

## Media digitali, una sfida agli educatori

Xavier Debanne - [www.ananiainrete.it](http://www.ananiainrete.it) - [debanne@mclink.it](mailto:debanne@mclink.it)

«I media accompagnano ormai di fatto la vita dei bambini e i bambini si trovano a loro agio con le nuove tecnologie» afferma Claudio Giuliodori, Direttore dell'Ufficio Nazionale per le comunicazioni sociali della CEI, nel suo commento al messaggio di Benedetto XVI per la 41ª Giornata Mondiale delle Comunicazioni Sociali<sup>1</sup>.

Ma se i ragazzi<sup>2</sup> sono a loro agio con i media digitali<sup>3</sup>, essi rappresentano una sfida per gli educatori, poiché, come vedremo, non riescono ad utilizzarli allo stesso modo dei ragazzi.

Questo divario generazionale tra ragazzi ed educatori, sia sul piano della dimestichezza sia sul piano dell'appropriazione, è unico nel suo genere poiché si presume che siano gli educatori a detenere i principali strumenti di conoscenza. Tuttavia, per quanto riguarda l'utilizzo, in senso lato, dei media digitali, sono i ragazzi a saperne decisamente di più, come è stato ampiamente documentato da numerose ricerche sociologiche<sup>4</sup>.

Ci sembra quindi urgente analizzare la natura di questo divario generazionale per identificarne le cause nell'ottica di offrire possibili suggerimenti per la sua riduzione.

Rimandiamo ad altri interventi l'analisi della tutela dei minori online, dell'educazione all'uso critico dei media, della qualità dei contenuti e della responsabilità dei vari attori.

La natura del divario sarà indagata analizzando la differenza di comportamento tra adulti e ragazzi di fronte ad un'innovazione tecnologica con chiare implicazioni sociali, la fotografia digitale. Successivamente si cercherà di identificare possibili cause del divario e, sulla base di questa ipotesi, alcuni suggerimenti verranno proposti agli educatori per ridurre questo divario.

### **1. Adulti e ragazzi di fronte alla fotografia**

Il fenomeno della fotografia digitale iniziò nel 1992, quando Kodak annunciò la prima reflex con dorso digitale, ma soltanto nel 1997 cominciarono ad apparire nelle vetrine le prime fotocamere digitali di prezzo medio.

---

<sup>1</sup> C. GIULIODORI, *Bambini e Media: la sfida educativa*, in Osservatorio Comunicazione & Cultura, Roma febbraio 2007, p. 2.

<sup>2</sup> Il termine "ragazzo" verrà usato in questa relazione per indicare un minore, indipendentemente del fatto se sia un bambino o un adolescente.

<sup>3</sup> In questa relazione, i media digitali analizzati sono il telefono cellulare e Internet.

<sup>4</sup> Cfr. AIE, *Rapporto 2006 dell'Osservatorio AIE sull'editoria digitale. Digital Generation: Giovani e tecnologie*, Milano, 2006. Disponibile unicamente in rete all'indirizzo <http://www.aie.it/ufficiostampa/visualizza.asp?ID=1123> (ultima visita: marzo 2007); P. C. RIVOLTELLA, *Screen generation. Gli adolescenti e le prospettive dell'educazione nell'età dei media digitali*, Vita e pensiero 2006; DOXA, *Opportunità e rischi legati all'uso di nuove tecnologie da parte dei giovani di 10-17 anni*, indagine realizzata per Save the Children, febbraio 2007. Le slide di presentazione sono visibili all'indirizzo [http://www.savethechildren.it/doxa/Doxa\\_per\\_Save\\_the\\_Children\\_file/frame.htm](http://www.savethechildren.it/doxa/Doxa_per_Save_the_Children_file/frame.htm).

Oggi l'adulto ha normalmente abbandonato la filiera chimica e ha aderito alla fotografia digitale, sia con una fotocamera digitale sia con un cellulare dotato di fotocamera<sup>5</sup>, perché la fotografia digitale viene percepita come un mezzo meno costoso e più flessibile rispetto alla fotografia tradizionale, troppo legata a lunghi processi tecnici di elaborazione. Ulteriore vantaggio del digitale è l'immediatezza, ovvero il poter rivedere tutto e subito senza dover dipendere dalla stampa.

Tuttavia l'adulto tende a conservare il suo modo di operare basato sulla materialità delle stampe cartacee.

La fotografia digitale non è una semplice evoluzione di quella tradizionale, poiché comporta un cambiamento radicale di paradigma a causa della presenza dell'informatica e del ruolo che essa vi gioca<sup>6</sup>. Tenendo conto dell'importanza che per l'utente adulto ha la stampa delle proprie fotografie, l'uso della fotografia digitale è stato semplificato tramite l'ottenimento diretto di stampe, eliminando l'obbligo di usare il computer e saltando così un passaggio ostico per gli utenti meno esperti. Questo è possibile inserendo direttamente la scheda di memoria della fotocamera nella stampante. Rimane sempre possibile recarsi presso un negozio per ordinare stampe, l'unica differenza è nel supporto: ieri la pellicola, oggi la scheda di memoria.

