

Tecnologia & Passioni

Persone, rete, consumi

3

Divario digitale | dati Istat sull'accesso alla Rete: +81% di anziani negli ultimi quattro anni. Nascono i programmi facili. E le scuole dedicate

Web I sessantenni alla scoperta di Skype e Facebook

Un anziano su tre ormai usa il Pc e naviga sul web, dice l'Istat. Lo scopo? Stringere amicizie. E telefonare senza spendere

IL PUNTO

Chiedono semplicità e familiarità

DI EDOARDO SEGANTINI

Mio padre, 88 anni, legge ogni giorno da sempre il *Corriere della Sera*. Mia madre, 85, ha abitudini mediatiche più originali: la mattina legge il *Corriere* del giorno prima, perché quello del giorno le «dà l'ansia», ma in compenso ha imparato da tempo a muoversi su Internet addestrata dai nipoti.

Proprio osservando lei, ho capito quanto importante sia, per gli anziani che si avvicinano alla tecnologia, il «fattore familiarità». Forse più ancora del «fattore semplicità». Mia madre si è avvicinata al computer per gradi. Prima attraverso il gioco del solitario, uno dei suoi passatempi preferiti. L'interesse è cresciuto quando ha scoperto — sempre attraverso i ragazzi di famiglia — che usando Skype avrebbe potuto telefonare a figli e nipoti in altre città, riducendo drasticamente la bolletta telefonica. A quel punto era pronta per navigare sui siti Internet che parlano di cinema, l'altra sua grande passione di una vita.

Esperienze come quella di mia madre non stupiscono Massimo Zancanaro, responsabile della ricerca sulle interazioni e le interfacce intelligenti della Fondazione Bruno Kessler di Trento, che sul concetto di familiarità lavora da tempo. Secondo lui, nei confronti degli anziani, emerge un limite dell'industria hi-tech che vale per tutte le età: «Nel design della tecnologia manca un dialogo vero tra i progettisti e la società. L'utente è solo un consumatore, al massimo un consum-attore, come vuole la retorica del web 2.0».

Muovendo da questa premessa, lui e il suo team hanno dato vita a un confronto con una comunità di anziani, cercando di capire esigenze e abitudini, alla luce delle caratteristiche cognitive di quell'età. L'input che gli utenti hanno dato ai progettisti è stato molto chiaro: vogliamo un oggetto che, una volta usato, si possa metter via come un aspirapolvere. Il prototipo che oggi viene sperimentato è un tavolino-computer con schermo *touchscreen*, che, dopo l'uso, si mette in ripostiglio. Come scrive Ben Shneiderman in «Leonardo's laptop», le buone tecnologie «sono quelle più coerenti con i nostri bisogni e le nostre capacità». E la nostra età.

esegantini@corriere.it

DI UMBERTO TORELLI

Parte la riscossa degli «over 60» su computer e Internet. Il web e il Pc cominciano a essere percepiti dagli anziani non più come oggetti ostili, bensì come strumenti di comunicazione, per socializzare e rendere semplice la vita di ogni giorno. Si tratta di un universo di 14,8 milioni di italiani (il 24,5% della popolazione) che negli ultimi tempi sta scoprendo i vantaggi (e il piacere) di usare il computer e navigare in Rete. Gli anziani lo fanno per informarsi, organizzare il tempo libero, ma anche ordinare la spesa e gestire operazioni di home banking. Qualcuno ha scoperto Skype per videotelefonare ai figli lontani, risparmiando.

A rivelarlo sono gli ultimi dati Istat, secondo i quali nel 2009 il 37,3% degli anziani ha usato il computer. Negli ultimi quattro anni il numero dei «cybernonni» in grado di navigare sul web è salito dell'81%.



Software Anna Bianco, presidente di Eldy Onlus

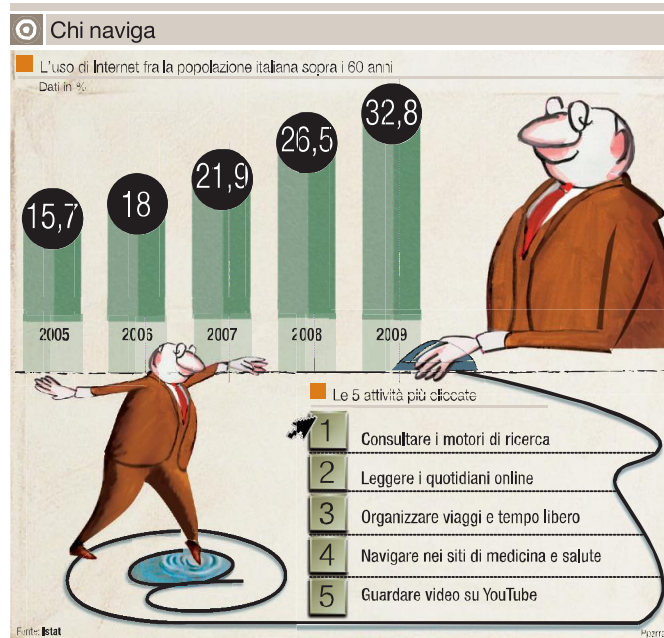
azzurro. Dice Anna Bianco, presidente di Eldy Onlus: «Dal 2008 a oggi hanno scaricato il programma 200 mila persone, in maggioranza ultrassessantenni che non vogliono restare tagliati fuori dalla rivoluzione digitale». Gli anziani hanno capito che attraverso il Pc possono socializzare e trasformare gli amici virtuali in contatti reali. Lo usano per scaricare e-mail, muoversi su Internet, chiacchierare ed entrare nei siti di pubblica utilità.

