
I nuovi saggi del terzo millennio

Autore: Giulio Meazzini

Fonte: Città Nuova

Nonna Lina, ottant'anni, legge al nipote di cinque il Libro della giungla. Ogni volta che nella storia appare il nome dell'orso, la nonna legge Baloo e il nipote ribatte: Balù. Alla quarta o quinta interruzione, la nonna, con sguardo dolce e ironico allo stesso tempo, spiega al nipote: Ehi, amico, guarda che qui c'è scritto Baloo! . E il nipote, senza minimamente scomporsi, ribatte: Sì, ma è inglese e si legge Balù!. Ragazzi La tecnologia avanza. Veloce. Con manuali di istruzioni che nessuno legge. Impatti crescenti sulla vita di ogni giorno. Termini quasi sempre in inglese. Continue novità, sempre più sofisticate, che diventano immediatamente status symbol. Non hai l'ultimo modello di cellulare? Sei out (cioè isolato, fuori dal giro). Non sai cos'è un Ipod? Appartieni evidentemente alla vecchia generazione. Non conosci il linguaggio sintetico degli sms? Non puoi comunicare. Non parli inglese? Sei senza speranze. Nessuno è in grado di prevedere il futuro; non dico quello tra cinquanta o cent'anni, ma nemmeno tra cinque. La velocità di penetrazione delle nuove tecnologie è esponenziale, più veloce della capacità di assimilazione e maturazione della società umana. Ne consegue che se il gap (salto) culturale tra noi e i nostri figli è già grande, quello tra le due generazioni successive, i nostri figli con i loro figli, sarà impressionante. È una novità assoluta: per la prima volta nella storia dell'umanità i genitori non sono in grado di dare consigli a figli e nipoti, non conoscono a sufficienza questi nuovi strumenti di comunicazione e vita sociale, non hanno quindi l'esperienza che è sempre servita ad indirizzare le nuove generazioni evitando, almeno in parte, di ripetere errori già sperimentati nella storia. Se un adulto vuole sapere cos'è e a cosa serve un sito Internet può fare un corso o leggersi con fatica un manuale, ma è molto più semplice chiederlo ai figli, o meglio ai nipoti, che queste tecnologie le bevono con il latte e le usano con naturalezza. È probabile quindi che i ragazzi, i giovani, debbano fare da soli. È la sfida del futuro, questa volta senza rete. I nuovi saggi del terzo millennio sono loro, dovranno diventarlo loro. Per forza, visto che nessuno sembra poterli aiutare. Adulti Il comportamento degli adulti di fronte alle nuove tecnologie si può schematizzare in due situazioni tipiche: per mostrarsi moderni e al passo coi tempi, regalano volentieri ai nipoti le ultime novità digitali (Ipod, Psp, cellulare Umts, ecc.), senza curarsi minimamente dell'impatto che potrebbero avere sul ragazzo o la sua famiglia. Salvo poi, appena tornati nel mondo degli affari, fare fatica a concepire un mondo di servizi gratis su Internet, e ostinarsi a studiare mezzi complicati e vecchi per controllare le copie digitali di canzoni o film, invece di cercare nuove vie, adatte ad un mondo digitale, per ottenere un giusto guadagno per autori ed editori, ad un giusto prezzo per gli utenti. Con questo approccio gli adulti rischiano seriamente di essere tagliati fuori. Ma è possibile lasciare i ragazzi da soli? Alcuni piccoli fatterelli, significativi. Nel terzo millennio a scuola per copiare un compito in classe si fa così: il bravo di turno fotografa il proprio compito con il cellulare e poi lo invia al telefonino del compagno più somaro, tre file più indietro, tramite connessione Bluetooth (vedi glossario). Semplice, silenzioso e soprattutto a prova di controllo del professore che magari non sa nemmeno cos'è una connessione Bluetooth. Un'altra scuola: il professore di arte arriva con portatile e proiettore collegato e fa lezione mostrando foto, modelli dinamici e particolari dei monumenti di cui parla agli studenti attentissimi e interessati. Al momento dell'interrogazione una studentessa si avvicina con la propria chiavetta Usb su cui ha raccolto altro materiale interessante che mostra alla classe; il professore, molto contento, le chiede di poter arricchire il materiale di lezione a disposizione di tutti con il suo contributo. Sempre a scuola: molte ricerche chieste dai professori agli alunni si risolvono con la presentazione di qualche pagina scaricata acriticamente da Internet, senza approfondimento e senza fatica. Nel frattempo in America sembra ormai che il tatuaggio sia roba superata; per essere alla moda bisogna essere chippati, ossia

