

MUSICA E FILMS GRATIS DA INTERNET? PRO E CONTRO UNA CRESCENTE ABITUDINE GIOVANILE¹

Elita Maule

Conservatorio di Musica di Bolzano

Franz Hilpold

Evaluationsstelle für die deutsche Schule in Südtirol

Ufficio Provinciale per la valutazione scolastica

delle scuole di lingua tedesca dell'Alto Adige

Introduzione

“La musica è un canale fondamentale di comunicazione: essa costituisce un mezzo attraverso il quale le persone possono condividere emozioni, intenzioni e significati anche quando le loro lingue parlate possono essere reciprocamente incomprensibili [...]. Allo stesso tempo, la musica gioca oggi un ruolo nella vita quotidiana delle persone assai maggiore che in qualsiasi momento nel passato. Questo è in parte il risultato degli sviluppi tecnologici estremamente rapidi che si sono verificati nel corso degli ultimi due decenni dovuti alla sempre più crescente commercializzazione e alla potenza economica assunta dal settore musicale. Nei paesi sviluppati del mondo, almeno, l'ampia diffusione e la relativa economicità del Walkman, di Internet, dell'interfaccia MIDI, del videoregistratore rende più significativa ed estesa una grande diversità di stili e di generi musicali disponibile a noi come ascoltatori” (MacDonald, Hargreaves & Miell, 2002, p. 1).

Negli ultimi decenni si assiste a una proliferazione senza precedenti di studi che interessano la musica in rapporto ai giovani, categoria di persone questa che, a partire dagli anni Cinquanta del secolo scorso, si è imposta all'attenzione di ricercatori di varia astrazione. La nuova classe sociale, quella costituita dai *teen agers*, sembrava meglio identificabile in quanto tale proprio indagandone la fruizione-consumo di prodotti culturali.

Sin da subito la musica è stata individuata quale settore privilegiato d'indagine in quanto risorsa simbolica e forma espressiva capace di diffondersi internazionalmente al di là delle specificità nazionali o locali con estrema rapidità; componente essenziale di svariati eventi sociali (DeNora, 2000); regolatore di stati emotivi; risorsa per far fronte a bisogni psicologici e sociali (Gracyk 2004). Insomma, la musica sembra costituirsi come una componente fondamentale dell'identità individuale dei giovani (MacDonald, Hargreaves & Miell, 2002) e del gruppo dei pari all'interno del quale essi condividono il tempo vissuto, i valori e gli interessi (Rentifrow & Gosling, 2003).

¹ **E.Maule, F.Hilpold**, *Music and films free from the internet? Pros and cons of a growing youth habit*. In *8th International Conference on Education. Conference Proceedings* (Ed.C.Prachalias), National and Kapodistrian University of Athen, 2012.

“Among all of the activities humans possess as means by which to create such a powerful sense of identity and community, music may be among the most personal and the most meaningful” (MacDonald, Hargreaves & Miell, 2002, p. 152; Gracyk, 2004, pp. 15-16).

L’ascolto di musica sembra dunque rappresentare una pratica assai diffusa tra i giovani e una delle modalità, in continua crescita, per far fronte al bisogno musicale assecondando i propri gusti d’ascolto interessa l’uso del computer e di internet. “La musica pervade ogni spazio del sociale e risponde a forti sollecitazioni identitarie da parte di pubblici estremamente eterogenei, mentre la riproduzione digitale del suono e la diffusione sulla rete sconvolgono i tradizionali assetti della produzione, della distribuzione e del consumo” (Gazzelloni, 2002, p. 19).

Proprio quest’ultimo aspetto introduce un primo problema legato alla pratica del downloading: quello della pirateria informatica che interessa un numero sempre più crescente di giovani.

