

Quaderni di Comunità

Persone, Educazione e Welfare nella società 5.0

n. 2/2022

IL PRESENTE E IL FUTURO DELLA SOCIETÀ DIGITALE.
LUCI E OMBRE DI UNA INEVITABILE TRANSIZIONE

a cura di

Angelo Del Cimmuto, Fulvio Oscar Benussi



Iscrizione presso il Registro Stampa del Tribunale di Roma
al n. 172/2021 del 20 ottobre 2021

© Copyright 2022 Eurilink
Eurilink University Press Srl
Via Gregorio VII, 601 - 00165 Roma
www.eurilink.it - ufficiostampa@eurilink.it
ISBN: 979 12 80164 47 6
ISSN: 2785-7697 (Print)

Prima edizione, novembre 2022
Progetto grafico di Eurilink

È vietata la riproduzione di questo libro, anche parziale,
effettuata con qualsiasi mezzo, compresa la fotocopia

INDICE

EDITORIALE

Angelo Del Cimmuto, Fulvio Oscar Benussi 13

RUBRICA *EDUCATION* 25

1. Il digitale, dall'emergenza a strumento al servizio del docente per promuovere l'apprendimento
Speranzina Ferraro 27

2. Università: uno sguardo verso il futuro
Concetta Fonzo 35

3. Condizioni che favoriscono la partecipazione degli adulti all'apprendimento e alla formazione
Fulvio Oscar Benussi 41

4. L'UE e le competenze digitali
Angelo Del Cimmuto 47

RUBRICA *EMPOWERMENT DI COMUNITÀ* 59

1. Il mercato del lavoro al tempo della pandemia: le *soft skills* e l'evoluzione tecnologica
Luca Riva 61

2. Empowerment femminile e riduzione del gender gap attraverso le leve del digitale
Lucia de Grimani 67

3. L'interazione mediata dai nuovi media: riscrivere i legami fra le persone con il linguaggio della psicologia sociale <i>Eugenio De Gregorio, Lavinia Cicero</i>	75
4. Come ascoltare realmente gli <i>end users</i> dei servizi, anche in sanità <i>Lia Alimenti, Eliseo Sciarretta</i>	81
SAGGI	87
1. L'Università di fronte alla sfida digitale. L'esperienza italiana nella costruzione dello spazio europeo della formazione <i>Stefania Capogna, Francesca Greco</i>	89
2. Oltre la formazione a distanza. Comunicazione e formazione visiva tra scuola e famiglia <i>Ida Cortoni</i>	127
3. Open virtual training for excellence in skills development. A learning experience to promote quality teaching <i>Maria Chiara De Angelis</i>	151
4. Distanza, presenza, accesso. Oltre le mura e le gabbie digitali <i>Annalisa Buffardi</i>	181
5. Dig4Life – Il DigComp in un <i>serious game</i> per le scuole superiori <i>Michela Fiorese, Angela Macrì, Vindice Deplano</i>	207

APPROFONDIMENTI	225
1. Apprendimento online o istruzione mista: quali classi per il XXI secolo? <i>Sara Romiti</i>	227
2. Una riduzione della spesa sanitaria può migliorare la salute dei pazienti. Esiti di un'inchiesta nazionale <i>Fulvio Oscar Benussi</i>	235
RECENSIONI	243
Individuo e organizzazione. Suggestioni e chiavi d'interpretazione. Arcipelago di saggi, F. Dafano, Aracne, 2014 <i>Giulia Cecchini, Sara Martini</i>	245
Tra sociologia del linguaggio e società digitale, S. Capogna, Eurilink University Press, 2021 <i>Bianca Delli Poggi</i>	251

3. L'INTERAZIONE MEDIATA DAI NUOVI MEDIA: RISCRIVERE I LEGAMI FRA LE PERSONE CON IL LINGUAGGIO DELLA PSICOLOGIA SOCIALE

di Eugenio De Gregorio*, Lavinia Cicero**

L'avvento e il rapido sviluppo delle tecnologie di comunicazione stanno incredibilmente modificando il modo con cui interagiamo con gli altri.

Se pensiamo al semplice gesto di fare una telefonata, chi, fra noi e i lettori, è nato “nel secolo scorso” ricorderà i telefoni pubblici a gettoni, la “rotella” per la selezione dei numeri da chiamare; ma ricorderà anche l'impegno richiesto alla memoria per richiamare quei 6-7 numeri che erano i contatti degli amici, dei familiari.

Pensiamo ad oggi: l'impegno mnestico non è più necessario perché i contatti sono “memorizzati” sullo smartphone e anche per avviare una chiamata, basta un gesto o, meglio, basta trascinare un dito sullo schermo per aprire un mondo di contatti fra i quali scegliere (chiamata, videochiamata, sms, *whatsapp*, *meet*, *chat*, *facebook*: tutto con un semplice tocco sullo schermo).