farsi impiantare sotto la pelle della mano un minuscolo chip con cui aprire automaticamente la porta di casa, accendere apparecchi elettrici, scambiare dati con gli amici, in una parola essere identificabili elettronicamente in rete. Aria nuova in famiglia Piccole notizie, in mezzo a tante altre che fanno intuire come i nuovi mezzi di comunicazione possano essere potenti strumenti di condivisione, ma anche rendere sempre più soli. Creano facilmente comunità e gruppi di interesse in rete, ma possono anche diventare una droga fatta di dipendenza da videogiochi, di notti passate a chattare in un mondo di sconosciuti, di pornografia virtuale e cose del genere. Per non parlare dei rischi per la democrazia e la libertà, visto che in rete è più facile controllare le persone, e le loro preferenze politiche, religiose, sociali e sessuali. Più in generale possiamo dire che la cultura di una società non si improvvisa con quattro scarichi da Internet, o quattro messaggi sul cellulare. È l'insieme di regole e principi condivisi, incluse credenze, atteggiamenti, valori, ideali e soprattutto storia di quel popolo. Quindi gli adulti servono, anche nel nuovo futuro tecnologico, perché gli strumenti e le tecnologie cambiano, ma i valori su cui si basa la convivenza umana no. E sui valori l'esperienza ce l'hanno loro: la storia degli ultimi secoli ha insegnato parecchio, in modo anche doloroso e niente va dimenticato. Dunque collaborazione ci deve essere, ma cambiando i ruoli, o almeno ridimensionando certe differenze: da parte degli adulti ci vorrà più umiltà, capacità di ascoltare e di dialogare, sapendo di non avere le risposte già pronte per tutti i problemi, ma di poterle e doverle trovare solo insieme ai giovani. Per cui dovranno parlare di questi argomenti, perdere tempo, farsi spiegare le novità, giocare con loro e dialogare, dialogare, dialogare. Da parte dei giovani ci vorrà ancora fiducia negli adulti e sul loro indispensabile contributo. Solo insieme sarà possibile gestire il futuro, capire e sfruttare al meglio le potenzialità positive di questi nuovi mezzi, che sembrano quasi fatti apposta per la crescita della società umana. Serve aria nuova in famiglia. E nella scuola, e nella società. Un'intesa e una collaborazione nuove tra le generazioni, un rispetto fatto di un amore più concreto, flessibile e aperto. Aperto al futuro, naturalmente. Nonni Non mi sono dimenticato di nonna Lina e di tutti i nonni. Sperando che facciano parte della famiglia e non siano confinati e dimenticati in qualche ospizio, la loro presenza è essenziale in famiglia e in società, soprattutto oggi. Nel mondo che stiamo costruendo è facile perdersi nella realtà virtuale: se navigo tutta la notte su Internet, se chatto e mando sms invece di parlare, se ascolto musica ad alto volume, se indosso casco e pelle interattiva e mi perdo nel mondo virtuale inventato da qualche sconosciuto, posso perdere il contatto con la realtà. Sia quella dei prati, del traffico e del cielo stellato, sia quella delle persone in carne ed ossa. Posso farlo, ma prima o poi devo uscire e affrontare il mondo reale che mi aspetta con tante opportunità, ma senza sconti, con problemi, sfide e rischi per niente virtuali. E magari scopro che non so più conversare o scherzare con naturalezza, sono disadattato, impacciato con il mio corpo, incerto se stare in silenzio, agire o pregare. Il motivo è che queste nuove tecnologie influenzano profondamente sia la formazione del sé, della coscienza della persona, sia il modo di relazionarsi con gli altri. Per fortuna ci sono i nonni. Saldamente ancorati alla realtà. Che ci parlano senza fretta, dolcemente ma tenacemente, delle cose che contano, dei ricordi, della storia, dei dolori e delle gioie della vita, del mondo reale, e di quello che ci aspetta lassù. Miniglossario