Sembrirebbe invece che il ragazzo considera la fotografia come uno dei tanti modi di comunicare, alla pari della telefonata, del messaggio SMS, ecc. E poiché il vero strumento di comunicazione che garantisce di rimanere in contatto con gli amici è il telefono cellulare con fotocamera incorporata, il ragazzo lo utilizzerà volentieri per condividere situazioni con gli amici<sup>7</sup>.

Questa condivisione avviene raramente tramite MMS<sup>8</sup> a causa dei costi elevati dell'invio. Inoltre non tutti i ragazzi dispongono ancora di un cellulare compatibile con questa tecnologia, oppure non hanno sottoscritto il servizio con il loro gestore.

Il ragazzo spesso preferisce condividere le sue fotografie con gli amici tramite un album fotografico online. Si tratta di un sito Web per la gestione e la condivisione di fotografie<sup>9</sup>. Il ragazzo, dopo aver aperto un account, scarica le sue fotografie dal cellulare al PC e, successivamente, le carica su un proprio spazio. Un esempio di tale sito è Flickr<sup>10</sup> che permette di caricare delle immagini, di formare una specie di album fotografico, invitando poi amici e parenti a prenderne visione, di guardare le foto degli altri utenti e, eventualmente, commentarle.

---

<sup>5</sup> I telefonini dotati di una macchina fotografica digitale si stanno diffondendo in maniere rapidissima. Infatti la metà di coloro che hanno acquistato un telefono cellulare nel 2006 si è dotato più o meno consapevolmente anche di una fotocamera digitale (rapporto Gartner, 2006).

<sup>6</sup> Cfr. la ricerca socioculturale "Etnografia del digitale" condotta dalla Kodak sull'uso domestico della fotografia digitale del 2003.

<sup>7</sup> Cfr. EURISPES, *Settimo Rapporto Nazionale sulla Condizione dell'Infanzia e dell'Adolescenza*, Novembre 2006. Il rapporto indica che «si diffonde anche una nuova abitudine: fare fotografie e filmati col telefonino (48,5%)».

<sup>8</sup> MMS significa "Multimedia Messaging Service". Sono messaggi multimediali da inviare e ricevere sul proprio telefono cellulare che possono contenere testo, immagini, audio e filmati.

<sup>9</sup> Ci sono numerosi siti Web commerciali per la condivisione di fotografie: Flickr.com, Photgallery.it, Lulu.com, ecc.

<sup>10</sup> Flickr.com è stato sviluppato dalla Ludicorp, una compagnia di Vancouver nel Canada fondata nel 2002. Nel marzo del 2005, Ludicorp e Flickr sono stati comprati da Yahoo!. Flickr dispone di due modalità d'uso: in forma gratuita è possibile caricare fino a 200 foto; dietro pagamento di un abbonamento annuale (circa 25 euro) non ci sono più limiti.

In conclusione, si è visto che l'adulto e il ragazzo si pongono davanti al fenomeno della fotografia digitale in modo piuttosto differente.

Sembra che l'adulto aderisca al cambiamento di tecnologia (dalla filiera chimica al processo digitale), ossia sostituisca la sua vecchia macchina fotografica con pellicola con una fotocamera digitale per motivi di risparmio, di flessibilità e di immediatezza. Tuttavia rimane legato alla materialità, ovvero alla stampa delle fotografie e quindi riesce difficilmente ad entrare nel concetto della condivisione in rete di immagini.

La motivazione del ragazzo nasce invece dalla sua voglia di rimanere in contatto con gli amici. Spesso dotato di un cellulare con fotocamera digitale, scatta fotografie e in ciò consiste il primo passo del processo di condivisione.

Poco importa la qualità della fotografia: quello che conta è che gli amici possano vederla tramite Web e commentarla. Nasce così una stretta unione tra foto e conversazione fatta di commenti online.

Mentre la fotografia è percepita da parte dell'adulto come uno strumento per raggiungere scopi nella vita reale (ad esempio il possesso di una stampa per ricordare un evento), il ragazzo percepisce la fotografia come un'opportunità di far sapere agli amici che sta pensando a loro e di iniziare una discussione che permette una socializzazione con i coetanei.

Appare allora evidente che l'adulto adopera "superficialmente" la fotografia digitale mentre il ragazzo non potrebbe raggiungere i suoi scopi senza la digitalizzazione in atto della società.

