



UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI PADOVA
DIPARTIMENTO DI SCIENZE ECONOMICHE ED AZIENDALI
"M.FANNO"

DIPARTIMENTO DI SCIENZE STATISTICHE

CORSO DI LAUREA IN ECONOMIA

PROVA FINALE

**"2020: il tempo libero dei giovani nell'epoca del
coronavirus"**

RELATORE:

CH.MA PROF.SSA ALESSANDRA DALLA VALLE

LAUREANDO: FILIPPO RUSCONI

MATRICOLA N. 1163413

ANNO ACCADEMICO 2019 – 2020

“Il candidato, sottoponendo il presente lavoro, dichiara, sotto la propria personale responsabilità, che il lavoro è originale e che non è stato già sottoposto, in tutto o in parte, dal candidato o da altri soggetti, in altre Università italiane o straniere ai fini del conseguimento di un titolo accademico. Il candidato dichiara altresì che tutti i materiali utilizzati ai fini della predisposizione dell’elaborato sono stati opportunamente citati nel testo e riportati nella sezione finale ‘Riferimenti bibliografici’ e che le eventuali citazioni testuali sono individuabili attraverso l’esplicito richiamo al documento originale”.

INDICE

Introduzione	1
1 Capitolo primo- Il tempo libero dei giovani	3
1.1 Il tempo libero	3
1.1.1 Il concetto di tempo libero	3
1.1.2 La quantità di tempo libero a disposizione	3
1.1.3 I momenti della giornata dedicati al tempo libero	4
1.2 La composizione del tempo libero	4
1.2.1 Le principali attività svolte dai giovani durante il tempo libero	4
1.2.2 L'attività di volontariato	9
1.2.3 Le attività fisiologiche	10
1.2.4 Gli spostamenti	12
1.3 Il lavoro familiare	13
1.3.1 Il lavoro domestico routinario	13
2 Capitolo secondo - Il tempo libero dei giovani nell'epoca del coronavirus	15
2.1 L'impatto della pandemia di COVID-19 sui giovani	15
2.2 La nuova routine dei giovani	16
2.2.1 Un tempo libero da reinventare	16
2.2.2 I social network e le applicazioni di instant messaging	17
2.2.3 La televisione ed i servizi di streaming	18
2.2.4 L'attività fisica al tempo del coronavirus	19
2.2.5 E-commerce, podcast e videogiochi: le nuove frontiere del tempo libero	20
2.3 La resilienza dei più giovani	21

3	Capitolo terzo – Le iniziative solidali dei giovani nell’epoca della pandemia di COVID-19	22
3.1	Giovani “responsabili”	22
3.2	Le iniziative dei giovani per affrontare l’emergenza	22
3.2.1	Viral Veneto	22
3.2.2	Arrivo io!	23
3.2.3	Le campagne di raccolta fondi	23
3.2.4	Valvole Charlotte	24
3.2.5	Radio Quarantenna	25
3.2.6	Memory Etcìù e il virus non c’è più	26
3.2.7	Cerba-20 VS Covid-19	26
4	Conclusione	27
5	Bibliografia	29

Introduzione

Sono i giovani d'oggi realmente “*liberi*” di disporre del proprio tempo libero? Si lo sono. O meglio, lo erano. Lo erano prima dello scoppio della pandemia del coronavirus che ha reso necessarie restrizioni seriamente limitanti la possibilità di ciascuno di fruire liberamente ed a proprio piacimento del tempo libero a disposizione. Ciò ha, quindi, avuto un impatto, non di poco conto, sulle diverse categorie di persone e, in particolare, sui giovani i quali, all'improvviso, si sono visti privati della propria quotidianità, impossibilitati a prendere parte ad attività fino a poco tempo prima considerate imprescindibili.

Il concetto di **tempo libero**, inteso come tempo in cui si ha la possibilità di essere completamente sé stessi e di coltivare le proprie passioni, svincolati da qualsiasi obbligo o limitazione, ha subito un'evoluzione nel corso degli anni. Il tempo libero ha, infatti, acquisito una notevole importanza e riveste quest'oggi un ruolo fondamentale in quanto, soprattutto per i giovani, esso si pone come spazio di definizione dell'identità individuale e di formazione della propria personalità.

Il primo capitolo è incentrato sulle principali attività ed i principali interessi a cui i giovani erano soliti dedicare il proprio tempo libero prima della diffusione della pandemia del coronavirus e si propone di fornire un'analisi dei dati presenti sul sito internet *Giovani.Stat*, in cui sono raccolte ed organizzate le statistiche prodotte dall'ISTAT relativamente al tempo libero della popolazione giovanile di età compresa tra i 15 ed i 34 anni, e delle pubblicazioni dell'Istituto Nazionale di Statistica volte ad analizzare “*I tempi della vita quotidiana*”.

Il secondo capitolo ha lo scopo di mettere in evidenza l'impatto sui giovani di una nuova realtà, caratterizzata dalla pandemia di COVID-19, ed i radicali cambiamenti nelle consuete abitudini che tale situazione ha imposto al tempo libero della popolazione giovanile. Tale capitolo è, quindi, incentrato sulle emozioni e sui sentimenti indotti nei giovani dallo scoppio della pandemia, la quale ha riportato alla luce valori ed affetti in precedenza accantonati, e sulle conseguenze pratiche che questa circostanza critica ha comportato nella vita quotidiana, ossia le differenti modalità di svolgimento dell'attività fisica e sportiva, le nuove forme di partecipazione sociale, politica e religiosa e lo sviluppo dei social network come mezzi di comunicazione istantanei e su vasta scala.

Il terzo capitolo riguarda, infine, le reazioni dei giovani ai suddetti cambiamenti e le iniziative messe in atto per il bene della nostra comunità, facendo riferimento, a tal proposito, sia alle numerose iniziative benefiche e di raccolta fondi per fornire sostegno alle persone in difficoltà sia alle idee innovative che hanno portato alla nascita o allo sviluppo di dispositivi sanitari, radio, siti web e pagine e profili dedicati sui social network.

Tale confronto ha lo scopo di far emergere la reattività, lo spirito d'iniziativa, il talento, l'inventiva ed il senso civico dei giovani, che, nonostante più volte aspramente e duramente criticati, sono stati in grado di sfruttare in maniera adeguata il tempo libero a disposizione mettendo in atto iniziative utili al Paese e dimostrando, in tal modo, uno straordinario senso di appartenenza e di responsabilità nei confronti dei propri connazionali. Tali comportamenti messi in atto dalla popolazione giovanile hanno, il più delle volte, trasformato le critiche in elogi al senso del dovere manifestato dai più giovani, divenuti un esempio da imitare per la diligenza con cui hanno rispettato le regole, particolarmente private, loro imposte. Di conseguenza, anche una situazione difficile ed imprevedibile come la pandemia può rappresentare il fondamento di un nuovo concetto di tempo libero per la popolazione giovanile, considerato non più solo come spazio di definizione della propria individualità ma anche in quanto fonte straordinaria di idee ed iniziative a servizio della crescita economica e sociale del Paese.

1 Capitolo primo- Il tempo libero dei giovani

1.1 Il tempo libero

1.1.1 Il concetto di tempo libero

Il tempo libero, cioè quella quota di tempo che gli individui possono dedicare ad attività scelte liberamente, non soggette ad altri vincoli imposti dall'esterno (fatta salva la propria capacità di spesa), non finalizzate a lucro e considerate fonte di piacere e/o di riposo, rappresenta una delle dimensioni che più incidono sulla qualità della vita delle persone (Belloni, 1998)

In particolare, il tempo libero costituisce un momento fondamentale nella vita dei giovani in quanto da essi percepito come spazio personale in cui dare libero sfogo alla propria personalità ed alle capacità intrinseche di ciascuno ed in cui giungere alla definizione della propria identità.

Nello specifico, le linee guida della Commissione economica per l'Europa delle Nazioni Unite (UNECE) definiscono tre differenti declinazioni del concetto di tempo libero. Si parla, quindi, di *tempo libero puro* nel caso in cui le attività svolte siano completamente attività di tempo libero. Al contrario, si parla di *tempo libero attivo* qualora contemporaneamente ad un'attività di tempo libero, considerata principale, si stia svolgendo anche un'attività di lavoro, retribuito o familiare, o un'attività legata alla propria cura personale e di *tempo libero passivo* nel caso in cui durante lo svolgimento dell'attività principale, lavorativa o legata alla cura della persona, sia svolta un'attività di tempo libero volta a rendere più piacevole l'attività principale stessa. (Istat, 2019).

1.1.2 La quantità di tempo libero a disposizione

Secondo i dati Eurostat dell'edizione 2018 dell'Indagine armonizzata europea *Uso del tempo* forniti dall'Istituto Nazionale di Statistica nel volume "*I tempi della vita quotidiana*", pubblicato nel 2019, l'Italia si colloca al quint'ultimo posto tra i paesi europei in quanto a disponibilità di tempo libero in un giorno medio dell'anno 2014, con un tempo libero pari in media a 4 ore e 54 minuti. Al contrario, il paese europeo in cui i cittadini sembrano godere della maggiore quantità di tempo libero è la Finlandia che evidenzia una disponibilità media di tempo libero pari a 5 ore e 50 minuti, ottenuta, tuttavia, contraendo sia i tempi di lavoro totale sia quelli relativi al sonno, ai pasti ed alla cura personale. Segue, poi, la Norvegia in cui si rileva una quota media giornaliera di tempo libero pari a 5 ore e 40 minuti ed al terzo posto, tra i Paesi con maggiore disponibilità di tempo libero, si presentano a pari merito Germania e Grecia aventi una disponibilità media di tempo libero pari a 5 ore e 37 minuti. L'ultima posizione della graduatoria è, al contrario, occupata dalla Romania che risulta essere il Paese con la minore

disponibilità media di tempo libero tra quelli analizzati, pari a 4 ore e 23 minuti, preceduta dal Lussemburgo (4 ore e 28 minuti) e dall'Ungheria (4 ore e 50 minuti).