per capire di cosa parlano i nipoti Blog - diario in rete, per condividere liberamente i propri pensieri, idee e creatività, interagendo in modo diretto con gli altri blogger. Può essere facilmente pubblicato e aggiornato sul proprio sito e letto da chiunque nel mondo abbia un pc e sia connesso a Internet. Bluetooth - modalità di comunicazione senza fili tra cellulari, computer e altri apparecchi digitali, su distanze entro i 10 metri. Ogni sistema cerca nei dintorni altri apparecchi che abbiano attiva l'interfaccia e cerca di mettersi in comunicazione. Browser - programma per pc che consente la navigazione su Internet. I più famosi sono Explorer, Netscape e Firefox (gratuito). Cavetto Usb - collega il cellulare o il lettore Mp3 o la macchina fotografica digitale al computer per trasferire canzoni, foto, riprese, numeri di telefono, tutti in formato digitale. Successivamente il computer, tramite il masterizzatore, permette di registrare tutto su dvd. Cavetto Firewire - collega la videocamera digitale al computer per scaricare i filmati ed eventualmente memorizzarli su dvd. Permette di controllare la videocamera dal computer. Cavetto Scart - collega la videocamera o la macchina fotografica digitale alla tv per rivedere i filmati e le foto

direttamente sullo schermo del televisore. Chattare - chiacchierare in rete, con persone sconosciute, generalmente in forma anonima. Normalmente la conversazione si basa sullo scambio di messaggi in tempo reale tra molti computer connessi a Internet. Milioni di utenti usano ogni giorno (o meglio ogni notte) questa forma di comunicazione formando comunità dinamiche o sottoculture caratteristiche di determinati segmenti sociali, cercando avventure romantiche o sessuali, ecc. Il fatto di poter comunicare in modo anonimo e senza mostrare il proprio corpo, aiuta alcuni ad aprirsi, rende più soli altri. Può essere pericoloso per i più giovani, vista la piaga della pedofilia. Chiavetta Usb - contenitore di documenti, foto, musica ecc, che si collega del computer per caricare e scaricare i dati. Piccolo di dimensioni, come un accendino, ma grande come possibilità di memorizzazione. Chip - microscopico computer, non più grande di un'unghia. Può contenere dati personali del possessore (nome, indirizzo, medico di famiglia, esenzioni, medicine di emergenza, ecc.), comunicare senza fili con altri computer per segnalare la propria posizione (Rfid), aprire una porta automaticamente tramite scambio di codici di accesso con la serratura elettronica, operare come borsellino elettronico o carta di credito per pagare piccole somme, ecc. È anche contenuto nella schedina che fa funzionare i cellulari e nelle carte intelligenti che si stanno diffondendo in Italia (es. Carta di Identità Elettronica). In pratica è il mezzo per mettere intelligenza ovunque nell'ambiente che ci circonda. Uomo compreso. Dvd - disco con enorme capacità di immagazzinamento di video digitali. Internet - la più grande rete telematica mondiale, che collega milioni di computer in ogni paese del mondo. Definita anche la rete delle reti, perché è costituita da una serie di reti, private, pubbliche, aziendali, universitarie, commerciali, connesse tra di loro, è diventata sinonimo di comunicazione personale, libera, veloce, non mediata, non unidirezionale, gratuita e democratica. Ipod - famoso lettore di musica digitale. Grande come un pacchetto di sigarette, è dotato di cavo di connessione al computer, memoria, cuffia e display. L'ultima versione può riprodurre canzoni, foto, video, podcast e telefilm scaricati da Internet a prezzo contenuto e in modo legale. Lettore dvd - permette di vedere le foto o i filmati memorizzati in un dvd. Di solito viene collegato alla tv con un cavetto Scart per vedere le immagini direttamente sullo schermo del televisore. Lettore Mp3 - permette di ascoltare brani musicali compressi in un formato digitale che ne permetta la fruizione anche sul computer. Masterizzatore - accessorio del computer che permette di registrare su dvd foto, filmati, brani musicali, ecc. Mms - messaggio scambiato tra cellulari, composto