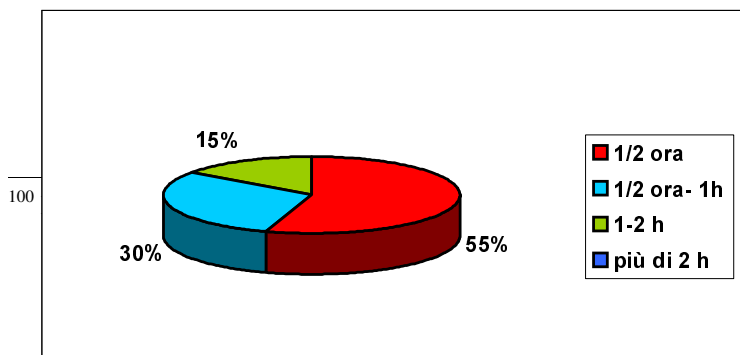


## 2.4. Fasce orarie, frequenza e durata del collegamento

Dalla ricerca di Bertolini affiora un ritratto dei piccoli utenti della Rete equilibrato e, in generale, privo del fanatismo e della degli eccessi che molti temono.

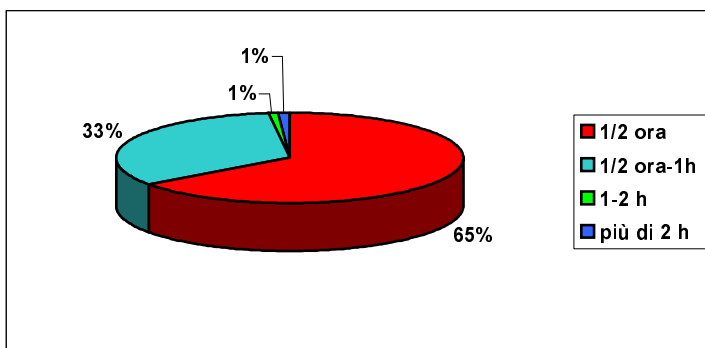
Però, in relazione alla frequenza con cui accedono ad Internet, risultano meno moderati di quanto credano i genitori: si collegano, infatti, due o tre volte la settimana, non una sola volta e non necessariamente durante il week-end, come credono, invece, gli adulti.<sup>100</sup> Come mostra il grafico 11, in media un collegamento dura poco più di mezz'ora (55%); nel 30% dei casi varia dalla mezz'ora ad un'ora; mentre nel 15% si arriva fino a due ore di collegamento.

**Grafico 11 Durata del collegamento (risposte dei minori)**



Fonte: Servizio Iperbole, 1999

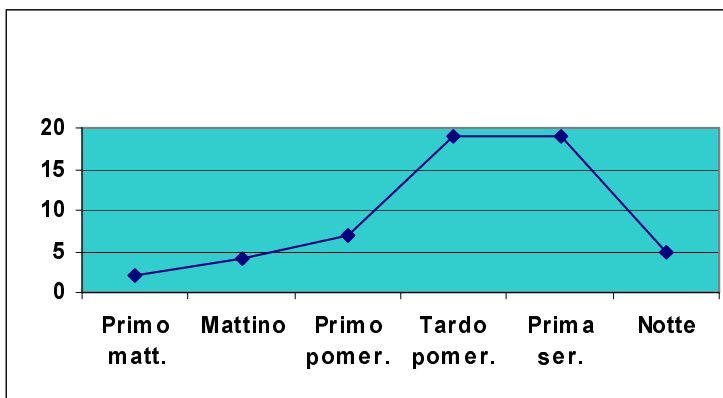
### Grafico 12 Durata del collegamento (risposte degli adulti)



Fonte: Servizio Iperbole, 1999

La fascia oraria preferita per i collegamenti è quella del tardo pomeriggio, immediatamente prima di cena, e prosegue per tutta la prima serata. Colpisce il numero dei bambini che si collegano di notte, dopo le 22,30 (il 7,8%). Evidentemente, lo spostamento verso le fasce serali è da ricondurre al costo ridotto delle tariffe telefoniche urbane in quelle ore.

### Grafico 13 Orari dei collegamenti



Fonte: Servizio Iperbole, 1999

Il tempo dedicato a Internet non è sottratto ai media tradizionali. Unica eccezione è la fascia oraria del tardo pomeriggio o del pre-sera in cui Internet entra in diretta concorrenza con la tv e, almeno apparentemente, le sottrae ascolti.