La quantità di tempo libero a disposizione varia, inoltre, notevolmente al variare dell'età. A beneficiare di una maggiore quantità di tempo libero sono, infatti, i giovani tra i 15 ed i 24 anni, della cui giornata il tempo libero occupa in media 5 ore e 25 minuti, ossia il 22,6%, e gli anziani, per i quali il tempo libero rappresenta in media il 26,5% dell'intera giornata (Istat, 2019).

1.1.3 I momenti della giornata dedicati al tempo libero

Avere a disposizione un'elevata quantità di tempo libero non comporta necessariamente un maggior benessere ed un miglior equilibrio nei propri tempi di vita dal momento che il suddetto tempo libero corre il rischio di trasformarsi in *tempo vuoto*, nel caso in cui esso risulti disponibile in momenti della giornata nei quali non sia possibile svolgere attività che interessino il soggetto.

I dati Istat relativi all'Indagine *Usa del tempo* qualificano come fascia oraria caratterizzata dal maggior numero di persone che svolgono attività di tempo libero relativamente agli anni 2013 e 2014, quella tra le ore 21:00 e le ore 22:00, all'interno della quale circa il 57 % della popolazione risulta svolgere attività di tempo libero.

I momenti della giornata dedicati al tempo libero sono, inoltre, differenti al variare della fascia di età. Per quanto riguarda i giovani di età compresa tra i 15 ed i 24 anni la fascia oraria all'interno della quale un maggior numero di essi svolge attività di tempo libero è quella compresa tra le ore 22:00 e le ore 23:00. I giovani in questione finiscono, inoltre, con il protrarre il proprio tempo libero fino a tarda notte in quanto il 16,8% di essi svolge ancora attività di tempo libero nella fascia oraria tra mezzanotte e la prima ora del giorno seguente (Istat, 2019).

1.2 La composizione del tempo libero

La composizione del tempo libero è influenzata da molteplici fattori tra cui i gusti personali, la capacità di spesa, i modelli culturali, le mutevoli caratteristiche climatiche e la differente fascia d'età.

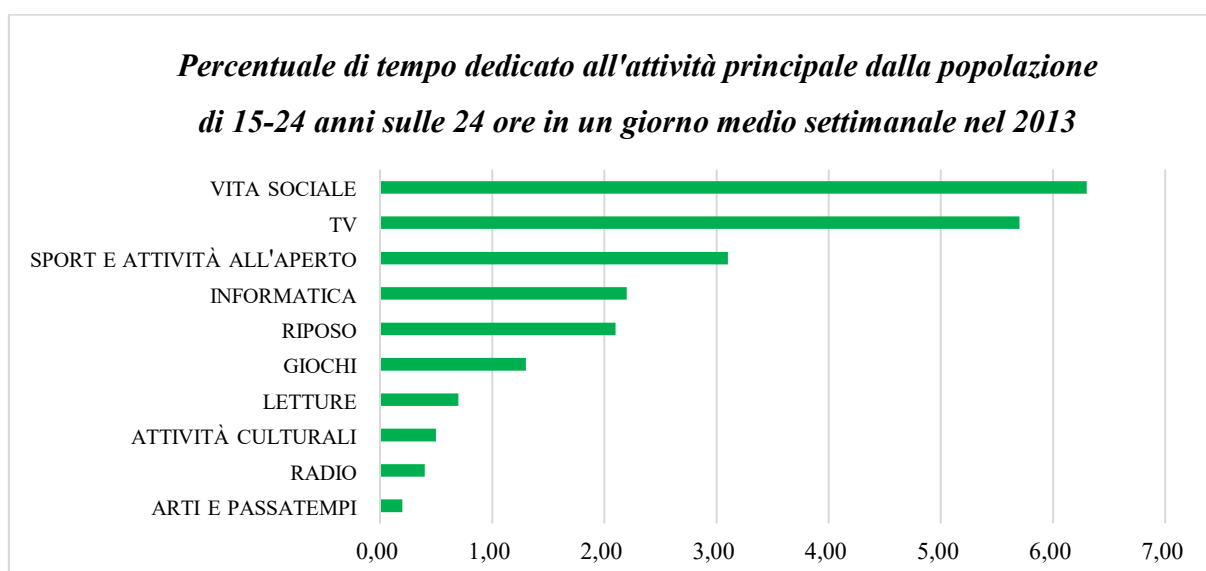
1.2.1 Le principali attività svolte dai giovani durante il tempo libero

Focalizzando l'attenzione sulla popolazione giovanile di età compresa tra i 15 ed i 34 anni si può notare come, al giorno d'oggi, siano estremamente numerose ed assai varie le attività alternative a disposizione dei suddetti giovani affinché possano sfruttare al meglio il proprio tempo libero e trarre da esso preziosi insegnamenti.

L'analisi delle statistiche prodotte dall'Istat e raccolte nella banca dati Giovani.Stat (Istat, 2020) consente di mettere in evidenza la differente percentuale di tempo dedicata dai giovani alle molteplici attività di tempo libero sulle intere 24 ore in un giorno medio settimanale dell'anno 2013.

Tale analisi richiede, tuttavia, una suddivisione della popolazione giovanile all'interno di due differenti fasce d'età, ossia la fascia di ragazzi di età compresa tra i 15 ed i 24 anni e la fascia di giovani di età compresa tra i 25 ed i 34 anni.

Occorre, inoltre, evidenziare come la somma degli intervalli di tempo destinati in media dai giovani di età compresa tra i 15 ed i 24 anni alle differenti attività svolte durante il tempo libero definisca, quindi, la quantità totale di tempo libero a disposizione dei giovani appartenenti alla suddetta fascia di età in un giorno medio settimanale dell'anno 2013.



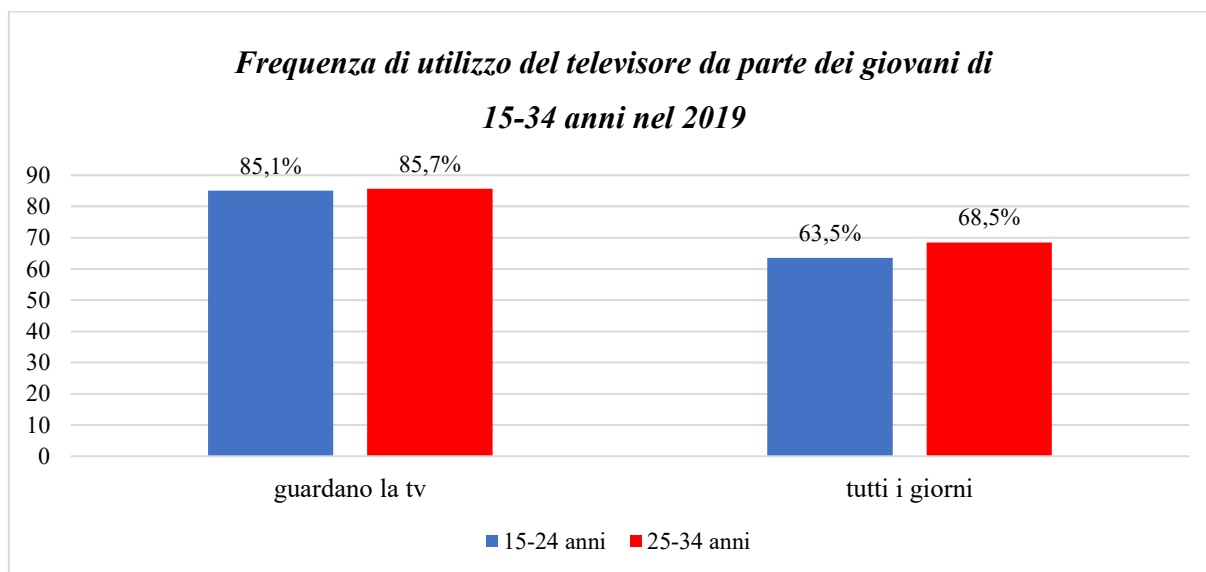
(Fonte: Giovani.Stat)

Nello specifico il principale interesse dei giovani di età compresa tra i 15 ed i 24 anni è rappresentato dalla **vita sociale** in quanto, approssimativamente, 1 ora e 30 minuti del tempo libero, cioè il 6,3% dell'intera giornata, in un giorno medio settimanale sono dedicati alle relazioni sociali. La dimensione sociale ed affettiva, rappresentata dall'incontro con i propri amici e dal tempo trascorso con i propri familiari, assume rilevante importanza per i giovani in quanto fonte di nuove esperienze ed iniziative stimolanti.

Un intervallo di tempo libero pari a circa 1 ora e 22 minuti, ossia il 5,7% delle intere 24 ore, è trascorso dai giovani dinanzi al televisore. La **televisione**, infatti, ha la capacità di distogliere l'attenzione dei giovani dalla realtà presente consentendo loro di vivere le situazioni immaginarie dei film accantonando ogni preoccupazione.

D'altro canto, tuttavia, la televisione consente, anche, di conoscere e vedere quello che sta accadendo in ogni parte del globo ed è considerata un mezzo d'informazione affidabile dai giovani.

