

I giovani del 2005: "Esploratori senza frontiere tra opportunità e rischi" Il 6° Rapporto Nazionale EURISPES sulla condizione dell'Infanzia e dell'Adolescenza. (seconda parte)

RENATO MION¹

Parole chiave:
Giovani;
Adolescenti;
Minore;
Media;
Internet;
Tecnologie

1. MEDIA, COMUNICAZIONE E TEMPO LIBERO

Dalla precedente analisi sui fenomeni a rischio della condizione infantile e adolescenziale², il *Rapporto*³ si muove successivamente su dimensioni più positive e propositive, che toccano gli aspetti organizzativi e formativi per la partecipazione del *non-profit* al lavoro di rete per la gestione dell'emergenza nell'infanzia e nell'adolescenza, la presa in carico del minore in una prospettiva di intervento di rete, la necessità di costruire una cultura dell'assistenza per il ritardo mentale orientata allo sviluppo della qualità della vita, lo sviluppo di sane abitudini alimentari nell'adolescenza e il relativo problema del corpo nel suo rapporto con la salute in generale, insieme

¹ Università Pontificia Salesiana di Roma.

² Cfr. MION R., *I giovani del 2005: "esploratori senza frontiere tra opportunità e rischi". Il 6° Rapporto Nazionale EURISPES sulla condizione dell'Infanzia e dell'Adolescenza (prima parte)*, in "Rassegna CNOS", 2(2006) 119-136.

³ EURISPES - TELEFONO AZZURRO, *6° Rapporto sulla Condizione dell'Infanzia e dell'Adolescenza*. Eurispes - Telefono Azzurro, Roma 2005, pp. 960.

ad altri ambiti connessi con i temi più generali della comunicazione mediale, della cultura e del tempo libero, come le comunità virtuali, la nuova alfabetizzazione informatica degli stessi genitori, l'universo delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione in Europa che per la loro attualità ed importanza verremo brevemente a considerare.

Riferendoci al nostro contesto italiano merita una riflessione attenta la seguente tabella sintetica e panoramica della popolazione giovanile italiana non facilmente reperibile in altri tipi di documentazione, che qui riportiamo come quadro comparativo-analitico.

*Minori e adolescenti residenti in Italia al 1° gennaio 2004,
per classe di età e Regione (in V.A.)*

Regioni	0-4 anni	5-9 anni	10-14 anni	15-17anni	Totale
Piemonte	178.797	171.488	173.852	103.030	627.167
Val d'Aosta	5.689	5.214	5.063	3.043	19.009
Lombardia	432.039	404.383	402.929	235.639	1.474.990
Trentino A.A.	52.344	52.123	50.532	28.853	183.852
Veneto	218.535	208.823	207.161	119.968	754.487
Friuli V.G.	48.648	45.859	46.478	26.722	167.707
Liguria	56.809	55.794	58.673	34.138	205.414
Emilia R.	175.303	159.591	157.953	89.759	582.606
Toscana	144.206	137.036	142.115	84.949	508.306
Umbria	34.907	33.538	36.017	21.993	126.455
Marche	64.124	63.734	67.403	40.349	235.610
Lazio	237.941	233.372	250.846	148.306	870.465
Abruzzo	54.565	56.789	64.102	39.276	214.732
Molise	13.174	14.460	16.647	10.486	54.767
Campania	325.411	334.661	377.432	226.952	1.264.456
Puglia	202.634	212.130	238.384	147.726	800.874
Basilicata	27.273	28.805	33.939	21.228	111.245
Calabria	94.373	102.439	122.166	78.273	397.251
Sicilia	254.168	267.796	310.569	187.637	1.020.170
Sardegna	67.099	69.563	82.451	53.476	272.589
Italia	2.688.039	2.657.598	2.844.712	1.701.803	9.892.152

Fonte: Elaborazione di Eurispes (2005) su dati ISTAT, 2004.

