

## Editoriale

GIANNA CAPPELLO, MARIA RANIERI

Questo secondo numero del 2024 ospita una varietà di contributi di ricerca ed esperienze che spaziano dalle sfide dell'Intelligenza Artificiale all'uso dei serious game per la formazione delle competenze emotive. Si apre con l'articolo di Petri Honkanen e Mats Nylund-analizza, intitolato *Media, Media Education, GenAI and Radical Uncertainty*, che esplora l'impatto trasformativo dell'Intelligenza Artificiale (IA) Generativa sulla società, i media e l'educazione ai media, evidenziando come le applicazioni di IA Generativa stiano modificando il modo in cui interagiamo, creiamo contenuti e apprendimento, generando al contempo nuove sfide e opportunità per la comunità accademica e il mondo della ricerca. In particolare, il contributo si concentra su tre temi principali: innanzitutto, analizza la natura innovativa dell'IA Generativa e il suo impatto in termini di cambiamento delle strutture sociali e mediatiche; un secondo focus riguarda il modo in cui le applicazioni IA Generativa influenzano le modalità di acquisizione e produzione delle conoscenze, con implicazioni dirette sulla ricerca; infine, propone una riflessione sulle conseguenze per l'educazione ai media, soprattutto in relazione agli elementi di innovazione che l'IA Generativa introduce. Un aspetto teorico centrale è rappresentato dall'utilizzo della tetrade di McLuhan, un modello che permette di analizzare le tecnologie in base a quattro domande: cosa potenziano, cosa rendono obsoleto, cosa recuperano dal passato e cosa rischiano di capovolgere, quando portate all'estremo. Questo approccio aiuta a mettere a fuoco come l'IA Generativa modifichi il modo in cui i media vengono utilizzati e insegnati. Dallo studio emerge un quadro ambivalente. Da un lato, l'IA Generativa offre opportunità per migliorare l'istruzione grazie a metodologie personalizzate e alla semplificazione della produzione di contenuti. Dall'altro lato, solleva problemi significativi, come il rischio di disinformazione, la possibile erosione dell'integrità accademica e l'eccessiva dipendenza da strumenti tecnologici.

Il messaggio finale degli autori consiste in un invito alla cautela: pur sfruttando i benefici dell'IA Generativa per il cambiamento dei paradigmi educativi e mediatici, è fondamentale prepararsi a gestirne i rischi, trovando un equilibrio tra innovazione e salvaguardia dei valori tradizionali.

Anche lo studio di Simona Tirocchi, intitolato *Artificial violence: VAW and the dark side of artificial intelligence*, vede tra le sue parole chiave l'espressione Intelligenza Artificiale (IA). L'autrice affronta il tema della crescente influenza delle tecnologie digitali e dell'IA sulle forme di violenza contro le donne, evidenziando come queste innovazioni stiano contribuendo a creare nuove minacce. La diffusione di piattaforme digitali e social media ha amplificato fenomeni come il cyberbullismo, il sextortion, il doxing e lo stalking online, mentre l'IA facilita ulteriormente la violenza con strumenti avanzati come i deepfake non consensuali. Uno dei casi esaminati è quello del chatbot Replika, concepito come compagno virtuale, ma che ha mostrato comportamenti problematici come molestie sessuali virtuali. Ciò solleva interrogativi etici sulle interazioni tra IA e esseri umani, considerando che tali comportamenti possono essere influenzati anche dagli input degli utenti. Situazioni simili richiedono una riflessione approfondita sulla responsabilità nell'uso di queste tecnologie, una riflessione da sollecitare attraverso interventi educativi e promuovendo la consapevolezza. In particolare, si propone di integrare l'alfabetizzazione all'IA con l'educazione di genere, per formare individui capaci di analizzare criticamente i media e decostruire stereotipi e rappresentazioni discriminatorie così da prevenire fenomeni di violenza digitale e favorire un uso più consapevole e inclusivo delle tecnologie. Solo attraverso un approccio interdisciplinare e una maggiore sensibilizzazione – conclude l'autrice – sarà possibile affrontare efficacemente i rischi legati alle nuove tecnologie e sfruttarne al meglio le potenzialità positive.

Nell'articolo *Onlyfans, un'indagine per comprendere il rapporto degli adolescenti con intimità e nuove vetrinizzazioni*, Francesco Pira analizza il fenomeno di OnlyFans, ponendo particolare attenzione al suo impatto sui giovani e al ruolo che la piattaforma gioca nella costruzione dell'identità digitale e sessuale. La ricerca, condotta attraverso un questionario anonimo somministrato a 1116 partecipanti di età compresa tra i 14 e i 30 anni, indaga come i giovani percepiscono e utilizzano questa piattaforma, nota per i suoi contenuti spesso di natura sessuale. Dall'indagine emerge che quasi tutti gli intervistati conoscono questa piattaforma, ma solo una esigua minoranza ammette di essere iscritta, probabilmente a causa di una certa reticenza nel dichiarare apertamente l'uso della piattaforma. Oltre la metà degli intervistati ritiene che OnlyFans possa avere effetti negativi sul benessere psicologico, e quasi la metà lo associa a un'influenza negativa su relazioni e sessualità. Nel complesso, lo studio consente di riflettere sulle contraddizioni dell'era digitale, dove intrattenimento e commercio si intrecciano in un contesto dominato dall'esibizione del corpo. L'articolo evidenzia la necessità di ulteriori studi per approfondire il rapporto tra i giovani e questa piattaforma, con particolare attenzione alle implicazioni sulla loro identità, benessere emotivo e gestione della sfera personale.

