



E –Generation

SOMMARIO:

- IL CONTESTO: LA DIFFUSIONE DELLE TECNOLOGIE NELLE FAMIGLIE ITALIANE
- GIOVANI ITALIANI: DIFFUSIONE E PERCEZIONE DELLE TECNOLOGIE
- SCORCI DI COMUNICAZIONE FUTURA NELL'ETÀ DELL'E-GENERATION: IL PODCASTING
- LUCI E OMBRE DEL RAPPORTO FRA GIOVANI E TECNOLOGIE
- MENTALITÀ TECNOLOGICA: DALL'APPRENDIMENTO AL META-APPRENDIMENTO
- MENTALITÀ TECNOLOGICA: DALL'APPRENDIMENTO AL META-APPRENDIMENTO

E-generation è il nome che le Istituzioni europee hanno scelto per denominare la gioventù degli Stati membri. È la generazione che vive da protagonista l'era delle *Information Communication Technology*, caratterizzata da nuovi e numerosi strumenti di mediazione ad alto contenuto tecnologico.

Internet e la telefonia mobile sono i principali protagonisti in questo mondo; la crescente pervasività dell'interconnessione è destinata a modificare ulteriormente i paradigmi non solo comunicativi della società dell'informazione prossima a venire, ma l'intero impianto dei rapporti sociali, lavorativi e ludici, attraverso una progressiva sovrapposizione della dimensione virtuale a quella reale.

I giovani sono il naturale target di questi processi per due ordini di motivi: costituiscono il cluster sociale più sensibile al mondo tecnologico e contemporaneamente sono, oggi come ieri, la frazione sociale più delicata e indifesa.



IL CONTESTO: LA DIFFUSIONE DELLE TECNOLOGIE NELLE FAMIGLIE ITALIANE

Secondo il Rapporto *L'Italia dell'e-Family 2004*, realizzato dalla Federcomin, il nostro Paese è in posizione di leadership nella capacità di assorbimento delle tecnologie connesse alla telefonia mobile: una porzione molto vicina alla copertura totale; ben l'87% delle famiglie possiede uno o più telefoni cellulari.

Il tasso di penetrazione dei personal computer è pari al 52%, Internet è presente nel 46% delle famiglie e il 42% ne fa un effettivo utilizzo.

La diffusione delle tecnologie innovative in ambito domestico ha assunto, per quasi un decennio e fino al 2003, ritmi assolutamente sostenuti; solo nel periodo 2003-2004, a causa dell'acuirsi della congiuntura economica sfavorevole, si è registrato una flessione dei tassi di crescita nei consumi tecnologici domestici.

Tra gennaio e marzo del 2005 la spesa italiana per l'Ict ha iniziato nuovamente a crescere, raggiungendo quota 14,8 miliardi, con un progresso rispetto allo stesso periodo dell'anno precedente del 3,7%. A fare da traino a questo incremento è il settore delle telecomunicazioni, con una crescita attestata nel periodo considerato del 5,1%.

Nonostante l'empasse economico registrato nell'ultimo biennio, il mercato italiano registra una discreta capacità di sostenere l'assorbimento di tecnologie a forte impatto innovativo.

Sono tre i fattori che maggiormente incidono sulla diffusione della tecnologia nelle famiglie: a) il livello di scolarità dei componenti adulti della famiglia; b) la presenza di figli inseriti nel circuito scolastico; c) l'attività lavorativa svolta da due o più persone in famiglia.

Riflettendo sulla situazione italiana, appare evidente che il nostro Paese risulta relativamente svantaggiato per quanto riguarda le tre variabili chiave: il numero ridotto di laureati, l'oramai consolidata crisi delle nascite e un sistema del mercato del lavoro ancora in divenire, concorrerebbero a ridimensionare la capacità di assorbimento delle tecnologie da parte delle famiglie.

Nel 2005 è aumentato di 5 punti percentuali il numero delle famiglie in possesso di uno o più pc: la percentuale infatti è pari al 57% contro il 53% del 2004.



GIOVANI ITALIANI: DIFFUSIONE E PERCEZIONE DELLE TECNOLOGIE

I giovani sono una fascia sociale estremamente sensibile all'utilizzo delle tecnologie digitali: il mondo che conoscono e nel quale si sono socializzati è infatti intriso di continue sollecitazioni mediatiche che si riflettono nella costruzione di un dover essere – e di un dover avere – nel quale oramai telefonini e accessori *hi tech* hanno assunto un ruolo estremamente importante.

Tuttavia, non va trascurato il fatto che il rapporto con il mondo della tecnologia acquista oggi un significato che non si può ridurre al risultato esclusivo della pressione proveniente dalla società dei consumi. Gli skill informaticotecnologici sono oggi importanti chiavi d'accesso al mondo del lavoro e lo saranno ancora di più quando i giovani e i giovanissimi dovranno collocarsi, in futuro, sul mercato occupazionale. Su questa strada c'è ancora molto da fare dal momento che solo il 18% degli studenti italiani ha la possibilità di utilizzare un pc a scuola, che il 39% di ragazzi non usa il pc e il 70% non accede ancora ad Internet.