1.1. La diffusione delle tecnologie nelle famiglie italiane

Il nostro Paese è in posizione di *leadership* nella capacità di assorbimento delle tecnologie connesse alla telefonia mobile: al 2004, ben l'87% delle famiglie possiede uno o più telefoni cellulari, in rapporto di 2,2 apparecchi per ogni famiglia. Il tasso di penetrazione dei PC è pari al 52%. Internet è presente nel 46% delle famiglie e il 42% ne fa un effettivo utilizzo. La diffusione delle tecnologie innovative in ambito domestico ha assunto, per quasi un decennio e fino al 2003, ritmi assolutamente sostenuti; solo nel periodo 2003-2004, a causa dell'acuirsi della congiuntura economica sfavorevole, si è registrata una flessione dei tassi di crescita nei consumi tecnologici domestici. Le piattaforme tecnologiche più dinamiche sono i *decoder* TV del digitale terrestre, in fase di introduzione sul mercato, il cui acquisto è sollecitato dai recenti contributi statali: nel periodo compreso fra luglio 2004 e febbraio 2005 hanno raggiunto oltre un milione e trecento mila fami-

glie, pari ad un incremento del 204,4%. I collegamenti a banda larga, anch'essi favoriti dai *bonus* statali, crescono nel periodo considerato del 76,3%, seguiti dall'acquisto di fotocamere digitali (42%) e di lettori DVD video (35,3%).

Le famiglie italiane, rispetto ai Paesi più sviluppati, si collocano al *top* nella penetrazione di cellulari personali tradizionali, attestandosi in buona posizione anche per quanto concerne cellulari multimediali e PC. Tuttavia il divario con le famiglie degli altri Paesi più sviluppati si fa forte per quanto riguarda la penetrazione dei collegamenti ad Internet tradizionali e a banda larga, fotografia digitale e lettori DVD, sebbene i recentissimi *trend* di ripresa facciano ben sperare in un progressivo recupero. Per quanto riguarda la *pay-TV* le famiglie italiane sono, invece, in coda alla classifica. Nel 2005 è aumentato di 5 punti percentuali il numero delle famiglie in possesso di uno o più PC: la percentuale infatti è pari al 57% contro il 53% del 2004. Rimane stabile al 42% la percentuale degli utilizzatori di Internet. In particolare il 10% naviga tramite banda larga a consumo, il 7% utilizza la banda larga *flat* e il 25% si connette in modalità *narrow band*.

I giovani italiani: diffusione e percezione delle tecnologie. Solo il 18% degli studenti italiani ha la possibilità di utilizzare un PC a scuola, il 39% di ragazzi non usa ancora il PC e il 70% non accede ancora ad Internet. Una quota crescente di navigatori all'8%, ha meno di 14 anni. I bambini fra i 10 e i 13 anni hanno sviluppato un rapporto particolarmente intenso con la Rete: ben il 62% degli utenti in giovanissima età infatti possiede una connessione Internet domestica. Seguono i bambini fra i 7 e i 9 anni, il 39% dei quali possono godere di un accesso alla rete direttamente a casa contro il 20% dei bambini dai 2 ai 6 anni. Solo il 45% delle bambine può accedere ad una connessione domestica, contro il 55% dei coetanei maschi. Il fine settimana è sempre più il tempo in cui i bambini si dedicano alla navigazione in Internet piuttosto che alla fruizione televisiva pomeridiana. Nel periodo delle scuole medie, il rapporto con la rete si struttura e diviene finalizzato. Internet diventa sempre più una fonte di ricerca di informazioni funzionali agli argomenti trattati a scuola.

Ma il bombardamento multimediale è al centro di un dibattito intenso che vede confrontarsi opinioni spesso opposte circa la capacità delle tecnologie di influire sulla vita dei bambini e degli adolescenti. I detrattori sono concentrati nel sostenere la correlazione fra la fruizione smisurata di sollecitazioni mediatiche e disturbi dell'attenzione e del comportamento, capaci di indurre nei bambini "*hi tech*" un adattamento progressivo, detto *multitasking*, tale da incidere pesantemente sulla strutturazione del loro pensiero critico. D'altra parte, trovandosi innanzi ad un processo di socializzazione non sperimentato nel passato, non è oggi possibile prevedere con precisione quale tipo di influenza possa esercitare la fruizione continuata dei media sul futuro esistenziale dei giovani. In questo senso sarebbe in atto una progressiva metamorfosi che ha reso le nuove generazioni più intelligenti delle precedenti. Questa ipotesi prevede il progressivo adattamento sia psicologico

nelle capacità intellettuali, che fisiologico nella struttura neurologica dei minori sottoposti alle sollecitazioni, tali da renderli più efficienti degli adulti nel compiere attività *multitasking*.

