

G. Mascheroni (ed.), *I ragazzi e la rete. La ricerca EU Kids Online e il caso Italia*, La Scuola, Brescia 2012, pp.312

La nostra società oggi si configura per la complessità che riguarda la sfera relazionale: noi tutti viviamo un ambiente mediale che ci impegna a reinterpretare le nostre competenze comunicative. I ragazzi usano internet e i media digitali come fonte di informazione e di intrattenimento; attraverso essi cercano nuove amicizie, giocano, imparano, strutturano se stessi specchiandosi in modelli non sempre assimilabili alla loro cultura. Ascoltano musica o guardano video e, implicitamente, autoproducono contenuti e negoziano nuove modalità di relazione con le industrie culturali, le agenzie di socializzazione tradizionali e la politica: «alla società degli adulti spetta la responsabilità di dare forma, nel bene e nel male, a questo ambiente».¹

A fronte di questa situazione, la conoscenza diretta delle pratiche d'uso di internet da parte dei ragazzi si rivela decisiva per una corretta valutazione dei rischi e delle opportunità della rete.

Il testo in esame, *I ragazzi e la rete. La ricerca EU Kids Online e il caso Italia*, fotografa, attraverso un'accurata analisi fondata sul puntuale riferimento ai dati empirici e alla loro interpretazione critica, l'ambiente digitale odierno a partire dalle pratiche quotidiane che bambini e ragazzi mettono in atto. Le analisi sviluppate nel volume sono una risorsa utile a genitori, insegnanti ed educatori che, non sottraendosi alla responsabilità educativa che l'utilizzo della rete esige, intendono trovare un equilibrio tra le nuove risorse (e le competenze digitali che esse richiedono) e l'esigenza di un accesso ampio e inclusivo alla rete; tra le dinamiche di relazione e di espressione di sé e la tutela della privacy; tra la partecipazione civile e le esigenze di sicurezza.

Da sempre le modalità di utilizzo delle nuove tecnologie ha diviso gli studiosi in due schieramenti opposti: da una parte chi ne esalta in modo entusiastico aspettative e speranze prefigurando una nuova età della cittadinanza attiva fondata su saperi condivisi e scambio continuo e immediato di conoscenze, dall'altra chi ne sottolinea limiti e preoccupazioni prefigurando la nascita di un individuo distante dal reale e superficiale o, peggio, vittima indifesa della rete.

«Tra il 1992 e il 1993, quando Tim Berners Lee inventò e rese di pubblico dominio, insieme ai protocolli http, www e al linguaggio html, l'attuale modalità di fruire di Internet e quindi la possibilità di condividere l'intero insieme delle conoscenze umane in una rete interattiva e navigabile, nessuno avrebbe pensato che questo sistema tecnologico di trasmissione dei dati avrebbe radicalmente modificato la nostra società, il nostro modo di produrre, di insegnare, di vivere e la stessa modalità di trasmettere il sapere. Oggi questo nuovo modo/mondo non gutenberghiano di comunicare è diventato una realtà quotidiana e i nostri figli, nativi digitali, soprattutto quelli che non hanno ancora dieci anni, non riescono

¹ S. Livingstone, *Ragazzi online. Crescere con internet nella società digitale*, Vita e Pensiero, Milano 2010, p. 286.

neppure ad immaginare, un mondo senza la molteplicità di schermi interconnessi e interattivi che ci circonda e che li coinvolge».²

