

# nòva

24

IL SOLE 24 ORE

**Business School del Sole 24 ORE**  
Sapere e saper fare:  
coincidenza perfetta.

www.formazione.ilsole24ore.com/bs

Sono in corso le selezioni dei Master: brochure, borse di studio e domande di ammissione su [www.formazione.ilsole24ore.com/bs](http://www.formazione.ilsole24ore.com/bs)

Il Sole 24 ORE Formazione: organizzazione con sistema di qualità certificato ISO 9001:2000  
Servizio Clienti: Tel. 02 3022 2811/2808 Fax 02 3022 4462 e-mail [segreteria.scuola@ilsole24ore.com](mailto:segreteria.scuola@ilsole24ore.com)

Il Sole 24 ORE Formazione Business School via Monte Rosa, 91 - Milano

**Motto Perpetuo**

È assurdo impiegare gli uomini di intelligenza eccellente per far calcoli che potrebbero essere affidati a chiunque se si usassero delle macchine  
GOTTFRIED WILHELM VON LEIBNITZ, FILOSOFO E MATEMATICO (1646-1716) ♦

NUMERO 78 ~ GIOVEDÌ 24 MAGGIO 2007 | Il Sole 24 ORE

Supplemento al numero odierno del Sole-24 Ore - Poste Italiane sped. in A.p. - D.L. 353/2003 conv. L. 46/2004, art. 1, c.1, Ddb Milano

CITTÀ

**Il diamante grezzo di Venezia**

♦ Massarini a pag. 4



DIGITALE

**Il D-day del cinema di qualità**

♦ Faggiano pag. 5

IDEE

**L'uomo delle mutazioni crossmediali**

♦ Lanni a pag. 6



Henry Jenkins

CHIP

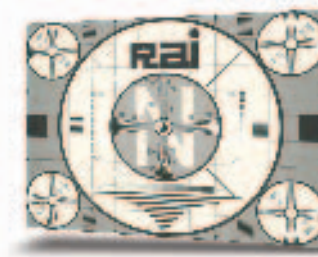
**Perché l'intesa tra Stm e Intel nelle memorie**

♦ Caravita a pag. 13

CREATIVITÀ

**Raccontare l'avvenire del passato**

♦ Tagliabue a pag. 14



## E LI CHIAMANO SCREEN-AGERS

Ragazzi. Che vivono connessi. Superdotati di cellulari e internet. Difficile capirli: ma sono generatori di idee nuove



**L'espressione.** "Screen-agers" è un concetto di Derrick de Kerckhove, direttore del McLuhan Program a Toronto

ANTONIO MESSIERI

DI STEFANO LAFFI

«Tanto non avranno mai abbastanza piombo per tutti». Fra gli applausi scroscianti chiude così Aldo, portavoce del "Movimento AmmazzaTutti" di Locri, davanti a centinaia di ragazzi, italiani e stranieri, accorsi a maggio al Meeting Internazionale di Urbino sulle Politiche Giovanili. Aldo spiega cos'è la mafia, ne racconta il nuovo volto, e denuncia il silenzio come vero nemico, lui che con altri giovani di Locri ha deciso di reagire pubblicamente, dopo l'omicidio di Franco Fortugno, vicepresidente della Regione Calabria. Aldo non crede ai telegiornali, all'informazione ufficiale, perché ne ha misurato i limiti stando esattamente dove avvenivano le cose. Aldo dice che Internet è la vera rivoluzione, a lui serve per dare visibilità ad un movimento che ha deciso di non

costituirsì in associazione proprio per lasciar giocare al dinamismo interno, ai gruppi locali, senza gerarchia. «Dobbiamo passare da I care a We Care», rilancia citando don Milani, Internet lo aiuta ma anche la presenza scenica, perché le sue parole lasciano il segno e chi vuole sa dove ritrovarlo sulla rete. Si parla di cittadinanza, di partecipazione e impegno, di espressività e arte, e la fiducia nella tecnologia dei giovani relatori è fortissima, la diffidenza verso l'informazione ufficiale altrettanto. L'età media è poco sopra i 20 anni, Internet è il filo rosso di tutte le esperienze: è ad esempio un mezzo per i ragazzi palermitani di Addiopizzo impegnati a sensibilizzare e associare commercianti contro il racket procurando loro consumatori solidali, o per gli irlandesi di Wimps (ovvero Where is My Public Servant) che aiutano i ragazzi ad influenzare

con la rete le decisioni politiche locali; è qualcosa di più per la giovanissima tv on line Europocket TV (sul cui sito si possono vedere gli speciali sul meeting), è il canale informativo di Antenne di pace che si avvale delle testimonianze dei Caschi Bianchi ovvero di chi svolge servizio civile internazionale, è la sede della comunità on line Takingitglobal che intende attivare i più giovani nelle grandi questioni del nostro tempo.