A partire dal 1999, ovvero dall’invenzione e dalla commercializzazione del Napster, il software di condivisione di file audio mp3 attraverso la rete perfettamente compatibile con lo sviluppo di internet, la consolidata normativa sul diritto d’autore e le tradizionali filiere distributive della musica sono state letteralmente surclassate e si è andata diffondendo tra i giovani l’idea di poter possedere tutta la musica gratis. Al di là dei possibili vantaggi che questa pratica comporta, soprattutto in termini di opportunità, di condivisione di idee (Bennett, 2004), di conoscenze tecniche, di artefatti culturali, la denuncia della Commissione Europea è chiara ed estesa: “Il downloading illegale di musica e films sembra rappresentare un’attività assai diffusa in tutti gli stati membri dell’EU, dato che la maggior parte degli intervistati appartenenti al focus group hanno ammesso di praticare il downloading regolarmente o di chiedere ad amici o familiari di farlo per essi. Alcuni consumatori, per esempio quelli irlandesi, hanno menzionato l’uso di iTunes e altri supporti on line per praticare il downloading gratis o condividere files. Il punto di vista sulla pirateria sembra suddividere i consumatori in tre categorie: quelli che *non la considerano illegale*; quelli che *sanno che è illegale ma la praticano comunque* (in questo gruppo rientra la maggior parte dei cittadini); quelli che non credono che la pirateria sia del tutto illegale. La giustificazione più diffusa per praticare il downloading illegale è che *farlo per uso personale è accettabile* o “non così criminale” come il downloading effettuato per rivendere il prodotto al fine di trarne profitti (Commission Européenne, 2009, p. 9).

Nel 2007 una ricerca commissionata dalla Comunità Europea indicava come il 26% della popolazione europea usasse internet nel tempo libero tutti i giorni; il 15% diverse volte alla settimana e il 13% meno di frequente. La pratica del downloading musica interessava il 27% della popolazione europea intervistata (European Commission, 2007a, p. 14). Nello stesso anno veniva dimostrato come fossero proprio i bambini e i ragazzi a dimostrare la più grande familiarità con l’uso di internet (European Commission, 2007b, p.6) e come il downloading musica, films, video, giochi e altri files “sia una pratica non molto spesso citata dai bambini di 9-10 anni (e solo da una piccola minoranza di femmine), ma molto diffusa fra i gruppi giovanili di età superiore (12-14 anni) di entrambi i sessi, con una predominanza però fra i maschi (Ibidem, p. 23).

A differenza di altri usi del computer, le ricerche segnalano come la pratica del Downloading di musica da internet sia chiaramente non più un appannaggio esclusivo delle persone dotate di istruzione superiore. Per i software, la crescita maggiore dell’utenza che pratica il download è riscontrabile nei paesi aventi lo share più alto (Danimarca, Polonia); ma per quanto riguarda i giochi, i films e la musica, i paesi nei quali il numero di utenti downloaders è più alto si riscontra in quelli nei quali lo share è precipitato (Ibidem, p. 10).

Se il downloading illegale di musica comporta dunque un problema di pirateria giovanile così diffuso da rappresentare un'emergenza per la comunità europea e internazionale, ci si può chiedere se questo hobby influisca anche su altri aspetti della vita dei ragazzi.

La ricerca PISA 2009 ha inserito quest'aspetto come variabile all'interno del questionario rivolto agli studenti quindicenni mettendo in relazione il download musica, films e giochi con le performances scolastiche degli studenti stessi in scienze, lettura e matematica. Ne è emerso, come cercheremo di dimostrare attraverso ulteriori approfondimenti, che l'assiduità nella pratica del download è correlata con le performances scolastiche e ne rappresenta un elemento di criticità.

1. Download music, films, and games. Gli approfondimenti della ricerca.

“PISA (Programme for International Student Assessment) è un'indagine internazionale promossa dall'Organizzazione per la Cooperazione e lo Sviluppo Economico (OCSE), per accertare le competenze dei quindicenni scolarizzati. PISA ha l'obiettivo di verificare se e in che misura i giovani quindicenni scolarizzati abbiano acquisito alcune competenze giudicate essenziali per svolgere un ruolo consapevole e attivo nella società e per continuare ad apprendere per tutta la vita (lifelong learning). L'indagine accerta il possesso di competenze nelle aree della comprensione della lettura, della matematica e delle scienze. L'attenzione non si focalizza tanto sulla padronanza di determinati contenuti curricolari, ma piuttosto sulla misura in cui gli studenti sono in grado di utilizzare competenze acquisite durante gli anni di scuola per affrontare e risolvere problemi e compiti che s'incontrano nella vita quotidiana e per continuare ad apprendere. Le aree d'indagine di PISA sono: lettura, matematica e scienze” (Invalsi, 2009).

