



Associazione italiana  
per l'educazione ai media e alla comunicazione

Summer School Corvara 2008

Tavola Rotonda  
**Michele Tortorici**

## **I media e una competenza chiave per l'Europa: la competenza digitale**

---

*Michele Tortorici*

C'è stata negli ultimi cinquant'anni – e c'è ancora – la tendenza a vedere nella velocità il carattere precipuo dei new media. Nell'«era elettrica» di cui parla McLuhan l'estensione del globo si riduce proprio grazie alla velocità:

L'elettricità ha ridotto il globo a poco più che un villaggio e, riunendo con repentina implosione tutte le funzioni sociali e politiche, ha intensificato in misura straordinaria la consapevolezza della responsabilità umana. È questa componente centripeta che modifica la posizione dei negri, degli adolescenti e via dicendo. Non è più possibile *contenere* politicamente questi gruppi sociali entro limiti determinati; essi sono ora, grazie ai media elettrici, *coinvolti* nella nostra vita, come noi nella loro<sup>1</sup>.

Quasi quarant'anni dopo, quando possiamo dire di essere passati dall'era «elettrica» a quella «digitale» (e cominciamo quindi a parlare di un mondo che ha bisogno della nuova «competenza digitale»), non uno studioso di comunicazione, ma Bill Gates, pur in un contesto molto diverso e, per certi aspetti, più complesso, sembra ripercorrere le stesse riflessioni di McLuhan quando affronta il concetto di «sistema nervoso digitale» a proposito delle strutture di comunicazione necessarie in una azienda:

Si tratta, per un'azienda – scrive Gates –, dell'equivalente del sistema nervoso umano: fornisce un flusso ben integrato di informazioni nel luogo giusto dell'organizzazione e al momento opportuno; è costituito dai processi digitali che permettono a un'azienda di percepire le condizioni ambientali e di reagire ai mutamenti [...]; si distingue da una semplice rete di computer per l'accuratezza, l'immediatezza e la ricchezza di informazioni fornite ai knowledge workers e per la capacità di giudizio e la collaborazione rese possibili dalle informazioni ricevute<sup>2</sup>.

Qualche anno dopo, uno studioso anch'egli di un campo diverso da quello della comunicazione, l'economista liberal, Thomas L. Friedman trae conseguenze ancora più estreme dal ragionamento di McLuhan affermando senza mezzi termini, nel titolo stesso di un suo libro, che «il mondo è piatto»<sup>3</sup>. Tra le «dieci forze appiattitrici»

---

<sup>1</sup> M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare* (Trad. it. di *Understanding media*, 1964), Milano, Il Saggiatore, 1995<sup>2</sup>, pag. 11.

<sup>2</sup> B. Gates, *Business alla velocità del pensiero*, Trad. it di *Business @ the Speed of Thought*, Milano, Mondadori, 1999, p. 27

<sup>3</sup> Th. L. Friedman, *Il mondo è piatto* (Trad. it. di *The World is Flat*, 2005), Milano, Mondadori, 2006.

che Friedman enumera, una è di carattere politico (la caduta del Muro di Berlino, «quando crollarono i muri e si spalancarono le finestre»), tre hanno a che fare con aspetti di “comunicazione organizzativa” e le altre sei hanno tutte a che vedere con i vari aspetti della digitalizzazione delle informazioni. Tra queste sei forze, il «digitale» in quanto tale viene anzi visto come uno di quelli che Friedman (un economista che, come si sarà già intuito da quel poco che ne abbiamo citato, è molto versato nell'uso delle metafore) chiama «gli steroidi» del processo di appiattimento del mondo: cioè, la decima forza appiattitrice che potenzia i muscoli di tutte le altre.

Citando Carly Fiorina, ex amministratore delegato della HP, Friedman individua così le capacità “steroidi” del digitale:

Grazie alla rivoluzione PC-Windows-Netscape-work flow, ogni contenuto in forma analogica (qualsiasi cosa, dalle fotografie all'intrattenimento, alla comunicazione, alla creazione di testi, al disegno architettonico e alla gestione del sistema di irrigazione del mio giardino) viene digitalizzato e può quindi essere plasmato, modellato e trasmesso su computer, su Internet, su satelliti o attraverso cavi a fibre ottiche.

Come si vede bene, in questa visione del “digitale” c'è ancora molto della visione dell'era “elettrica” e l'aspetto della velocità della trasmissione prevale, ma c'è anche qualcosa di nuovo.