Ai vantaggi offerti dalla diffusione delle tecnologie, però, si sono contrapposte *problematiche nuove*, inerenti alla capacità della tecnologia di coartare su di sé l'attenzione dei fruitori in maniera smisurata, tale addirittura da creare dipendenze alla stregua di alcol, sostanze stupefacenti, farmaci, ecc. Uno studio (Baiocco, Del Miglio, 2005) realizzato all'Università "La Sapienza" di Roma evidenzia come negli ultimi anni siano in ascesa nuove forme di dipendenza. Il campione osservato durante l'analisi, costituito da 253 soggetti, studenti di un Istituto tecnico di una Provincia umbra presenta risultati che si riferiscono essenzialmente a tre aree: Internet e patologia psicosomatica; dipendenza da telefono cellulare; dipendenza da videogiochi.

Internet e patologia psicosomatica: il 49,5% dei soggetti sostiene di soffrire di "bruciore agli occhi" da quando ha iniziato ad utilizzare Internet, il 14,2% riferisce di disturbi della lacrimazione, il 15% di affaticamento oculare. Inoltre, il 16,6% sostiene di soffrire di cefalea proprio da quando ha iniziato a navigare sul web. Il 9% riferisce di un affaticamento cronico.

Dipendenza da telefono cellulare: gli adolescenti dichiarano di tenere mediamente con sé il telefono cellulare almeno per dodici ore e il 10,3% per più di dodici ore. Il 91,3% di essi lo utilizza anche durante l'orario scolastico; di questi, il 44,3% solo qualche volta e il 47% spesso. I maschi dichiarano di scaricare frequentemente nuovi giochi per il proprio telefono da Internet (18,6%), in misura superiore rispetto alle femmine. Le ragazze sono invece più attente all'invio gratuito degli SMS (43%) rispetto ai loro coetanei maschi (29,7%). Ben il 32,4% di loro non lo spegne mai durante la notte e il 32% solo occasionalmente. Alla domanda "Quante volte ti svegli durante la notte per leggere gli SMS nel tuo telefono?", il 23,3% dei ragazzi risponde di svegliarsi da una a tre volte al mese; all'8,7% del campione capita almeno una volta a settimana, mentre il 13,4% si sveglia nel cuore della notte diverse volte a settimana. Un residuale 2,8% riferisce di svegliarsi tutte le notti per via dei messaggi sul cellulare.

Dipendenza da videogiochi: il 38% dei maschi preferisce i giochi di avventura, rispetto al 20% delle femmine, il 44,1% i giochi di simulazione sportiva, contro il 10% delle ragazze. Ai giochi di ruolo giocano il 20% dei ragazzi e il 5,6% delle ragazze. L'età media a cui i ragazzi del campione hanno iniziato a giocare con i videogiochi è di 8 anni; il 25% di loro gioca 2-3 volte alla settimana, il 19% ogni giorno, il 7,5% più di una volta al giorno. Per una durata di 1 ora il 19%, di 2-3 ore il 14,2% e per 4-5 ore il 5%. Sia i ragazzi che le ragazze dichiarano di ritrovare nei videogiochi uno strumento prettamente ludico. I maschi dichiarano di scaricare in tal modo la tensione nell'11,2% dei casi rispetto al 4,2% delle ragazze. Il 30,4% del campione

gioca per noia, il 10,3% per calmarsi quando si sente nervoso e l'8% dichiara di riuscire a sfogare la propria aggressività attraverso i videogiochi. Lo studio mette in evidenza che il problema delle dipendenze sia più rilevante nel campione maschile rispetto a quello femminile per quanto si riferisce ai videogiochi e al telefono cellulare.