PISA utilizza questionari somministrati agli studenti per raccogliere informazioni su vari aspetti del loro contesto familiare, sulla famiglia e sulla scuola, e altre tipologie di questionari per raccogliere informazioni dalle scuole su vari aspetti che interessano la loro organizzazione e l'offerta formativa (Hopstock & Pelczar, 2009, p. 1).

PISA 2009 è stata condotta in 65 paesi del mondo interessando la valutazione di circa 26 milioni di quindicenni scolarizzati.

In PISA 2009, come in PISA 2006 (PISA 2006, p. 58), due opzioni internazionali facoltative sono state proposte: il questionario per i genitori e l'ICT (*Information Communication Technology*) Familiarity questionnaire, che consisteva in domande riguardanti l'uso, la familiarità e le attitudini degli studenti nei confronti della comunicazione informatica.

Dall'indagine PISA 2009 sono emersi notevoli ed interessanti informazioni riguardanti l'uso domestico e per piacere del computer e di internet in rapporto alle capacità di comprensione di lettura, del rendimento in matematica e in scienze dei quindicenni scolarizzati.

L'intento della nostra ricerca è ora quello di indagare più in dettaglio, rielaborando ulteriormente i dati offerti da Pisa 2009, la pratica del downloading music, films, games and software (da ora DL) al fine di verificare quanto questa attività degli studenti quindicenni, presa come singolo item:

- influisca sul rendimento scolastico in matematica, scienze, comprensione della lettura non digitale;
- quale posizione occupi questo item all'interno dell'indice ICT (computer using at home);
- quali siano i paesi nei quali questa pratica è più diffusa evidenziandone, eventualmente, delle connotazioni comuni.

La variabile DL nel questionario

La variabile DL era presente nell'aggiunta al questionario rivolto agli studenti (ICT familiarity component for the student questionnaire PISA 2009, International Option), alla domanda Q4 "How often do you use a computer for following activities at home?", al punto g).

Il livello di misura è nominale. I labels dei valori sono: 1 Never or hardly ever/ 2 Once or twice a month/ 3 Once or twice a week/ 4 Almost every day/ 7 N/A (not available)/ 8 Invalid/ 9 Miss.

I valori: 7, 8, 9 sono trattati come missing values.

Per effettuare la presente ricerca ci siamo avvalsi innanzitutto dei dati internazionali e del compendio che riporta le frequenze per ogni singola risposta possibile nonché il rendimento per ogni scala principale relativa alle prestazioni in lettura, matematica e scienze. Il quadro che si presentava inizialmente faceva intravedere una tendenza abbastanza chiara, ma l'estensione su quattro risposte possibili e in più la considerazione dei missing (not response) rendeva l'analisi di non facile gestibilità.

Constatato che le prestazioni dei downloaders assidui e di coloro che praticano raramente questa attività sono simili tra di loro e abbastanza differenti rispetto ai downloaders moderati, abbiamo pensato di raggruppare la prima e la quarta risposta in una comune chiamandola *extremely downloaders* e di unificare le altre due risposte in una che abbiamo chiamato *moderate downloaders*. Su questa dicotomizzazione abbiamo ricalcolato tutte le variabili di rendimento utilizzando i metodi già applicati in PISA. Questa dicotomizzazione di fatto ci permette di decidere più chiaramente se il rendimento nelle performances linguistiche e scientifiche dei quindicenni è correlato significativamente con l'incidenza della variabile studiata, ovvero con la frequenza del DL.

All'analisi generale è seguita una panoramica su tutti i paesi partecipanti alla ricerca che mette in risalto la frequenza e l'assiduità con la quale i quindicenni hanno dichiarato di praticare il DL.

2. Metodologia

La ricerca OCSE – PISA si avvale della collaborazione di un gran numero di rinomati scienziati e ricercatori nel campo della formazione e dell'educazione. I metodi scelti sono all'avanguardia della ricerca nel settore. PISA è caratterizzata dall'impiego e realizzazione pratica della IRT (Item response theory), una teoria di test probabilistica basata su modelli di Rasch. Per la determinazione delle stime e dell'errore standard si applicano al campione una complessa procedura di pesatura (weighting) che riproduce il sampling design e per il calcolo stesso si usano metodi bootstrap impiegando il software adeguato. I metodi Jackknife o bootstrap prescindono dalla forma della distribuzione sia per quanto riguarda il campione quanto l'universo statistico sottostante. Moltissimi metodi della classical test theory richiedono l'assunzione della normalità della distribuzione del campione, mentre i metodi impiegati in PISA funzionano anche con altre distribuzioni.