La trasformazione che ha caratterizzato i media negli ultimi anni è il passaggio dal web 1.0 al web 2.0 denominato anche “web sociale” perché utilizzato prevalentemente per comunicare e stringere relazioni sociali, per restare in contatto con i coetanei e sentirsi parte del cerchio affettivo del gruppo.³ Ciò che cambia con il web 2.0 è una maggiore facilità di condivisione: anche l'utente meno alfabetizzato e competente ha la possibilità di produrre contenuti e dividerli con altre persone. Questa trasformazione altera il modello comunicativo e il paradigma culturale dominante nel XX secolo che prevedeva l'utilizzo di internet quasi esclusivamente come strumento di consumo e fruizione di informazioni per lo più prodotte da altri. Il Web 2.0 e le sue applicazioni: MSN Messenger, Google, Youtube, I-pod e I-tunes, Social network, insieme a una nuova modalità di interazione tra l'uomo e le nuove tecnologie, determinano nuovi modelli di confronto con il sistema relazionale e produttivo, un modo nuovo di considerare l'informazione che, diventata online, determina un cambiamento nelle consuete modalità di gestione della conoscenza e della comunicazione. I nuovi media possono essere considerati tecnologie cognitive, ovvero dispositivi in grado di coinvolgere i processi interni della mente: «le innovazioni nella tecnologia della comunicazione comportano riorganizzazioni sensoriali e cognitive che in generale si accompagnano a un trasferimento di compiti e funzioni interne (mentali) su supporti esterni (fisici)».⁴ Thompson affermava già nel 1998 che lo sviluppo dei media avrebbe creato «nuovi tipi di azione e interazione e nuove forme di relazioni sociali» e determinato «una complessa riorganizzazione dello spazio e del tempo».⁵

Internet facilitando il passaggio da una “cultura di massa”, che considera i soggetti come destinatari di un flusso di informazioni che non controlla e con cui hanno limitate possibilità di interagire (separazione istituzionale tra l'emittente e il ricevente caratterizzata dalla separazione fisica e temporale tra il contesto di ricezione e quello di produzione), ad una cultura in cui l'individuo assume una posizione partecipativa e costruttiva all'interno del flusso comunicativo, favorisce nuove possibilità e opportunità che divengono strumenti di partecipazione attiva. H. Jenkins, in *La cultura convergente*⁶, afferma che ciò che

² P. Ferri, F. Mizzella, S. Scenini, *I Nuovi media e il Web 2.0. Comunicazione formazione ed economia nella società digitale*, Guerini Editore, Milano 2010. La parte citata si può trovare anche in: <http://www.scribd.com/doc/26160470/Introduzione-Ferri-I-Nuovi-Media-e-Il-Web-2-0>.

³ I dati della ricerca analizzati nel testo dimostrano che le logiche di ampliamento relazionale e di creazione di nuove amicizie, si fondano prevalentemente sulla capitalizzazione dei legami relazionali preesistenti (contatti già accreditati nell'offline), piuttosto che sulla ricerca di nuovi contatti sconosciuti. Questa modalità relazionale muta nella fascia adolescenziale (13-16 anni) quando i ragazzi sembrano essere maggiormente predisposti alla ricerca di contatti estranei alla propria sfera di conoscenze offline. “L'adolescente attraverso la comunicazione sincrona del web non ricerca tanto la possibilità di incontrare nuove persone, quanto piuttosto quella di rimanere in contatto con quelle già conosciute”. P.C Rivoltella, *Screen generation. Gli adolescenti e le prospettive dell'educazione nell'età dei media digitali*, Vita e Pensiero, Milano 2006, p. 65.

⁴ A. Calvani, *I nuovi media nella scuola*, Carocci, Roma 1999, p. 9.

⁵ J. B. Thompson, *Mezzi di comunicazione e modernità. Una teoria sociale dei media*, Mulino, Bologna 1998, p. 121.

⁶ H. Jenkins, *La cultura convergente*, Apogeo, Milano 2007. All'interno del testo il prof. Jenkins fotografa in che modo le nuove tecnologie stanno cambiando la cultura del nostro tempo focalizzando la sua attenzione non sui mezzi di comunicazione ma su coloro che li usano per comunicare. Nel 2006 l'autore ha illustrato sul suo blog un insieme di pratiche e di tratti culturali che ritraggono come gli individui e le società si relazionano

succede è un incontro tra la comunicazione *top down* e la comunicazione *bottom up*. Tale incontro modifica la relazione dell'uomo con i contenuti culturali-mediali e più in generale con le istituzioni e la politica incoraggiando nuove forme di partecipazione civica e mediale: gli utenti si trovano a essere in misura crescente co-produttori di contenuto, sia perché trasformano i prodotti mediali attraverso la loro condivisione e manipolazione, sia perché producono in autonomia veri e propri contenuti *user generated*.