Partiamo allora da queste semplici esperienze quotidiane per avventurarci fra le trasformazioni più incredibili (e preoccupanti) degli ultimi 20 anni. Preoccupanti, certo, perché scopriremo che l'avanzamento tecnologico non coincide sempre con l'evoluzione della (qualità della) vita di relazione.

* Link Campus University, e.degregorio@unilink.it.

** Ricercatrice indipendente, docente presso Università per Stranieri Dante Alighieri di Reggio Calabria, laviniacicero@gmail.com.

La presenza e il piacere di esserci

Un primo aspetto da tenere in considerazione è il concetto di “presenza”, l’esserci e il sentirsi in una data situazione. Senza scomodare i grandi teorici che si sono occupati del Sé, della costruzione e delle rappresentazioni dell’identità personale e sociale, è chiaro che il nostro “essere” dentro una situazione risentirà dell’interscambio fra realismo e virtualità di quella esperienza.

Mihály Csíkszentmihályi (1990), uno dei più influenti psicologi contemporanei (recentemente scomparso), ha proposto il concetto di *flow experience* (esperienza ottimale) con applicazioni prevalenti in ambito sportivo ma adattabile a diversi e vari contesti della nostra quotidianità. Per comprendere di cosa si tratta, partiremo proprio dall’idea della “presenza”, la sensazione di esserci, di essere presente e attivo all’interno di una determinata attività. Quando sperimentiamo una particolare sensazione di essere impegnati, di essere presi e presenti, potrebbe capitarci di sentire (anche fisicamente) le emozioni correlate a questa esperienza. Questo è il *flow*, cioè una particolare condizione di appagamento, di soddisfazione, che sperimentiamo quando siamo felicemente immersi nella nostra attività preferita: il tempo si dilata, i pensieri (specie quelli intrusivi) svaniscono, le vicissitudini quotidiane sono relegate fuori da quella contingenza.

Pensate all’atleta che si appassiona all’allenamento per raggiungere un determinato livello di prestazione agonistica. Certo che sentirà la fatica, certo che gli allenamenti saranno tanto più impegnativi quanto più ambizioso sarà l’obiettivo da raggiungere, ma tutto questo sarà bilanciato dalle emozioni positive che arrivano dalla sua attività preferita, portata avanti con motivazione ed entusiasmo. La *flow experience* è una condizione caratterizzata da un elevato livello di concentrazione, dalla sensazione di essere

totalmente immersi in una situazione, di padroneggiarla e dalle annesse emozioni positive; il perseguimento attivo di questa condizione è dunque la ricerca di un equilibrio fra la difficoltà del compito che stiamo svolgendo (*challenge*) e le nostre capacità (*skill*) o quello che pensiamo di poter fare (*autoefficacia percepita*).

Proviamo adesso ad accostare a questa condizione di *flow* un artefatto, cioè uno strumento; in questo caso, avremo una situazione diversa perché l'artefatto, un dispositivo tecnologico, ci consente di entrare in relazione con qualcun altro. È stato dimostrato che in età evolutiva l'interazione frequente e impegnata con le tecnologie apporta nel nostro cervello una condizione del tutto analoga alla *flow experience*. Inoltre, già la sola esposizione ad un'attività ludica può attivare nel cervello umano, ad esempio, tra i vari effetti, un incremento di dopamina, un neurotrasmettitore che è responsabile proprio della motivazione e del comportamento orientato verso la ricerca di ricompense (Berridge e Robinson, 1998) e connesso a quella particolare sensazione di appagamento. Questo meccanismo, che spiega quindi le condotte orientate alla ricerca di "ricompense" piacevoli e il consolidamento delle abitudini umane, si ritrova anche alla base delle dipendenze che, quali modalità purtroppo disfunzionali della "relazione con", ormai riguardano anche le tecnologie e il *gaming* (Giedd, 2012; Kuss, 2013; Weinstein, 2017).

Cosa succede, quindi, quando l'interazione mediata dalle tecnologie ci mette in contatto (in relazione con) altre persone, anche se da remoto?

Come conseguenza di quanto esposto, possiamo parlare in questo caso di *inter-azione situata* (cioè collocata in un contesto specifico, quello reale/virtuale mediato dalle tecnologie); il modello teorico della inter-azione situata prevede che le esperienze ottimali in cui la persona sperimenta la massima sensazione di presenza, di soddisfazione e di motivazione sia mediata da tecnologie

(artefatti), produca una condizione emotiva positiva e sia inevitabilmente svolta alla presenza di “altri” (reali, virtuali, faccia-a-faccia+schermo, e così via in tutte le possibili combinazioni).