La tv resta per i bambini la forma di passatempo principale o un più semplicemente un sottofondo ad altre attività.<sup>101</sup> Il mezzo televisivo copre una sezione cospicua della giornata-tipo: quasi un bambino su due trascorre fra

---

<sup>101</sup> Convegno Eurispes, *op. cit.*

le due o tre ore al giorno davanti al piccolo schermo, mentre una porzione superiore al 15% dedica a questa attività un tempo ancora maggiore. Un terzo del campione, viceversa, passa il pomeriggio in altre occupazioni e per questo gruppo la fruizione televisiva non supera un'ora giornaliera.<sup>102</sup>

A testimonianza della centralità della televisione nella vita quotidiana dei minori, si consideri il fatto che coloro che affermano di non vedere la televisione per nemmeno un'ora al giorno sono una quota minima del totale (il 2%).<sup>103</sup>

<b>Nemmeno un'ora</b>	<b>2,0</b>
<b>Un'ora</b>	<b>29,6</b>
<b>Due o tre ore</b>	<b>45,6</b>
<b>Fino a cinque ore</b>	<b>8,5</b>
<b>Più di cinque</b>	<b>7,9</b>
<b>Non risponde</b>	<b>6,4</b>
<b>Totale</b>	<b>100,0</b>

**Tab. 8 Tempo giornaliero trascorso dai bambini davanti la tv**

Fonte: Eurispes, 2000

---

<sup>102</sup> Ibidem.

<sup>103</sup> Ibidem.

Secondo un'interessante ricerca condotta da una ricercatrice svedese, Ulla Johnsson-Smaragdi, su dieci paesi – dalla Spagna alla Svezia, da Israele alla Germania – in Italia il consumo dei mass-media fra i minori è in linea con la media europea: i bambini dai 9 ai 16 anni vi trascorrono circa 4 ore e 15 minuti al giorno.<sup>104</sup> In tutti i paesi, la tv resta di gran lunga il mezzo preferito per trascorrere il tempo libero. Perfino i bambini più impegnati (solo il 3% del totale), che passano all'incirca un'ora e mezzo al giorno sui libri, trascorrono comunque più tempo davanti al piccolo schermo (quasi due o tra ore). Anche gli appassionati di PC e videogiochi (che giocano almeno per due ore e mezzo) passano quasi lo stesso tempo davanti al televisore. In Europa, insomma, *tutti e ovunque guardano la tv* ogni giorno. L'arrivo dei new media non ne ha diminuito il consumo. Piuttosto, l'uso di PC e le nuove tecnologie si è aggiunto a quello del piccolo schermo, in un trend di crescente individualizzazione e specializzazione negli stili di consumo. D'altra parte,

---

<sup>104</sup> Censis, *Ricerca Media e minori nel mondo*, 2001.

secondo la ricerca Censis sull'uso dei media nelle famiglie italiane, solo il 37,3% degli adolescenti (tra i 14-17 anni) usa il computer tutti i giorni e solo il 10,8% si collega a Internet. Quelli che accendono la tv, invece, sono praticamente tutti: il 92,2%.<sup>105</sup>

L'indagine di Bertolini, inoltre, mostra come sia infondata l'idea che Internet possa rubare tempo prezioso ai ragazzi o addirittura portarli all'isolamento e ad una povera socializzazione. Tale idea è condivisa da Fiorentino, il quale scrive:

Il computer si delinea come opportunità, come spazio inclusivo piuttosto che come spazio dell'esclusione, come luogo di connessione più che dell'isolamento. Spazio del nuovo protagonismo infantile, spazio di Alice, luogo delle meraviglie, micromondo animato, che coinvolge tutti i mezzi e tutti i sensi per entrare in contatto con la realtà. Spazio dove il bambino costruisce attivamente, avvia una produzione testuale che è in relazione con suoni e immagini, anima una superficie fatta di parole, colori, animazioni.<sup>106</sup>

A tale conclusione perviene anche Morcellini, che scrive:

---

<sup>105</sup> Ibidem.

<sup>106</sup> G. Fiorentino, *op.cit.*, p.76.