1.2. Comunità virtuali e socializzazione

Coloro che frequentano in Rete i diversi tipi di comunità virtuali, sono sempre più numerosi anche in Italia e sono costituiti in misura consistente soprattutto da giovani. Internet è un contenitore di informazioni ma anche un contenitore – un luogo – di relazioni, è cioè un supporto per le relazioni interpersonali. In ambito domestico l'utilizzo principale di Internet è proprio la comunicazione interpersonale, ma anche in ambito lavorativo questa funzione è molto utilizzata. Ciò accade perché la socialità *on line* è alla portata di tutti in modo istantaneo ed è informale e discreta.

Le *comunità virtuali* sono gruppi, in cui le norme comuni e l'identità sociale sono perennemente in mutamento. In una comunità *on line* può esserci una struttura formale e gerarchizzata, ma anche una struttura decisamente informale e poco o per nulla organizzata. Alcune *community* nascono in modo estremamente spontaneo e così perdurano, senza regole precise. Ciascuna segue nel tempo la sua evoluzione: alcune si allargano coinvolgendo nuovi utenti, altre rimangono in modo stabile in gruppo ristretto. In ogni caso, le comunità virtuali hanno generalmente la caratteristica di non essere gruppi chiusi, ma aperti all'ingresso di nuovi elementi capaci di accendere nuovo interesse ed introdurre nuovi temi e prospettive. L'universo delle comunità virtuali è quindi sconfinato e spesso indisciplinato. Ogni giorno ne nascono e muoiono molte. Si stima che attualmente nel mondo i *forum* siano circa 180 milioni, le *community* 70 milioni, le *chat* 40 milioni, i *newsgroup* 5,3 milioni. In Italia si stimano invece 2,7 milioni di *forum*, 1,7 milioni di *chat*, 800.000 *community* e 28.000 *newsgroup* (Centro documentazione dell'Eurispes).

Nel tempo si evolvono trasformandosi anche radicalmente: a seconda del numero delle persone che le frequentano, della capacità dei singoli utenti di animare in modo positivo o negativo le discussioni, dell'attualità e della capacità del tema trattato di suscitare interesse e confronto. Alcune comunità *on line* hanno progetti precisi e nascono per raggiungere obiettivi definiti, altre si sviluppano senza alcuna finalità o con chiaro scopo di intrattenimento. In molti casi, e in particolare nelle comunità di apprendimento, dal confronto fra i membri derivano una conoscenza ed una comprensione più profonde dei temi in questione.

I motivi principali per cui si entra in una comunità virtuale possono essere così sintetizzati: interesse per un argomento; desiderio di confronto con gli altri; necessità di comunicare; curiosità; desiderio di veder realizzato il proprio ego; fuga dalla realtà. L'idea che le comunità virtuali siano più efficaci di ogni altro mezzo per catalizzare interessi e persone sulla Rete

affonda le radici in teorie psico-sociologiche come quella della gerarchia dei bisogni di Maslow, applicabile anche ai gruppi virtuali.

La scala dei bisogni di Maslow applicata alle comunità virtuali

Bisogni	Offline	On line
Fisiologici	Cibo, vestiti, riparo, salute	Possibilità di accedere al sistema, di mantenere la propria identità e partecipare alla community
Sicurezza	Protezione, sensazione di vivere in una società giusta e onesta	Essere protetto da attacchi (virus) ed intrusioni, sensazione che i rapporti all'interno del gruppo sono egualitari
Sociale	Capacità di dare e ricevere "protezione", sensazione di appartenenza al gruppo	Sensazione di appartenere alla comunità
Autostima	Rispetto di sé, capacità di meritarsi il rispetto degli altri e contribuire al miglioramento	Sensazione di contribuire alla crescita della comunità e di essere stimato ed apprezzato dai suoi membri
Autorealizzazione	Possibilità di sviluppare delle capacità e concretizzare le proprie potenzialità	Rivestire un ruolo di rilievo e traino all'interno della comunità

Fonte: Centro documentazione dell'Eurispes.