Nonostante i bambini utilizzino Internet già durante la scuola elementare, è durante il periodo delle medie che il rapporto con la rete si struttura e diviene finalizzato: Internet diventa sempre più una fonte di ricerca di informazioni funzionali agli argomenti trattati a scuola, una sorta di tutor virtuale che consente un semplice accesso ad un mondo di conoscenze, ma che può essere impiegato anche nella ricerca di immagini, file audio e video, accessori software per il cellulare e per il centro della socialità virtuale delle chat, dei blog e delle loro nascenti varianti.

SCORCI DI COMUNICAZIONE FUTURA NELL'ETÀ DELL'E-GENERATION: IL PODCASTING

Il 2005 ha visto il diffondersi del podcasting; l'inventore di questo termine è un deejay di MTV, Adam Curry, il primo fra i sostenitori della radio-fai-da te.

Podcasting (Personal Option Digital Casting) è frutto della crasi di due termini: iPod (in riferimento al celebre mp3-player) e broadcasting. Esso consiste essenzialmente nella possibilità di diffondere, con la complicità della rete, piccole trasmissioni radiofoniche autoprodotte con tematiche di vario genere. Tali files possono essere ascoltati attraverso il pc o trasferiti sui sempre più diffusi mp3player. La vera novità introdotta dal podcasting non è tanto nella modalità di fruizione, quanto



nella semplicità con cui l'utente può diventare, senza possedere conoscenze tecniche eccezionali, l'autore stesso dei palinsesti digitali.

Il podcasting assume ruoli e funzioni diverse in giro per il mondo; in Italia, se pur timidamente in crescita e difficilmente censibili, gli utenti sono ancora pochi. Sono soprattutto i cosiddetti blogger ad offrire ed usufruire dei podcast, una moda destinata probabilmente a rivoluzionare il sistema di comunicazione mediatica.

LUCI E OMBRE DEL RAPPORTO FRA GIOVANI E TECNOLOGIE

Secondo uno studio realizzato dalla Kaiser Family Foundation nel 2005, i bambini americani sono esposti quotidianamente, per una media di otto ore e mezzo, alle sollecitazioni provenienti da nuovi e tradizionali media, fruiti in un numero crescente di casi contemporaneamente o durante i momenti dedicati allo studio.

Il bombardamento multimediale prodotto sui piccoli fruitori è al centro di un dibattito intenso che vede confrontarsi opinioni spesso opposte circa la capacità delle tecnologie di influire sulle vite dei bambini.

I detrattori sono concentrati nel sostenere la correlazione fra la fruizione smisurata di sollecitazioni mediatiche e i disturbi dell'attenzione (ADD) e del comportamento, capaci di indurre nei bambini "hi tech" un adattamento progressivo, detto *multitasking*, tale da incidere pesantemente sulla strutturazione del loro pensiero critico.

D'altra parte, trovandosi innanzi ad un processo di socializzazione non sperimentato nel passato, non è oggi possibile prevedere con precisione quale tipo di influenza possa esercitare la fruizione continuata dei media sul futuro esistenziale dei giovani. Di questo avviso è Sam Goldstein, professore di neuropsicologia all'Università di Utah, secondo il quale è in atto una progressiva metamorfosi che ha reso le nuove generazioni più intelligenti delle precedenti.

Questa ipotesi prevede il progressivo adattamento sia psicologico – nelle capacità intellettuali – sia fisiologico – nella struttura neurologica dei bambini sottoposti alle sollecitazioni – tali da rendere i bambini più efficienti degli adulti nel compiere attività multitasking.

Dall'ultimo rapporto PISA, 2004 (Programma Internazionale per la Valutazione degli Studenti), emerge che la disponibilità domestica di un pc sia positivamente correlata con un buon rendimento scolastico del bambino.



Un recente studio dell'Università di Monaco di Baviera, perviene però a risultati assolutamente opposti: Thomas Fuchs e Ludger Wossman, sostengono che tale correlazione sia da attribuirsi ad una migliore situazione socio-economica delle famiglie le cui condizioni consentono di possedere uno o più pc entro le mura domestiche e non già all'influenza positiva della tecnologia.

Il rapporto con le tecnologie implica per il bambino lo sviluppo di capacità logiche differenti, più sofisticate rispetto a quelle richieste alle generazioni di studenti del passato. L'ambito entro cui si instaura il rapporto fra bambino e tecnologia è bivalente: il piccolo utente si trova ad operare in un ambiente fisico, concreto, nel quale strutturare un rapporto strumentale e funzionale con il mezzo tecnologico; dall'altro lato, il rapporto con la tecnologia è direttamente connesso con la virtualità, con la capacità di astrazione, con il pensiero complesso.

La psicologa Anna Oliviero Ferraris, ordinario di Psicologia evolutiva presso l'Università di Roma "La Sapienza", è fra quanti difendono il ruolo positivo delle tecnologie sullo sviluppo del bambino, fatte salve le dovute cautele nella quantità e nelle modalità della fruizione oltre che, naturalmente, nella qualità dei contenuti.

