



Ogni insegnante, oltre a fornire conoscenze nozionistiche, può educare al re-framing, cioè addestrare gli allievi a riconoscere i frame presenti nelle nozioni che egli dà della sua materia

I "frame" sono strutture basilari della comprensione che danno un senso agli eventi, infatti non ci si può muovere in nessuna realtà se prima non la si comprende. Il framing è quello sforzo che ogni persona compie ogni volta che si trova in un nuovo contesto e consiste nel riconoscere "cosa sta accadendo in quel contesto". I *frame* hanno una natura euristica, sono cioè scorciatoie mentali che consentono di interpretare rapidamente nuove informazioni e situazioni, e per questo motivo essi appartengono al pensiero intuitivo (Sistema 1) e non fruiscono di elaborazione razionale (Sistema 2). Il concetto di "frame" venne introdotto dall'antropologo e filosofo Gregory Bateson nel 1972. Bateson dimostrò che nessuna comunicazione, sia verbale che non verbale, potrebbe essere compresa senza un messaggio metacomunicativo che spieghi quale *frame* interpretativo applicare alla comunicazione. Egli derivò tale conclusione osservando allo Zoo di San Francisco il gioco di alcune scimmie, su cui scrisse: *"Quello in cui mi imbattei allo zoo è un fenomeno ben noto a tutti: vidi due giovani scimmie che giocavano. Era evidente, anche all'osservatore umano, che la sequenza nel suo complesso non era un combattimento, ed era evidente all'osservatore umano che, per le scimmie che vi partecipavano, questo era "non combattimento". Ora questo fenomeno, il gioco, può presentarsi solo se gli organismi partecipanti sono capaci in qualche misura di metacomunicare, cioè di scambiarsi segnali che portino il messaggio: "Questo è un gioco".* Il metamessaggio metteva ogni scimmia in grado di decifrare l'intenzione "non ostile" dei comportamenti delle altre scimmie. Questa osservazione permise a Bateson di chiarire il significato di comunicazione. Egli



scrisse: *"Se si riflette sull'evoluzione della comunicazione, è evidente che una fase molto importante in questa evoluzione viene raggiunta quando l'organismo cessa a poco a poco di rispondere 'automaticamente' ai segni dello stato di umore dell'altro, e diviene capace di riconoscere che il segno è un segnale, di riconoscere cioè, che i segnali dell'altro individuo, e anche i suoi, sono soltanto segnali, che possono essere creduti, non creduti, contraffatti, negati, amplificati, corretti, e così via. E' chiaro che questa consapevolezza che i segnali sono segnali non è affatto completa, neppure tra gli uomini. Troppo spesso noi tutti reagiamo in modo automatico ai titoli dei giornali, come se questi stimoli fossero indicazioni oggettive dirette di eventi del nostro ambiente, piuttosto che segnali elaborati e trasmessi da creature le cui motivazioni sono altrettanto complesse delle nostre."* Il framing non ha, di per sé, caratteristiche negative e fraudolente, tuttavia è potenzialmente in grado di manipolare la mente delle persone mediante l'attribuzione a entità di diverso tipo, quali situazioni, notizie, ambienti, ecc, di significati appropriati agli scopi dei soggetti manipolatori. Uno degli elementi rilevanti nella costruzione di un messaggio politico è la creazione di narrazioni, di storie collettive che producono un senso condiviso. Nella realtà odierna, che è basata su un'informazione eccessiva e multimediale, si dovrebbe ricordare spesso ai cittadini che *"Questo è gioco"* dove il rischio di manipolazione è crescente e occorre attivare un pensiero critico, come suggerito, ad esempio, dal decalogo "antibufale" del MIUR. Il processo educativo può essere la circostanza adatta a parlare dei "frame", infatti ogni insegnante, oltre a fornire conoscenze nozionistiche, può educare al re-framing, cioè addestrare gli allievi a riconoscere i *frame* presenti nelle nozioni che egli dà della sua materia ad esempio dell'economia, della politica, della storia, ecc.