Le diverse tipologie di comunità virtuali. È possibile individuare diverse categorizzazioni delle comunità *on line* in relazione ad aspetti specifici come obiettivi, finalità, ambito tematico e strumento informatico utilizzato. È possibile individuare quattro tipi di comunità, che talvolta si trovano accomunati nella stessa, oppure distinti in diverse realtà:

- a) *comunità di transazione*, si tratta ad esempio di siti in cui è possibile fare acquisti in Rete e all'interno dei quali si possono anche creare vere e proprie comunità, in alcuni casi nascono *mailing list* di acquisto in cui gli iscritti si scambiano opinioni e consigli mirati per gli acquisti;
- b) *comunità di interessi*, luoghi in cui persone accomunate dagli stessi interessi si riuniscono per discutere, condividere ed acquisire informazioni, senza finalità di acquisto;
- c) *comunità di fantasia*, nelle quali vengono creati ambienti di fantasia in cui per gli utenti è possibile assumere identità immaginarie e partecipare alla narrazione di storie fantastiche;
- d) *comunità di relazione*, in cui le persone si incontrano e condividono le loro esperienze di vita e le loro emozioni, senza finalità transazionali o ludiche.

Le varie comunità virtuali appartenenti alle categorie citate si presentano nella pratica in modi diversi fra loro (ma possono anche comprendere più di una modalità), tra le quali un posto rilevante è occupato dai *blog* e dalle *chat*.

I *blog* ("diario in Rete") sono spazi gratuiti *on line* aperti a tutti, forniti da portali o siti appositi. Rappresentano una via di mezzo tra il sito personale ed i classici *forum*, in quanto è possibile sviluppare *threads* di discussione tra i partecipanti.

Le chat (le conversazioni virtuali), che negli ultimi anni sono divenute una vera e propria abitudine per un numero sempre maggiore di persone in Italia e nel mondo, e che rappresentano probabilmente il canale più comune di socializzazione *on line*, sono state oggetto di una ricerca italiana svolta dalla società Internet Monitorino (2005). La media giornaliera dei chattatori italiani è compresa, secondo i risultati ottenuti, tra 88.000 e 275.000, molti dei quali si connettono addirittura dal posto di lavoro. I chattatori – che nel 57% dei casi avrebbero meno di 30 anni e sarebbero soprattutto celibi se uomini, e soprattutto sposate se donne – affermano di chattare soprattutto per solitudine o insoddisfazione (73%), per fare amicizia o essere ascoltati (57%), per avere relazioni più “vere e libere” di quelle reali.

I giovani e la socialità in Internet: pro e contro. Sono sempre più numerosi gli utenti Internet che allacciano rapporti sociali virtuali ed in particolare quelli che entrano a far parte di una comunità virtuale. Fra questi, è particolarmente consistente il numero dei giovani e dei giovanissimi, che sono in generale molto attratti dalla Rete e, nello specifico, fortemente stimolati dall’opportunità di socializzare e bisognosi di sentirsi parte di un gruppo, di fare nuove conoscenze, di sperimentare forme di socialità nuove e spesso molto appaganti. L’ambiente virtuale favorisce le confidenze e le confessioni su questioni estremamente personali, persino con persone praticamente sconosciute, ma soprattutto con persone con cui si è instaurato un rapporto di fiducia ed un’abitudine all’ascolto reciproco come possono essere i membri di un gruppo virtuale. La propensione ad aprirsi agli altri, anche su argomenti intimi, è favorita da un rapporto basato sul dialogo come quello virtuale, ma anche dalla distanza fisica, dalla conoscenza parziale, elementi che riducono pudori, timidezze, esitazioni. Tutti freni che invece limitano i rapporti interpersonali nella vita quotidiana. Può essere più semplice svelarsi senza guardare l’altro negli occhi, raggiungendo intimità che di solito richiedono tempi molto più lunghi nel mondo reale. La facilità con cui molti si aprono e si fidano di persone che non hanno mai incontrato di persona dipende anche dal fatto che non si sentono in pericolo: sanno di poter interrompere la comunicazione ed il rapporto in qualunque momento con estrema semplicità, avvertono meno imbarazzo.