Una conferma della rilevanza assunta dal televisore per la popolazione giovanile è fornita dai dati relativi all'anno 2019, prodotti dall'Istituto Nazionale di Statistica e raccolti nella banca dati Giovani.Stat, riguardanti l'utilizzo del televisore da parte dei giovani di età compresa tra i 15 ed i 34 anni.

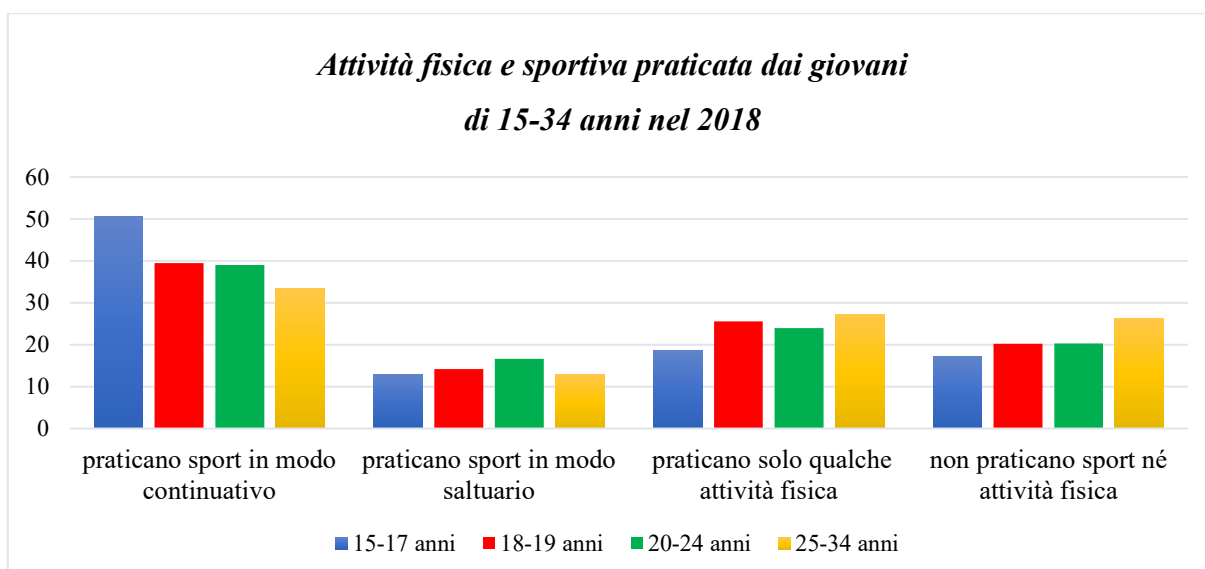


(Fonte: Giovani.Stat)

Dallo studio di tali dati emerge come l'attività relativa al seguire i programmi televisivi sia ampiamente diffusa tra i giovani di età compresa tra i 15 ed i 34 anni. In particolare l'utilizzo con frequenza quotidiana del televisore risulta più elevato fra i giovani di età compresa tra i 25 ed i 34 anni, di cui il 68,5% dichiara di guardare quotidianamente la televisione.

Al terzo posto vi sono, poi, lo **sport** e le **attività all'aperto** a cui i giovani di età compresa tra i 15 ed i 24 anni dedicano quotidianamente, all'incirca, 44 minuti del loro tempo libero. Lo sport rappresenta, infatti, una componente essenziale della vita quotidiana, fondamentale per il benessere fisico ed in grado di far sì che i giovani comprendano i valori fondamentali dell'amicizia e della lealtà.

Il tasso di partecipazione ad attività fisiche e sportive varia, tuttavia, notevolmente tra i giovani al variare della fascia di età. Ciò appare evidente dall'analisi dei più recenti dati Istat relativi alla diffusione di attività fisiche e sportive tra i giovani nell'anno 2018.



(Fonte: Giovani.Stat)

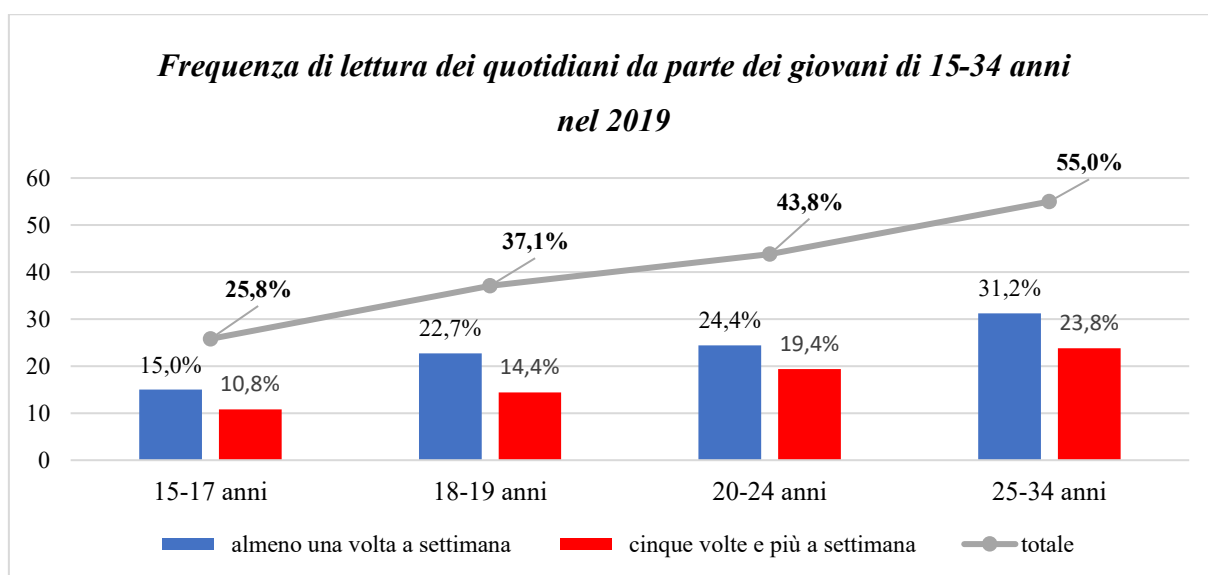
I dati evidenziano, quindi, una maggiore partecipazione all'attività sportiva da parte dei giovani di età compresa tra i 15 ed i 17 anni, in quanto indicativamente più del 50% di essi dichiara di praticare sport in modo continuativo. Sono, al contrario, i giovani di età compresa tra i 25 ed i 34 anni a dichiarare con maggior frequenza di non praticare alcuno sport o alcuna attività fisica. La pratica sportiva è, inoltre, svolta in maniera saltuaria prevalentemente dai giovani di età compresa tra i 20 ed i 24 anni.

Una quota rilevante del tempo libero in un giorno medio settimanale nell'anno 2013 è, inoltre, occupata da attività legate all'**informatica**, quali l'utilizzo del computer e dello smartphone con la conseguente fruizione di siti web, social network ed applicazioni di messaggistica istantanea. Ad attività di tale genere i giovani di età compresa tra i 15 ed i 24 anni dedicano approssimativamente 32 minuti in un giorno medio settimanale, ossia il 2,2 % delle 24 ore totali, sebbene attività come l'utilizzo dello smartphone, al fine di disporre dei social network o di avvalersi delle applicazioni di messaggistica istantanea, possano essere considerate "onnipresenti" all'interno della quotidianità in quanto frequentemente accompagnate ad attività principali non di tempo libero.

Una frazione di tempo libero rilevante è, inoltre, destinata al **riposo** a cui i giovani di età compresa tra i 15 ed i 24 anni dedicano all'incirca 30 minuti in un giorno medio settimanale, ossia il 2,1% dell'intera giornata.

Inoltre, ad attività identificate in **giochi e letture** i suddetti giovani dedicano in media nell'anno 2013, rispettivamente, 19 minuti e 10 minuti del proprio tempo libero in un giorno medio settimanale.

Interessante, per quanto riguarda le letture, appare l'analisi dei dati Istat, raccolti nella banca dati Giovani.Stat, relativi alla frequenza di lettura dei quotidiani da parte della popolazione giovanile nell'anno 2019.



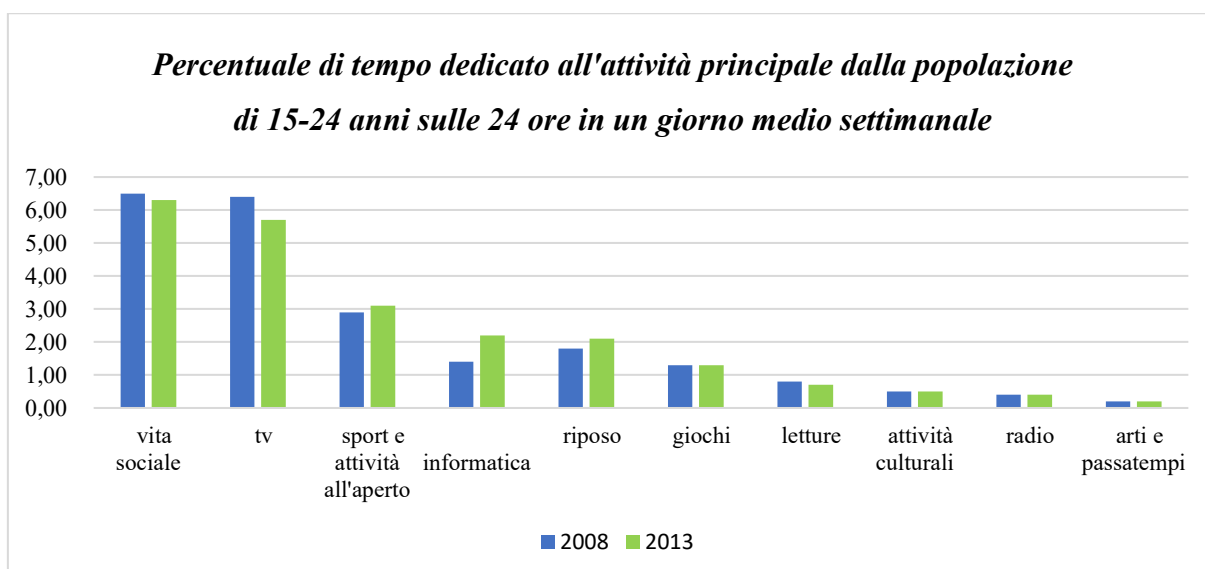
(Fonte: Giovani.Stat)

Dall'osservazione di tali dati emerge una maggiore predisposizione alla lettura dei quotidiani da parte dei giovani di età compresa tra i 25 ed i 34 anni in quanto, approssimativamente, il 31,2% di essi dichiara di leggere quotidiani almeno una volta a settimana ed il 23,8% dichiara di leggere quotidiani almeno cinque volte a settimana. Significativa risulta, inoltre, essere la crescente progressione della frequenza di lettura dei quotidiani al crescere della fascia di età.