La generazione digitale la riconosce, parla di gerontocrazia a rivendica la rete come arma di cambiamento, ad Internet affida la propria voce e il proprio segno, come forse in passato si faceva coi volantini ciclostilati, con le riviste, coi muri, con le fanzine e coi vari supporti sui quali i ragazzi lasciavano traccia, nel desiderio dirompente di essere presenti al proprio tempo. Viene da dire che forse ora occorre promuovere un pensiero critico

anche sulla rete, perché non se ne abbia un'idea onnipotente, ma ancora prima si sente la responsabilità di questa fiducia, la necessità di non tradirla, soprattutto laddove c'è il suo perfetto complementare, l'urgenza della realtà. La vera magia è questa, un tratto autentico e nobile col mondo - reattivo, creativo, espressivo - e un mezzo nuovo, facile e libero, per dirlo, per condividere.

Ora allentiamo un po' la presa, mettiamoci anche il gioco, lo svago e quanto capita di fare ogni giorno, vediamo come si muove nella quotidianità il rapporto fra giovani, esperienza e tecnologia. Immaginate di aver sempre con voi un block notes speciale, e tutte le volte che ricevete un segnale al cellulare in momenti casuali del giorno compilate una scheda, dovete annotare cosa state facendo e a cosa state pensando, e identificate esattamente secondo uno schema dato il

la storia di copertina continua alle pagine 8 e 9

→ **Quei giovani hacker sono i meccanici dell'open source**

→ **I migliori anni della loro vita in un videogioco**

→ **E l'under 21 del jazz scrive la sua colonna sonora quotidiana**

livello di attenzione, impegno, controllo della situazione, piacere, ecc. provato in quel momento. Alla fine di una settimana campione sul block notes ci sarà il campo di esperienza nella vita quotidiana, il posto della tecnologia e il relativo livello di benessere associato, soprattutto si potranno identificare le proprie "esperienze ottimali", quando le abilità messe in campo sono commisurate alle opportunità vissute, al livello più alto di sfida. Lo ha appena fatto l'Agenzia di ricerca sociale Codici di Milano (sul sito [www.codiciricerca.it](http://www.codiciricerca.it) il dossier completo di ricerca), insieme alla Cooperativa Spazio Giovani su finanziamento della Fondazione Monza e Brianza, con un campione di preadolescenti, per esplorare la quotidianità e il benessere soggettivo, ad un'età in cui si scoprono le cose e sorgono i primi interessi.

Il quadro delle oltre mille schede

analizzate è chiaro: a 14 anni il campo di esperienza è limitato, forse troppo, la scuola e la televisione assorbono gran parte del tempo, la vita fuori casa e le attività espressive sono marginali. È un peccato, perché è più difficile che si formi quell'atrito generativo col mondo. Ma anche perché è diverso il livello di benessere vissuto e annotato: la televisione non dà piacere perché non è l'opportunità di esercizio di alcuna abilità, la differenza col pc e la console è netta, anche solo se si gioca. Ascoltar musica può esser rilassante, ma l'emozione di suonare vale molto di più, in quei block notes. La morale è semplice: non è il consumo ma l'esperienza - attiva, creativa, riflessiva - a generare benessere soggettivo, meglio essere attori che spettatori, e la tecnologia dà il meglio di sé quando si allea con l'azione e consente di lasciare traccia.