Lo scenario è inedito, la tecnologia enfatizza la costruzione e lo scambio di significati, la produzione di senso, l'interazione sociale, la costruzione dell'identità e la negoziazione dei contenuti simbolici. Diversi studi, svolti negli Stati Uniti, analizzando i comportamenti dei giovani che utilizzano i media digitali in contesti non scolastici, hanno messo in evidenza cambiamenti rilevanti anche nelle modalità di apprendimento, di costruzione della conoscenza e nei conseguenti comportamenti sociali. Tra i cambiamenti più significativi è importante sottolineare il passaggio da un atteggiamento prevalentemente consumistico della conoscenza ad uno partecipativo o costruttivistico: si assiste, cioè, alla nascita ed espansione di una cultura della partecipazione e della condivisione di conoscenze e di competenze.⁷

Per questi motivi la ricerca che intende analizzare il rapporto tra i media e i loro utenti deve utilizzare un approccio dinamico e sistemico che tiene conto di un insieme di fattori che si determinano reciprocamente.⁸

EU Kids Online è un network multidisciplinare, finanziato dal Safer Internet Plus Programme della Commissione Europea (DG Information Society), che risponde all'esigenza di studiare rischi e opportunità della rete a partire dal contesto sociale in cui si colloca l'uso di internet da parte dei giovani (analisi dell'accesso e degli usi, distribuzione dei rischi e dei danni, fattori che mediano il passaggio dai rischi ai danni) al fine di massimizzare le opportunità e ridurre i rischi online dei ragazzi.⁹ «Nella prospettiva di *EU Kids Online*, le esperienze online dei ragazzi sono contestualizzate all'interno della dialettica tra azione e struttura, cioè alla convergenza di tre sfere concentriche che esercitano un'influenza sulla loro capacità di *agency*: la famiglia, la comunità e la cultura».¹⁰ «Proprio per la pervasività dei processi di mediatizzazione della vita quotidiana

ai mezzi di comunicazione, secondo tale analisi il panorama mediatico contemporaneo è: innovativo, convergente, quotidiano, interattivo, partecipativo, globale, generazionale, ineguale. Cfr., <http://www.henryjenkins.org>.

⁷ Secondo una ricerca svolta al MIT da Henry Jenkins, direttore del Comparative Media Studies Program, almeno un terzo degli adolescenti che usa Internet condivide con altri il contenuto di quanto fa.

⁸ P.C. Rivoltella, *Screen Generation. Gli adolescenti e le prospettive dell'educazione nell'età dei media digitali*, Vita e Pensiero, Milano 2006, p. 24.

⁹ E. Locatelli, A. Cuman, D. Milesi, F. Pasquali, F. Introini, C. Pasqualini, F. Romana Puggelli, M. Bertolotti pur sottolineando il fatto che rischi e opportunità che si accompagnano all'uso dei media convivono e si sviluppano in maniera interdependente, identificano come potenziali fattori di rischio legati alle situazioni interattive generate nei social network la gestione della privacy, la costruzione dell'identità online, il disvelamento di informazioni di carattere personale, le dinamiche di estensione o rafforzamento dei legami sociali attraverso l'espansione delle reti di appartenenza e quindi la possibilità di stabilire contatti con sconosciuti online, l'*internet addiction (dipendenza)*, le esperienze di bullismo on e offline e l'esposizione a contenuti inappropriati. Per un'analisi approfondita di tali rischi si rimanda al testo: G. Mascheroni (ed), *I ragazzi e la rete. La ricerca EU Kids Online e il caso Italia*, La Scuola, Brescia 2012.

¹⁰ G. Mascheroni (ed), *I ragazzi e la rete*, cit., p. 13.

e della società, il compito di massimizzare le opportunità e minimizzare i rischi della rete, promuovendo usi sicuri e responsabili di internet, assume le caratteristiche di una sfida di vitale importanza alle quali istituzioni, decisori politici, associazioni, genitori ed educatori non possono sottrarsi. Promuovere i diritti e le responsabilità che definiscono e garantiscono ai giovani una piena cittadinanza digitale implica, di conseguenza, la capacità di analizzare la questione al di là del panico morale e della retorica celebrativa dei nativi digitali. E' necessario cioè un approccio *evidence based*, che si fondi sulle conoscenze maturate attraverso dati di ricerca empirica; e un approccio *child centred*, incentrato più sui ragazzi che su internet»¹¹ e che intenda «indagare come, nella vita dei più giovani, siano (o meno) valorizzate certe attività, comprese quelle legate ad internet, a seconda dell'organizzazione sociale del tempo e dello spazio, oltre che delle norme e dei valori culturali, degli stili di vita e delle preferenze personali».¹²