Infine, i giovani di età compresa tra i 15 ed i 24 anni dedicano, in un giorno medio settimanale nell'anno 2013, la restante porzione di tempo libero ai seguenti impieghi:

- **attività culturali**, cui sono destinati 7 minuti in un giorno medio settimanale;
- ascolto della **radio**, 6 minuti per giorno medio settimanale;
- **arti e passatempi**, approssimativamente 2 minuti per giorno medio settimanale.

Considerevole significatività assume, inoltre, l'analisi concernente l'evoluzione della composizione del tempo libero con riguardo all'intervallo temporale intercorso tra l'anno 2008 e l'anno 2013. Tale studio ha, difatti, lo scopo di evidenziare i trend relativi alla percentuale di tempo dedicato alle differenti attività dai giovani di età compresa tra i 15 ed i 24 anni.



(Fonte: Giovani.Stat)

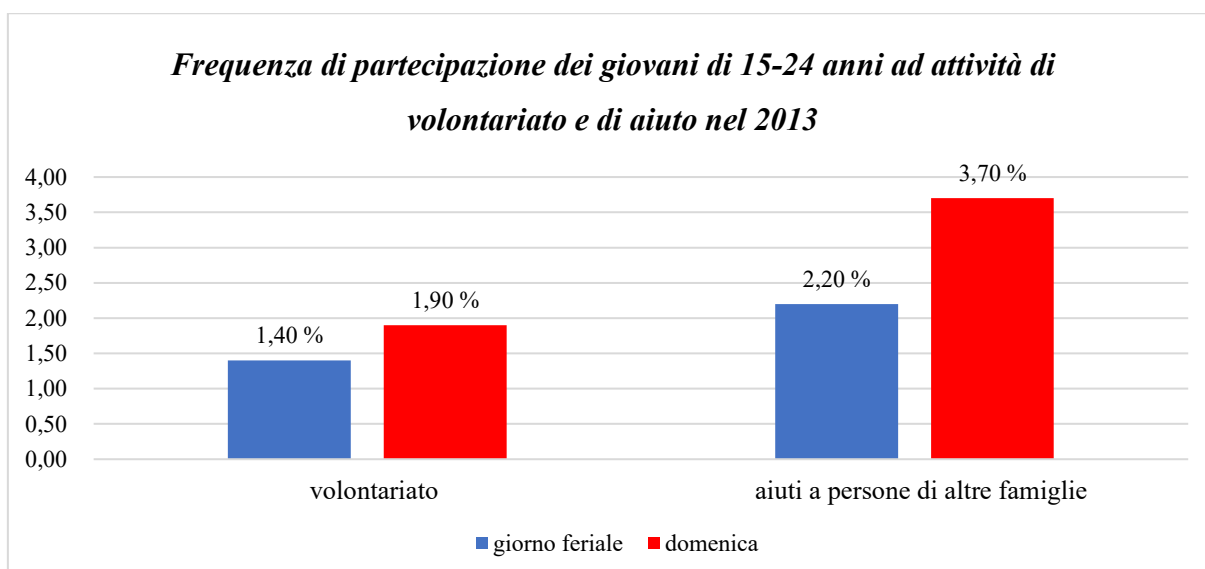
Tale comparazione evidenzia una sempre maggiore percentuale di tempo libero dedicata dai giovani di età compresa tra i 15 ed i 24 anni allo sport ed alle attività all'aperto, al riposo e, in prevalenza, alle attività inerenti all'area informatica. I dati sottolineano, inoltre, una diminuzione della percentuale di tempo libero destinata dai giovani in questione ad attività attinenti alla vita sociale, alla lettura ed all'uso del televisore. Resta, infine, pressoché stabile la percentuale di tempo dedicata ad attività culturali, giochi, arti, passatempi ed all'uso della radio.

1.2.2 L'attività di volontariato

Il volontariato, da intendersi nell'accezione di attività, individuale o collettiva, gratuita e volontaria volta all'aiuto di persone, esterne alla propria cerchia familiare, bisognose di assistenza o in condizioni di indigenza, rappresenta un'attività agevolmente attribuibile alla categoria delle attività svolte nel tempo libero dalla popolazione giovanile dal momento che una tale opera trova attuazione, in prevalenza, durante il tempo libero e senza alcuna finalità di lucro.

Un'evidenza statistica a supporto di tale ipotesi è ricavata analizzando i dati Istat dell'anno 2013, raccolti nella banca dati Giovani.Stat, relativi alla frequenza di partecipazione dei giovani, di età compresa tra i 15 ed i 24 anni, ad attività di volontariato e di aiuto.

Nello specifico tale analisi richiede un confronto tra la frequenza di partecipazione dei giovani alle suddette attività riscontrata in un giorno medio feriale e la frequenza di partecipazione riscontrata la domenica, in quanto giorno festivo.



(Fonte: Giovani.Stat)

Tale confronto evidenzia chiaramente una maggiore frequenza di partecipazione dei giovani ad attività di volontariato e di aiuto nel corso della domenica dal momento che in tale giorno i tassi di partecipazione ad attività di volontariato e di aiuto risultano pari rispettivamente all'1,90% ed al 3,70% dell'intera popolazione giovanile, di età compresa tra i 15 ed i 24 anni, e, di conseguenza, entrambi i tassi si mostrano nettamente superiori ai tassi di partecipazione alle attività in questione nel corso di un giorno medio feriale.

Un tale aumento della quota di giovani dediti ad attività di volontariato e di aiuto è, probabilmente, dovuto alla correlazione positiva esistente tra la frequenza di partecipazione dei giovani alle suddette attività e la disponibilità di tempo libero dal momento che la domenica, in quanto giorno festivo, risulta caratterizzata da una maggiore quantità di tempo libero a disposizione della popolazione giovanile.

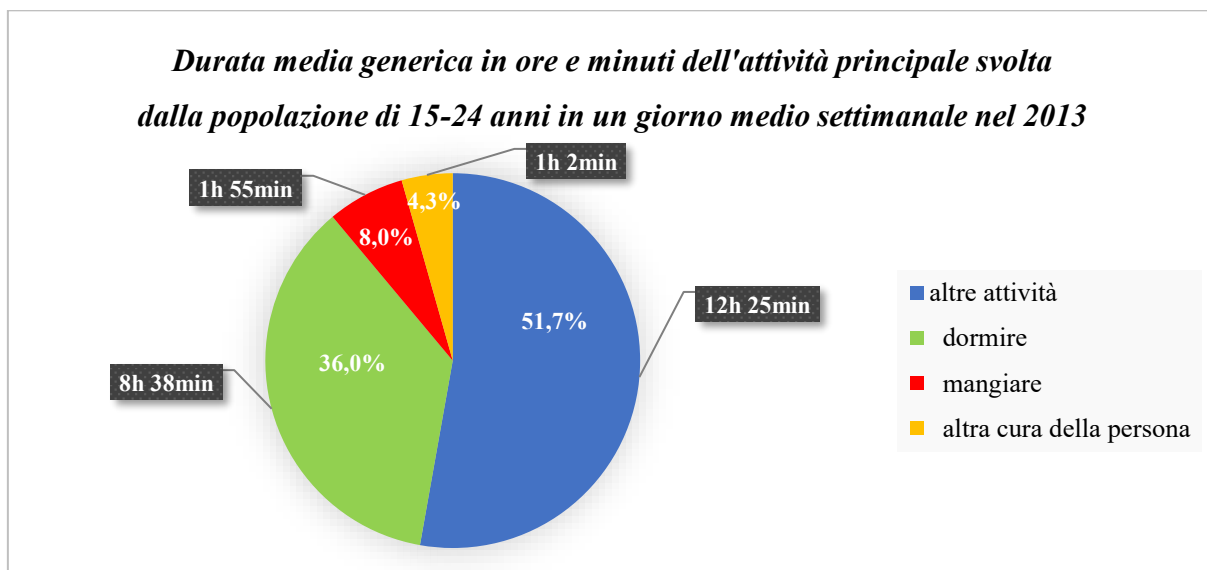
1.2.3 Le attività fisiologiche

Strettamente connesse al concetto di tempo libero risultano, inoltre, essere le attività fisiologiche coincidenti con il mangiare, il dormire e con le restanti attività di cura della persona. Le attività svolte durante il tempo libero e le attività fisiologiche appaiono, difatti, essere interdipendenti, ossia legate mediante una relazione di dipendenza reciproca. Tale relazione si esplica, ad esempio, attraverso il frequente utilizzo dello smartphone e del televisore durante l'intervallo di tempo dedicato all'attività di nutrimento o anche mediante la frequente ingerenza delle attività di tempo libero nella fascia oraria dedicata al sonno, in particolare per ciò che concerne la popolazione giovanile.