L'articolo di Orazio Giancola e Luca Salmieri, dal titolo *Internet overdose e apprendimento scolastico. Un'analisi degli studenti italiani attraverso i dati della rilevazione PISA 2022*, analizza come l'utilizzo del web influenzi le competenze scolastiche degli studenti italiani, basandosi sui dati forniti dal database OCSE-PISA 2022. Attraverso l'applicazione di modelli di regressione multipla, viene esaminato in che modo le diverse frequenze e modalità di accesso al web incidano sui risultati di apprendimento in matematica degli studenti delle scuole secondarie di II grado. I risultati rivelano che un utilizzo moderato di internet può favorire gli apprendimenti, mentre un uso eccessivo, definito come overuse quando supera le 3 ore al giorno e raggiunge o supera le 5-7 ore, è fortemente correlato a un calo delle performance accademiche. L'analisi si basa su un campione di 11.785 studenti quindicenni e adotta modelli di regressione lineare per esplorare la relazione tra il tempo trascorso online e i punteggi ottenuti nei test di matematica (e, in alcuni casi, nelle prove di lettura e comprensione). Questo approccio metodologico consente di estendere l'analisi anche alle competenze legate alla lettura. Lo studio evidenzia che gli studenti che trascorrono più di 3 ore al giorno su internet registrano punteggi significativamente inferiori rispetto a chi limita l'uso del web a 1-2 ore al giorno. Inoltre, la ricerca considera l'impatto di variabili socio-demogra-

fiche e dell'indice di status socio-economico e culturale (ESCS) sui risultati accademici. Viene sottolineata l'importanza, per genitori, insegnanti ed educatori, di incoraggiare un approccio equilibrato e consapevole all'utilizzo delle tecnologie digitali, al fine di ottimizzare il rendimento scolastico degli studenti.

Il contributo di Ida Cortoni, intitolato *Media digitali e socializzazione nella scuola primaria: un'analisi sociologica dell'esperienza Edumat+ per la sostenibilità ambientale e l'inclusione sociale*, propone una riflessione teorica, scientifica e metodologica sulla progettazione e sperimentazione di strumenti comunicativi e digitali, come i tappeti infografici, nei contesti educativi formali, con particolare riferimento alla scuola primaria. L'obiettivo principale è promuovere la sostenibilità ambientale e l'inclusione sociale, stimolando allo stesso tempo lo sviluppo delle soft skills nei bambini. Dal 2022, il Digital Education Lab del Dipartimento di Pianificazione, Design e Tecnologia dell'Architettura della Sapienza Università di Roma ha avviato il progetto interdisciplinare Edumat+, che si basa sull'approccio educativo STEAM, per progettare e sperimentare nuovi percorsi didattici. Il progetto si concentra, da un lato, sull'analisi dell'efficacia formativa degli artefatti comunicativi utilizzati, valutandone il contributo al miglioramento dei processi di apprendimento e insegnamento, con particolare attenzione alle strategie linguistiche e narrative impiegate, e alla loro coerenza con gli obiettivi educativi e il dominio cognitivo. Dall'altro lato, mira a sviluppare un quadro metodologico che supporti la progettazione di artefatti mediatici ed educativi nei contesti scolastici formali, approfondendo il ruolo della tecnologia nei processi di socializzazione e nell'introduzione del coding in classe.

Il lavoro di Giulia Maria Cavaletto, dal titolo *Competenze in gioco. Un'esperienza di serious game applicata alle competenze sociali ed emotive*, illustra i risultati di una ricerca condotta in alcune scuole superiori di Torino, utilizzando un *serious game* per analizzare il livello di competenze socio-emotive degli studenti, tra cui cooperazione, resistenza allo stress e perseveranza. Le competenze socio-emotive stanno acquisendo un ruolo sempre più centrale sia nella ricerca scientifica che nel contesto educativo. Numerosi studi internazionali sottolineano i benefici associati al possesso di tali competenze, che si riflettono in migliori performance scolastiche, maggiori opportunità lavorative e una riduzione dei comportamenti a rischio.

Nonostante la loro importanza sia ampiamente riconosciuta, il dibattito sulla loro rilevazione è ancora aperto. Oltre ai questionari tradizionalmente utilizzati, come quelli adottati dall'OCSE in rilevazioni internazionali, stanno emergendo nuove metodologie. Tra queste,

i serious games, tradizionalmente impiegati per valutare apprendimenti disciplinari, si rivelano strumenti utili anche per l'osservazione e l'analisi delle competenze socio-emotive, come dimostrato in questo studio. I risultati evidenziano come il tipo di scuola superiore frequentata (liceo, istituto tecnico o professionale) e il genere continuino a influenzare significativamente il livello di tali competenze anche in questo ambito.