeve sugar,brat**)

Seguire, canali **YouTube** o **Twitch**, stessi creator, offre tematiche, spunti, alleggerire

Conoscere i VG è **funzionale** nell'approccio con i ragazzi **ritirati (cappuccio)** > interazione facilitata. Supera le **barriere** (età/ospedale/genere) non chiedo informazioni: Destiny **Gjallarhorn**, GTA **Easter**, The division **DPS, build**.

Momento rassicurante, adulto, **passione** in comune, parla la stessa **lingua** (cinese)

Relazione che assume una **funzione di ponte** verso il percorso educativo.

Scudo protettivo > **primi passi nel gruppo**, possono rappresentarsi (**Nerd**). Spalla

Gap i ragazzi oggi hanno un uso di web e VG molto diverso dal 2018 (**era geologica**). **Aggiornamento** costante, evoluzione veloce



# OK BOOMER



Se frequentate i **Social** avrete sicuramente sentito l'espressione **OK BOOMER**, utilizzata scherzosamente o sarcasticamente

In queste due parole si racchiude tutto il **divario generazionale** presente nel nostro tempo

Ci troviamo di fronte ad una **frattura generazionale** molto profonda, come avvenne tra le generazioni nate **prima e dopo la guerra**

I gap generazionali sono sempre esistiti ma negli ultimi anni, grazie alla **diffusione** del web, **globalizzazione** dei linguaggi, queste differenze sono decisamente **aumentate**

# LE GENERAZIONI

"Una generazione identifica un gruppo di individui vissuti nello stesso periodo, segnati dagli stessi eventi"

Classificazione e definizione socio economica



**Boomers**

1945-1964

**Generazione X**

1965-1979

**Generazione Y Millenials**

1980-1994

**Generazione Z Zoomer**

1995-2010

**Generazione Alpha**

Nati dopo il 2010

# BOOMER E ZOOMER



**BOOMER:** il termine ha assunto in rete una **connotazione negativa**, non legata all'età. **Stato mentale.** Persona poco avvezza alla **tecnologia**, ai **meme**, ignaro delle **dinamiche** del mondo giovanile legate **social** ☕ Sui boomer i ragazzi generano meme e discussioni ai limiti dell'**ageismo** (discriminazione sull'età). In Pandemia **Migrazione** verso i social. Vissuta come un'invasione del territorio

**ZOOMER:** **Nativi digitali.** Nati e cresciuti in un **mondo connesso**, non hanno memoria di un mondo pre-tecnologico, analogico ⚙️. Vedono i loro **genitori connessi** (figli dei millennials). **Look down generation** (studio americano 2017 allattamento 46%) Adolescenti In percorso di **crescita**, in **conflitto** con gli adulti **influenzabili** dall'esterno, alla ricerca di **punti di riferimento** che spesso trovano **in rete**

# CLICCARE O NAVIGARE

Bambini e adolescenti sono **tecnicamente competenti** nell'uso di smartphone e piattaforme. Tendono a **non cogliere** le implicazioni che i loro comportamenti sul web possono avere, per mancanza di **esperienza**. Spesso attribuiamo molto valore a una competenza tecnicamente abbastanza **semplice**



**LIKE**



**COMMENT**



**SHARE**



**SUBSCRIBE**



**THANKS FOR WATCHING**

Clickare è un meccanismo **intuitivo**, i tasti di interazione, condivisione, like sono simili in tutte le piattaforme/dispositivi, Tutti ne abbiamo esperienza, non serve essere nativi digitali per saper usare uno smartphone (livello base) o social media (scimmia)

Navigare è più **complesso**, **contenuti** navigazione, **community** all'interno dei social, **personaggi**, **influencer** (Che contenuti portano? Valori fanno riferimento?). La nostra esperienza ci fa accedere a questi contenuti con **pensiero critico**.

**Mettere a disposizione** la nostra esperienza, riappropriarci del **ruolo educativo** che abbiamo un po' abbandonato sul piano virtuale, **per favorire l'uso consapevole del web**

# ONLINE, OFFLINE, ON LIFE

**Internet**, durante la pandemia, ha **pervaso** ogni aspetto delle nostre vite è ancora definito uno "**Strumento**". Bambini e adolescenti sono più bravi. Non abbiamo nulla da insegnare sull'uso dello strumento

Cambiamo **prospettiva** immaginiamo internet per quello che è: **un luogo, un ambiente**: casa, scuola, lavoro, luogo di ritrovo. Un **luogo** dove entriamo e viviamo le nostre vite (relazioni, acquisti, intrattenimento, studio, lavoro, informazione, eventi).