Dati di ricerca recenti hanno dimostrato che l’esperienza di *flow* e il modello dell’interazione situata hanno una validità cross-culturale (Delle Fave *et al.*, 2011), cioè sono diffuse in ogni tipo di cultura. Altri studi hanno dimostrato che dopo aver sperimentato questo tipo di situazioni e sensazioni tendiamo a ricercarne ulteriori in successive esperienze, magari incrementando il livello di coinvolgimento. Facciamo un esempio *offline*: un appassionato nella guida di una moto tenderà nel tempo ad aumentare la velocità o vorrà guidare su una pista, proverà a guidare moto più potenti e alla fine sarà così coinvolto in questa attività (sfidante) che difficilmente ne vedrà i limiti (anche propri) e i rischi. In questi casi, la motivazione, la soddisfazione del successo sperimentato, la padronanza del mezzo tecnologico (la moto, nell’esempio) porteranno il nostro motociclista a cimentarsi con situazioni sempre più complesse e sfidanti, riconoscendosi la capacità di farlo, ma senza averne davvero le abilità. È comprensibile come, in questi casi, il disastro sia davvero dietro l’angolo. La teoria dell’inter-azione situata permette, quindi, di prevedere il livello di coinvolgimento di un soggetto all’interno di un’azione con il coinvolgimento di altri: più si sperimenta un elevato livello di *presenza sociale*, maggiore sarà la percezione della propria capacità di comprendere l’altro, entrare in relazione, sentirsi in una condizione di appagamento. Tale sensazione sarà ancora più vivida se mediata da un artefatto (uno strumento) e di conseguenza una persona sperimenterà una *maggiore sensazione di efficacia* quando l’artefatto le consentirà di raggiungere un maggiore coinvolgimento e presenza sociale.

Esiste un flow collettivo?

Ad un ulteriore livello di analisi, Gaggioli *et al.* (2012; 2013) hanno parlato di *networked flow*, una condizione analoga a quella descritta ma a livello di gruppo. Un'esperienza ottimale di gruppo prevede che i membri del gruppo perseguano gli stessi obiettivi e sperimentino le stesse emozioni (positive). Alla base del concetto di *networked flow* troviamo quindi i concetti di presenza e di presenza sociale, che in questo caso rappresenta la sensazione di essere con altri in un ambiente (reale o virtuale). Il *networked flow* si articola poi in alcune fasi specifiche che ne delineano le caratteristiche principali: (a) *l'incontro* (il momento in cui persone si incontrano e condividono esperienze); (b) la *riduzione delle distanze* (le persone si percepiscono come simili e sperimentano una elevata presenza sociale che favorisce la riduzione delle distanze); (c) la *liminalità* (la sensazione che il gruppo sta andando verso una direzione ben precisa, favorita dalla *we-intention*, un sentire comune e senso di identità collettiva). A questo punto il gruppo è pronto per l'avvio di una fase creativa di sviluppo di idee, prodotti, innovazione; in questo momento si avviano le fasi di sviluppo creativo di prodotti/progetti e la capacità di generare innovazione da parte del gruppo è al massimo livello.

Bibliografia

Berridge, K. C. e Robinson, T. E. (1998), «What is the role of dopamine in reward: Hedonic impact, reward learning, or incentive salience?» in *Brain Research Reviews*, 28(3), 309–369 in [https://doi.org/10.1016/S0165-0173\(98\)00019-8](https://doi.org/10.1016/S0165-0173(98)00019-8).

Csikszentmihályi, M. (1990), *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, New York, HarperCollins (trad. it. *Flow. Psicologia dell'esperienza ottimale*, Milano, Roi Edizioni, 2021).

Delle Fave, A. Massimini, F. e Bassi, M. (2011), *Psychological Selection and Optimal Experience across Cultures: Social Empowerment through Personal Growth*, New York, Springer.

Gaggioli, A., Riva, G., Milani, L., Mazzoni, E. (2012), «Networked Flow: Esperienza ottimale e creatività di gruppo», in Muzio, M., Riva, G., Argenton, L. (a cura di), *Flow, benessere e prestazione eccellente. Dai modelli teorici alle applicazioni nello sport e in azienda*, Milano, Franco Angeli, pp. 81-99.

Gaggioli, A., Riva, G., Milani, L., Mazzoni, E. (2013), *Networked Flow. Towards an Understanding of Creative Networks*, New York, Springer.

Giedd, J. N. (2012), «The digital revolution and adolescent brain evolution» in *The Journal of adolescent health: official publication of the Society for Adolescent Medicine*, 51(2), 101–105. Doi.org/10.1016/j.jadohealth.2012.06.002.

Kuss, D. J. (2013), «Internet gaming addiction: current perspectives» in *Psychology research and behavior management*, 6, 125–137. Doi.org/10.2147/PRBM.S39476.

Weinstein, A. M. (2017), «An Update Overview on Brain Imaging Studies of Internet Gaming Disorder» in *Frontiers in psychiatry*, 8,185. Doi.org/10.3389/fpsyt.2017.00185.