I modelli Rasch permettono di rappresentare i risultati del singolo probando (dati da una serie di "plausible values") che stanno a indicare la capacità personale in forma probabilistica, e la difficoltà di ogni singolo item su una stessa scala unidimensionale. La media dei risultati a livello dell'OCSE viene standardizzata su 500 punti con una deviazione standard di 100 punti. I modelli impiegati in PISA si rivelano adatti a effettuare ricerche su grande o media scala e non si prestano a compiere enunciati sui singoli probandi (OECD, 2008).

Nella presente ricerca, che approfondisce alcuni aspetti della ricerca PISA, sono stati impiegati gli stessi metodi di analisi. Per valutare i risultati dei vari gruppi di persone aventi determinate caratteristiche sono stati usati i plausible values presenti nel database internazionale. Le stime e gli errori standard sono stati calcolati usando il metodo dei replicate weights, adattando quest'ultimi ai vari sottogruppi considerati nella ricerca e rispettando i principi del sampling design dell'intera ricerca PISA. La dicotomizzazione della variabile DL è stata effettuata sulle risposte valide ottenendo così tre categorie: quella di coloro che non hanno risposto a questo item (che sono comunque presenti nel database perché hanno risposto ad altri items e quindi non fanno parte del missing di sistema) e le due categorie riguardanti la frequenza dell'attività del DL; una categoria era formata da coloro che praticano il downloading in modo estremo, cioè quasi mai o quasi tutti i giorni; la seconda categoria era composta da coloro che praticano il download moderatamente.

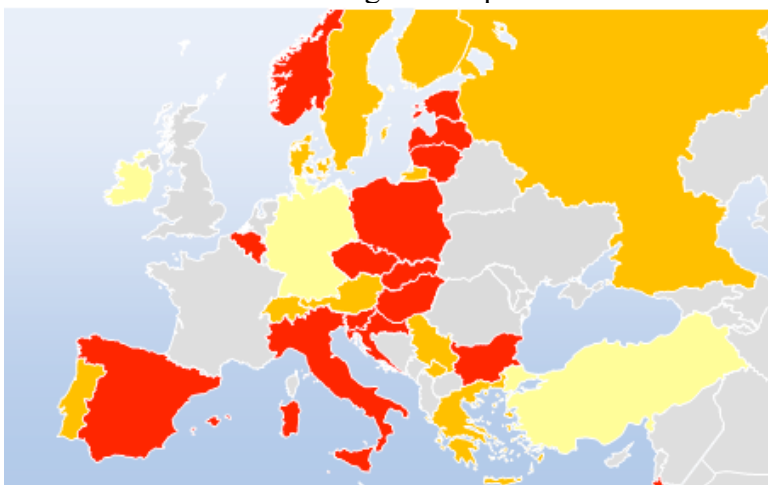
La misura della validità interna del fattore IC04 ("activities at home", di cui il DL era il settimo item IC04Q07) è stata realizzata applicando semplici stime di correlazione (di rango, ovvero Spearman, trattandosi di variabili di scala ordinale) tra le singole variabili, misurando la significatività con i metodi PISA.

Per misurare la relazione tra le realizzazioni della variabile DL (di scala ordinale nella forma dicotomizzata) e la prestazione in PISA (variabile continua di scala a intervallo) si è optato per la correlazione di Kendall che non richiede la linearità o l'equidistanza, né un alto livello di scala.

3. Risultati

a) La frequenza del downloading nei vari paesi

Si possono dividere i 44 paesi considerati in 3 gruppi: quello nei quali la maggior parte degli studenti quindicenni hanno risposto di praticare il DL ogni giorno o quasi (es. la Bulgaria); quello dove prevalgono i quindicenni che praticano il DL moderatamente (es. la Corea) e un terzo gruppo nel quale la maggioranza relativa dei ragazzi dichiarano di praticare mai o quasi mai il downloading (es. Thailanda). Nel grafico sottostante è rappresentata la distribuzione dell'assiduità del downloading in Europa.