**Ambiente Ibrido**, non distinguibile tra **On-line e off-line** ma... internet è **On-life (Luciano Floridi) forma di vita** dove le barriere tra reale e virtuale sono **fluide**

Le nostre **Azioni Educative** accompagnano gli adolescenti a vivere dentro un ambiente, che sia **fisico o virtuale**. Trasmettiamo i nostri insegnamenti, valori, principi, regole, competenze (incrociamo le dita)

**Ripensare** la tecnologia, non viverla come un **ostacolo** ma come un **altro luogo** per interagire con i ragazzi. Adolescente chiuso in stanza, se invio un **Messaggio**, (cattivo educatore?) cerco un altro **linguaggio**, punto di incontro, per interagire

Com'è andata a scuola? Com'è andata su Instagram? (Bullo, rispetto, luogo pericoli) È importante aprire un **dialogo su più fronti, Conoscere la rete**





Charli d'Amelio



Khaby Lame



Favij



Il Maseo



Anima



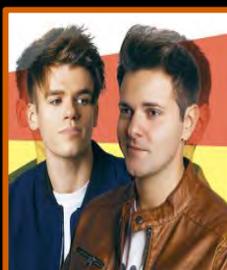
Pew Die Pie



Chiara Ferragni



Me contro Te



iPantellas



Marta Losito



5 minuti creativi



Louis Sal



Cerbero Podcast



Elisa True crime



Damn Tee



Zagato



Io tubo anche io



Chiara ASMR



Follettina



St3pNy



Lilli Meraviglia



La Diva del Tubo



Famiglia Suricata

# INFLUENCER

Persona popolare in rete che ha la capacità di influenzare comportamenti e scelte di un gruppo di utenti e potenziali consumatori

- Gaming
- Intrattenimento
- Tutoria
- Podcast
- True crime
- Makeup
- Creepy pasta
- Muckbang
- Asmr
- Trash
- Storia
- Biografie
- Attualità

- Live
- Prank
- Esperimenti sociali
- Ask
- Unboxing
- Try-on-Haul
- Paranormale
- Informazione
- Top 10
- Sketch e parodie
- Politica
- Dissing
- Vlog



# COSA VUOI FARE DA GRANDE?

- Gli Influencer lavorano sul web, **guadagnano**, pagano le **tasse**, creano **contenuti**, **intrattenimento**, contattati dalle **aziende**, **pubblicizzano** prodotti, **parlano** ogni giorno a milioni di **utenti**
- **Ottobre 2019**, l'università **e-Campus** istituì all'interno di scienze della comunicazione la **Laurea Triennale in Influencer**. All'epoca fece molto **scalpore**.
- **Studiano** Filosofia dei linguaggi, Informatica, Psicologia, Sociologia, marketing, tecniche di comunicazione. Migliorabile Professionalizzare. Utopia: le aziende possano fare contratti di collaborazione solo a chi ha un **preciso curriculum**, Vuoi fare l'influencer? Studia!

# LO FAMO STRANO?

La rete è parte integrante della loro vita, compresa la sfera sessuale: **Cybersex e Sexting**: Sottovalutando i **rischi** legati alla **diffusione** delle loro immagini intime.

Non c'è reale **consapevolezza** del pericolo che l'interlocutore possa diffonderle, non solo vendetta o cyberbullismo: vantarsi? immagini, una volta consegnate alla rete rimarranno online. **Episodi TS. Nudes**, Rai Play / **Non mostrare il viso** /



**Bambini e adolescenti esposizione precoce** alla pornografia, **idea** irrealistica, aspettative irraggiungibili. **Sessualità Iper Stimolata** che avviene in **assenza del corpo**, genera **confusione, paura e rifiuto**. **Paura**, non essere all'altezza (Prestazione), **idea** di dover **aderire ai modelli** (Sessualizzazione, sottomissione o aggressività). **Rifiuto** (del sesso). Generazione che stenta a vivere la sessualità in **modo naturale**. Osservo ragazzi **esperti di porno**: bdsm, perversioni, master e mistress ma in forte **difficoltà sul piano relazionale**. Di fronte a queste tematiche, **Alleati esperti**, non oppositori, fare percepire un'**attenzione affettuosa** mai giudicante

# CRONACHE DAL DS

**Relazioni** prevalentemente **virtuali**, regolate dal web (**password**). Relazioni esclusive e possessive. Tutto è vissuto in funzione del web (**Giada**)

Non concepiscono un **approccio** in presenza (**Enea**)

**Like**: Tattico, Linguaggio e simbologia, strumento di comunicazione.

Ansia da **Spunta Blu**, Se non ricevono immediata risposta, sono preda di **dubbi e paure, frustrazioni** che minacciano la loro autostima.