E' proprio questa cresciuta padronanza delle opportunità di scelta che sembra connotare i processi di socializzazione "non verticale" messi in atto dagli adolescenti nel corso degli anni novanta, pur non alterandone la natura inevitabilmente connessa ad un modo di procedere "per tentativi ed errori".<sup>107</sup>

Anche parallelismo con la tv non sembra reggere del tutto, in quanto incidono moltissimo le diverse caratteristiche del mezzo e il modo in cui lo vivono i bambini. La maggior parte di loro dichiara, infatti, di preferire la *vecchia* televisione per distrarsi e passare il tempo quando sono soli. Bertolini, interpretando tale preferenza verso la tv, scrive:

Con la televisione non si fa altro che schiacciare un bottone e fa tutto da sola.

Con il computer, e in particolare con Internet, le cose sono molto diverse. Non soltanto per farlo funzionare occorrono una serie di operazioni che richiedono attenzione, ma poi è necessario mettersi con lo strumento in un rapporto per così dire reciproco: per ottenere risposte significative, lo si deve interrogare con intelligenza, e

---

<sup>107</sup> M. Morcellini, *La tv fa bene ai bambini*, Roma, Meltemi, 1999, p.45.

questo rappresenta o richiede un impegno personale che non è per nulla rilessante.<sup>108</sup>

La fruizione televisiva non è da considerarsi, dunque, una vera e propria attività, quanto un uso di un tempo dilatato e, spesso, vuoto.<sup>109</sup> Morcellini osserva:

Con la televisione non si stabilisce un legame serio ed emotivamente coinvolgente come fanno gli adulti. La televisione è piuttosto una “non scelta”: ci si lascia andare al flusso, si è “lì davanti invece di essere altrove”.<sup>110</sup>

L’investimento emozionale riguarda, il più delle volte, una sezione limitata del tempo complessivo (*quel* particolare programma) mentre per il resto, il tempo televisivo è distratto e parzialmente coperto da altre attività. E’ possibile distinguere fra un *nucleo forte* dell’offerta dei vari palinsesti, coinvolgente e capace di attirare profondamente i piccoli fruitori, e una porzione

---

<sup>108</sup> P. Bertolini, *op. cit.*, pp.114-115.

<sup>109</sup> Atti convegno Eurispes, *op. cit.*

<sup>110</sup> M. Morcellini, *La tv fa bene ai bambini*, Roma, Meltemi, 1999, p.43.

rimanente che svolge solo un'attività di sottofondo o di *baby-sitting*.<sup>111</sup>

A tal riguardo, si può operare un raffronto fra la fruizione televisiva e l'utilizzo di un altro mezzo tecnologico come il computer. A differenza del piccolo schermo, il computer si qualifica come una tecnologia che richiede, nella maggior parte delle attività, un investimento totale del soggetto e un particolare spirito di conoscenza e di scoperta.<sup>112</sup>

L'analisi dell'organizzazione del tempo rappresenta un indicatore efficace sia della struttura cognitiva dei minori, sia di molteplici elementi connessi al contesto di riferimento.<sup>113</sup> Attraverso lo studio della scansione temporale, è possibile cogliere preziosi elementi di conoscenza della *zona grigia* che sta fra il mondo dei grandi e quello dei piccoli. Il tempo di vita del minore è, da una parte, *colonizzato* dall'organizzazione strutturale degli adulti, ma, allo stesso tempo è rinegoziato dagli

---

<sup>111</sup> Ibidem.

<sup>112</sup> Atti convegno Eurispes *op. cit.*

<sup>113</sup> Ibidem.

stessi bambini, che individuano spazi di libertà. Esauriti gli obblighi scolastici, il giorno-tipo del minore si dipana nelle mura domestiche, in attività più o meno standardizzate e routinarie, che vedono alternarsi la figura dei genitori con quella di fratelli e amici. In tale organizzazione del tempo si colloca anche la fruizione dei media: per il minore, Tv e Internet non sono altro che *supplenti* di una compagnia intermittente. I media sono contenitori che permettono di strutturare e riempire l'articolazione del tempo. E tali aspetti sono connessi proprio ai delicati equilibri familiari, alla presenza dei genitori o di altre figure parentali, alla capacità di stimolo verso altre espressioni ludiche, attive e partecipative.<sup>114</sup>

L'atteggiamento dei ragazzi verso la Rete non ha nulla dell'entusiasmo acritico. Al contrario, nelle loro parole non risuona alcuna forma di eccesso nell'utilizzo del medium.