Da queste posizioni emerge come non siano le tecnologie a dover essere poste sotto accusa, piuttosto occorre una responsabilizzazione dell'adulto, insegnante o genitore, che deve vigilare sulle esperienze tecnologicamente mediate del bambino, fino a quando questi non sviluppi la capacità di gestire autonomamente il rapporto con gli strumenti.

Un altro problema riguarda coloro che progettano le tecnologie: è sempre più sentito il bisogno di creare strumenti compatibili con l'utente-bambino che, anche dal punto di vista del marketing, risulta essere un consumatore sempre più esigente e degno di essere soddisfatto nelle sue necessità e secondo i bisogni che gli sono propri.

Lo sforzo di creare tecnologie *user friendly* è presente anche nel mondo della connettività, dove si sperimentano già da alcuni anni, modalità di navigazione su Internet protette e guidate, attraverso lo sviluppo e la commercializzazione di filtri tesi a impedire ai bambini l'accesso a contenuti inadeguati e ai così detti orchi del web di arrivare a intercettare le loro giovani vittime.



MENTALITÀ TECNOLOGICA: DALL'APPRENDIMENTO AL META-APPRENDIMENTO

L'evoluzione delle infrastrutture tecnologiche viaggia oggi ad una velocità estrema, l'avvicinarsi di hardware sempre più potenti favorisce lo sviluppo di software più evoluti e il rapporto si inverte in una perenne rincorsa. Questa situazione in continuo divenire fa sì che le conoscenze di oggi diventino obsolete domani.

L'adattamento cognitivo ad un contesto con queste caratteristiche impone lo sviluppo di una struttura di apprendimento differente rispetto al passato. Se precedentemente, infatti, al mutamento dei contenuti corrispondeva una costanza nella struttura del medium utilizzato, oggi l'apprendimento si riconfigura e diventa meta-apprendimento (apprendere ad apprendere). In questo contesto alla mancata comprensione delle regole imposte dagli strumenti – sempre più hi tech – corrisponde l'incapacità di accedere alla conoscenza.

Occorre quindi dotare i fruitori, fin dalla prima infanzia, degli strumenti cognitivi necessari per sviluppare autonomamente capacità di meta - apprendimento.

La graduale, seppur ancora insufficiente, penetrazione della tecnologia come strumento della didattica, consente ai bambini di non subire questo processo ma di gestirlo in maniera pro-attiva, quindi creativa, senza rinunciare alla loro infanzia che invece si arricchisce di ulteriori mondi possibili.

DALL'USO ALL'ABUSO DELLE TECNOLOGIE: LE E-DIPENDENZE

Ai vantaggi offerti dalla diffusione delle tecnologie si sono contrapposte problematiche nuove; a tal proposito, il tema che sembra dominare attualmente, è la capacità della tecnologia di coartare su di sé l'attenzione dei fruitori in maniera smisurata, tale addirittura da creare dipendenze alla stregua di alcol, sostanze stupefacenti, farmaci, eccetera. In alcuni paesi del mondo come Cina e Inghilterra, sono nate vere e proprie cliniche per le dipendenze da Internet.



I casi più gravi che hanno iniziato il trattamento disintossicante sono quasi tutti di bambini o adolescenti, che hanno addirittura lasciato la scuola pur di poter continuare a giocare o per “chattare” con gli amici.

I sintomi più frequentemente riscontrati sono la depressione, l’insofferenza, l’abulia nei confronti degli altri e in qualche caso veri e propri attacchi di panico. Non mancano, vista la difficoltà a staccarsi da mouse e tastiera, problemi nel sonno, percepito quest’ultimo dai malati di Internet come una perdita di tempo. La dipendenza è considerata dagli specialisti una sindrome legata alla sudditanza alla tecnologia, che va sostituendo l’oramai obsoleta dipendenza dal computer e dalla Tv.

Le tappe che il web-dipendente attraverserebbe sono tre:

- una prima fase di attenzione esasperata, che può arrivare fino all’ossessione, con il ripetuto ricorso alla lettura della posta elettronica nell’attesa di nuovi messaggi;
- una seconda fase, nella quale più propriamente si struttura una sorta di tossicofilia, caratterizzata dall’aumento del tempo trascorso online a cui corrisponde un senso di prostrazione, di mancanza di qualcosa, nella vita offline;
- nella terza fase, caratterizzata dalla tossicomania vera e propria, l’individuo comincia a subire dei disturbi nei rapporti con le persone che lo circondano, nell’ambito familiare, a scuola o al lavoro.

Un recente studio italiano a cura del Dipartimento di Psicologia Dinamica e Clinica e del Dipartimento di Psicologia della prima Università romana: *“Dipendenze comportamentali in adolescenza (uso e abuso di Internet, videogames, telefono cellulare e gioco d’azzardo)”*, evidenzia come negli ultimi anni siano in ascesa nuove forme di dipendenza: Internet e patologia psicosomatica, dipendenza da telefono cellulare, dipendenza da videogiochi.

Si tratta *“di nuove forme di comportamento patologico agevolate dai nuovi stili di consumo e dalle nuove tecnologie che stimolano la tendenza all’immediata gratificazione”*.