Una comunità virtuale soddisfa quindi l’esigenza comune di scrivere e di farsi leggere, ascoltare, capire, di aprirsi e di dare e ricevere manifestazioni di affetto. Anche nei casi in cui alla conoscenza segue l’incontro di persona, il modo in cui si percepisce l’altro è diverso, è legato al fatto di conoscere già l’interiorità dell’altra persona (se si era instaurato un rapporto profondo, ovviamente). In un mondo in cui l’apparenza troppo spesso finisce per giocare un ruolo cruciale nelle relazioni umane, i rapporti nati in Rete hanno spesso il vantaggio di ristabilire il primato dell’interiorità. In Rete mente e corpo vengono separati, ci si libera dai “vincoli” imposti dalla propria identità fisica. È come se in Rete le persone fossero tutte uguali, partissero alla pari. Trattandosi di una comunicazione basata sul testo, c’è la possibilità di comunicare scambiandosi messaggi più ragionati ed approfonditi di quelli scambiati normalmente di persona, a voce. Non si tratta quindi, come molti

temono, di un modo sempre ingannevole e freddo di conoscersi: al contrario, in molti casi Internet è lo strumento per una conoscenza profonda capace di far nascere forti legami emotivi.

Da questo primato dell'interiorità e del dialogo che caratterizza la comunicazione in Rete deriva un altro aspetto in grado di attrarre un gran numero di persone. Si tratta del fatto che ai membri delle comunità *on line* generalmente sembra non importare degli eventuali limiti fisici o addirittura degli handicap di un altro utente, dei suoi fallimenti personali e del suo *status* socio-economico. Ciò fa sentire gli individui accettati in ogni caso ed apprezzati dagli altri partecipanti per quello che dicono e pensano, non per come appaiono o per quello che possiedono. Al tempo stesso non va dimenticato che in un gruppo virtuale si può scegliere di rivelare di se stessi solo quello che si vuole. In un certo senso ci si sente "liberi da tutto quello che si è", in grado di sperimentare nuove situazioni, nuove forme di relazione sociale e talvolta persino nuove esistenze. Anche questa opportunità unica e questo senso di "libertà" costituiscono una delle attrattive delle relazioni virtuali. Le comunità virtuali, quindi, si sono affermate come nuovo fenomeno di aggregazione sociale, occasioni per il consolidamento di veri e propri gruppi virtuali, spesso uniti da significativi vincoli amicali che superano gli stessi confini della Rete.

Se il fenomeno presenta senza alcun dubbio caratteristiche e potenzialità estremamente positive, occorre però ricordare che in alcune circostanze non viene vissuto nel modo più corretto. È necessario porre attenzione, ad esempio, sui casi di vera e propria dipendenza generati dalla Rete, su quella tendenza a prediligere i rapporti affettivi e di amicizia instaurati tramite Internet piuttosto che le relazioni familiari e sociali "non virtuali". Tale forma di dipendenza si sviluppa solitamente con le *chat*, ma non solo. La ragione di questa preferenza per le relazioni virtuali consiste spesso nella possibilità di assumere identità in parte o del tutto fittizie, ma anche nella maggiore facilità e velocità con cui per via telematica si giunge all'intimità ed alle manifestazioni di affetto (molto più difficili da ottenere nei rapporti di persona e che comunque richiedono tempi decisamente più lunghi).

Nascondono però il rischio della depersonalizzazione e della difficoltà a distinguere fra contesto virtuale, ludico e realtà. I più giovani, specie se poco integrati, soli e trascurati dal contesto familiare appaiono fra le categorie più a rischio in relazione a queste forme di dipendenza. Internet, tuttavia, è soprattutto uno strumento capace di aprire molte opportunità: offre agli utenti la possibilità di ampliare le loro conoscenze, mettendo a contatto persone che difficilmente si potrebbero incontrare per distanza geografica e non solo, e di approfondirle col dialogo.

In conclusione l'insieme delle tecnologie può favorire, facilitare ed arricchire i rapporti interpersonali, purché esse vengano utilizzate in modo corretto. Sarebbe proficuo se, anziché preferire i rapporti telematici a quelli reali, si imparasse ad arricchire il reale delle consapevolezze acquisite in Rete. Internet, dunque, dovrebbe creare occasioni di incontro che si affiancano a quelle tradizionali senza sostituirle né soffocarle.

2. CONCLUSIONE

Le analisi fin qui evidenziate sollecitano ogni educatore ad una presa di coscienza per riappropriarsi della sua azione educativa con senso di responsabilità, di innovazione e di progettualità.