Nonostante la società oggi sembri ruotare ormai intorno al *digitale*, i dati della ricerca evidenziano che siamo ancora lontani da quella che può essere definita una fruizione libera, consapevole, critica e costruttiva della rete. Emerge una nuova forma di divario digitale che include forme di differenziazione sociale qualitative che vanno oltre le disuguaglianze di carattere prettamente tecnologico.¹³ «L'istruzione, ancor più del reddito, sembra essere un elemento che influenza maggiormente le dotazioni tecnologiche dei ragazzi [...] più si è istruiti, più si è attenti a non rendere congestionata la vita digitale dei propri figli. [...] Più una famiglia è povera, più lascia libertà di accesso ad internet ai propri figli, più i figli trascorrono il loro tempo libero online»¹⁴ reiterando in tal modo il vecchio uso "riempitivo" del tempo libero associato alla televisione. Lo status socio-economico e il livello di istruzione delle famiglie sembra influire non solo sulla quantità ma anche, e soprattutto, sulla qualità dell'utilizzo delle ICT: «Si è giunti a questo (ipotizzato) paradosso: (A) meno le famiglie italiane dispongono di risorse culturali (ed economiche) per comprendere fino in fondo le caratteristiche del mondo digitale, (B) più costruiranno economie morali che lascino ai figli libertà incondizionata d'accesso a internet, (C) più (probabilmente) l'uso di internet diventerà un uso ambientale, non focalizzato, non significativo. Viceversa, (A) più le famiglie italiane hanno risorse culturali per comprendere i rischi e i benefici di internet, (B) più tenderanno a monitorare e limitare l'uso della rete tra i figli, (C) più l'uso di internet potrebbe diventare focalizzato, limitato nei luoghi e nel tempo e probabilmente significativo».¹⁵ in tal modo si verificherebbe una nuova forma di *digital divide* non più basata sulla quantità di accesso ad internet ma sulle differenze qualitative nell'uso delle tecnologie e sulle competenze (tecniche, cognitive e culturali) sviluppate dai ragazzi e sulla capacità di trasformare l'uso delle tecnologie in pratiche significative e socialmente rilevanti.¹⁶

¹¹ Ivi p. 9.

¹² S. Livingstone, *Ragazzi online*, cit., p. 46.

¹³ Questo gap di competenze digitali potrebbe rappresentare un possibile elemento di minore sicurezza e di maggiore esposizione al rischio durante l'uso delle ICT.

¹⁴ G. Mascheroni (ed), *I ragazzi e la rete*, cit., pp. 43-49

¹⁵ Ivi, p. 52.

¹⁶ Jan van Dijk in *Sociologia dei nuovi media* afferma: "L'appropriazione delle nuove tecnologie deve essere pensata come un processo dinamico e ricorsivo in cui le motivazioni all'uso, l'accesso materiale, il possesso

I dati della ricerca sembrano anche negare la validità empirica dello status di “nativi digitali” interpretato in chiave esclusivamente generazionale come mera conseguenza del fatto di essere nati all'interno di una certa coorte e di essere stati socializzati all'uso di computer, internet e telefonia mobile fin da piccoli.¹⁷ Se viene meno quindi la determinazione che i giovani siano naturalmente esperti e che le competenze specifiche relative all'utilizzo consapevole dei prodotti mediali possano essere acquisite dai ragazzi in totale autonomia (comprensione intuitiva), si richiama implicitamente la necessità di favorire ricerche e interventi pedagogici che contribuiscano ad elaborare e diffondere un nuovo modello di alfabetizzazione mediatica¹⁸ fondato sul concetto di *literacy* intesa come combinazione di competenze di accesso, analisi, critica, produzione, conoscenze e atteggiamenti.¹⁹ «A livello individuale, la *literacy* ha il potere di mediare le conseguenze degli usi sociali di internet, promuovendo le opportunità e i benefici, e riducendo i danni potenzialmente derivanti dai rischi online; a livello sociale, la capacità di accedere, analizzare, valutare criticamente i media digitali e produrre contenuti e forme comunicative sono prerequisiti indispensabili per un pieno accesso alla cittadinanza digitale».²⁰