Rilevante, a tal proposito, risulta essere la percentuale di giovani i quali destinano troppo poco tempo all'attività del dormire.

La National Sleep Foundation, un ente no profit statunitense, considera, infatti, non raccomandato per i ragazzi di età compresa tra i 15 ed i 17 anni e per i giovani di età compresa tra i 18 ed i 25 anni dormire rispettivamente meno di 7 ore e meno di 6 ore in un giorno medio settimanale. In Italia, tuttavia, come evidenziato dall'indagine *Uso del tempo* effettuata dall'Istituto Nazionale di Statistica, negli anni 2013 e 2014, approssimativamente, il 10,5% dei ragazzi di età compresa tra i 15 ed i 17 anni ed il 6,7% dei giovani di età compresa tra i 18 ed i 25 anni dedicano al sonno una quantità di tempo non appropriata, in quanto inferiore agli standard definiti dalla National Sleep Foundation e pubblicati sulla rivista *Sleep Health* (Istat, 2019).

Lo studio dei dati prodotti dall'Istituto nazionale di statistica e raccolti nella banca dati *Giovani.Stat* permette, inoltre, di valutare la differente percentuale di tempo dedicata dai giovani alle attività fisiologiche in un giorno medio settimanale relativo all'anno 2013.



(Fonte: *Giovani.Stat*)

Dall'analisi di tali dati emerge come la principale attività fisiologica si identifichi naturalmente nel dormire, in quanto alla suddetta attività i giovani, di età compresa tra i 15 ed i 24 anni, dedicano, in un giorno medio settimanale nell'anno 2013, all'incirca 8 ore e 38 minuti, ossia il 36% delle 24 ore a disposizione nel corso della giornata.

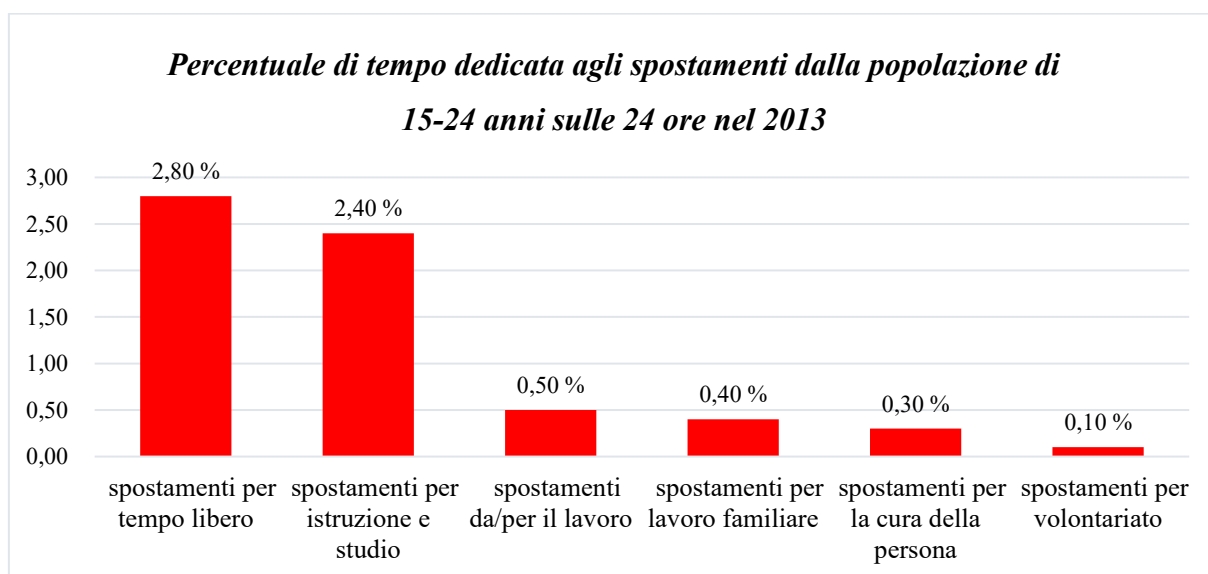
Inferiore risulta, di conseguenza, il tempo destinato dai giovani all'attività di nutrimento, mediamente pari a 1 ora e 55 minuti, e quello dedito ad altre attività di cura della persona, a cui

la popolazione giovanile, di età compresa tra i 15 ed i 24 anni, dedica in un giorno medio settimanale approssimativamente 1 ora e 2 minuti.

1.2.4 Gli spostamenti

Un tema strettamente connesso alle attività svolte dai giovani durante il tempo libero è, indubbiamente, quello relativo agli spostamenti.

Un'evidenza statistica a supporto di tale tesi deriva dall'analisi dei dati Istat relativi alle differenti finalità alla base degli spostamenti compiuti dai giovani di età compresa tra i 15 ed i 24 anni in un giorno medio settimanale nell'anno 2013.



(Fonte: Giovani.Stat)

I giovani di età compresa tra i 15 ed i 24 anni dedicano, in un giorno medio settimanale dell'anno 2013, nel complesso, all'incirca 1 ora e 35 minuti, ossia il 6,6% delle intere 24 ore, a spostamenti.

La maggiore quantità del tempo totale dedicato agli spostamenti, corrispondente in media a 40 minuti, risulta destinata a spostamenti finalizzati ad attività di tempo libero.

Di conseguenza il tempo libero risulta, quindi, essere la motivazione principale alla base degli spostamenti intrapresi dai giovani dal momento che a spostamenti aventi finalità di tempo libero appare destinata la maggiore percentuale di tempo da parte della popolazione giovanile.

1.3 Il lavoro familiare

1.3.1 Il lavoro domestico routinario

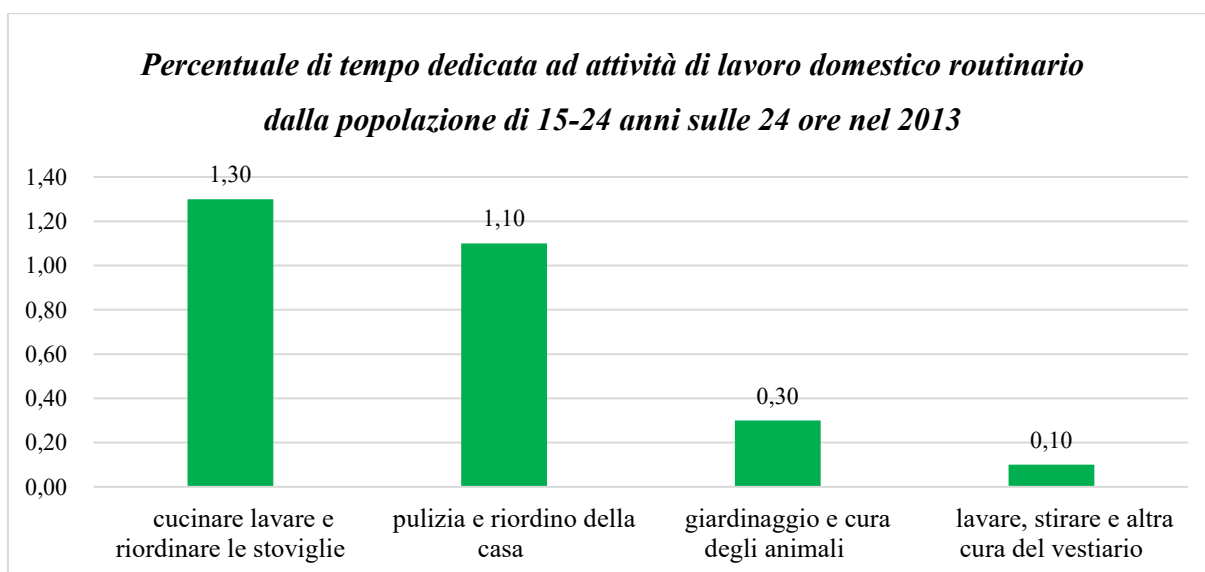
Il concetto di lavoro familiare, da intendersi nell'accezione di attività produttiva volta alla realizzazione di beni e servizi indirizzati unicamente al proprio nucleo familiare, presenta peculiarità strettamente affini al concetto di tempo libero.

Le attività produttive relative al lavoro familiare, in quanto non retribuite ed aventi come unici beneficiari i propri familiari, appaiono, infatti, concettualmente analoghe alle attività di tempo libero svolte dai giovani, rendendo difficoltoso operare una distinzione tra le due differenti categorie di attività.

Risulta, inoltre, opportuno declinare il concetto di lavoro familiare in lavoro domestico routinario, attività di acquisto di beni e servizi e, infine, lavoro di cura.

Nel complesso i giovani di età compresa tra i 15 ed i 24 anni destinano in media un'ora al giorno nel 2013 ad attività di lavoro familiare e, nello specifico, approssimativamente, 42 minuti ad attività di lavoro domestico routinario, 11 minuti all'acquisto di beni e servizi e 7 minuti al lavoro di cura.

La partecipazione della popolazione giovanile alle singole attività concernenti il lavoro domestico routinario risulta evidente analizzando i dati Istat relativi alla percentuale di tempo, sulle intere 24 ore, dedicata dai giovani, di età compresa tra i 15 ed i 24 anni, a tali specifiche attività in un giorno medio settimanale nell'anno 2013.