Download music, films etc. almost every days – Percentage of students

	More than 40 %
	Between 30 % and 40 %
	Less than 30%
	Do not participate

Frequency of students who indicate download music, films etc. almost every day.

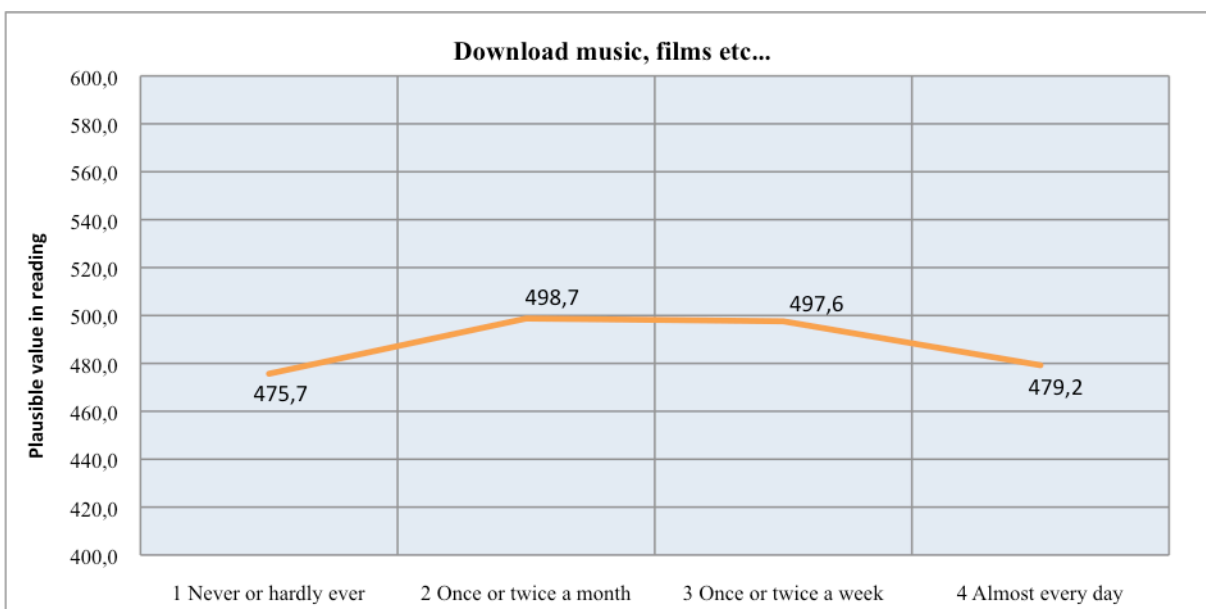
Dai dati possiamo osservare come ben 9 paesi tra i quindici con la più alta frequenza del downloading giornaliero appartengano all'Est Europa.

b) Il Downloading e le performances scolastiche.

Si è voluto approfondire se ci sia un nesso tra le risposte fornite dai ragazzi all'item DL e le prestazioni nelle materie scolastiche oggetto della ricerca OCSE-PISA. Il focus principale in PISA 2009 era rappresentato dalla performance in lettura e comprensione di testo. Le altre due materie indagate erano, come si è detto, matematica e scienze.

La media OCSE (OECD average) dei ragazzi che praticano il DL ogni giorno o quasi risulta essere di 487 punti nella lettura (errore standard 0,62). Dei paesi partecipanti alla ricerca solamente i downloaders assidui del Canada (515; e.s. 1,58) e della Polonia (499; e.s. 3,24) superano nella lettura la media OCSE in modo significativo. I Downloaders giornalieri della Bulgaria, Lituania, Repubblica Ceca, Italia, Spagna, Slovacchia e del Qatar mostrano una performance significativamente al di sotto della media degli studenti Ocse assidui nel DL. Non si evidenzia una differenza significativa invece tra la media dei studenti che praticano assiduamente il downloading e la media Ocse dei loro consimili nei seguenti paesi: Estonia, Norvegia, Ungheria (leggermente al di sopra); Slovenia, Lettonia, Israele (leggermente sotto). Nelle performances di matematica la situazione è molto simile a quella che si verifica nella lettura.

