

IL FOGLIO – 28 MARZO 2026

No, non è colpa di TikTok se i nostri figli sono violenti e depressi

di *Gilberto Corbellini e Alberto Mingardi*

L'esito di due processi distinti contro Meta ha appagato la "dipendenza" dei giornalisti e commentatori dalla comunicazione enfatica. "Svolta epocale", è stata l'espressione più sobria circolata nei media non social. Come quasi tutti, siamo "assuefatti" alla costante somministrazione di commenti enfatici. Il precedente, sicuramente, avrà un peso. I fatti descrivono uno scenario interessante e portano l'ennesima prova che le società complesse hanno un problema con la gestione della categoria – prima di tutto psicologica – della responsabilità. Iniziamo dai fatti.

In New Mexico, Meta è stata accusata di sapere che minori venivano adescati via social e che sulla piattaforma circolava materiale pedopornografico, e di non aver agito nonostante la consapevolezza interna. La condanna è stata di 375 milioni di dollari, calcolati a 5.000 dollari per violazione. A Los Angeles, Meta e YouTube sono state accusate di aver progettato piattaforme intenzionalmente "addictive" – tramite scroll infinito, notifiche e algoritmi – causando in una giovane utente ansia, depressione e pensieri suicidi. La condanna è stata di circa 3 milioni di dollari di risarcimento alla vittima. Ad accomunare le decisioni, è che non sono stati presi di mira i contenuti pubblicati dagli utenti (perché tutti i tentativi nel passato sono stati respinti in base alla Section 230, che li protegge). E' stato messo sotto accusa il design della piattaforma, considerato alla stregua di una strategia che mira a causare danni prevedibili – come commercializzare un farmaco di cui è comprovata la pericolosità, ignorando le prove in vista del profitto. Da un punto di vista intuitivo, l'argomento non fa una grinza. In effetti, è stata anche trovata documentazione secondo cui Meta aveva dati su alcuni utenti che tendevano ad abusare dell'uso, a seguito delle strategie di strutturazione della comunicazione.

Non esistono prodotti o servizi, nuovi o vecchi, perfetti. Come sapevano le nostre nonne, ogni medaglia ha il suo rovescio. Bisogna ragionare in termini di trade off. Il che significa chiedersi quanto sia generalizzabile il caso della ragazza che ha fatto causa: per rimanere alla saggezza popolare, quella rondine è davvero da sola l'indicatore di una primavera? Certo, sono stati ascoltati fior di esperti. Ma quali? Quelli che dicono che i social media stanno distruggendo l'umanità? O quelli che dicono che i dati sono incerti e vanno presi con le pinze prima di trovare un capro espiatorio.

Gli studi più rigorosi (Przybylski, Orben) indicano che l'uso dei social spiega circa l'1 per cento della varianza nel benessere psicologico (R^2 0.01). Questo non esclude la possibilità di effetti rilevanti su sottogruppi fra gli stessi Gen Z, ma resta un dato difficile da ignorare. Gli studi sono quasi tutti osservazionali, non sperimentali: si possono identificare correlazioni, non causalità. A questo si aggiunge che le misurazioni del tempo d'uso dello smartphone e del tempo trascorso sui social sono basate sul selfreport (quindi imprecise), in presenza di variabili pesanti come personalità e contesto familiare, e il problema della causalità inversa – non è chiaro se i social causino disagio o se le persone in difficoltà usino di più i social.

Gli argomenti dell'accusa hanno fatto uso dell'analogia con le droghe. Ma è retorica, non scienza. Le sostanze "addictive" producono cambiamenti biologici nel cervello identificati con precisione: rilascio di dopamina nel nucleus accumbens, neuroadattamenti stabili, tolleranza e astinenza con basi biochimiche e fisiche misurabili. Nei social questa struttura causale non esiste allo stesso livello. Si parla al massimo di "addiction-like", non di addiction in senso clinico. Anche il confronto con il gioco d'azzardo regge solo in parte. Se la dipendenza dal gioco è ritenuta un disordine è perché ha basi neurologiche comparabili alle droghe e segue un meccanismo formale preciso: il rinforzo intermittente variabile, con outcome discreto e quantificabile (vinci o perdi denaro). I social condividono alcuni elementi di questo schema – notifiche imprevedibili, scroll potenzialmente interminabile – ma per ora l'evidenza è meno limpida.

Lo standard giuridico utilizzato ha abbassato la soglia probabilistica, e questo è forse l'aspetto più interessante. Si opera in sede di procedura civile, dove basta la "preponderanza dell'evidenza" (50 per cento di plausibilità), non il giudizio "al di là di ogni ragionevole dubbio". L'accusa non ha bisogno di dimostrare una causalità forte: le basta costruire una narrazione causale plausibile.

Questo spiega perché argomenti scientificamente deboli possano risultare giuridicamente sufficienti. Nelle società complesse, dove quasi tutte le decisioni si giocano su base probabilistica, si sta determinando quella che alcuni chiamano "inflazione della responsabilità": se si accetta che il comportamento sia co-prodotto dall'ambiente digitale, il perimetro della responsabilità si espande indefinitamente. Ogni azione umana è influenzata da qualcosa – algoritmi, biologia, cultura – e così è facile diluire la responsabilità individuale fino a renderla irrilevante, aprendo la strada a una regolazione sempre più estesa su basi causali fragili.