(Fonte: Giovani.Stat)

Dall'osservazione di tali dati emerge come la maggiore percentuale di tempo venga destinata dai giovani ad attività attinenti al cucinare, lavare e riordinare le stoviglie dal momento che tali mansioni occupano la popolazione giovanile, nell'anno 2013, in media per 19 minuti, ossia l'1,3% delle intere 24 ore. Inferiore risulta, invece, la quantità di tempo destinata dai giovani, di età compresa tra i 15 ed i 24 anni, ad attività di pulizia e riordino della casa ed attività di giardinaggio e cura degli animali a cui la popolazione giovanile dedica rispettivamente 16 minuti e 4 minuti in un giorno medio settimanale nel 2013.

Assai varie, originali ed in costante evoluzione sono le attività praticate dai giovani durante il tempo libero a loro disposizione. Le attività in questione sono state, tuttavia, estremamente limitate e condizionate dall'avvento della pandemia del coronavirus.

2 Capitolo secondo - Il tempo libero dei giovani nell'epoca del coronavirus

2.1 L'impatto della pandemia di COVID-19 sui giovani

Obbligati, improvvisamente, a trascorrere intere giornate all'interno delle mura della propria abitazione. *Privati*, senza alcuna possibilità di replica, della propria quotidianità. *Impossibilitati* ad instaurare un qualunque tipo di contatto fisico con amici e familiari non conviventi. Sono queste le restrizioni con le quali i giovani si sono trovati a fare i conti in seguito alla diffusione della **pandemia di COVID-19**, provocata dal virus SARS-CoV-2.

L'epidemia mondiale ha avuto, infatti, ingenti ripercussioni in ogni ambito della vita quotidiana dei più giovani suscitando reazioni imprevedibili accompagnate da una preoccupazione ed un timore sempre crescenti per una situazione di emergenza tra le più drammatiche nella storia dell'umanità.

Un'indagine condotta online da "*Laboratorio Adolescenza*", un'associazione finalizzata allo studio ed all'analisi degli adolescenti sotto il profilo sociale e psicologico, mette in evidenza l'impatto della pandemia sulla sfera emotiva di giovani italiani, prevalentemente di età compresa tra i 14 ed i 19 anni. I risultati dell'indagine evidenziano come, approssimativamente, il 64,7% dei giovani che hanno provveduto a compilare il questionario online si sia dichiarato preoccupato per l'emergenza; allo stesso modo risultano essere la maggioranza, rappresentando una quota indicativamente pari al 76,5%, coloro i quali hanno stimato che la situazione di emergenza si sarebbe protratta per alcuni mesi. La convinzione che la pandemia del coronavirus abbia cambiato molto, o almeno parzialmente, le abitudini di vita risulta, inoltre, condivisa dall'86,2% dei 3253 ragazzi che hanno provveduto a rispondere alla domanda in questione (Laboratorio Adolescenza, 2020).

La preoccupazione insita nella popolazione giovanile appare ancora maggiore analizzando i dati relativi all'indagine condotta dall'*Osservatorio "Giovani e Futuro" di MTV* su un campione di 1000 ragazzi, di età compresa tra i 16 ed i 30 anni. Tale studio, basato su interviste realizzate online con metodo CAWI alla fine del mese di marzo dell'anno 2020, rileva una diffusa preoccupazione degli intervistati con riferimento a differenti tematiche. L'83% dei giovani in questione si dice, infatti, preoccupato per la tenuta del sistema sanitario, l'86% per la situazione economica italiana ed il 75% teme per la salute dei propri familiari.

Un ulteriore studio volto ad indagare l'impatto della pandemia sulla popolazione giovanile risulta essere la ricerca condotta da "*Cimiciurri*", una "creative media agency dedicata alle

nuove generazioni”, attraverso l’osservatorio permanente “*Next Gen Lab*” ed a cui hanno preso parte 6553 giovani di età compresa tra i 13 ed i 35 anni. Tale indagine, i cui risultati sono pubblicati sul sito web della stessa agenzia, sottolinea come i vincoli, imposti dalla pandemia, dei quali i giovani appaiono risentire maggiormente consistano nell’impossibilità di effettuare viaggi e spostamenti, la cui mancanza appare incidere sul 59% degli intervistati, nella chiusura di bar e ristoranti e nell’impraticabilità della didattica in presenza presso scuole ed università, restrizioni di cui risultano patire rispettivamente il 41% ed il 38% dei giovani oggetto d’indagine (Cimiciurri, 2020). Tale studio, inoltre, come riferito da Virginia Dara in un articolo pubblicato sulla testata giornalistica online “*Inside Marketing*” in data 2 aprile 2020, evidenzia nuovamente come oltre il 60% dei giovani facenti parte del campione si dica mediamente o abbastanza preoccupato. Cospicua risulta, inoltre, la quota di giovani i quali si dichiarano rispettosi delle misure restrittive volte al contenimento della diffusione del virus. Indicativamente l’89% del campione dichiara, infatti, di aver adottato l’autoisolamento in casa ed il 68% asserisce di evitare qualunque forma di contatto fisico, fornendo evidenza di maturità e responsabilità (Dara, 2020).

2.2 La nuova routine dei giovani

2.2.1 Un tempo libero da reinventare

Lo scoppio della pandemia e la conseguente entrata in vigore delle misure restrittive volte a contenerne la diffusione rappresentano uno spartiacque significativo nella vita di ciascun giovane trovatosi, senza preavviso, a fare i conti con cambiamenti drastici e radicali della propria quotidianità.

Tale declinazione della pandemia, nell’accezione di spartiacque tra due epoche storiche con differenti peculiarità, risulta particolarmente tangibile mediante l’analisi delle differenti modalità di impiego del tempo libero da parte della popolazione giovanile.

Le limitazioni dovute alla pandemia hanno, infatti, costretto i giovani a rimodulare il proprio tempo libero, nel rispetto del lockdown e del distanziamento sociale, modificando abitudini e routine quotidiane.

L’indagine dell’osservatorio “*Next Gen Lab*” di “*Cimiciurri*”, come riportato da Caterina Varpi sulla testata online “*Engage-Contemporary Marketing & Media*” in data 6 aprile 2020, mette in evidenza le attività preferite dai giovani di età compresa tra i 13 ed i 35 anni e tali da poter essere svolte rimanendo all’interno della propria abitazione.

Spicca, in particolare, un notevole apprezzamento nei confronti delle maratone di **film e serie tv**, gradite dal 70% dei giovani facenti parte del campione, seguite dall'utilizzo dei **social media** e dallo **studio**, aventi il favore del 64% degli intervistati. Seguono, quindi, la **musica**, gradita dal 48% dei giovani, i **videogiochi**, apprezzati dal 42%, lo **sport in casa** (40%) e la **lettura** (38%) (Varpi, 2020).

2.2.2 I social network e le applicazioni di instant messaging

Straordinaria risulta la rilevanza assunta dalle **applicazioni di instant messaging** e dai **social network** in seguito alla diffusione della pandemia di COVID-19.

I giovani, infatti, privati della possibilità di relazionarsi fisicamente con i propri amici ed i propri familiari, incrementano in maniera esponenziale l'utilizzo delle applicazioni di messaggistica istantanea e dei social network.

L'indagine sugli under-30 italiani condotta dall'*Osservatorio "Giovani e Futuro" di MTV* e riportata dalla rivista "*Prima Comunicazione online*" in data 15 aprile 2020, segnala una diffusa fruizione delle videochiamate da parte della popolazione giovanile finalizzata a restare in contatto con amici e familiari ed a condividere con essi momenti della quotidianità in quanto indicativamente l'81% del campione dichiara di ricorrere a videochiamate, sia singole che di gruppo (Osservatorio Giovani e Futuro di MTV, 2020).

In particolare, per quanto riguarda le videochiamate di gruppo, notevole appare la recente diffusione su larga scala dell'applicazione HouseParty i cui download, come riportato sulla rivista "*Prima Comunicazione online*", secondo gli analisti di "*App Annie*" sono aumentati di 423 volte nella settimana che intercorre tra il 15 ed il 21 marzo dell'anno 2020 rispetto alla media degli ultimi tre mesi dell'anno 2019. La diffusione della suddetta applicazione di live streaming risulta probabilmente collegata alla facilità di utilizzo, alla semplicità dell'interfaccia ed alla possibilità degli utenti di muoversi liberamente tra differenti gruppi di amici in videochiamata ricreando una sensazione di socialità allargata (App Annie, 2020).

Un considerevole incremento si registra, inoltre, nell'utilizzo dei social network da parte della popolazione giovanile in quanto nuova fonte di intrattenimento di massa e di coinvolgimento sociale. Sono, infatti, sempre più numerose le iniziative social messe in atto da influencer, vip, sportivi e personaggi del mondo dello spettacolo al fine di intrattenere in modo diretto e colloquiale i propri giovani fans costretti in casa dalla pandemia. Grande popolarità acquisiscono, di conseguenza, le dirette live su Instagram, equiparate a veri e propri programmi televisivi di cui il giovane pubblico costituisce parte integrante, assieme con le sfide di ballo

lanciate con video creativi e divertenti diffusi su Tik Tok, il social network cinese finalizzato alla realizzazione ed alla condivisione di brevi clip musicali di durata variabile.

La quasi totalità dei fautori delle suddette iniziative è, inoltre, rappresentata proprio da giovani che, limitati nella possibilità di disporre del proprio tempo libero, si sono riversati sui social network al fine di continuare a sviluppare le proprie relazioni sociali in forma virtuale condividendo attimi di vita quotidiana, diffondendo hashtag e lanciando sfide originali ai propri followers.

