

Semberebbe uno sforzo improbo, quello compiuto da Vincenzo Marino in *Sei vecchio. I mondi digitali della Generazione Z*. In quest'agile saggio di poco più di 150 pagine, l'autore e content strategist prova infatti a fornire alcune coordinate di una galassia sottoposta già a molti studi ma non del tutto codificata, ancora in via di sviluppo ed espansione: la cosiddetta "Generazione Z", i nati tra il 1997 e il 2012, "un gruppo di giovani e giovanissimi che condividono lo stesso universo contenutistico, e che trova nell'intrattenimento e nelle produzioni online alcuni dei suoi fenomeni più rappresentativi e affini". Dare un'idea anche sommaria a boomer e Millennial - categoria, quest'ultima, di cui fanno parte a pieno titolo sia Marino che chi scrive - del panorama interiore della Generazione Z, significa non intorpidirsi di fronte alla quasi totale assenza di confini del suo mondo, immergersi in randomiche acque digitali e farsi un rutilante giro di giostra in questo "moto ondoso di contenuti, [...] questo rumore di fondo, questo inferno pieno di velleità e costante ricerca di attenzioni": un fiume di stimoli che



Vincenzo Marino
SEI VECCHIO. I MONDI DIGITALI DELLA GENERAZIONE Z

Nottetempo, 152 pp., 15 euro

non smette mai di scorrere, filtrato ad hoc per ogni singolo utente da algoritmi raffinatissimi che ne scandagliano le preferenze e lo mettono al centro di una narrazione - di un palcoscenico - costruita attorno alle sue aspettative, ai suoi gusti, a storie e frasi a effetto che lo stimolino, lo motivino, in un certo senso parlino a lui, *di lui*. Nel tentativo di mappatura che è *Sei vecchio*, Marino procede a testa bassa nello scandaglio di tendenze che, il più delle volte, emergono casualmente e durano giusto il tempo che i volubili utenti si affeziono a - o s'inventino loro stessi - qualcosa'altro: nella rigorosa e ben documentata indagine l'autore interroga, di-

vertito e affascinato, anche i lati oscuri di quel che in apparenza è un coloratissimo circo capace di fornire intrattenimento ventiquattr'ore al giorno ma, in realtà, rivela abissi di disillusione e frustrazione non appena l'occhio dei follower si sposta e sceglie di seguire un altro "creator". Così, il lettore apprende di GSkianto, "tiktokker" obeso che per monetizzare è costretto a restare in diretta per giorni e giorni, permettendo ai follower di interagire con gli strumenti digitali della sua camera e svegliarlo di notte con docce fredde o suoni agghiaccianti; di Donato, salumiere diventato famoso per il modo creativo in cui farciva i panini, per un periodo caduto in disgrazia quando gli hanno vietato di fare riprese all'interno del negozio in cui lavorava; del pastore Saverio e della sua capra "Manueee", prima idolo dei ragazzini e poi accusato di essere ripetitivo; e così via. *Sei vecchio* è, dunque, un utile prontuario per chi voglia addentrarsi ed esplorare un luna park antropologico e contenutistico estremamente variopinto, allucinato, e, per diverse ragioni, parecchio sinistro. (*Alfredo Palomba*)

