

# Comunicare digitale

## La corsa dell'e-book

Il futuro della comunicazione è digitale. A fotografare l'evoluzione della carta stampata è stata recentemente la "Beijing International Book Fair", che a Pechino, dal 30 agosto al 3 settembre, ha ripercorso la storia dell'editoria nella Cina, mostrando una crescita esponenziale del mercato degli e-book.

L'industria editoriale cinese – la prima al mondo per valore di produzione – registra la transizione verso l'editoria digitale, che si stima valere nel 2009 quasi il 40 per cento dell'intero fatturato. Un fenomeno che trova conferma anche nel nostro Paese – che alla fiera cinese ha partecipato con undici fra le maggiori case editrici – dove per Natale è previsto l'arrivo di 4.500 titoli in versione e-book, pari all'8-9 per cento delle novità.

Un incremento dovuto probabilmente alla maggiore fruibilità dei libri elettronici che spinge a leggere di più, come rileva una ricerca resa nota dal Wall Street Journal: chi possiede un lettore elettronico legge in media 2,6 libri al mese contro l'1,9 di un lettore di libri stampati. Indagine che tra l'altro conferma il trend in crescita del settore: nei primi sei mesi del 2010 le vendite di libri elettronici sono aumentate del 183 per cento, mentre quelle di libri cartacei non hanno subito rilevanti variazioni.

Un dinamismo che non è sfuggito alle aziende, che oggi per una inserzione pubblicitaria su giornali scaricabili su iPad sono disposte a pagare fino a cinque volte l'ammontare speso per apparire sui tradizionali siti Internet. Forse perché – secondo Nast Media Group – i lettori trascorrono più tempo sulle versioni iPad che su quelle web delle stesse pubblicazioni. Ma il web si allea sempre più anche alla tv, al servizio dell'utenza e in nome di una crescente interconnessione dei sistemi: se dagli Usa è in arrivo un software che consente di selezionare da Internet i programmi tv, in Italia il 30 agosto abbiamo assistito alla prima trasmissione di un tg in diretta su You Tube, quello di La7 del neo direttore Enrico Mentana, che l'ha definita una «rivoluzionaria collaborazione». ■



### VIDEOGIOCHI

#### I giovani preferiscono i non violenti

I giovani non amano i videogiochi violenti, ma preferiscono i giochi di sport, fantascienza, simulazione e guida, meglio se in compagnia. Lo dice uno studio dell'ateneo La Sapienza di Roma condotto su 220 studenti, maschi e femmine, dalla terza media all'università. Secondo i dati, i giochi violenti sono apprezzati solo dal 47 per cento degli intervistati, il 34 per cento si dice contrario e il 19 per cento ama un "pizzico" di violenza ma solo contro mostri e alieni. E c'è di più: i videogiochi non monopolizzano il tempo dei giovani, che preferiscono fare sport o stare con gli amici.

### FUMETTI

#### Disegnare la pace

Aperte le iscrizioni a "Matite per la Pace", il concorso nazionale per giovani fumettisti. Giunto alla VI edizione, e promosso dal Comune di Firenze, la Scuola internazionale di Comics ed Emergency, con testimonial il disegnatore Vauro, il concorso, gratuito, si rivolge a giovani dai 14 ai 35 anni. Tra i premi due borse di studio per corsi gratuiti presso la Scuola internazionale di Comics. Iscrizioni entro il 2 ottobre. [www.scuolacomics.it](http://www.scuolacomics.it)

### NATIVI DIGITALI

#### Università e cyberspazio

A Torino, a fine giugno, un convegno sul futuro dell'insegnamento indirizzato ai "nativi digitali": 2 miliardi di giovani, nati dal 1980, cresciuti a pane e Internet. Secondo gli esperti le loro connessioni neuronali sarebbero diverse da quelle dei fratelli maggiori nati negli anni Sessanta e diverse le potenzialità di apprendimento. Urge – dicono – l'aggiornamento di metodi e strutture didattiche per sfruttare le potenzialità delle tecnologie digitali: con wi-fi, wikipedia, google-map e social network.