

1. 1. I Nativi digitali

1.1 L'identità del Nativo digitale

Oggigiorno è sempre più raro trovare una persona che non abbia un dispositivo tecnologico tra le mani. Basti osservare un gruppo di persone alla fermata di un autobus: saranno quasi tutti a testa china, ipnotizzati dallo schermo del telefono.

I telefoni di ultima generazione permettono di rimanere costantemente connessi con il resto del mondo e di gestire la pluralità della nostra identità, che si esprime attraverso i *social*, infine racchiudono tutto ciò che ci piace: letture, musica, *app* con cui esprimere la creatività. Oltre alla sfera dei piaceri, la nuova tecnologia rende possibile l'accesso al lavoro, in qualunque momento della giornata e in qualsiasi località.

Chi subisce maggiormente il fascino dei nuovi media sono indubbiamente i giovani di ultima generazione, quelli che vengono definiti Nativi digitali.

L'identità del Nativo digitale è strettamente connessa al crescente sviluppo e alla rapida diffusione dei *mass media*, traducibile in mezzi di comunicazione di massa o di diffusione di massa.



(Manifesto degli Stati Generali per Nativi Digitali a Bologna, 2014)

Un mezzo di comunicazione di massa o *mass media* è un mezzo di diffusione attraverso cui è possibile diffondere un messaggio, secondo le caratteristiche proprie del mezzo, ad una pluralità di indistinti e diffusi destinatari, senza che sia necessaria l'interazione tra i due poli (Zumbo, 2013).

Lo studioso Marshall McLuhan parla per la prima volta di media nella sua opera *La galassia di Gutenberg*, nel 1976. Nel libro egli sottolinea l'importanza della stampa e dei caratteri mobili per la storia della cultura occidentale.

Oggi siamo totalmente immersi in un mondo altamente tecnologico, in cui media digitali e *social network*, tra cui Notebook, Tablet, iPad, smartphone, MSN, blog, Youtube, Facebook, Instagram, solo per citarne alcuni, sono caratterizzati dall'uso di segnali digitali, piuttosto che da forme di comunicazioni analogiche. Aggiungiamo che il fenomeno della digitalizzazione ha fatto sì che nascesse un ulteriore fenomeno, detto "convergenza", con il quale si indica l'unificazione delle reti comunicative e degli strumenti di fruizione della comunicazione, resa possibile dall'uso da parte di tutti di un linguaggio digitale. (Gui, 2014). La caratteristica della convergenza è quella di essere multidimensionale, riguarda infatti le infrastrutture di rete, ovvero telefoniche, televisive ed informatiche, le apparecchiature di comunicazione di largo consumo, cioè la televisione, la radio, il computer e, in ultimo, i settori dell'economia

dei media (telefonia, informatica, emittenza, radio – televisiva, editoria). Ciò vuol dire che i contenuti digitali possono essere veicolati su tutte le reti di comunicazioni e utilizzabili attraverso i diversi mezzi di cui abbiamo parlato precedentemente.

Le diverse forme espressive di comunicazione possono essere usate contemporaneamente nelle stesse unità di contenuto. Qual è l'impatto della convergenza? In primo luogo i contenuti digitali sono veicolabili su tutte le reti di comunicazione e consultabili attraverso qualsiasi tipo di strumento tecnologico digitale. Cambia anche il ruolo dell'utente, che assume un ruolo attivo e interattivo, partecipando e giungendo a produrre lui stesso i contenuti del flusso comunicativo.

L'utente è al tempo stesso fruitore e produttore.

Nel 2008 Leiv Manovich ha sostenuto che il *software* rappresenta attualmente la nostra interfaccia con l'ambiente circostante, con gli altri, con l'immagine sia individuale che collettiva.

L'era digitale vede tutti connessi, in qualsiasi momento, da qualsiasi luogo e ciò ha apportato diversi cambiamenti nelle nostre vite, come riporta Gui nel suo libro *A dieta di media*: innanzitutto il tempo libero si fonde con il tempo lavorativo, abbiamo la possibilità di ricercare contenuti di nostro interesse in tempo reale, in modo autonomo, selettivo e personalizzato, la comunicazione con gli altri è immediata.