Il 6° *Rapporto* attraverso gli strumenti della ricerca sociale ha analizzato le principali aree tematiche e i più nuclei di criticità relativi al mondo dei bambini e degli adolescenti. In questa edizione sono stati approfonditi i principali fattori sociali e culturali che causano condizioni di disagio, di abuso e di insicurezza nella sfera infantile e adolescenziale, evidenziando il ruolo e la rilevanza dello sviluppo comportamentale affettivo e cognitivo dei minori. Il modello di analisi prescelto ha utilizzato un rinnovato approccio analitico-interpretativo in grado di osservare le tendenze, le mode, i codici, i linguaggi inediti, gli stili di vita e i comportamenti di consumo giovanili.

L'ampiezza degli argomenti è sviluppata su una gamma di 40 tematiche specifiche. Queste sono state accompagnate e avvalorate da una doppia indagine campionaria che si sofferma a caratterizzare prima l'*identikit* del bambino di oggi e poi l'*identikit* dell'adolescente. Sono due indagini molto accurate e particolareggiate sui vari settori di vita di questi soggetti che attraverso quasi 300 tabelle di lettura dei contenuti sono studiati nei più differenti bisogni, valori, condizioni, processi, motivazioni, aspirazioni, rapporti interpersonali con i genitori, gli insegnanti, gli amici, la città, i comportamenti a rischio.

Il tutto è accompagnato dal commento critico e pedagogico di una serie di testimoni privilegiati, che attraverso le loro valutazioni hanno sottolineato, ciascuno per la propria competenza, gli aspetti sociologici, fenomenologici e politici della condizione dell'infanzia e dell'adolescenza con una particolare curvatura sugli interventi preventivi.

L'approccio prevalentemente descrittivo non ha glissato sulle proposte correttive, educative e pedagogiche, ma evidenziando specialmente gli spazi aperti ad una azione di intervento ha dimostrato nei compilatori una preoccupazione fortemente etica, animata da un profondo senso di responsabilità politica, orientata al miglioramento della vita civile e della qualità della vita delle nuove generazioni.

La scansione periodica annuale con cui i Rapporti Eurispes sfornano una enorme quantità di informazioni e di dati accuratamente documentati, pur nella rapidità delle interpretazioni, sta tuttavia a dimostrarne l'attenzione vigile a identificare l'emergere dei nuovi stili di vita della società e delle rapide e mutevoli tendenze giovanili, contribuendo in questo modo a fornire stimolanti elementi di analisi ai decisori politici e agli operatori sociali.

Di questa attenzione educativamente preoccupata si fa portavoce eloquente la stessa dichiarazione del magistrato Rosario Priore, Capo Dipartimento per la Giustizia Minorile del Ministero di Grazia e Giustizia, intervistato nella rosa dei testimoni privilegiati, quando afferma "ho l'impressione che i bambini e gli adolescenti occidentali più di altri subiscano le conse-

guenze del fallimento e dello sbandamento esistenziale della generazione adulta. Appaiono fragili e con meno difese rispetto all'attacco subdolo del consumismo, dell'illusione del facile conseguimento di ogni obiettivo, della tendenza a massificare i gusti, i pensieri, i comportamenti. I nostri adolescenti crescono in una società "adolescente", nella quale le dimensioni dell'incertezza, dell'insicurezza e dell'instabilità sono dominanti in molti contesti: è difficile crescere in queste condizioni, difficile accompagnare chi cresce in queste condizioni...

Per questo ritengo che vadano migliorate le competenze degli operatori sociali per fronteggiare le complessità emergenti; che si debbano attivare circuiti di formazione professionale e di inserimento lavorativo capaci di garantire sbocchi occupazionali, perché il lavoro è uno strumento essenziale per l'integrazione; che si aiutino le famiglie a sostenere la fatica di una disabitabilità; che si promuovano forme diffuse di solidarietà sociale; che si debbano sviluppare forme di accompagnamento educativo anche in luoghi "altri" rispetto alle tradizionali agenzie educative, ma più frequentati ed appetibili per i ragazzi.

La prospettiva oggi deve essere perciò quella di una comunità che si fa comunità educante".

Conclusione più esplicitamente pedagogica e politica non poteva esserci a conforto ed impegno di quanti nella formazione professionale stanno spendendo le loro energie per un ideale di benessere sociale e di sviluppo del bene comune.