da una o più parti multimediali (foto digitali, audio, video). Msn Messenger - strumento per chattare con altre persone che abbiano attivo lo stesso programma: basta aggiungere il loro indirizzo di posta elettronica alla rubrica del programma e da quel momento sarà possibile vedere quando il contatto è connesso e quindi comunicare con lui. È anche possibile utilizzare una webcam per vedersi, o un microfono per comunicare vocalmente. Da usare cum grano salis! Pc - il computer personale di casa. Podcast - registrazione audio o video messa a disposizione, di solito gratuitamente, su Internet. Anche nel sito del Vaticano si possono trovare discorsi del Pontefice liberamente scaricabili. Psp - piccolo strumento portatile, senza fili, per giocare con i giochi virtuali, da soli o in connessione con altri giocatori. Di vari tipi e fornitori, è un vero e proprio centro multimediale senza più la schiavitù dei fili, usata per sfidare se stesso e gli amici ai video giochi. Essendo portatile è più difficile un qualsiasi controllo da parte dei genitori sul tipo di giochi usati e sul tempo trascorso. Per alcuni esperti, un'ora al giorno tutti i giorni può già essere inizio di dipendenza, con danni sia fisici che di capacità di socializzazione. Set-top-box - l'apparecchio (decoder) che serve per ricevere e decodificare il segnale della televisione digitale. Sito web - insieme di pagine, ovvero di documenti, accessibili tramite browser su Internet. Chiunque può costruire un proprio sito e mostrarlo in rete come una vetrina virtuale. Sms - breve messaggio di testo inviato da un telefono cellulare ad un altro, con un costo esiguo. Usatissimo dai giovani per risparmiare il costo della telefonata, ha portato allo sviluppo di un linguaggio sintetico e pieno di abbreviazioni, come quello usato per chattare. Social network - il fenomeno delle reti sociali è nato su ambiti professionale, di amicizia e di relazioni affettive. Internet ha facilitato il proliferare di queste comunità virtuali in tutti i campi. Il browser ultimo nato, Flock, è orientato proprio all'utilizzo dei servizi sociali di Internet (blog, condivisione di dati, aggregazione di news). Rfid - sistema per

controllare la posizione e le caratteristiche di persone, animali ed oggetti, tramite la micro ricetrasmittente incorporata che comunica dati all'apposito lettore fino alla distanza di circa 30 metri. Usato per esempio nei supermercati per tracciare automaticamente la merce che esce e nelle riunioni per sapere quali invitati sono arrivati. Umts - tecnologia per la telefonia mobile, con velocità di trasmissione che permette comunicazione voce, videoconferenza e trasmissione dati. Virtuale - in informatica usato nel senso di simulato, non reale. Quando si parla di esperienze di realtà virtuale di solito si intende l'indossare occhiali speciali, guanti cuffie e tutto quello che serve per immergere i cinque sensi in un mondo virtuale, progettato e simulato al computer da un autore di mondi, dove l'utente si muove ed ha sensazioni come nella realtà. L'ultimo grido pare sia la pelle elettronica. La realtà virtuale è usata per esempio per imparare a pilotare un aereo o allenarsi ad affrontare situazioni di pericolo. Un altro uso è la simulazione di mondi, facendo la parte di un dio che decide le modalità di sviluppo e di competizione delle creature nel mondo simulato. Wi-max - modalità di comunicazione senza fili tra computer, su distanze fino a 50 km. Wikipedia - enciclopedia in rete, multilingue, a contenuto libero e sempre in evoluzione, redatta da volontari e sostenuta da un'organizzazione non-profit. Chiunque può collaborare inserendo o modificando termini e articoli. Il controllo sulla correttezza delle voci è effettuato dal popolo in rete e dagli organizzatori. Attualmente è pubblicata in oltre 200 lingue differenti, di cui circa 100 attive. La versione inglese contiene ormai 1 milione di parole ed è uno dei siti più acceduti nel mondo. Alcune delle definizioni di questo mini glossario sono prese da Wikipedia, su cui si possono cercare informazioni più complete (it.wikipedia.org). Giulio