La rapida diffusione delle nuove tecnologie ha reso possibile l'avvento di quelli che Prensky (2001) definisce *Digital Natives*. Nel suo articolo pubblicato in due parti e intitolato «*Digital natives, Digital Immigrants*» faceva riferimento agli studenti nati e cresciuti in un mondo sommerso dalla tecnologia, ai quali si contrappongono gli Immigrati digitali. Questi due termini aiutano a capire meglio le differenze tra i giovani di oggi e gran parte degli adulti. Tra il 1985 e il 1996 si è andata affermando una nuova generazione composta da bambini e

bambine abituati a vivere attornati da schermi interattivi. Essi imparano utilizzando i mezzi, non necessitano di spiegazioni o dettagliati libretti di istruzione, apprendono semplicemente per esperienza e per approssimazioni successive.

Attualmente i bambini non ancora in grado di leggere sono già bambini digitali, in quanto capaci di scegliere e selezionare dallo schermo *touch* le applicazioni di loro interesse, saper far scorrere su e giù l'indice alla ricerca del cartone preferito su *YouTube*.

Oltre a Prensky altri autori hanno tentato di etichettare le nuove generazioni: nel 1998 Donald Tapscott propose il termine *net generation* (o *Net Gen*), mentre nel 2002 Levin e Arafah propongono l'accezione *Internet Savy*.

Nel 2004 Wim Veen e Ben Vrakking parlano di *homo zappiens*, indicando la generazione nata e cresciuta sotto l'ala delle nuove tecnologie, che si mostra capace di gestire il flusso delle informazioni messe in circolazione dai media, di creare una fusione tra mondo virtuale e reale e abile nello sfruttare a proprio vantaggio la connessione in rete di più interlocutori (Cantoni, Falciasacca, Pelosi, 2011).

Paolo Ferri, autore del libro *Nativi digitali*, specifica che l'habitat del nativo digitale è costellato di tecnologie multimediali, vissute come elementi del tutto naturali e maneggiate con grande disinvoltura.

Le dita sono strumento essenziale per l'uso dei nuovi mezzi digitali, le cui caratteristiche fondamentali sono la presenza di uno schermo *multi touch*, l'essere portatili, non ingombranti e consultabili sempre e ovunque.

I Nativi digitali sono stati definiti dall'Unione Internazionale delle Telecomunicazioni, agenzia specializzata in nuove tecnologie dell'ONU, una generazione di giovani iperconnessi, di età compresa tra i quindici e i ventiquattro anni di età, che naviga su internet da cinque anni o più.

E' possibile dunque affermare, secondo Thomas Stenger (2001), che il 30% dei giovani di tutto il mondo siano Nativi digitali.

Palfrey e Gasser (2008) hanno ritenuto opportuno individuare delle caratteristiche specifiche di questa sotto-popolazione della nuova gioventù: innanzitutto i Nativi digitali sono i giovani nati negli anni ottanta, in secondo luogo sono coloro che hanno accesso alle tecnologie digitali e, in ultimo, hanno sviluppato attitudini e competenze specifiche.

I Nativi digitali studiano, lavorano, scrivono, ascoltano musica, interagiscono attraverso i *new media* e non conoscono un modo diverso di vivere. Identità sociale e personale si fondono, come si fondono l'identità reale e quella virtuale, tra le quali non esiste una linea di confine netta. Diverse forme di identità, quindi, convivono simultaneamente e sono strettamente connesse tra loro, ne consegue che i Nativi digitali non riescono a distinguere la versione online e offline di loro stessi.

Secondo Palfrey e Gasser (2008) l'identità del nativo digitale è costruita, condivisa e comunicata simultaneamente nel mondo sia fisico, sia digitale.

C'è da chiarire un aspetto: i nativi digitali non navigano in Internet, ma utilizzano le applicazioni di *YouTube*, *Facebook* e *Twitter*, in quanto sostitutivi della Rete. Internet non è visto come un mezzo di connessione globale, ma come bisogno generazionale, facente parte della lista di esigenze giornaliere. Questo atteggiamento totalmente rilassato e per nulla critico verso il mondo virtuale comporta un uso sconsiderato dello stesso, infatti questa totale fiducia nei *social* fa sì che i ragazzi li utilizzino come dei diari segreti, in cui scrivere senza filtri qualunque cosa, senza tenere conto delle conseguenze.

