

## Teorie dei media

Per ragionare sui media occorre innanzitutto precisare che cosa intendiamo con questa parola. “Medium” può indicare sia un mezzo, uno strumento, sia “ciò che sta in mezzo”: questa accezione molto ampia è quella usata da Marshall McLuhan nel suo famoso libro *Understanding media* (in italiano tradotto come *Gli strumenti del comunicare*), in cui analizza media differenti come la strada, l’orologio, il denaro, la radio e la televisione.

Nel senso comune si tende però a restringere il campo, indicando come media i *mezzi di comunicazione*, intesi come strumenti di archiviazione e trasmissione di dati: dalla parola parlata a quella scritta, dal libro al cellulare.

Spesso poi si parla di media intendendo i **mass media**, ovvero i mezzi di comunicazione di massa: strumenti cioè che permettono di trasmettere dati verso una pluralità di destinatari indistinti, come la radio, la televisione e Internet.

E’ soprattutto su questi ultimi che, a partire dall’inizio del ‘900, si è sviluppato il dibattito teorico. Una delle prime teorie è quella del **proiettile magico**, elaborata negli anni ‘20:

*“I messaggi dei media vengono ricevuti in modo uniforme da ogni membro dell’audience, stimolando riposte dirette e immediate”.*

Secondo questa teoria, quindi, i mass media sarebbero in grado di comandare direttamente i nostri comportamenti: a un messaggio violento da parte di un film o un videogioco, ad esempio, farebbe seguito un comportamento violento da parte di tutti coloro che l’hanno ricevuto, indistintamente.



Questa teoria, figlia del suo tempo (gli anni dei totalitarismi) è stata ampiamente superata dagli studi successivi, che hanno evidenziato come tutti gli individui siano diversi, in relazione tra loro e possano operare un uso attivo dei media. Nonostante questo è facile trovarne traccia nel senso comune e negli allarmismi che vengono sollevati periodicamente, contro libri (*A sangue freddo*, *Lolita*), film (*Arancia meccanica*), videogiochi (*Mortal Kombat*, *Grand theft auto*), addirittura giochi di società (*Monopoli*).

Gli approcci teorici elaborati a partire dagli anni '60 rendono maggiormente conto della complessità sociale e del sistema dei media. Ne evidenziamo due:

- I mass media contribuiscono alla **costruzione sociale del significato**: le rappresentazioni costruite dai media riflettono quelle sociali e a loro volta contribuiscono a modellarle e a modificarle (si pensi ad esempio alle rappresentazioni della famiglia, dell'infanzia, del tossicodipendente, del maschile e del femminile, ecc...)

- I media ristrutturano i **palcoscenici sociali** (Meyrowitz), contribuendo a ridefinire il concetto di **comportamento appropriato**. Si pensi alle conversazioni fatte sbirciando il

proprio telefonino, probabilmente considerate maleducate fino a vent'anni fa; oppure allo spostamento di ciò che è considerato privato e ciò che può diventare pubblico, processo iniziato dalla televisione e proseguito da Internet.

Uno dei massimi studiosi italiani dei media, Peppino Ortoleva, ha parlato di **secolo dei media** riferendosi al '900, evidenziando come dalla seconda rivoluzione industriale in poi si sia avviata una spirale di crescita dei media in cui **la comunicazione non basta mai**.

In questa **ridondanza dei media** si inquadrano alcuni fenomeni tipici della contemporaneità:

- La riproducibilità dell'immagine meccanica ha fatto sì che nella fiction si ripetano le formule narrative, dando vita a prodotti apparentemente sempre nuovi (per alimentare il consumo e salvaguardare i diritti d'autore) ma in realtà sempre uguali: sono i **miti a bassa intensità**. Harry Potter e Twilight possono essere due esempi.

- La compresenza di più informazioni (più media e più messaggi) comprime il tempo a disposizione e l'attenzione dedicata ad essi: prevalgono le forme brevi (**snack culture**) e la tendenza a fruire di più informazioni contemporaneamente (**multitasking**). La capacità di **cercare e filtrare le informazioni** diventa centrale, sia a livello di educazione del singolo, sia nella sfida tra le superpotenze del web.

- Portabilità e connessione permanente fanno **crollare i muri** di confine tra luoghi e tempi del lavoro e del tempo libero: il divertimento è sempre con te, ma anche l'ufficio. E' uno degli aspetti della **società liquida** teorizzata da Zygmunt Bauman.

- Secondo la studiosa Sherry Turkle, la presenza massiccia di tecnologia sta cambiando il modo in cui ci relazioniamo con noi stessi e con gli altri: investiamo di affettività gli artefatti tecnologici (robot, cellulari, blog...), creando con essi una relazione narcisista, mentre priviamo di tempo e investimento emotivo le relazioni umane. Viviamo **insieme ma soli**. Si tende così ad una **semplificazione delle relazioni**, in cui si evita la fatica di conoscere l'altro nella sua complessità: un esempio è la tendenza diffusa di preferire un messaggio o una mail alla telefonata o alla conversazione faccia a faccia, perché un messaggio

garantisce maggior controllo, non è in tempo reale e protegge dai sentimenti. Evitare le conversazioni con gli altri indebolisce le “conversazioni con noi stessi”, cioè la nostra capacità di autoriflessione.