## **2. Possibili cause del divario**

Il fenomeno della digitalizzazione della società ha cambiato, in modo sostanziale ma quasi impercettibile, la cultura occidentale. Questo fenomeno ha subito una decisa accelerazione durante gli anni '90-2000 quando il Web, nato all'inizio degli anni Novanta, ha trasformato Internet in un ambiente culturale ed educativo frequentato da milioni di persone. Sempre all'inizio degli anni 90 nasceva uno standard di compressione della musica digitale, chiamato Mp3<sup>11</sup>, che ha rivoluzionato la diffusione, la commercializzazione e il libero scambio della musica. Internet e Mp3 hanno permesso che si affermasse una nuova logica di fruizione della musica digitale basata sul "file sharing"<sup>12</sup> e sul "peer-to-peer" (P2P)<sup>13</sup>. Nel contempo questo ha provocato per la prima volta un imponente violazione di massa della legge sul diritto di autore; ma questo tema molto complesso non può essere trattato nel quadro di questa relazione.

Nel campo della telefonia mobile, l'arrivo della carta prepagata ricaricabile, nel 1996, ha permesso a tutti quelli che non potevano pagare una bolletta - adolescenti, anziani, stranieri - di accedere alla telefonia mobile, e questo ha provocato l'esplosione della telefonia cellulare digitale (GSM).

---

<sup>11</sup> Lo standard Mp3 permette di comprimere i file musicali che si trovano sui CD e ottenere file dieci volte più piccoli.

<sup>12</sup> Il "file sharing" è la base di tutti quei programmi che permettono di scaricare file (mp3, video, programmi, immagini) dai computer di altre persone collegate ad Internet.

<sup>13</sup> "Peer-to-peer" (o P2P) è un termine tecnico che caratterizza una rete per la condivisione di file.

Il fenomeno della digitalizzazione della società ha favorito il processo di integrazione tra i media: esso è caratterizzato dal fatto che tutti i media, tradizionali e nuovi, stanno adottando la tecnologia digitale. La conseguenza di questo processo è la sostituzione del "device" specializzato di una volta (telefono fisso, radio, TV, lettore di CD, ecc.) con un "device" generalista (telefono cellulare, PC, iPod, ecc.). Questo processo di integrazione è favorito dal diffondersi della connettività a reti veloci (banda larga - aDSL - per Internet, GPRS e UMTS per la telefonia mobile) e dall'aspettarsi di nuovi standard tecnologici di compressione e di trasmissione.

Davanti al fenomeno della digitalizzazione della società, molti educatori, che hanno oggi tra i 35 e i 45 anni, hanno saputo migrare dai vecchi "device" ai nuovi: hanno sostituito da tempo il disco di vinile con il CD, hanno cambiato la vecchia cinepresa super 8 con una moderna videocamera digitale, hanno abbandonato la macchina fotografica con pellicola a favore della fotocamera digitale, sono passati dal VHS al DVD.

Tuttavia, come si è visto nel paragrafo precedente a riguardo della fotografia digitale, gli adulti adoperano "superficialmente" questi nuovi "device" perché hanno difficoltà a percepire i media digitali come qualcosa di più che meri strumenti di comunicazione. Di conseguenza sono estranei ai nuovi processi dell'era digitale (per esempio il download e l'upload, il tagging<sup>14</sup> e l'attività autoriale in genere<sup>15</sup>) ricongiungibili ad attività di condivisione e di partecipazione in rete.

In definitiva il divario generazionale tra ragazzi e educatori potrebbe spiegarsi con la difficoltà che questi ultimi hanno di fare propri i nuovi processi dell'era digitale. Un esempio per tutti: sono pronti ad ascoltare un CD Mp3 in macchina ma sono annoiati all'idea di "downloadare" file Mp3 per crearsi una "compilation" da registrare su CD oppure da scaricare su un iPod.

Invece i ragazzi che hanno oggi tra gli 8 e i 16 anni, nati nel periodo 1990-2000, si trovano oggi a loro agio con le nuove tecnologie in generale e con i media digitali in particolare, non tanto dal punto di vista dell'abilità tecnica, quanto piuttosto da quello della capacità a muoversi nel mondo di oggi, composto dal mondo reale e dal mondo virtuale, "animato" dalle reti digitali (Internet, GSM, UMTS). Questa capacità di muoversi deriva dalla familiarità nell'uso dei processi correlati all'era digitale, quali la connettività a Internet, la posta elettronica, l'accesso all'informazione con il Web, il download di file Mp3, l'upload di fotografie fino all'acquisto online per i più grandi.

### **3. Alcuni suggerimenti agli educatori**

Partendo dalla propensione che i genitori hanno di fotografare e riprendere eventi familiari, si suggerisce ai genitori di sviluppare una competenza digitale in questo settore per andare oltre un uso "superficiale" dei media digitali e per facilitare l'appropriarsi dei processi vigenti nell'era digitale.