I giovani non sanno come funzionano le tecnologie, imparano senza approfondire, non sono obbligati ad imparare o trovare soluzioni per far funzionare o migliorare mezzi informatici o tecnologici e ciò fa di loro dei semplici utenti.

Possiamo dunque affermare che i nativi digitali non posseggono nessuna competenza informatica e che l'uso disinvolto dei mezzi digitali li rende utenti poco consapevoli.

E' giusto interrogarsi anche su come si siano modificati gli schemi cognitivi della *new generation* e per farlo partiamo col dire che essi possono essere definiti come l'insieme di caratteristiche salienti o particolari di una esperienza, eventi, fenomeni costruiti dalla mente attraverso l'interazione con l'ambiente e hanno come obiettivo quello di semplificare la realtà complessa.

Grazie agli schemi cognitivi è possibile agire in maniera quasi automatica, senza perdere energia cognitiva in eccesso, ma ottenendo risultati positivi e soddisfacenti.

Nel momento in cui l'individuo interagisce con i nuovi media si sviluppano quelli che De Kerchove (1991) definisce *brainframe*, ovvero strutture create dalla tecnologia, che modificano a livello profondo il modo che abbiamo di vedere e percepire il mondo. I creatori delle interfacce delle *App*, dei social network, dei *software* propongono appositamente agli utenti messaggi, simboli, immagini o strutture che vanno interpretati. L'interpretazione si fonda su riconoscimento e intuizione, pensiamo ad esempio all'immagine della busta da lettera richiama la possibilità di scrivere un messaggio. I *new media*, dunque, possono essere utilizzati in modo molto intuitivo e ciò permette al Nativo digitale di sviare ragionamenti più complessi che richiedono il richiamo a risorse cognitive, di conseguenza si potrà dedicare ad altre attività (Riva, 2014).

Oltre agli schemi cognitivi è cambiata anche la percezione dei confini del corpo e dei luoghi. Gli strumenti tecnologici come tastiera, smartphone e joystick, diventano intuitivamente utilizzabili come se facessero parte del corpo stesso dei nativi digitali (*Ibidem*).

Per quanto riguarda gli spazi appare chiaro che per la nuova generazione esistono luoghi fisici, ma anche virtuali, nei quali si immerge totalmente.

Ultimo, ma significativo cambiamento è senza dubbio quello che concerne il mondo delle emozioni e delle relazioni.

I Nativi digitali possono interagire, attraverso i mezzi tecnologici, con persone non presenti fisicamente e, in certi casi, accade che creino relazioni profonde e intime con individui conosciute nella virtualità e mai incontrate di persona. Ne consegue un radicale cambiamento nelle relazioni e nel saper riconoscere le emozioni altrui, le quali non sono riconoscibili in base alle espressioni del viso o corporee e non sono percepibili attraverso le sensazioni e l'empatia provata attraverso il contatto fisico con l'altro, ma vengono veicolate attraverso forme di scritte, uso di *emoji* ed *emoticon*, vocali o scambi di *like* sui social network.

Una volta definite e chiarite le caratteristiche del Nativo digitale emerge una questione: il fatto che sia inserito fin dalla nascita in un mondo altamente digitalizzato lo rende automaticamente competente? È un esperto conoscitore dei mezzi di comunicazione o è semplicemente un abile fruitore? Nel prossimo paragrafo verranno riportate gli ultimi interventi e le ultime ricerche svolte nel tentativo di rispondere a queste domande.

1.2 Nativi sinonimo di competenti?

La domanda è più che lecita: essere nativi significa essere competenti? Ragazzi connessi per la maggior parte della propria giornata, abili e veloci nello scrivere un messaggio, capaci di dare vita a dei veri e propri cortometraggi sulla nuova ed utilizzatissima piattaforma *TikTok*.