---

<sup>114</sup> Ibidem.

Nonostante tutto, i *bambini multimediali* dimostrano grande competenza e supremazia nel giostrarsi all'interno della realtà virtuale.

Riguardo a tale predisposizione dei minori all'uso delle nuove tecnologie, Morcellini scrive:

Sono loro, in massima parte, i rivoluzionari informatici – allevati a televisione e videogiochi – che cercano una ridefinizione dei linguaggi sociali. Sono loro i più pronti ad oltrepassare la soglia che separa la condizione di spettatore a quella di attore. Sono loro i più motivati ad abbandonare la sicura sponda del testo sequenziale per la navigazione nel mare aperto degli ipertesti e della rete.<sup>115</sup>

Quella dei ragazzi di oggi è la prima generazione che cresce nell'era digitale. Don Tapscott, uno degli studiosi americani più autorevoli in materia di formazione giovanile, la definisce *net generation*. E, riguardo la curiosità che i ragazzi mostrano verso le nuove tecnologie, afferma:

I ragazzi del nostro tempo sono a tal punto immersi nei bit da ritenerli parte del paesaggio naturale. La tecnologia non incute loro più soggezione di un videogioco o di un tostapane. [...] La mia

---

<sup>115</sup> M. Morcellini, *op. cit.*, pp.60-61.

ricerca indica che si sta costituendo una generazione di adolescenti che apprendono in modo interattivo e che sono svegli, esperti dei media, capaci di innovazione e disponibili a collaborare. Una generazione di individui straordinariamente curiosi, sicuri di sé, pronti alla contraddizione, concentrati su un fine, agili nell'adattarsi, ma allo stesso tempo dotati di una forte autostima e di un'impostazione mentale globale.<sup>116</sup>

Alcuni psicologi sostengono che, usando il computer, i piccoli cybernavigatori alimentino più fantasia e intelligenza rispetto ai bambini di un tempo, in quanto sperimentano *un'esperienza altra* del mondo, senza i contesti educativi già noti e dati come immutabili. Infatti, secondo la psicologa Oliviero Ferraris:

[...] I bambini sviluppano capacità percettive e soprattutto l'intelligenza logica, che si basa, appunto, sulla logica. I bambini imparano molto presto ad eseguire operazioni e procedure.<sup>117</sup>

Caterina Cangia, esperta di tecnologie didattiche per bambini, sintetizza così gli obiettivi potenziali da poter

---

<sup>116</sup> D. Tapscott, *Critici, smalzati, sicuri di sé, vogliono imparare divertendosi*, in *Telema* n. 24, Primavera 2001.

<sup>117</sup> A. Oliviero Ferraris, *Così il computer aiuta i bambini a crescere*, in [www.mediamente.rai.it/biblioteca](http://www.mediamente.rai.it/biblioteca).

raggiungere mediante l'ausilio di un ambiente di apprendimento multimediale:

A livello motivazionale soddisfa il bisogno di riuscita e di successo e il bisogno di esplorazione; gratifica perché permette di seguire con il proprio passo l'apprendimento; è stimolo all'attenzione esterna per la novità, l'intensità del colore, del movimento e del suono; ed è stimolo all'attenzione interna, per l'organizzazione del contenuto; rende protagonisti, perché fa scoprire, porta a stimarsi e ad avere sicurezza.<sup>118</sup>

Ma, contro il rischio che i giovani si lascino ingannare dalla sensazione di onnipotenza che trasmette il mondo virtuale “a chiunque lo prenda troppo sul serio”,<sup>119</sup>

Carotenuto ammonisce:

Lasciare un ragazzo, poco più che dodicenne, incontro all'illusione onnipotente che dentro a una scatola di microcip e circuiti ci sia il segreto della felicità, del successo e della ricchezza, significa

---

<sup>118</sup> C. Cangini, “Guida per l'insegnante”, in *The Jungle World*, Firenze, Giunti Marzocco, pp. 23-24.

<sup>119</sup> A. Carotenuto, *Apprendere la telematica resti un gioco e una scoperta*, in *Telega*, n.24, Primavera 2001, p.1.

renderlo schiavo anzitempo della sterile logica del consumo, che dissipa cose, energie, ma anche le persone.<sup>120</sup>

---

<sup>120</sup> A. Carotenuto, *op. cit.*, p.20.