Il considerare la tecnologia, per i motivi su esposti, un importante fattore di espansione dell'intelligenza individuale e sociale²¹ e della costruzione di sé, ci induce a riflettere sulla dimensione educativa del fenomeno, considerato in stretta connessione con la questione della mediazione sociale²² e della promozione della cittadinanza: «La scuola ha oggi più di ieri il compito di educare ai media, e cioè di educare bambini e adolescenti a passare da un uso spesso disordinato e ridondante dei differenti canali di comunicazione mediale di cui dispongono a una fruizione che permetta loro di accedere a un livello di

delle competenze digitali e la differenziazione negli usi concorrono a determinare diversi gradi di inclusione digitale”. J. van Dijk, *Sociologia dei nuovi media*, Mulino, Bologna 2002. p. 93.

¹⁷ G. Mascheroni (ed), *I ragazzi e la rete*, cit., pp. 89-90.

¹⁸ Pur brevemente si ritiene opportuno citare la ricerca “Mediapro 2004: un'indagine quali-quantitativa sull'uso, la rappresentazione e l'appropriazione dei media digitali. La ricerca è stata condotta con un taglio prettamente pedagogico: “obiettivo della ricerca non è determinare medie statistiche riguardo i comportamenti di consumo degli adolescenti ma mettere in rilievo cosa comporta questa nuova pratica di consumo nel vissuto dei ragazzi individuando dei profili d'uso che possano tornare utili agli educatori nella progettazione delle loro strategie di intervento e per promuovere negli adolescenti un atteggiamento responsabile e autonomo”. La ricerca non intende quindi produrre una semplice istantanea sociologica sugli usi e le rappresentazioni dei nuovi media ma si propone di creare le condizioni per sviluppare una nuova sensibilità e dei nuovi strumenti di intervento educativo. Dall'analisi dei risultati della ricerca si evince che la rappresentazione dei rischi associati alla rete risulta essere molto bassa da parte dei ragazzi, emerge quindi l'immagine di un adolescente inteso come utente consapevole ed esperto che tende a fare un uso specializzato dei diversi media in relazioni alle loro possibili destinazioni d'uso. P.C. Rivoltella, *Screen generation*, cit. pp. 12-22. Per maggiori informazioni si rimanda a: <http://omero.unicatt.it/ricerca/mediapro>.

¹⁹ Per un'analisi approfondita del concetto di Literacy nel dibattito europeo si rimanda a: http://ec.europa.eu/culture/media/literacy/index_en.htm.

²⁰ G. Mascheroni (ed), *I ragazzi e la rete*, cit., p. 107.

²¹ P. Ferri, F. Mizzella, S. Scenini, *I Nuovi media e il Web 2.0*, cit., p. 48.

²² Per mediazione sociale si intende l'insieme di pratiche e strategie di carattere discorsivo, restrittivo, tecnologico o monitorante, mediante le quali figure chiave come i genitori, il gruppo dei pari e gli insegnanti contribuiscono a modellare le esperienze online dei ragazzi, il loro livello di esposizione ai rischi e la loro capacità di gestire contenuti e interazioni pericolose sviluppando una certa resilienza ai rischi della rete. G. Mascheroni (ed), *I ragazzi e la rete*, cit., p. 257.

alfabetizzazione mediale tale da consentirgli di codificare in maniera critica e consapevole la molteplicità di messaggi e di contenuti comunicativi, informativi e formativi che li inonda».²³

Silvia Annamaria Scandurra

²³ P. Ferri, *La scuola digitale. Come le nuove tecnologie cambiano la formazione*, Mondadori, Milano 2008, p. 28. Sull'argomento si vedano anche; P.C. Rivoltella, *I rag@zzi del web. I preadolescenti e Internet: una ricerca*, Vita e Pensiero, Milano 2001; H. Jenkins, *Culture Partecipative e competenze digitali. Media education per XXI secolo*, Guerini Studio, Milano 2010.