

La Dieta Mediatica dei nostri figli

Chi sono i nativi digitali, come trascorrono le loro giornate, come si informano, come si relazionano con gli altri e che tipo di uso fanno delle nuove tecnologie?

L'indagine svolta nasce dall'esigenza di saperne di più in merito alla nuova cultura tecnomediata nella quale i nativi digitali stanno crescendo. Tale interesse ci ha indotto a indagare la quantità di tempo che i bambini e gli adolescenti trascorrono con i differenti mezzi di comunicazione e la frequenza del loro utilizzo nelle diverse ore della giornata.

Per la rilevazione dei dati è stato utilizzato un questionario che si articola in otto sezioni, ognuna specifica per un diverso mezzo di comunicazione:

- sezione 1: *Televisione*
- sezione 2: *Computer e Internet*
- sezione 3: *Telefonino*
- sezione 4: *Cinema*
- sezione 5: *Video Giochi*
- sezione 6: *Radio*
- sezione 7: *Riviste e quotidiani*
- sezione 8: *Libri*

Le differenti 8 sezioni sono state proposte a un campione di 941 soggetti dai 6 ai 20 anni. La popolazione che ha interessato la nostra ricerca è costituita dagli studenti di 11 scuole tra elementari, medie inferiori e medie superiori di diverse regioni italiane. Lo studio ha adottato per la variabile "età" una classificazione specifica ripartita in tre fasce:

- da 6 a 10 anni;
- da 11 a 13 anni;
- da 14 a 20 anni.

Lo studio dimostra che la loro giornata tipo si svolge sempre in compagnia delle nuove e rinnovate tecnologie: il 52% del campione afferma di dedicare alla Tv fino a due ore al giorno (il 19% anche fino a 5 ore), il 95% possiede un pc a casa e tra questi il 38% trascorre davanti il monitor da 1 a 3 ore, quasi sempre connesso ad internet. L'80% ha un cellulare personale, dal quale si separa raramente e il 16% effettua da 6 a 10 chiamate al giorno.

Solo il 14% del campione risponde di leggere riviste e libri tutti i giorni, è l'attività che meno appassiona i giovani, per molti di loro, libri e riviste, sono semplicemente un modo per passare il tempo: i generi preferiti riscontrati sono i romanzi fantasy mentre per le riviste la sezione che

riguarda lo sport.

Circa 3 volte l'anno il 37% del campione si reca al cinema. In questa sezione rimane molto importante la motivazione sociale, infatti, quasi l'80% degli intervistati dichiara che andare al cinema è "un modo per stare insieme al di là del film da vedere".

La televisione è per i nativi digitali un mezzo per potersi rilassare (22%), per passare il tempo (28%) e per vedere il programma preferito (35%). Nonostante è ancora pervasiva la sua influenza sull'immaginario dei ragazzi e la capacità di suscitare forti stati emotivi, le informazioni riportate dalla Tv sono reputate poco attendibili (53%), infatti, solo il 9% la reputa l'unica fonte di informazione e per avere notizie certe il 55% del campione consulta internet. Solo il 14% del campione intervistato sostiene di non provare mai delle emozioni quando guarda un film o un programma, mentre l'86% afferma di sentirsi coinvolto da ciò che vede.

Abbandonata la Tv, o magari mentre la guardano, i ragazzi cercano svago e relax nel computer, utilizzato anche questo per attività ludiche. Solo il 14% del campione si connette per studiare e fare ricerche, tutte le altre motivazioni rimandano ad aspetti ricreativi come ascoltare musica, guardare immagini e, qualche volta, ad attività illecite come scaricare film e musica. Internet è sicuramente il luogo privilegiato per la vita relazionale, infatti il 24% del campione si connette soprattutto per chattare.

Alla domanda "sei iscritto ad un social network?" il 61% (573 ragazzi) del campione ha risposto di "sì". Il 96% di questi è iscritto a Facebook.

Il cellulare invece è sempre presente nella loro quotidianità, uno strumento dal quale non si vogliono separare, infatti in un luogo dove è impossibile usarlo solo il 17% lo lascia a casa.

Riteniamo che una fruizione smodata delle New Technology, ed in particolare dei videogiochi, può dar luogo ad un vero e proprio workshop dell'identità e a quello che viene definito l'effetto Proteus: il 49% dei videogiocatori ha risposto di "Sì" alla domanda "Hai mai pensato di voler essere come uno dei protagonisti dei tuoi video giochi?". Il dato più preoccupante è che nella classe di età 6-10 il 56% si identifica con il proprio avatar.

Alcuni dati della ricerca mettono in luce un aspetto che sottolinea invece l'emergenza educativa, infatti il 40% dei ragazzi di età superiore ai 14 anni non ha mai avuto limiti di orario da parte dei propri genitori rispetto all'utilizzo dei videogiochi. Non si rilevano importanti differenze neanche per quanto riguarda il computer o la televisione: quasi il 40% del campione è libero di navigare senza alcun limite, solo un esiguo 21% ha dei tempi stabiliti per l'utilizzo del computer e il 28% dei bambini non ha alcun limite di orario in cui guardare la TV.

Tutto questo facilita la possibilità dei ragazzi di visionare materiale non adatto alla loro età: il 25% dei ragazzi vede spesso in televisione film non adatti ai minori, il 27% ha visitato, almeno una volta, pagine web con contenuti non idonei e il 22% ha videogiochi con giochi sconsigliati per la loro età.