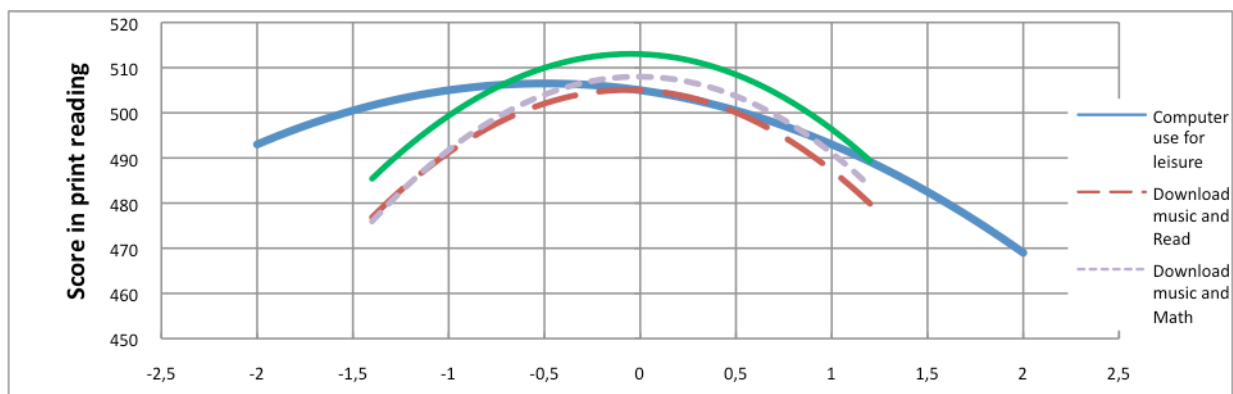
Applicando delle misure appropriate alla scala della variabile si evidenzia una certa tendenza nell' andamento della relazione e si vede che il rendimento è maggiore per i ragazzi che hanno dato risposte intermedie all'item.



Tra le risposte esterne e quelle interne alla distribuzione ci sono una ventina di punti di differenza nel punteggio in 'lettura'. La differenza è significativa, ma questo andamento è influenzato in parte da variabili terze ed è strutturalmente simile all'andamento di tutto l'indice.

Sottoponendo alla variabile DL lo stesso indice usato dall'Ocse sui quindici paesi per tutto l'indice IC04 ("Using computer at home for leisure", del quale il download rappresentava una delle otto domande) ed estendendolo però ai 44 paesi che hanno risposto alla suddetta domanda nel questionario IC, si ottiene il seguente grafico:

Index of computer use at home



La linea blu fa vedere l'andamento di tutto l'indice IC04. In questo caso la linea considera i 44 paesi che hanno partecipato sia al test generale che al questionario sulle tecnologie informatiche ICT². La singola domanda DL ha ovviamente un'estensione orizzontale più contenuta rispetto a tutto l'indice, derivato da otto domande. Pare sorprendente che l'andamento delle curve sia parallelo per ogni materia del test; ciò significa che la pratica del downloading rappresenta un atteggiamento personale, quasi caratteriale, e influenza le capacità di rendimento in tutte le materie allo stesso modo.

4. Discussione

La distribuzione dell'assiduità del DL nei vari paesi non è casuale. Si possono osservare significative corrispondenze e sorprendenti somiglianze tra la prassi del downloading rispetto a certe variabili prese in considerazione da varie ricerche realizzate su scala mondiale e europea. Rimandiamo, per esempio, alla ricerca *World Values Survey about values and cultural changes in societies all over the world* (Inglehart and Welzel, 2005, p. 63).

Il possesso, l'uso e la familiarità con il computer e con internet da parte dei quindicenni erano stati indagati in PISA 2009 nella convinzione che "Le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ICT) siano in grado di supportare e migliorare l'apprendimento. Con l'accesso al computer e ad Internet gli studenti possono acquisire conoscenze al di là di quello che è loro offerto attraverso gli insegnanti e le risorse scolastiche. L' ICT può fornire agli studenti anche nuovi modi di presentare ciò che stanno imparando attraverso l'utilizzo di strumenti come l'elaborazione di testi, i fogli di calcolo, le presentazioni multimediali o la creazione di blog online e siti web. Le ICT inoltre permettono agli studenti di collaborare, comunicare e condividere le loro conoscenze tramite e-mail, di chattare online e di partecipare a forum web" (PISA 2009 Results).