Nel 2017 *Scientificast*, il primo podcast indipendente a tema scientifico in Italia, ha pubblicato un articolo dal titolo *Nativi e analfabeti digitali: il paradosso della "Generazione Google"*, in

cui Anna Rita Longo tenta di dare una risposta ad una questione: essere nativi digitali equivale ad essere competenti digitali? Secondo le più recenti ricerche le nuove generazioni mostrano di essere meno competenti di quel che ci si aspetta.

Da uno studio australiano è emerso che solo il 15% della popolazione studentesca può essere considerato utente esperto ICT, il 45 % dimostra di essere un utente con conoscenze elementari.

Un'ulteriore indagine svolta da *EU Kids Online* ha rilevato che 2 bambini su 3, appartenenti alla fascia di età 9-10 anni, negano di conoscere di più su Internet rispetto ai loro genitori. (Cesarano, 2018)

La *Computer International and Information Literacy Study* (ICILS) ha condotto uno studio per valutare competenze e alfabetizzazione informatica di 60.000 studenti di terza media di 21 istituti di istruzione in tutto il mondo. I dati emersi hanno evidenziato che in media il 17% non ha raggiunto il livello più basso della graduatoria e solo il 2% si posiziona ad un livello più alto. Dai risultati è altresì emerso che nei nove paesi dell'UE partecipanti all'indagine (ad esclusione di Ceca e Danimarca) il 25% degli studenti ha un livello molto basso di conoscenze informatiche. Secondo la Commissione Europea c'è il rischio che l'Europa debba affrontare in futuro carenze di cittadini con competenze informatiche adeguate e ciò potrebbe ostacolare crescita e competitività con il resto del mondo.

Ciò che colpisce dalle analisi svolte sul tema della competenza digitale è che i Nativi digitali non sono consapevoli delle proprie carenze. Per esempio, da uno studio condotto nel 2014 sui giovani tra i 15 e i 29 anni è emerso che l'84% ritiene di avere una conoscenza di Internet "buona" o "molto buona" , ma nelle prove pratiche il 49% ha conseguito come risultato "male" o "molto male".

Longo (2017) offre il suo punto di vista di insegnante e riferisce che gli alunni delle scuole

superiori mostrano difficoltà nella strutturazione e nell'editing di testi, compiono errori di formattazione, non sanno inserire grafici, costruire tabelle, strutturare *slides* di una presentazione, utilizzano in modo goffo la tastiera, non sanno utilizzare la casella di posta elettronica.

La problematica più rilevante riguarda la sicurezza in rete: i ragazzi non si preoccupano di proteggere i dati sensibili e le informazioni personali, non pongono attenzione ai sistemi di protezione, scelgono password semplici e uguali per più account. Atteggiamenti di questo tipo espongono al rischio di cyber bullismo e stalking.

Tutto ciò ci conduce ad affermare che i Nativi digitali, nonostante la familiarità innata con la tecnologia, abbiano bisogno di acquisire competenze digitali, ed esse vanno acquisite attraverso una formale istruzione e formazione.

Divenire competenti significa acquisire quella che Prensky (2013), definisce saggezza o «sapienza digitale». Questo concetto è stato portato alla luce dall'autore quasi 10 anni dopo il suo articolo *Digital Natives, Digital Immigrates* e, riportando le sue stesse parole «è un concetto dal duplice significato: la saggezza che si riferisce all'uso della tecnologia digitale per accedere al potere della conoscenza in una misura superiore a quanto consentito dalle nostre potenzialità innate; e quella che si riferisce all'uso avveduto della tecnologia per migliorare le nostre capacità» (Prensky, 2010, pag. 18).

Gli strumenti digitali possono estendere e arricchire le nostre capacità cognitive, in molto modi. *L'Homo sapiens digitale* deve includere sia il digitale, sia il saggio ed è tale in quanto accede al potenziamento digitale per integrare le proprie capacità innate e utilizza questo potenziamento per attuare un processo decisionale più saggio. L'interazione tra mente umana e tecnologia digitale dà vita al saggio digitale.

Roberto Casali, nell'articolo *La ballata dei nativi digitali*, non crede all'esistenza dei Nativi