

Tabelline
I matematici
(e gli attori)
con i loro gradi
di separazione

PIERGIORGIO ODIFREDDI

Nel 2012 appena concluso abbiamo celebrato il centenario della nascita di Alan Turing, l'inventore del computer, e quello della morte di Henri Poincaré, lo scopritore del caos deterministico. Nel 2013 appena iniziato celebreremo invece quello della nascita di Paul Erdős, il matematico più prolifico dello scorso secolo, oltre che un tipico esempio di "genio e sregolatezza". Nell'attesa di dedicargli un omaggio adeguato, per ora ci limitiamo a notare che la sua prolificità scientifica gli ha permesso di intessere una rete di relazioni nella quale sono catturati

praticamente tutti i matematici che non hanno sempre e solo lavorato in isolamento. L'idea è di assegnare un numero a ciascuno di essi, incominciando da Erdős stesso, al quale si assegna il numero 0. Il numero 1 viene assegnato a tutti coloro che hanno scritto almeno una pubblicazione con lui. Il numero 2, a coloro che hanno scritto almeno una pubblicazione con qualcuno che ha numero 1. E così via. Si pensa che ciascun matematico che ha scritto almeno una pubblicazione con qualcuno, sia collegabile a Erdős attraverso un numero finito. Io, ad esempio, ho scritto una volta un articolo

con un matematico che ha scritto un articolo con un matematico che ha scritto un articolo con Erdős: dunque, il mio grado di separazione da lui è 3. In rete esistono programmi che calcolano il numero di ciascun matematico. E ne esistono anche per il cinema, dove il ruolo di Erdős è preso da Kevin Bacon. Più in generale, ne esistono per calcolare la distanza tra due matematici, o due attori, qualunque: ad esempio, in tre passi si va da Veronica Lario a Marilyn Monroe. Ovvero, il mondo (dei matematici, o degli attori) è piccolo.

© RIPRODUZIONE RISERVATA



di mezza età notato dieci anni fa perché aveva come suoneria del cellulare «Aserejé». Non ci sarebbe nulla di male: in ognuno di noi continuano a vivere le età che abbiamo avuto, si vede che questo è il momento storico della prevalenza del teenager. Va solo notato che nel Novecento la cultura giovanile esprimeva un forte potenziale eversivo, era una controcultura. I nostri genitori non hanno mai letto Andrea Pazienza e non ne avrebbero capito e saputo nulla neppure se l'avessero letto. Oggi questo livello di incomprendimento è raggiunto solo da prodotti come *I soliti idioti*, che è giocato proprio sul rovesciamento del canone aggregante del mainstream odierno (unica cosa che ne esce sovvertita, almeno momentaneamente). Per il resto la produzione culturale destinata all'adolescenza

di massa ottiene i suoi scopi facendo di ogni sua merce un gadget. La tecnologia produce iPhone, iPod, iPad, piattforme e utensili ugualmente buoni per figli, genitori e nonni, grazie a cui fruire di beni e intrattenimenti altrettanto livellati. In un mondo in cui sono figli anche e soprattutto i vampiri, un'estetica da teenager promuove e adora qualsiasi oggetto appaia piacevole, disimpegnato, empatico, soprattutto facilissimo da capire e privo di dettagli in ombra. L'importante è non badare mai a tutto il kitsch melenso e ricattatorio che alle nostre attese adolescenti viene ammannito. Accorgersene è il primo passo per essere tacciati da «intellettuali», o comunque da gente triste. Quello è l'inizio della fine: se non del mondo almeno dell'adolescenza.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

L'analisi

Dai social network all'uso dei tablet ecco i tecno-bambini

Quasi il 50% dei più piccoli ha interagito con schermi "touch" E lo utilizzano per operazioni un tempo riservate agli adulti

PIERDOMENICO BACCALARIO

All'inizio è stato Charles Schulz con le strisce dei *Peanuts*. Charlie Brown e i suoi amici erano finti bambini che riflettevano i miti, le nevrosi e le alienazioni degli adulti a loro contemporanei. E infatti piacevano più agli adulti che ai bambini. Oggi le posizioni si sono a poco a poco invertite, e grazie al grande circo tecnologico dei nuovi media, ci sono sempre più finti adulti che in realtà nascondono bambini in carne e ossa. Nella carta stampata, fatto salvo *Il Piccolo Principe*, il romanzo che eserciti di zie continuano a regalare ai nipotini nella convinzione che sia in qualche modo formativo, i piccoli lettori sono affezionatissimi ai personaggi pensati esclusivamente per loro, quei Peppa Pig e Geronimo Stilton che fanno storcere il naso agli adulti. Ma quando si tratta di videogiochi e tablet, il discorso cambia: anche mancando statistiche affidabili sul loro uso al di sotto dei 18 anni, è evidente che i nativi digitalisiano velocemente appropriati dell'uso sempre più intuitivo delle nuove tecnologie.