Quello che sto cercando di sottolineare è che la velocità della trasmissione non è, di per sé, una prerogativa dei media dell'età “elettrica” e di quella digitale. Basta leggere questo brano della metà del quinto secolo a.C. :

GUARDIA

Dei ! Vi chiedo di liberarmi da questo tormento, questa guardia che dura da un anno. Dormire qui rannicchiato, sulla reggia degli Atridi, accovacciato come un cane! Ormai so riconoscere le costellazioni degli astri notturni, quali portano l'inverno, quali l'estate ai mortali: i signori luminosi del cielo, so quando tramontano, so quando sorgono.

Anche ora sto all'erta, aspettando il segnale di una fiaccola: un lampo di fuoco da Troia che porti la notizia, l'annuncio che la città è stata presa.

Questo comanda il cuore maschio della signora, questo spera. E io, nella notte inquieta, sto in questo giaciglio umido che non protegge i miei sogni – la paura, non il sonno, mi è vicina, sempre presente e non mi lascia chiudere serenamente le palpebre al sonno – e quando provo a intonare una nenia, a canterellare piano piano – così, con la musica cerco di combattere il sonno – allora piango la disgrazia di questa casa e lamento com'era governata bene un tempo.

Ma dovrebbe arrivare finalmente la liberazione da questa fatica: dovrebbe apparire dalle tenebre la buona novella con la luce del fuoco.

Eccoti, fiaccola! Ecco il bagliore che fa splendere nella notte la luce del giorno e una lunga serie di danze, in Argo, per la grazia di questo evento.

Eschilo, *Agamennone* (459/458 a.C.), Atto I, scena I

Questo brano dell'*Agamennone* di Eschilo ci ricorda che le informazioni potevano correre alla velocità della luce anche molto tempo fa. Si potrebbe aggiungere, dato che oggi è all'ordine del giorno il problema del corretto uso delle tecnologie della comunicazione, che anche molto tempo fa l'uso di queste tecnologie poteva essere “buono” e “cattivo”. Nel caso specifico, come è noto, quella comunicazione alla velocità della luce permise a Clitennestra e a Egisto di preparare con molto anticipo l'assassinio di Agamennone e consentì quindi loro di effettuarlo – per così dire – con la sicurezza del risultato: cioè con il massimo dell'efficacia.

Se, dunque, la velocità non è, di per sé, il fatto *nuovo* che rende *nuovi* i media “digitali” (anche a differenza di quelli “elettrici”), che cos'altro è che li rende tali?

La citazione di Carly Fiorina ci aiuta molto a capire la vera novità, in particolare quando dice che un contenuto digitalizzato può essere «plasmato», «modellato» e, quindi «trasmesso su computer, su Internet, su satelliti o attraverso cavi a fibre ottiche». Il fatto *nuovo*, rispetto al quale bisogna attrezzarsi con nuove competenze, è

appunto questo: i contenuti, una volta che siano stati digitalizzati, non sono altro che "bit"<sup>4</sup>, con tutto ciò che questo comporta.

Scriveva nel 1995 Nicholas Negroponte:

Quando tutti i media saranno digitali – poiché i bit sono bit – si avranno immediatamente due risultati fondamentali.

Primo, i bit si possono mescolare facilmente. Si possono usare e riusare, insieme o separatamente. L'insieme di audio, video e dati viene chiamato *multimedia*; sembra complicato, ma non è altro che una mescolanza di bit.

Secondo, nasce un nuovo tipo di bit – un bit che ti parla di altri bit. Questi nuovi bit hanno tipicamente la funzione delle "etichette", usate dai giornalisti per identificare i loro appunti. Esse sono normalmente usate anche dagli autori scientifici ai quali si chiede di fornire, insieme all'articolo, alcune parole chiave. Questi bit supplementari possono costituire un indice del contenuto o una descrizione sintetica dei dati che seguono. [...] Questi bit non si possono né vedere né sentire, ma danno delle informazioni a voi, al vostro computer o a strumentazioni particolari.

Questi due fenomeni, il mescolamento e i bit che parlano di altri bit, cambiano il panorama dei media in modo così radicale che il video su domanda e la distribuzione di giochi elettronici via cavo costituiscono delle applicazioni banali - la punta di un iceberg molto più profondo. Si pensi alle conseguenze di diffondere uno spettacolo televisivo che includa anche una descrizione della trama leggibile dal computer. Potreste registrarlo in base al contenuto, non all'orario o al canale. Oppure, che dire di una singola descrizione digitale che può generare presso l'utente un programma in forma audio, video o testuale? E se è così facile spostare qua e là questi bit, che vantaggio avranno i grandi produttori di media rispetto a voi o a me?

Essere digitali pone domande di questo tipo. Costituisce anche la premessa perché nuovi contenuti possano nascere da combinazioni completamente nuove di fonti di informazione.<sup>5</sup>

In sostanza, ci fa capire Negroponte, oltre ai vantaggi della immodificabilità e della riproducibilità, il contenuto digitale ne ha almeno altri due: quello che qualsiasi contenuto è espresso in sequenze di bit (byte), quindi, *sempre nello stesso modo*, e quello che il dato digitale può contenere al suo stesso interno un metadato.

