



Francesco Pira appartiene a quella razza di studiosi dei fenomeni connessi alla comunicazione che sa unire, con grande competenza, la dimensione teorica con quella pratica. I suoi principali lavori nascono quasi sempre da un'attenta analisi delle questioni e da una capacità di condurre ricerche di grande valore. È di questi giorni una sua ricerca, che sarà alla base di un libro, scritto a quattro mani con Vincenzo Marrali, primario emerito di pediatria, dal titolo "Infanzia, media e nuove tecnologie". In attesa di leggere il nuovo lavoro di Pira, mi sembra interessante una prima analisi della ricerca condotta nel 2006 su di un campione di 1212 bambini tra gli otto e gli undici anni, scelti tra diverse Regioni (Friuli, Veneto, Toscana, Abruzzo, Campania, Sicilia). Come spesso capita quando si abbandona il cielo delle teorie e ci si misura con la realtà, entrano in crisi molte certezze e si modificano moltissimi luoghi comuni. Intanto, la ricerca ci informa che le trasmissioni televisive preferite dal campione considerato sono: Camera Café e Striscia la notizia. Inoltre, che il tempo medio giornaliero che i bambini trascorrono a videogiocare è di un'ora e cinquantacinque minuti. L'89% di loro ha un computer e il 60% naviga in internet. Il 61% possiede un cellulare e il 58% spedisce quotidianamente da uno a tre sms. Il 72% dichiara di utilizzare normalmente i videogiochi, mentre le bimbe ormai preferiscono a Barbie la Play Station. Infine, il 39% legge più di dieci libri nel corso di un anno. Il valore di questa ricerca è del tutto evidente. Essa rappresenta un importante contributo a capire come nel nostro Paese il rapporto tra infanzia e nuove tecnologie stia cambiando e, soprattutto, la qualità di questo cambiamento.. I bambini oggetto della ricerca non solo sono ad anni luce dalla nostra infanzia, ma sono già lontanissimi dai loro coetanei dell'inizio degli anni '90. L'uso della televisione, del videogioco, del cellulare e del computer (non so se questa sia la logica successione dell'interesse dei piccoli e delle sinergie che collegano questi media) non sono solo un nuovo modo di giocare o un diverso metodo di studiare ma indicano come queste generazioni comunicheranno con gli altri e rappresenteranno se stesse. Infine, la ricerca ci conferma, senza dubbio alcuno, che la dimensione digitale è ormai una componente fondamentale del secolo appena iniziato. Cosa si dovrà fare per non rendere le nuove generazioni passive consumatrici non solo di giochi ma anche di informazioni e tecnologie è l'impegno che sta di fronte ad educatori, studiosi, amministratori, Istituzioni, alle famiglie e, per gli inevitabili riflessi sulla società del domani, anche alla comunicazione pubblica. A tutte queste realtà spetta lo sforzo maggiore per renderli davvero cittadini "consapevoli" e "attivi" nel futuro digitale prossimo venturo. Anche per questo, il lavoro di studio e di ricerca di Francesco Pira rappresenta una guida preziosa per meglio esplorare il mondo nuovo che ci ostiniamo ad

Media e bambini.

Di Alessandro Rovinetti

Mercoledì 31 Gennaio 2007 11:14

osservare ancora da troppo lontano ma nel quale, come dimostrano i dati analizzati, i nostri figli e nipoti si sono già addentrati.