Secondo i dati resi disponibili dal Digital Lab del Salone del Libro di Torino, più della metà degli ottocento bimbi di età compresa tra i 3 e 16 anni aveva già interagito con uno schermo touch, il 48% diceva che era facilissimo usarlo, il 49% facile e solo il 3% lo trovava difficile. Per tutti loro è dunque stato quasi naturale interagire e controllarne i contenuti, compresa la propria identità. Un film è per loro un qualcosa da accelerare a piacere, saltando le parti noiose o quelle che fanno paura. Ed è così normale poter cambiare a proprio piacimento la narrazione, che messi davanti a una partita di calcio in diretta, rimangono frustrati dal non poter andare avanti per vedere come va a finire. È come se mancassero di un chiaro senso del reale e del mondo al di fuori della propria cameretta: protetti da tutto e da tutti in modo sempre più esasperato (basta andare in un ristorante per osservarli concentrati negli smartphone, piuttosto che a starseducati educatamente a tavola), lindi e puliti anche quando vanno al parco, guardati a vista da adulti apprensivi, i bambini interagiscono con il mondo virtuale senza curarsi delle conseguenze.

Il mondo virtuale azzerava l'anagrafe e cancella l'idea che ci siano delle conseguenze reali

Accadeva già nello splendido romanzo di fantascienza *Il gioco di Ender*, di Orson Scott Card, dove la vita scolastica e il videogioco preferito del geniale bambino Ender, servivano, in realtà, a sventare una reale guerra contro gli alieni invasori. Ma qui non è in palio la salvezza del pianeta: in gran parte dei videogiochi in commercio, Lara Croft o l'ultimo Mario Olympics per la Wii, il bambino giocatore possiede i comandi per ordinare a un personaggio adulto cosa e come fare, e si aspetta, poi, di poterlo replicare nella vita di tutti i giorni. E quando la tecnologia diventa sociale, la possibilità di fingersi adulti diventa per loro ancora più straniante. L'atto stesso di disubbidienza non lascia molte più tracce di un clic. E così il figlio dodicenne di un mio caro amico, rubata la carta di credito al papà, si può abbonare a una serie di chat-spgliarelli su Internet fingendosi un quarantenne, correndo molti più rischi di quelli che correrebbe a passare a piedi nel quartiere malfamato della città (dove almeno verrebbe riconosciuto e trattato da bambino).

Nascosti dallo schermo touch di un tablet, i bambini digitali possono autocertificare la propria età. I tablet per soli bambini, come il SuperPaquito, non hanno riscosso il successo sperato, complici forse gli stessi genitori, che non volevano sentirsi esclusi. E anche se quella minima per utilizzare Facebook è di 13 anni, un sondaggio dell'Università dell'Illinois a Chicago ha riscontrato che quasi un dodicenne su due e il 20% dei bambini di 10 anni si è già iscritto con identità false. Ci si finge grandi per entrare in un mondo dove sembrerebbe contare solo la capacità di interagire. Già nel 2008 *Wall-e*, il cartone animato della Pixar, ci metteva in guardia dall'autismo delle emozioni come conseguenza di un'eccessiva tecno-dipendenza. E in quella storia a risolvere i problemi era un piccolo robot innamorato. Occorre quindi forse semplicemente ridimensionare lo spazio giornaliero dedicato a queste forme di intrattenimento, e che gli adulti riprendano anche il ruolo di vecchi maestri saggi, come quello Yoda di *Guerre Stellari* che insegna a controllare la Forza grazie alle molte esperienze della sua vita. Ne parla anche *Lamia vita con Yoda* (il Castoro), un bel libro per ragazzi, pardon, per bambini.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

SCIENZA LETTERATURA

Una collana di narrativa scientifica: romanzi e racconti in cui la scienza è protagonista.

Juan José Gómez Cadenas
Materia strana
 Intrighi, scoperte, nuove forme di materia.
 Un thriller al Cern.

Stuart Clark
L'oscuro labirinto
 Un affresco storico avvincente come un'opera di fantasia.

www.edizionidedalo.it /