In due anni, il successo di Eldy ha varcato i confini nazionali. Il circolo francese Vermeil ha portato la regione Ile de France a sottoscrivere un progetto con l'Università Parigi 1, per la formazione di senior da parte degli studenti. «In Inghilterra, a fine 2009, è stato lanciato Simplicity Computer — dice ancora Anna Bianco —. È un Pc con sistema Linux, equipaggiato con Eldy in lingua inglese». A oggi, il programma è già tradotto in 22 lingue. Le traduzioni

sono opera di una comunità di sviluppatori, sparsi in una trentina di Paesi del mondo, che lavorano in gruppi volontari tramite social network.

La formazione

Aumentando il desiderio della terza età di saperne di più sull'universo informatico e il web, cresce però anche la necessità di una formazione specifica, che insegni l'uso del Pc in modo diretto, senza entrare in tecnicismi. È quanto avviene nell'Internet Saloon. Nato 10 anni fa da un'idea della milanese Aim (Associazione interes-



si metropolitani) come progetto sperimentale, è diventato poi un'importante esperienza socio-didattica per senior, grazie alla collaborazione e al sostegno economico di Credito Valtellinese, Hp, Microsoft e Telecom Italia.

Nel tempo sono stati aperti centri in altre sei città: Ancona, Bari, Catania, Napoli, Pavia e Sondrio, con formazione per 45 mila studenti senior. Di solito, i corsi per over 60 vengono proposti



Formazione Anna Toeschi, responsabile di Internet Saloon

con incontri di un paio d'ore la settimana per alcuni mesi, ma la formula vincente adottata negli Internet Saloon italiani è immediata. «Gli anziani sono curiosi e vogliono essere subito operativi al computer — dice la respon-

sabile, Luisa Toeschi —. Così le nostre lezioni, tenute da studenti universitari, durano una sola giornata». Ogni sessione registra il tutto esaurito. L'offerta didattica prevede nozioni di base, come

scrivere testi con Word, navigare sul web, cercare informazioni sui motori di ricerca, ma si allarga anche a fotografia digitale, home banking, costruzione di un blog. I corsi sono tenuti da giovani universitari, non necessariamente di facoltà scientifiche. Questo presenta una duplice valenza sociale: «Nasce complicità tra cybernonni discendenti e nipoti docenti — dice Toeschi — e poi i giovani mettono a segno un'utile esperienza formativa». Alla fine, c'è il diploma, come in tutte le scuole che si rispettano.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Provati per voi

Pedalarci a suon di musica: arriva il lettore per ciclisti

Un lettore Mp3 per chi va in bicicletta, ma utile anche per ascoltare musica in movimento, senza auricolari. Si chiama Myme, «Move your music everywhere», senti la tua musica dappertutto. Distribuito online dalla marchigiana Gamix, è di forma cilindrica e ricorda i piccoli cannocchiali da teatro, ma racchiude un sofisticato sistema audio con altoparlante da 2 watt. Il collegamento Usb consente di trasferire i file musicali dal Pc ed è lo stesso cavo a ricaricare la batteria al litio, con nove ore d'autonomia. Il difetto? Non c'è un col-

legamento Bluetooth per trasferire senza fili i brani. Myme è fornito con lo speciale supporto per fissarlo e rimuoverlo dal manubrio. I pulsanti di regolazione sono in gomma impermeabile: comandati in punta di dito, servono per passare da un brano all'altro e regolare il volume. Un Led colorato che lampeggia segnala lo stato del lettore mentre si pedala, aiutando a rispettare il codice stradale.

Pro: buona riproduzione acustica

Contro: manca il Bluetooth
UMBERTO TORELLI



Lettore Mp3 il Myme di Gamix, a 59,90 euro



Videogame Bioshock 2 di 2K Games a 64,90 euro

Quel nuovo viaggio ipnotico nella magica città di Rapture

Con il secondo capitolo della saga di Bioshock si torna a visitare la città sottomarina di Rapture, esperienza che da sola rappresenta la principale motivazione all'acquisto del gioco. Decadente e bellissima, abbandonata da anni, Rapture è una metropoli costruita sul fondo dell'oceano.

Maniacalmente ricostruita in tre dimensioni rispettando gli stili architettonici del periodo Decò, costellata di cartellonistica dell'epoca, riempita di drappi e velluti consumati dal tempo, è una delle ambientazioni più

suggestive ed affascinanti mai riprodotte in un videogioco. È un vero peccato, perciò, che la fruizione di una tale suggestione visiva non sia destinata ad un'utenza allargata, ma limitata ai soli appassionati che amano sparare con varie armi per abbattere creature mostruose. E la narrazione è insufficiente per motivare un pubblico adulto.

Pro: bello spettacolo visivo e musicale

Contro: poco innovative le meccaniche di gioco

MASSIMO TRIULZI