



L'uso del libro digitale con bambini e ragazzi... e i bibliotecari?

I risultati di un sondaggio

La riflessione sui nativi digitali, sulla produzione di e-book e app rivolti a bambini e ragazzi e sull'utilizzo da parte loro e con loro – riflessione che si è fatta approfondita negli ultimi mesi in Italia grazie a incontri, convegni e dibattiti online – si è arricchita di dati reali ottenuti grazie a un sondaggio lanciato in rete tra gennaio e febbraio ad opera di Mamamò, Filastrocche.it, Hap-pi ideas e Nati per Leggere, in collaborazione con l'Associazione italiana biblioteche e con MediaLibraryOnLine, allo scopo di raccogliere appunto dati concreti sull'uso di libri digitali da parte di bambini e ragazzi nel nostro Paese.¹

Il sondaggio è stato realizzato on line, dando ampia pubblicità su vari canali di comunicazione e cercando di raggiungere anche le diverse categorie professionali interessate; non può certo dirsi esaustivo, ma i risultati – per un totale di mille questionari compilati – danno comunque un primo spaccato della situazione generale in Italia e risultano essere indicativi soprattutto del punto di vista dei genitori (il 78% di coloro che hanno risposto, accanto a percentuali ben inferiori di insegnanti, bibliotecari, librai, editori)



e utili per ragionare concretamente sulla situazione del digitale rivolto a bambini e ragazzi nel nostro Paese, in termini di prodotti, conoscenza e utilizzo.

La fascia di età degli utenti di riferimento è in particolare quella dei bambini tra zero e dieci anni; i loro genitori dichiarano di utilizzare il computer (85%), lo smartphone (53%) e il tablet (44%) e solo il 30% di loro dichiara di aver già utilizzato un libro digitale con i propri figli. Se il 62% del campione sostiene di

preferire i libri cartacei, il 14% dichiara di non conoscere l'esistenza dei libri digitali e il 17% di essere contrario al loro utilizzo da parte dei bambini. Tra le motivazioni del mancato impiego, c'è chi pensa che l'uso del computer in genere ecciti eccessivamente i bambini, associando invece alla lettura del libro cartaceo un effetto calmante; c'è chi non ama stare al pc con i figli in braccio;

chi vede i bambini utilizzare il supporto digitale soprattutto per il *gaming* e preferisce tenere distinto questo utilizzo di gioco dalla lettura vera e propria che viene quindi riservata al cartaceo; chi non ha ancora visto un e-book o un'app che valga la pena avere. In ordine sparso gli intervistati temono la perdita della "magia" del libro; del ritmo lento della lettura; di esperienze sensoriali, come ad esempio nei libri tattili e nei pop-up; del contatto con l'adulto che legge, interagisce, inventa e ascolta a fianco del piccolo lettore.

Chi utilizza maggiormente i supporti digitali si mostra buon conoscitore della varietà di prodotti offerta e soprattutto dei prodotti

di qualità; la richiesta comune è comunque quella di avere dei prodotti di alta qualità dove si presti attenzione sia alla parte grafica che alla storia e dove siano importanti gli stimoli alla fantasia e all'interazione, e dei prodotti in lingua italiana, poiché scarsa è ancora la produzione di strumenti di questo tipo nella madrelingua dei piccoli lettori a cui li si vorrebbe proporre.

Tralasciando altri aspetti (tipologia del prodotto desiderato; prezzo medio che si è disposti a spendere; ne-

cessità di destreggiarsi tra le offerte degli store online), mi interessa nello specifico di questa rubrica evidenziare il dato relativo ai professionisti del libro, e in particolar modo della biblioteca, che si sono sentiti coinvolti in questo sondaggio.

Il sondaggio è stato pubblicizzato e proposto tramite le diverse liste a cui tradizionalmente partecipano i bibliotecari (AIB-CUR; Nati per Leggere) e tramite canali di comunicazione più informali, quali Twitter e Facebook, anche a gruppi in cui c'è un buon dibattito professionale, eppure – su un totale come ricordato di mille questionari compilati – solo settanta risultano compilati da bibliotecari. Solo il 25,9% dei bibliotecari (e il 29,3% degli insegnanti) dichiara di utilizzare abitualmente un tablet. Il 44% dei bibliotecari (e il 33,3% degli insegnanti) dichiara di non aver mai utilizzato libri digitali perché non possiede gli strumenti per leggerli.