Parlano **Meme**, Pensano **Instagrammabile (cosmetici)**.

Usano **filtri leviganti, ringiovanenti** immagine scollata dal reale, effetti futuri distorsione della percezione di sè. Aumento richiesta di **chirurgia estetica**, mostrando le loro **foto con il filtro**

Frequentano numerosi gruppi di **chat**, Seguono le più svariate conversazioni, **switchando** da un'emozione all'altra in relazione al **clima** delle conversazioni in atto. Aumenta il **tempo di connessione**. È come **trovarsi h24** in una pubblica **piazza** in un **luogo** di ritrovo, **ignorando** la realtà circostante. (**Andrea**, il bar è sempre aperto)



# I LINGUAGGI

Gli adolescenti utilizzano degli **slang**, che rispondono alla necessità di **identificarsi** in un gruppo, **di appartenere a una cerchia ristretta** da cui sono **esclusi** soprattutto gli adulti.

A volte sentiamo parlare gli adolescenti e non riusciamo a capire cosa stanno dicendo



# CIAO FRA, TUTTO TRA?

Sono uscita con la **BEST**, sperando di incontrare **CRUSH**. C'era un **LOOKMAXATO** che mi ha **TRIGGERATO**, ne è uscito un **DISSING** molto **CRINGE** ma l'ho **BLASTATO**

Sono uscita con la mia **migliore amica**, sperando di incontrare la **persona che mi piace**. c'era un **ragazzo palestrato e vestito alla moda** che mi ha **infastidito**, ne è uscita una **discussione** molto **imbarazzante** ma l'ho **zittito**

Ho **FARMATO** e **RUNNARTO** le **QUEST**, per **LIVELLARE** il **PG**. Ho **DROPPATO** con i **BOSS ÉLITE**

Ho **accumulato** risorse e **completato velocemente le missioni** per **aumentare di livello** il mio **personaggio**, ho **raccolto** armi ed equipaggiamento affrontando nemici di **alto grado**

# PANORAMA VIDEOLUDICO

Negli ultimi anni abbiamo assistito a dei grossi **cambiamenti** nel panorama videoludico. **Fortnite (2018 spartiacque)**.

La **Gen-Z** sta un po' abbandonando i **giochi più complessi** come i giochi di ruolo o di avventura, favore di contenuti più immediati e fruibili, come i **giochi a scontro diretto**

Si sta inoltre assistendo ad uno **spostamento** dalle **console fisse (xbox, play)** verso i giochi mobile e le console portatili. il gioco è a portata di mano

Durante la pandemia il videogioco è stato sdoganato come importante **sistema di intrattenimento**, grazie **anche a una** campagna OMS **Play Apart Together** per implementare le relazioni sociali azzerate dal lockdown



# ANCORA CINQUE MINUTI



- **Competizione** misurarsi con gli altri
- **Storie** affascinanti e interattive (gdr, avventura)
- **Dlc** contenuti aggiuntivi, longevità
- **Socialità** divertimento, online
- **Gioco on line** (complicati e senza pausa)
- **Missioni giornaliere** ricompense (Loot box)
- **Flow** perfetto equilibrio tra abilità e sfida (tempo)
- **Ridurre** ansia e stress, stato di benessere
- **Classifiche** prestigio
- **Obiettivi** da raggiungere (punteggio)
- **Musica**, effetti sonori coinvolgenti, immersività

# CHE FARE?



- conoscere il **PEGI**
- Rendersi più **competenti**
- **Giocare insieme**
- **Regole** condivise
- Non staccare la **spina**
- **Conoscere** le differenze tra:  
**Gioco on line** (Raid, partite)  
**Gioco off line** (Check point)
- Utilizzare un **Timer**
- Console in **salotto**

# BENEFICI

- Coordinamento Oculo Manuale
- Multitasking
- Problem Solving
- Velocità di Elaborazione
- Memoria
- Orientamento Spaziale
- Rappresentazione Spaziale mentale





*Grazie!*