Si noti che disponibilità di metadati differenti (da intendere qui come codifiche differenti) porta a differenti interpretazioni: [...] la stringa di 3 byte 01000001 01000001 01000001 può essere intesa come tre caratteri alfabetici (e allora, secondo il codice ASCII, decodificata in "AAA") oppure come i livelli delle tre luci componenti un colore (e allora, secondo la codifica RGB, decodificata in un grigio scuro)<sup>6</sup>.

L'insieme di domande che Negroponte ha cominciato a porre quasi tre lustri fa, piuttosto che trovare soluzioni, sembra far nascere continuamente nuove domande. È per questo, perché i cittadini possano almeno provare a rispondere a queste domande, che parliamo oggi della necessità di una competenza digitale diffusa.

Questa necessità è ancor più stringente se si tiene conto del fatto che l'Europa si è proposta di raggiungere nel 2010 gli obiettivi posti dalla strategia di Lisbona. Tanto per ricordare il senso di questa strategia proprio nel campo specifico del digitale, citerò, una dopo l'altra, due frasi che, nelle *Conclusioni del Consiglio Europeo di Lisbona 2000* non sono contigue:

L'Unione si è ora prefissata un nuovo obiettivo strategico per il nuovo decennio: diventare l'economia basata sulla conoscenza più competitiva e dinamica del mondo, in grado di realizzare

---

<sup>4</sup> Il bit, da *binary digit* ('cifra binaria') si può definire come l'unità minima di informazione e corrisponde alla possibilità di scegliere tra due sole alternative. In informatica le due alternative vengono rappresentate da 0 e 1 e sono quindi leggibili da un circuito elettronico. Per questo motivo il sistema numerico usato per la programmazione dei computer è il sistema binario. Una serie continua di 8 bit è un byte.

<sup>5</sup> N. Negroponte, *Essere digitali* (trad. it. di *Being Digital*, 1995), Milano, Sperling & Kupfer, 1995, pp. 8-9.

<sup>6</sup> N. Rossignoli, *Appunti di cultura digitale*, Milano, Lampi di stampa, 2008

una crescita economica sostenibile con nuovi e migliori posti di lavoro e una maggiore coesione sociale.

[...]

Il passaggio a un'economia digitale, basata sulla conoscenza, indotta da nuovi beni e servizi, metterà a disposizione un potente motore per la crescita, la competitività e l'occupazione. Inoltre sarà in grado di migliorare la qualità della vita dei cittadini e l'ambiente.

Come si può facilmente notare, nel secondo passaggio si dà per scontato che la nuova economia basata sulla conoscenza sarà una «economia digitale». Sul terreno dell'istruzione, la conseguenza è che

un quadro europeo dovrebbe definire le nuove competenze di base da fornire lungo tutto l'arco della vita: competenze in materia di tecnologie dell'informazione, lingue straniere, cultura tecnologica, imprenditorialità e competenze sociali; dovrebbe essere istituito un diploma europeo per le competenze di base in materia di tecnologia dell'informazione, con procedure di certificazione decentrate, al fine di promuovere l'alfabetizzazione "digitale" in tutta l'Unione.

Se, a distanza di otto anni dal Consiglio di Lisbona e a due dal termine allora indicato per raggiungere gli obiettivi posti, questo diploma di base europeo stenta a vedere la luce (ma ha visto la luce, nel marzo di quest'anno, il *Quadro europeo delle qualifiche per l'apprendimento permanente*<sup>7</sup>), si sono tuttavia poste le fondamenta per un percorso comune verso competenze comuni. Nella *Raccomandazione* del 18 dicembre 2006<sup>8</sup>, infatti, il Parlamento Europeo e il Consiglio hanno individuato con chiarezza le "otto competenze chiave per l'apprendimento permanente" per definire un preciso "Quadro di riferimento europeo". Le otto competenze chiave, definite «alla stregua di una combinazione di conoscenze, abilità e attitudini appropriate al contesto», sono quelle di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personali, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione. Esse sono:

1. Comunicazione nella madrelingua;
2. Comunicazione nelle lingue straniere;
3. Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia;
4. Competenza digitale;
5. Imparare ad imparare;
6. Competenze sociali e civiche;
7. Spirito di iniziativa e imprenditorialità;
8. Consapevolezza ed espressione culturale.

Nella stessa *Raccomandazione* il Parlamento e il Consiglio dell'Unione Europea, per quanto riguarda la competenza digitale, danno una serie di indicazioni che precisano in modo assolutamente chiaro la prospettiva da intraprendere:

#### *Definizione*

La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.