La domanda che verrebbe da rivolgere a chi parla di svolta epocale è: in cosa consisterà davvero tale svolta quando il 97 per cento degli adolescenti nei paesi Ocse è dotato di uno smartphone? Gli stati provvederanno a nazionalizzare i social media e a obbligare all'uso di quelli prodotti e certificati dal governo? Oppure gli adolescenti si sposteranno nel dark web, con conseguenze

analoghe a quelle che si osservano con la proibizione delle droghe, che alimenta mercato nero, criminalità e tossicodipendenze?

Se alziamo il livello della discussione scopriamo che la cultura diffusa del nostro tempo vede il prevalere dell'autovittimizzazione. Come suggeriva già il filosofo Kenneth Minogue in *La mente servile* (Ibl Libri, 2010), la tendenza ad autorappresentarsi come vittime dissolve il confine tra sfera privata e pubblica, trasformando ogni frustrazione personale in un'ingiustizia strutturale che richiede l'intervento dello stato. Jonathan Haidt e Greg Lukianoff, in *The Coddling of the American Mind* (2018), hanno sviluppato questa tesi con rigore empirico, documentando come la “grande protezione” – il sistematico schermo di bambini e adolescenti da qualunque esperienza di rischio, conflitto e fallimento – produca esattamente la fragilità che poi si attribuisce agli algoritmi. Se la Gen Z è davvero straordinariamente avversa al rischio, la causa forse non è TikTok, ma vi concorre significativamente un modello educativo che ha trasformato la tutela in asfissia. Questo è esacerbato dai trend demografici: molte famiglie hanno un solo figlio, e compiono su di lui uno straordinario investimento morale e simbolico, attenuando quel conflitto generazionale che ha pure giocato un certo ruolo nella maturazione delle generazioni precedenti. Prendersela con YouTube è più facile che interrogarsi sulla struttura dei nuclei familiari.

La sentenza piace perché fa leva su un frame consolidato e amplificato dai principali concorrenti dei social: giornali e televisioni. Come ogni frustrazione è diventata colpa della società, ogni disagio giovanile viene ormai letto in chiave tecnologica: le piattaforme diventano lo schermo su cui si proiettano paure molto più ampie sulla condizione adolescenziale, sul declino delle istituzioni educative, sulla fragilità delle relazioni familiari. Non troppo diverse accuse erano state rivolte ai nuovi media emergenti in ogni epoca: prima la radio, poi la televisione, poi Internet — prima che i social ci rendessero ansiosi, era Google che ci faceva diventare stupidi. Ma oggi nessuno imputerebbe a un network televisivo la responsabilità diretta dell'ansia di un adolescente, nonostante programmazioni altrettanto ossessive e meccanismi di hooking (cliffhanger, binge watching) molto simili allo scroll infinito.

Karl Popper riteneva che le immagini violente in tv fossero responsabili della diffusione dei comportamenti violenti nei giovani. Forse qualcosa di simile si è detto ai loro tempi della *Salome* di Strauss o dei *Pagliacci* di Leoncavallo. E chissà, magari qualcuno nel Rinascimento temeva che, guardando una Giuditta che decapita Oloferne, le donne si facessero strane idee. Ma dagli anni Novanta in poi nessuno ha più sostenuto seriamente che Goldrake o Alien insegnassero ai ragazzi a essere violenti.

Alcuni anni fa, Steven Johnson scrisse un libro formidabile, *Tutto quello che fa male ti fa bene* (Mondadori), che forse in California dovrebbero rileggere. Egli mostrava come, a ogni

innovazione mediale, si attivi un panico morale: prima i fumetti, poi la tv generalista, poi i videogiochi violenti, infine Internet e i social network. Il processo a Meta e YouTube riprende questo frame, sostituendo alla “tv che lobotomizza” il feed infinito e l’algoritmo. La tesi di Johnson era controintuitiva: non solo tv complessa, serie e videogiochi non “appiattiscono” la mente, ma spesso la sottopongono a sfide cognitive – trame intrecciate, gestione di sistemi, decisioni strategiche – maggiori di quelle di molti media tradizionali. Non ha senso paragonare *Il trono di spade* alla *Divina Commedia*, perché raggiungono pubblici diversi. Un pubblico ampio come quello del *Trono di Spade* (o di *Stranger Things* o di *Yellowstone*) non è mai stato sottoposto a stimoli cognitivi così penetranti, diffusi e costanti. Provate a guardare assieme a un ragazzo di oggi *Rin Tin Tin*, *Zorro*, *il Tenente Sheridan* o *Starsky e Hutch*. E poi paragonateli alle serie odierne, o in particolare gli Anime giapponesi, con i loro molteplici livelli narrativi e l’uso di introspezione e pensieri ricorsivi che incentivano la mentalizzazione.

Siamo sicuri che i social non siano un nuovo strumento culturale che apre scenari inediti per allenare il cervello in un mondo dove la complessità è la norma – e dove noi manchiamo di tratti evolutivi per gestirla, senza che l’incertezza ci provochi ansia? Platone riteneva che l’invenzione della scrittura avrebbe reso ignoranti. Da Platone al suo arcinemico Popper, è lunga la lista di geni che, inventandosi profeti di sventura, hanno sistematicamente sbagliato.