Per contrastare questi fenomeni sarebbe opportuno che i nativi digitali potessero fruire di questi

strumenti in luoghi condivisi e accessibili a tutti i membri della famiglia come ad esempio la cucina e il salotto, invece è risultato che il 33% possiede la piattaforma dei videogiochi direttamente nella propria camera da letto e il 20% ne utilizza una portatile. La conseguenza è che il 34% degli intervistati inferiori ai 10 anni gioca il più delle volte da solo senza nessuno accanto e il 7% dei bambini (6-10 anni) gioca "sempre" o "spesso" ad un videogioco non adatto. Nella sezione Computer i dati non sono più rassicuranti: circa il 40% del campione possiede un personal computer, (il 42% di questi è rappresentato dalla fascia di età dai 6 ai 10 anni), e il 32% ne ha uno nella propria camera da letto (il 38,6% appartiene alla classe di età dagli 11 ai 13 anni). Di fatto il 24% del campione risponde che i propri genitori non sono a conoscenza di ciò che fanno su Internet e il 22% cancella la cronologia "sempre" e "spesso". Nella sezione Televisione i dati aumentano drasticamente: sono addirittura più del 60% i ragazzi che possiedono un apparecchio televisivo nella propria camera da letto e non si riscontra alcuna differenza tra le varie fasce di età.

La pervasività di questi mezzi fa sì che il 30% del campione afferma che è "sempre" o "spesso" difficile smettere di video giocare e al 13% capita di perde ore di sonno pur di continuare la partita, 3 intervistati su 10 hanno risposto che "spesso" trascorrono diverse ore davanti la tv senza rendersene conto e circa il 20% degli intervistati afferma di non poter resistere neanche un'ora senza telefonino.

Un utilizzo non responsabile, e soprattutto non mediato dagli adulti, delle New Technology potrebbe condurre i ragazzi a condizioni psicopatologiche o a situazioni di 'isolamento sociale': il 21% degli intervistati ha risposto che preferisce guardare la televisione piuttosto che uscire e il 5% del campione risponde di preferire Internet piuttosto che vedersi con gli amici. Inaspettatamente risulta che anche il telefonino è spesso utilizzato come strumento per isolarsi o per mediare la relazione: più del 10% infatti preferisce "spesso" o "sempre" la comunicazione tecnomediata a quella face to face.

Il 50% dei bambini dai 6 ai 10 anni aspetta con ansia il momento in cui può videogiocare, più del 40% degli appartenenti alla media fanciullezza (6-10 anni) è a disagio, irrequieto o ansioso se non ha la possibilità di vedere il suo programma preferito. Quasi il 40% degli intervistati afferma che "spesso" o "sempre" non si accorge del tempo reale trascorso davanti al pc e il 23% attende con ansia il momento in cui si può collegare ad Internet. Inoltre il 27% dei ragazzi afferma di non riuscire a rimanere tranquillo se per un giorno non può navigare e il 19% dichiara di collegarsi per distrarsi da emozioni spiacevoli.

Abbiamo dichiarato che la caratteristica fondamentale della società tecno liquida rimane la pervasiva tecnomediazione della relazione, ovvero rapporti mediati da strumenti tecnologici come il cellulare e il computer.

Un contatto troppo precoce, intenso e prolungato con la realtà mediatica, con un computer,

Internet, giochi elettronici e simulazioni virtuali rende difficile al bambino l'individuazione della linea di confine tra uomo e macchina, tra animato e inanimato, tra mondo della vita e mondo della tecnica.

I bambini e i ragazzi sono abituati a rappresentare se stessi, con il pericolo di credere di essere ciò che rappresentano, naturalmente mostrandosi in modo scintillante e fantastico ma poco veritiero. Il confine tra virtuale e reale è di fatto un limite sempre meno definito: un avvenimento, un'emozione, un'esperienza diventano importanti solamente se è certificata virtualmente. Tutto ciò provoca inevitabilmente sia una condivisione senza attrito, ovvero i ragazzi condividono tutto ciò che fanno immediatamente senza avere il tempo di elaborare e di interiorizzare l'esperienza vissuta, sia una grande confusione tra il pubblico e il privato (si pensi ai blog utilizzati come gli "antichi" diari segreti) con il rischio di riuscire ad instaurare solo relazioni epidermiche, light e inconsistenti.

Se da un lato la ricerca conferma una correlazione longitudinale tra stili genitoriali specifici e la personalità, i valori e la riuscita di un bambino, dall'altro l'impatto dello stile genitoriale è in realtà solo una parte quando si prendono in considerazione altri elementi in grado di esercitare anch'essi un influsso notevole. Uno dei più importanti fattori è il temperamento del ragazzo, poi la natura del rapporto tra genitori e per ultimo, ma non per questo meno importante, l'influenza della cultura e della comunità¹.

È proprio quest'ultima che ha influenzato il comportamento e pensiero delle ultime generazioni, tuttavia la coppia parentale ha il compito e il dovere di educare il proprio figlio ad un corretto ed adeguato uso degli strumenti tecnologici e dei mezzi di informazione.

Per questo incarico abbiamo bisogno di genitori che sappiano trasmettere delle narrazioni della vita, del mondo e del futuro e che non abbiano paura di scontrarsi con una realtà "tecnomediata" che non sanno utilizzare.

Infine, un consiglio ai genitori: è necessario essere coraggiosi e addentrarsi in territori sconosciuti per gli immigrati digitali, senza aver paura di scontrarsi con il proprio limite. Imparate a navigare e videogiocare, informatevi sui contenuti dei videogiochi che acquistate, sui software parental control e accompagnateli nella scelta e nella visione dei programmi televisivi. Così come nel mondo reale accompagniamo i nostri figli è fondamentale farlo anche in quello virtuale.

¹ K. S. Berger, 2009