EUREKA DI LUCA DE BIAESE

## Le intelligenti frontiere della stupidità

I grandi cambiamenti epocali sono tanto grandi che non sempre si capiscono fino in fondo. E dunque creano una diffusa condizione di oggettiva, collettiva stupidità. Forse siamo in un periodo di questo tipo, almeno a sentire Piero Paolicchi, autore di *Il fattore I. Per una teoria generale dell'imbecillità*, edito da Felici. Il libro tenta di sviluppare il filone di ricerca avviato dal pionieristico saggio di Carlo Maria Cipolla dedicato alle *Leggi fondamentali della stupidità umana*, pubblicato da Il Mulino nel volume *Allegro ma non troppo*. Paolicchi, peraltro, sviluppa il tema sottolineando l'ipotesi che l'imbecillità sia in parte causata anche da condizioni storiche particolari, come appunto quelle nelle quali una enorme diffusione di informazioni prodotta da sistemi che non si comprendono pienamente, favorisce una sorta di spaesamento generale.

Nelle organizzazioni questo argomento fareb-

be emergere ancor più profondamente l'indicazione strategica che uno studioso di management come Robert I. Sutton, ricercatore e docente a Harvard, sintetizza nel suo ultimo libro: *The No Asshole Rule: Building a Civilized Workplace and Surviving One That Isn't*. Titolo in traducibile — ma solo per motivi di buona creanza — che peraltro introduce il lettore a una verità della quale, con ogni probabilità, conosce per esperienza la gran parte dell'evidenza storica: un'azienda funziona meglio se elimina i prepotenti che con la loro eccessiva aggressività impediscono all'organizzazione di svilupparsi. La convivenza civile si rivela decisamente più fruttuosa della quotidiana battaglia dell'«uomo lupo dell'uomo».

Il fatto è che l'imbecillità e la cattiveria eccessiva sono probabilmente correlate all'ignoranza. Ne

parlava Sergio Arzeni, dell'Ocse, nel corso del convegno "Le città illuminate" organizzato da Nòva24 a Trieste, in occasione di Fest. Si tratta di un argomento decisivo per affrontare con successo l'avvento dell'epoca della conoscenza.

La comprensione del contesto culturale generato dall'avvento dei media digitali diventa dunque una sfida fondamentale per contenere le conseguenze nefaste, insieme, di imbecillità, cattiveria e ignoranza. E per questo è benvenuto il volume di Andrea Granelli e Lucio Sarno, *Immagini e linguaggi del digitale. Le nuove frontiere della mente*, edito da Il Sole 24 Ore.

Granelli indaga da tempo sulla relazione tra scienze della mente e forme dell'espressione nel mondo dei nuovi media digitali e non a caso la sua strada si è incrociata con quella di Lucio Sarno, psicanalista, pri-

mario e professore al San Raffaele di Milano. Gli autori esplorano le conseguenze della diffusione di nuovi strumenti di comunicazione così potenti e coinvolgenti come quelli digitali. E per descriverli non esitano a parlare di "mutazioni" culturali. Si stanno manifestando innanzitutto forme diverse di interazione con i contenuti tradizionali, ma anche e soprattutto forme nuove di espressione. La ricerca sul campo condotta per la preparazione del libro dimostra che i contenuti emergenti tenderanno a rispondere a uno di questi bisogni: riempire il tempo, rivivere emozioni già vissute, produrre qualcosa di utile, raccontare qualcosa di sé stessi. Il rischio è che è la tecnica ci sfugga di mano come un enorme reticolare Frankenstein o che molte persone si rivelino antiquate rispetto alle novità che si stanno manifestando. Ne consegue che si deve guardare con ottimismo anche alle forme più estreme di ricerca espressiva digitale perché serve a conquistare consapevolezza delle possibilità offerte dai nuovi media. Anche quando quelle forme espressive non sembrano smentire la teoria generale relativa alla diffusione della stupidità umana.

[luca.debiaese@ilsole24ore.com](http://luca.debiaese@ilsole24ore.com)

GUIDA PRATICA A

### BASILEA 2

IL SETTIMO MODULO È IN EDICOLA!

In particolare in questo modulo:

- Finanziamenti bancari e finanziamenti di mercato
- Nuovi strumenti d'impiego a medio-lungo termine
- Prodotti ibridi di patrimonializzazione
- Finanza strutturata

Guida pratica a Basilea 2: per non trovarsi impreparati!

Lo sviluppo di nuovi strumenti di finanziamento

IL SETTIMO MODULO IN EDICOLA CON IL SOLE 24 ORE A SOLI € 5,90 (OLTRE AL PREZZO DEL QUOTIDIANO)

Il Sole 24 ORE

\*Offerta valida in Italia dal 24/05/2007 al 27/06/2007 [www.ilsole24ore.com](http://www.ilsole24ore.com)