Sarebbe interessante a questo punto approfondire questi dati: questa ultima indicazione dice della mancanza di dotazione strumentale al lavoro oppure se si intende anche il mancato possesso di un proprio tablet? Il fatto che solo il 7% delle risposte totali provenga dai bibliotecari significa che molti di loro hanno preferito rispondere qualificandosi come genitori oppure che non sono stati raggiunti dalla notizia dell'inchiesta on line o ancora che non sono interessati a questi argomenti?

Forse, partendo proprio da questa analisi, il tema dell'uso del digitale, della sua percezione e degli interrogativi che pone nell'ambito lavorativo della biblioteca – e nello specifico di una biblioteca per ragazzi – meriterebbero un ulteriore approfondimento, sondando proprio tra

i bibliotecari su quale sia il loro grado di interesse, di conoscenza; quali le difficoltà e le perplessità (in primis, penso alla dotazione necessaria, o meglio alla carenza di device appropriati per l'utilizzo in biblioteca, data anche la situazione di bilancio di molte biblioteche); quali le necessità a livello di approfondimento e aggiornamento professionale su questi temi.

Dall'analisi dei dati del sondaggio, proprio perché la maggior parte delle risposte proviene dai genitori a cui la biblioteca ragazzi deve dare supporto nella scelta dei materiali da utilizzare coi propri figli, si evidenziano secondo me due aspetti molto importanti che i bibliotecari per ragazzi non possono tralasciare e che vertono entrambi sull'effettiva conoscenza degli ebook, delle app e dei supporti sui quali sono consultabili. Da un lato, molte risposte sottolineano il timore della perdita della “magia” del libro e della fruizione comune adulto-bambino del testo, della storia che, sul supporto cartaceo, viene sfogliata, letta, interpretata insieme. Sono dati di fronte a cui viene da chiedersi se effettivamente chi risponde abbia una pur minima conoscenza delle possibilità di interazione e lettura comune che anche un libro digitale offre.

Dall'altro lato, viene evidenziato come le occasioni di maggior utilizzo coi bambini siano l'intrattenimento durante viaggi o tempi d'attesa e il “momento della buona notte” prima di andare a dormire. Manca quasi del tutto l'idea di libro digitale come testo di lettura o informativo; ne traspare un'immagine ancora eccessivamente stereotipata, ancora legata al gaming e a un concetto di “digitale” che significa più supporto che contenuto. Come ammoniva Dredge,² sarebbe

il caso di non guardare il dito, ma la luna e di far passare l'idea che conta la qualità del contenuto: la storia nel caso della narrazione; il livello informativo in caso di testi divulgativi; il modo di presentare i contenuti e la capacità di sfruttare, a misura di giovane lettore, l'ampia gamma di possibilità che il multimedia offre.

La biblioteca per ragazzi, per il suo ruolo informativo e propositivo agli adulti che interagiscono con bambini e ragazzi, non può esimersi in questo caso specifico dall'impegno per far cambiare una percezione ancora stereotipata dei supporti e dei contenuti digitali. Sempre nell'ottica di aggiungere il digitale a tutta la gamma di materiale offerto, cercando di porlo come un'ulteriore occasione per far arrivare a bambini e ragazzi contenuti di qualità, ricordando che non esiste gerarchia di meglio/peggio tra i supporti che dobbiamo offrire, ma solo e sempre una valutazione a proposito della qualità che possiamo proporre.

caterina.ramonda@gmail.com

NOTE

¹ I risultati del sondaggio, presentati a fine marzo in occasione della 50. Fiera del libro per ragazzi di Bologna, al TOC (Tools of Change for Publishing Conference) e successivamente nello spazio AIB in Fiera, sono sintetizzati nelle slide visibili a questa url: <<http://www.slide share.net/Natidigitali/presentazione-natidigitali>>.

² <<http://www.guardian.co.uk/technology/appsblog/2012/sep/25/best-childrens-apps-storytelling>>

DOI: 10.3302/0392-8586-201303-065-1