2.2.3 La televisione ed i servizi di streaming

La **televisione** rappresenta il mezzo d'informazione maggiormente utilizzato dalla popolazione giovanile, di età compresa tra i 13 ed i 35 anni, nel corso dell'emergenza in quanto, approssimativamente, l'87% dei giovani, intervistati nell'ambito dell'indagine dell'osservatorio permanente "*Next Gen Lab*" di "*Cimiciurri*", ha dichiarato di prediligere tale strumento d'informazione (Varpi, 2020).

La predominanza della televisione tra i mezzi d'informazione è, altresì, rimarcata dalla ricerca condotta dall'*Osservatorio "Giovani e Futuro" di MTV* la quale evidenzia un dichiarato utilizzo del televisore da parte del 77% dei 1000 giovani intervistati di età compresa tra i 16 ed i 30 anni. La televisione risulta, inoltre, essere considerata un'attendibile fonte d'informazione dalla popolazione giovanile dal momento che una quota di giovani corrispondente, indicativamente, al 62% del campione concorda sull'affidabilità di tale mezzo.

La medesima indagine sottolinea, inoltre, come i social network, sebbene utilizzati dal 62% dei giovani di età compresa tra i 16 ed i 30 anni, siano, tuttavia, ritenuti affidabili unicamente dal 18% della popolazione giovanile in questione a causa delle frequenti e diffuse fake news, considerate dall'83% dei giovani intervistati come "*...un reale problema che necessita di un controllo*" (Osservatorio Giovani e Futuro di MTV, 2020).

La prevalente convinzione dei giovani riguardo l'inaffidabilità dei social network è posta, altresì, in evidenza dall'indagine condotta da "*Laboratorio Adolescenza*". La quota di giovani partecipanti a tale ricerca, prevalentemente di età compresa tra i 14 ed i 19 anni, i quali dichiarano di reputare le notizie presenti sui social imprecise e di difficile valutazione e la quota di coloro i quali considerano tali informazioni, prevalentemente, false ed inaffidabili risultano, infatti, rilevanti e pari, rispettivamente, al 71,8% ed all'11,4% del campione (Laboratorio Adolescenza, 2020).

In merito al crescente utilizzo del televisore, l'indagine dell'*Osservatorio "Giovani e Futuro" di MTV* sottolinea come il 57% dei giovani, di età compresa tra i 16 ed i 30 anni, dichiarò di aver incrementato il tempo trascorso dinanzi a canali TV "tradizionali".

La medesima ricerca evidenzia, inoltre, come il 66% del campione dichiarò di fruire maggiormente, rispetto a quanto avveniva prima dello scoppio dell'emergenza, di video on demand su **piattaforme di streaming televisivo** soggette ad abbonamento. La crescente diffusione di tali servizi di intrattenimento è rimarcata, altresì, dall'indagine dell'osservatorio permanente "*Next Gen Lab*" di "*Cimiciurri*" in base alla quale gli abbonamenti per lo streaming televisivo rappresentano, dopo le videochiamate, il servizio maggiormente utilizzato dai giovani, di età compresa tra i 13 ed i 35 anni, durante l'emergenza, in quanto una quota del campione pari al 73% dichiarò di avvalersi di tali piattaforme.

Il successo di tali piattaforme si deve probabilmente alla possibilità offerta agli utenti di trasformarsi in "*prosumer*", ossia di essere contemporaneamente producer e consumer, avendo la possibilità di selezionare i contenuti e definire liberamente il proprio palinsesto sulla base di abitudini e gusti personali. Il notevole utilizzo dei servizi per lo streaming televisivo durante l'emergenza è presumibilmente dovuto, inoltre, alla possibilità di *binge watching*, termine con cui si fa riferimento all'atto del guardare serie TV in streaming senza interruzione tra i differenti episodi. Il *binge watching* finisce, in seguito, molto spesso con l'evolversi nel fenomeno del *binge racing*, vale a dire l'attività del guardare tutti gli episodi di una serie TV senza interruzioni e nel minor tempo possibile, mettendo in atto una maratona televisiva volta ad occupare i giovani per un considerevole intervallo di tempo.

2.2.4 L'attività fisica al tempo del coronavirus

Le restrizioni e le limitazioni derivanti dalla diffusione della pandemia del nuovo coronavirus hanno avuto ingenti ripercussioni con riferimento alla **pratica sportiva** ed all'**attività fisica** nel suo complesso. L'obbligo del distanziamento sociale ed il divieto di allontanarsi dalla propria abitazione hanno, infatti, costretto i giovani a praticare unicamente attività fisiche di tipo individuale dovendo, talvolta, definire nuovi schemi di allenamento e modalità alternative per lo svolgimento delle suddette attività.

L'*Organizzazione Mondiale della Sanità*, come riportato nel sito web "*EpiCentro*", suggerisce una serie di attività, specifiche per ciascuna fascia della popolazione, la cui pratica risulta possibile all'interno della propria abitazione sfruttando, altresì, oggetti comuni della vita quotidiana al fine di una migliore riuscita degli esercizi in questione. Particolare originalità presentano gli esercizi, consigliati ai giovani, da svolgere mediante l'utilizzo di oggetti a

disposizione all'interno della propria abitazione tra cui le scope utilizzate per l'allenamento delle spalle, una sedia davanti al tavolo finalizzata ad esercizi per le gambe ed i pacchi di pasta volti all'allenamento delle braccia. Un'ulteriore alternativa per i giovani è, inoltre, rappresentata dai videogiochi exergames, basati su una tecnologia in grado di rilevare i movimenti del corpo e particolarmente utili sia dal punto di vista fisico che dal punto di vista sociale in quanto rendono possibile l'esercizio fisico in contemporanea ed in compartecipazione con amici situati in differenti abitazioni (Istituto Superiore di Sanità, 2020).

Sono, altresì, molteplici le iniziative di professori, sportivi, personal trainer e personaggi del mondo dello spettacolo volte ad incentivare l'home fitness tra la popolazione giovanile attraverso lezioni online, video interattivi e sedute di allenamento in diretta streaming. Celebre, a tale riguardo, l'iniziativa "*Sport a casa*", promossa online dall'azienda pubblica italiana "*Sport e Salute S.p.A.*", finalizzata ad aiutare i giovani nei loro percorsi di allenamento tramite video lezioni di personaggi sportivi di spessore internazionale tra cui Igor Cassina, Amaury Pérez e Tania Cagnotto (Sport e salute S.p.A., 2020).

2.2.5 E-commerce, podcast e videogiochi: le nuove frontiere del tempo libero

L'evoluzione della pandemia di COVID-19 ha comportato un incremento nell'utilizzo dell'**e-commerce** da parte dei giovani come sottolineato dall'indagine dell'osservatorio permanente "*Next Gen Lab*" di "*Cimiciurri*" dai cui risultati emerge come, indicativamente, il 29% dei 6553 giovani intervistati, di età compresa tra i 13 ed i 35 anni, dichiarò di aver utilizzato piattaforme di e-commerce durante l'emergenza. Il diffuso utilizzo di tali piattaforme offre, quindi, testimonianza di una mutazione avvenuta nelle abitudini dei giovani i quali, impossibilitati a recarsi fisicamente presso negozi e punti vendita, hanno incrementato i propri acquisti online.

La medesima indagine rileva, altresì, la sempre maggiore diffusione tra i giovani di **podcast**, ossia contenuti audio o video solitamente caratterizzati da più episodi e fruibili in qualunque momento in quanto liberamente scaricabili dal sito web dell'emittente sul proprio smartphone.

Un'attività da svolgere in casa estremamente apprezzata dai giovani risulta essere l'utilizzo di **videogiochi**, graditi dal 42% dei giovani costituenti il campione oggetto d'indagine. L'analisi di "*Trovaprezzi.it*", relativa al 2019 e riportata dall'agenzia online d'informazione "*Help Consumatori*" grazie a Elena Leopardi in data 24 marzo 2020, evidenzia, infatti, come i principali fruitori di videogiochi siano i giovani, di età compresa tra i 25 ed i 34 anni, autori complessivamente di 490mila ricerche sul suddetto sito web (Leopardi, 2020).

Lo scoppio della pandemia di COVID-19 ha, di conseguenza, incrementato la pratica di attività di gaming online tra i più giovani facendo registrare un considerevole aumento del traffico internet. Una conferma alla presente tesi giunge, dunque, dalle parole dell'amministratore delegato di Telecom Italia Luigi Gubitosi, riportate dall'agenzia di stampa internazionale "Bloomberg" grazie al contributo di Daniele Lepido e Niclas Rolander, il quale ha reso noto un incremento di oltre il 70% del traffico internet sulla rete fissa di Telecom Italia dovuto in larga misura al contributo apportato dal maggiore utilizzo di giochi online come Fortnite (Lepido & Rolander, 2020).

2.3 La resilienza dei più giovani

Resilienza appare il termine maggiormente adatto a caratterizzare i giovani al tempo della pandemia di COVID-19. I giovani si mostrano, infatti, in grado di ridefinire le modalità d'impiego del tempo libero a propria disposizione e le abitudini individuali, in seguito alla diffusione dell'epidemia mondiale, concentrando la propria attenzione su passatempi, giochi e mezzi d'informazione in larga parte accantonati nei frenetici ritmi della vita quotidiana. Diverse sono le attività il cui svolgimento non è più consentito, tuttavia altrettanto numerose appaiono le attività di tempo libero le quali registrano un incremento con riferimento alla partecipazione della popolazione giovanile, come l'utilizzo del televisore e delle piattaforme di streaming per poter guardare film e serie Tv, la fruizione di social network ed applicazioni di messaggistica istantanea, lo shopping online e l'impiego di videogiochi. Sempre maggiore appare, inoltre, il riguardo riservato dai giovani alle piccole cose, a relazioni ed affetti divenuti, ormai, una costante prima della diffusione della pandemia e riscoperti solo con il distanziamento sociale. Il tempo libero a disposizione della popolazione giovanile ai tempi della pandemia di COVID-19, tuttavia, non si esaurisce nello svolgimento delle attività presentate nel suddetto capitolo dal momento che numerose risultano essere le iniziative messe in atto dai più giovani al fine di contribuire al superamento della situazione di emergenza.