² Complessivamente i paesi con questa caratteristica erano 45; un paese però (il Lussemburgo) non ha risposto alla domanda relativa all' uso del computer at home for leisure, e quindi possono essere presi in considerazione solamente 44 paesi.

L'indagine ha invece messo in rilievo come la pratica giovanile non privilegi di certo "volontariamente" questo utilizzo supposto "educativo" e "pregevole" del computer e di internet. In realtà:

- La pratica del downloading musica e films da internet nel tempo libero costituisce una delle attività più frequenti degli studenti quindicenni (come dichiarato dall'80% di essi)³;
- gli studenti maggiormente assidui in questa attività, ovvero quelli che dichiarano di praticarla ogni giorni o quasi ogni giorno, al pari di coloro che dichiarano di non praticarla mai, ottengono i risultati peggiori nelle performances legate al digital reading;
- risultati negativi simili ottengono anche in matematica e in scienze gli studenti assiduamente esposti all'uso generale del computer a casa per diletto.

Bibliografia

- Bennett, A. (2004), "Virtual Subculture? Youth, Identity and the Internet", in A. Bennett and K. Kahn-Harris (eds) (2004), *After Subculture: Critical Studies in Contemporary Youth Culture*, Palgrave Macmillan, London.
- Commission Européenne (2009), *Internal market: awareness, perceptions, impacts*, Directorate General Internal Market and Services, Aggregate Report, Brussels, p. 9.
- Dale A. B. (2006), "Scenes of Transmission: Youth Culture, MP3 File Sharing, and Transferable Strategies of Cultural Practice", in *M/C Journal*, 9,1.
- DeNora, T. (2000), *Music in Everyday Life*, Cambridge University Press, Cambridge.
- European Commission (2007a), *Eurobarometer survey on cultural values within Europe*, Directorate-General for education and culture, Bruxelles.
- European Commission (2007b), *Safer internet for children. Qualitative study in 29 European Countries. Summary Report* Directorate-General Information Society and Media, Versailles.
- European Commission (2011), *Internet usage and online content*, Digital Agenda Scoreboard 2011, p.1
[http://ec.europa.eu/information_society/digital-agenda/scoreboard/docs/pillar/usage_content.pdf]
- Gazzelloni, S. (ed.) (2002), *Le statistiche culturali in Europa*, ISTAT, Collana Metodi e Norme.
- Gracyk, T. (2004), *Does Everyone Have a Musical Identity? Reflections on Musical Identities*, ACT Journal, MayDay Group, 3, 1.
- Inglehart, R. and Welzel, C. (2005), *Modernization, Cultural Change and Democracy*, Cambridge University Press, New York
- Invalsi, *OCSE-PISA 2009*. In
http://www.invalsi.it/invalsi/ri/pisa2009.php?page=pisa2009_it_01b
- Hopstock, P. J. and Pelczar, M. P. (2011), *Technical Report and User's Guide for the Program for International Student Assessment (PISA): 2009 Data Files and Database with U.S. Specific Variables*, National Center for Education Statistics, ED Pubs, Alexandria.
- MacDonald, R., Hargreaves, R.D., Dorothy Miell D (eds.) (2002), *Musical Identities*, Oxford University Press, SA.

³ "Across OECD countries, more than 80% of students reported that they frequently browsed the Internet for fun, and around two-thirds of students reported frequently downloading music, films, games or software" (*PISA 2009 Results: Students On Line: Digital Technologies and Performance*, Volume VI, OECD, p.145.
<http://dx.doi.org/10.1787/9789264112995-en> ISBN 978-92-64-11299-5 (PDF), pp.157-8.

PISA 2006. *Technical Report*, OECD Publishing 2009, ISBN: 9789264048089, p.58.
OECD (2008), *PISA Technical Report*, Second Edition, OECD Publishing, Paris.
PISA 2009 Technical Report. Preliminary Version,
<http://www.oecd.org/dataoecd/13/30/48578439.pdf>
PISA 2009 Results: Students On Line: Digital Technologies and Performance, Volume VI,
OECD, p.144. <http://dx.doi.org/10.1787/9789264112995-en> ISBN 978-92-64-11299-5 (PDF).
Rentifrow, P.J., Gosling, S.D. (2003), *The Do Re Mi's of Everyday Life: The Structure and Personality Correlates of Music Preferences*, in “*Journal of Personality and Social Psychology*”, 84, 6.