Si suggerisce pertanto ai genitori di utilizzare sistematicamente un sito Web di condivisione che offre anche l'ordine online di stampe. Per esempio, il sito [Kodakgallery.it](http://Kodakgallery.it)

---

<sup>14</sup> Nel campo della fotografia digitale, il "tagging" consiste nell'assegnare "tag", ovvero etichette testuali (parole chiave) che facilitano la classificazione e, quindi, le ricerche fra i milioni di immagini caricate in rete. Il "tagging" crea un universo semantico navigabile.

<sup>15</sup> Ad esempio possedere un sito Web oppure gestire un Blog.

fornisce ai clienti un sistema semplice e sicuro per archiviare e condividere le immagini con amici e parenti e ottenere stampe dalle foto. Il genitore inserisce le sue foto online semplicemente, a prescindere dal tipo di fotocamera o di PC che usa. Le foto vengono quindi salvate in un album online in modo da poterle mantenere ordinate, condividerle con figli, parenti ed amici. I genitori possono andare oltre le competenze del figlio, tornando ad agire nel mondo reale: dalle foto hanno la possibilità di realizzare biglietti d'auguri e libri fotografici oppure decorare oggetti o capi di abbigliamento, ad esempio una tazza, un grembiule, una maglietta, ecc.

Allo stesso modo gli educatori possono utilizzare un sito di social broadcasting come YouTube<sup>16</sup> per pubblicare e condividere filmati. Non è necessario, come vedremo, dominare la tecnologia di YouTube per essere efficace in rete. Per esempio il Cardinale Justin Rigali, Arcivescovo di Philadelphia, settantunenne, ha accettato di pubblicare un filmato sulla Quaresima su YouTube dietro suggerimento del suo staff. Davanti al successo dell'iniziativa - a metà marzo 2007 il video è stato visionato più di 16.800 volte - il porporato ha deciso di continuare a pubblicare filmati contenenti commenti settimanali del Vangelo nel corso della Quaresima. E' interessante notare che anche in questo caso il Cardinale Rigali, tramite la sua presenza nel mondo virtuale, esorta gli utenti di YouTube a vivere la Quaresima e, quindi, ad incidere nel mondo reale<sup>17</sup>.

Se nell'era digitale il Web è sempre stato considerato come la piazza in cui il mondo si incontra, siti di social networking come Kodakgallery e YouTube sembrano piattaforme che hanno saputo perfettamente coglierne lo spirito.

#### **4. Conclusione**

I media digitali rappresentano una sfida per gli educatori perché spesso li adoperano "superficialmente" a causa della loro difficoltà a fare propri i nuovi processi dell'era digitale basati sulla condivisione e la partecipazione. Non esistono soluzioni semplici al divario generazionale che esiste tra genitori e figli. Ovviamente esso si ridurrà in maniera naturale man mano che i ragazzi di oggi diventeranno, alla loro volta, dei genitori. Nel frattempo i genitori e gli insegnanti hanno bisogno di acquisire familiarità con questi processi per essere in grado di accompagnare in modo corretto i ragazzi, i quali non si percepiscono come soggetti passivi dei media digitali, ma come protagonisti attivi della produzione dei suoi contenuti digitali (SMS, fotografie e filmati online, Blog, ecc.) da scambiare e condividere<sup>18</sup>.

Pertanto gli educatori non devono accontentarsi di essere accanto ai ragazzi, ma devono essere presenti con lo stesso spirito di quel ragazzo che, al termine di un incontro dove alcuni giovani insegnavano agli anziani a navigare nel Web, disse: "noi sappiamo navigare, loro sanno dove andare".

---

<sup>16</sup> YouTube è un sito molto popolare a livello internazionale, che consente agli utenti l'upload, la visione e in generale la condivisione di video. È stato creato nel febbraio del 2005. YouTube ha circa 20 milioni di visitatori al mese. Cfr. [www.youtube.com](http://www.youtube.com).

<sup>17</sup> Una missione importante degli educatori è, come indica Giovanni Paolo nel suo Messaggio per la 36a Giornata Mondiale delle Comunicazioni Sociali intitolato "Internet: un nuovo Forum per proclamare il Vangelo": «E' importante, quindi, che la comunità cristiana escogiti modi molto pratici per aiutare coloro che entrano in contatto per la prima volta attraverso Internet, a passare dal mondo virtuale del ciber spazio al mondo reale della comunità cristiana» (3).

<sup>18</sup> Cfr. P. C. RIVOLTELLA, *Screen Generation. Gli adolescenti e le prospettive dell'educazione nell'età dei media digitali*, Vita e Pensiero 2006, p. 80.