

## Critica del concetto di multimedialità

**24.10.99 Autore: Rodolfo Marchisio**

**Fonte:** [http://www.pavonerisorse.to.it/multimedialita/critica\\_concetto.htm](http://www.pavonerisorse.to.it/multimedialita/critica_concetto.htm)

Ci sono alcuni concetti che hanno dato una scossa al dibattito pedagogico ed alla scuola in questi ultimi anni, diventando, per quelli che si occupano di moderne tecnologie della comunicazione, oggetto di improvviso innamoramento, di recente moda, di diffuse discussioni. Sono i concetti di multimedialità, di ipertesto, di rete, di realtà virtuale.

Basta dare un'occhiata agli ultimi numeri di una rivista seria ed aggiornata come **Telema** o a quello specchio del dibattito contemporaneo avanzato che è **Mediamente** per accorgersi della frequenza e della passione, ma anche della varietà di pareri coi quali esperti di diversi settori intervengono su questi argomenti.

Essendo però diventati rapidamente concetti contenitore, che ognuno riempie indifferentemente con le sue idee o con la proiezione dei suoi sogni, stanno perdendo di identità, chiarezza, utilità teorica.

Il primo, il concetto di **multimedialità**, ci sembra particolarmente confuso e pericoloso, anche perché ha ricevuto un ruolo ufficiale nella scuola italiana, diventando la bandiera dell'ultima rivoluzione culturale e pedagogica cui siamo chiamati: il PSTD. La multimedialità, come "dimensione culturale imprescindibile" sarebbe la chiave del cambiamento pedagogico della scuola. Ma torniamo un passo indietro.

Pochi anni fa multimedialità significava solamente "presenza ed interazione di diversi linguaggi" all'interno di un oggetto o di una tecnologia di comunicazione. *Era un termine fondamentalmente negativo, tipico di una fase di crescita. MM significa "non più monomediale". Penge*

Fondendosi col concetto di ipertestualità ha poi dato origine all'ipermedialità, concetto brutto, ma almeno chiaro.

Il concetto ha poi preso, col PSTD il significato più ampio di "*cambiamento culturale profondo legato alle tecnologie*". Lasciando aperto il dibattito sui rapporti fra tecnologie e cambiamenti culturali.

Siamo tutti sicuri che le tecnologie interagiscono con gli uomini e stimolano cambiamenti culturali. Avendo però una visione della realtà come struttura complessa, non riusciamo a pensare che li determinino da sole, come se non ci fossero forti e complesse esigenze economiche, emotive, relazionali, persino ideali.

Per Negroponte la mtm è già fatta di "*ricchezza audiovisiva, profondità conoscitiva e informativa, interattività*".

Secondo Maragliano allora un prodotto mtm dovrebbe essere: "*ricco, profondo e mobile, avvincente come un film....sistematico come un libro...interattivo come un videogioco*". Stabilito che un prodotto mtm (e l'insegnamento a sua immagine) dovrebbero avere le doti di un libro, di un film e di un videogioco insieme, il termine è arrivato a riassumere in sé le caratteristiche delle più diverse moderne tecnologie di comunicazione.

Tra le quali non si fa più distinzione e per le quali l'omologazione impedisce l'approfondimento delle diversità.

A parte il fatto che l'insegnamento dovrebbe avere anche altre caratteristiche quali la capacità

formativa, la capacità divulgativa e quella di insegnare divertendo.

E che i videogiochi insegnano, ma di riflesso ed il software educativo non diverte, non è gioco, ma inganno.

Quando i concetti comunque, perdono di identità e chiarezza descrittiva e ostacolano la profondità dell'analisi, forse sarebbe meglio abbandonarli per altri che non abbiamo ancora scoperto o costruito.