#### *Conoscenze, abilità e attitudini essenziali legate a tale competenza*

La competenza digitale presuppone una solida consapevolezza e conoscenza della natura, del ruolo e delle opportunità delle TSI nel quotidiano: nella vita privata e sociale come anche al lavoro. In ciò rientrano le principali applicazioni informatiche come trattamento di testi, fogli elettronici, banche dati, memorizzazione e gestione delle informazioni oltre a una

---

<sup>7</sup> *Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 23 marzo 2008*, G.U. dell'Unione Europea del 6 maggio 2008.

<sup>8</sup> *Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006*, G.U. dell'Unione Europea del 30 dicembre 2006.

consapevolezza delle opportunità e dei potenziali rischi di Internet e della comunicazione tramite i supporti elettronici (e-mail, strumenti della rete) per il lavoro, il tempo libero, la condivisione di informazioni e le reti collaborative, l'apprendimento e la ricerca. Le persone dovrebbero anche essere consapevoli di come le TSI possono coadiuvare la creatività e l'innovazione e rendersi conto delle problematiche legate alla validità e all'affidabilità delle informazioni disponibili e dei principi giuridici ed etici che si pongono nell'uso interattivo delle TSI.

Le abilità necessarie comprendono: la capacità di cercare, raccogliere e trattare le informazioni e di usarle in modo critico e sistematico, accertandone la pertinenza e distinguendo il reale dal virtuale pur riconoscendone le correlazioni. Le persone dovrebbero anche essere capaci di usare strumenti per produrre, presentare e comprendere informazioni complesse ed essere in grado di accedere ai servizi basati su Internet, farvi ricerche e usarli. Le persone dovrebbero anche essere capaci di usare le TSI a sostegno del pensiero critico, della creatività e dell'innovazione.

L'uso delle TSI comporta un'attitudine critica e riflessiva nei confronti delle informazioni disponibili e un uso responsabile dei mezzi di comunicazione interattivi. Anche un interesse a impegnarsi in comunità e reti a fini culturali, sociali e/o professionali serve a rafforzare tale competenza.

È abbastanza facile notare che in questa *Raccomandazione*, dove pure si fa esplicito riferimento alle tecnologie della società dell'informazione (TSI), proprio le tecnologie – e le modalità del loro uso – vengono subordinate, nella indicazione delle conoscenze presupposte, delle abilità necessarie e della attitudine implicata, a quello che possiamo chiamare genericamente un "atteggiamento critico". La conoscenza delle tecnologie informatiche e delle applicazioni software viene infatti congiunta alla consapevolezza delle finalità (creatività e innovazione) per il raggiungimento delle quali le tecnologie stesse costituiscono, letteralmente, un "coadiuvante", mentre determinanti sono la comprensione, da una parte, del ruolo e delle opportunità delle TSI e, dall'altra, degli elementi che rendono valida e affidabile una informazione (un contenuto digitale) disponibile. Anche le abilità necessarie sono centrate sul fine (pensiero critico, creatività, innovazione) e riguardano prevalentemente il trattamento delle informazioni. Per quanto riguarda, infine, l'attitudine implicata, è inutile aggiungere un commento al testo della *Raccomandazione* tanto esso è chiaro e incisivo. Andrà semmai notato, di passaggio (dato che esula dal nostro intento di analisi della competenza digitale in senso stretto), che nei paragrafi relativi alle conoscenze e alle attitudini viene introdotto, in maniera forse un po' troppo repentina, un concetto nuovo, quello dei mezzi di comunicazione interattivi, sul quale già nel dicembre 2006 si sarebbe potuto dire qualcosa di più.

In ogni caso, quello che emerge con chiarezza è che il concetto chiave nella definizione della competenza digitale è "informazione". Volendo andare più a fondo (ma il compito che mi sono prefisso con questo breve contributo è solo quello di stimolare alcune curiosità e di offrire strumenti di base per cominciare a soddisfarle) si potrebbe dire che, paradossalmente, la competenza digitale è centrata sul contenuto, su quel contenuto che nei media digitali sembra dissolversi in sequenze di bit e, invece, è sempre là, con la sua forza e – starei per dire – con la sua fisicità. La competenza digitale è infatti descritta, da una parte, come una sorta di epistemologia applicata, in quanto si occupa dei fondamenti, della natura, dei limiti e delle condizioni di validità del sapere compreso nei contenuti digitali, e, dall'altra – di conseguenza –, come la condizione della riflessione critica e dell'esercizio consapevole della cittadinanza.

Il 2010 è molto vicino, ma sarebbe importante se, per quella data, i sistemi d'istruzione dei paesi dell'Unione Europea – a cominciare da quello italiano – fossero messi nelle condizioni di affrontare una così decisiva prospettiva strategica.