3 Capitolo terzo – Le iniziative solidali dei giovani all’epoca della pandemia di COVID-19

3.1 Giovani “responsabili”

I giovani, che hanno sofferto più di ogni altra fascia della popolazione in seguito all’introduzione dei provvedimenti restrittivi volti a contenere la diffusione del virus, sono spesso stati definiti come “responsabili”, aggettivo caratterizzato da due differenti declinazioni con significato e valore morale decisamente opposti. L’aspetto sfavorevole risulta essere il fatto che tale aggettivo fosse utilizzato, nelle fasi iniziali dell’emergenza legata alla diffusione della pandemia di COVID-19, con accezione negativa, riferendosi con esso, infatti, alla colpevolezza dei giovani accusati di non rispettare le misure restrittive volte al contenimento del virus mettendo, di conseguenza, in pericolo la salute dell’intera popolazione e, persino, dei propri cari. La peculiarità di tale aggettivo risiede, tuttavia, nella sua possibile interpretazione con accezione marcatamente positiva. “Responsabile” è, infatti, definito colui che, conscio delle proprie responsabilità, si comporta in modo assennato, scrupoloso ed equilibrato mostrando un atteggiamento giudizioso e riflessivo. Questa è probabilmente l’accezione corretta per definire il comportamento di tutti i giovani, o almeno della maggior parte, nel corso dell’emergenza, sempre pronti a fornire il proprio contributo alla causa comune e fonte inesauribile di iniziative volte a migliorare il benessere della comunità.

3.2 Le iniziative dei giovani per affrontare l’emergenza

“...C’è un’Italia giovane che non si ferma. Ma questa volta non per la movida o per qualche insensata festicciola... [bensì per] veri e propri atti d’amore e di cura”, così scrive David Tesoriere, in un articolo pubblicato sul giornale online *“Il Domani d’Italia”*, riferendosi alle molteplici iniziative di solidarietà messe in atto dalla popolazione giovanile per accorrere in aiuto di chiunque ne abbia la necessità (Tesoriere, 2020).

3.2.1 Viral Veneto

Amplificare le notizie provenienti da fonti ufficiali e riguardanti l’epidemia di COVID-19. Questo è lo scopo del progetto per i social network ideato da Veronica Civiero e denominato **“Viral Veneto”**. Il presente progetto di comunicazione, che su Instagram ha raggiunto più di 100mila followers, rientra, inoltre, nell’ambito del più ampio progetto di comunicazione pro bono denominato **“Viral Italy”**, il cui obiettivo, come si apprende dal sito web ufficiale dell’iniziativa, risulta essere *“...l’amplificazione delle informazioni ufficiali provenienti dalla Autorità preposte attraverso il supporto di Ambassadors del territorio”*, accompagnata, di

conseguenza, dalla costante battaglia nei confronti di fake news e disinformazione volta a garantire “*massima visibilità all’informazione autorevole, certa ed efficace*” (Viral Italy, 2020).

“**Viral Veneto**”, come dichiarato dalla stessa Veronica Civiero in un’intervista riportata da Laura Berlinghieri sulla testata online “*Il Mattino di Padova*”, rappresenta, quindi, un amplificatore delle comunicazioni, in prevalenza regionali, provenienti da fonti ufficiali, indirizzato, in particolar modo, al pubblico costituito dagli utenti più giovani. Il team di “**Viral Veneto**”, come asserito nella medesima intervista, è, infatti, in stretto contatto con l’Ufficio Stampa della Regione dal quale riceve, in tempo reale, notizie ufficiali da riformulare mediante un linguaggio chiaro e comprensibile ad una vasta platea di lettori; tali notizie sono, in seguito, pubblicate sui differenti profili social e, contemporaneamente, inviate, tramite un broadcast appositamente creato, ai principali Ambassadors ed influencers veneti che partecipano al progetto affinché questi possano, a loro volta, pubblicare le informazioni sui propri profili social e rispondere ai followers in modo corretto nel caso in cui dovessero ricevere domande specifiche (Berlinghieri, 2020).

3.2.2 Arrivo io!

La collaborazione di tre giovani informatici, come riportato da Luca Calò sulla testata online “*Il Giorno*”, ha condotto alla realizzazione di un’applicazione denominata “**Arrivo io!**” finalizzata a mettere in contatto gli esercizi commerciali che effettuano consegne a domicilio ed i potenziali clienti in modo tale da incentivare le persone a rimanere in casa non avendo la necessità di recarsi fisicamente presso i punti vendita frequentati abitualmente. La suddetta applicazione ed il relativo sito web consentono, infatti, una ricerca su base geografica delle differenti attività commerciali da parte dei consumatori interessati e permettono loro di accordarsi direttamente con l’esercizio in questione.

Tale strumento, come dichiarato da Filippo Rovera, uno degli ideatori e sviluppatori del progetto, si è rivelato, inoltre, alquanto utile al fine di sostenere i piccoli e medi esercizi commerciali, i quali prima dell’emergenza, legata alla diffusione della pandemia di COVID-19, non effettuavano il servizio di consegna a domicilio. (Calò, 2020).

3.2.3 Le campagne di raccolta fondi

Iniziative solidali di straordinaria rilevanza sono le **raccolte di fondi** a scopo benefico cui la popolazione giovanile prende parte sia mediante partecipazione attiva, ossia effettuando vere e proprie donazioni benefiche, sia attraverso la promozione, prevalentemente realizzata attraverso i social network, di tali campagne a scopo solidale.

Particolare successo ha riscosso, come riportato da Nicola Bambini sul magazine online “*Vanity Fair*”, la raccolta fondi in favore dell’Ospedale San Raffaele di Milano lanciata da Fedez e Chiara Ferragni attraverso una donazione personale e finalizzata alla realizzazione di un nuovo reparto di terapia intensiva. (Bambini, 2020) Tale iniziativa ha, infatti, visto la partecipazione di oltre 200mila donatori per un importo complessivo raccolto nettamente superiore a 4 milioni di euro.

Ulteriori raccolte di fondi sono state lanciate e promosse da giovani sportivi e personaggi del mondo dello spettacolo al fine di contribuire a dotare medici ed operatori sanitari delle protezioni necessarie e ad acquistare costosi macchinari di importanza vitale.

Rilevante risulta, inoltre, essere la quota di giovani i quali, pur non appartenendo alla categoria delle celebrità, decidono di avviare raccolte di fondi a sostegno delle strutture ospedaliere della propria zona dimostrando come persino una minima donazione individuale possa contribuire a fronteggiare una tale situazione di emergenza.

Particolare significatività, in tale contesto, ha assunto la raccolta fondi finalizzata a fornire sostegno all’Ospedale Sant’Orsola di Bologna e realizzata da un diciannovenne bolognese in grado di raggiungere la cospicua cifra di 100mila euro in un solo giorno. Un dato interessante evidenziato dal giovane in questione, nell’intervista rilasciata a Erika Bertossi e pubblicata sul giornale online “*BolognaToday*”, è il fatto che l’età media dei donatori risulti inferiore ai 30 anni, ad evidenziare il notevole senso di responsabilità e lo spirito d’iniziativa caratteristici della popolazione giovanile. Risaltano, inoltre, la genuinità e la spontaneità alla base dell’idea del ragazzo spinto, unicamente, come dichiarato nell’intervista, dal desiderio di rendersi utile e dalla volontà di fare la propria parte in un momento delicato dell’emergenza (Bertossi, 2020).

L’utilizzo degli strumenti messi a disposizione dalla tecnologia ha reso, inoltre, possibile la realizzazione e la promozione di raccolte fondi da parte di giovani italiani lontani dal proprio paese di origine come testimonia la campagna lanciata dalla Rete dei Giovani Italiani in Belgio a sostegno della Croce Rossa Italiana.

3.2.4 Valvole Charlotte

Un’invenzione di straordinaria rilevanza nella lotta al coronavirus è rappresentata dalle “**Valvole Charlotte**” ideate e realizzate tramite stampa 3D dal giovane team dell’azienda bresciana Isinnova. Tali valvole, come riportato sul sito web di “*Rai News*”, consentono, infatti, il raccordo delle maschere da snorkeling “Easybreath”, prodotte da Decathlon, a respiratori polmonari, trasformando queste maschere da snorkeling in maschere respiratorie d’emergenza per terapia sub-intensiva (Rai News, 2020).

Dal sito web di Isinnova emerge, inoltre, come tale tipologia di valvola di raccordo sia stata immediatamente brevettata “...per impedire eventuali speculazioni sul prezzo del componente” sebbene “...il brevetto rimarrà ad uso libero...” al fine di consentire la libera e diffusa realizzazione delle presenti valvole (Isinnova, 2020).

La libera fruizione del brevetto relativo alle “**Valvole Charlotte**” permette, quindi, a chiunque sia in possesso di un dispositivo per la stampa 3D di realizzare le suddette valvole come avvenuto nel caso di uno studente tredicenne cittadino del comune di Rovetta. Lo studente in questione, come riportato da Antonella Savoldelli sulla testata online “*L’Eco di Bergamo*”, ha, infatti, risposto all’appello della ML Engraving di Onore provvedendo a realizzare tali valvole mediante l’utilizzo della propria stampante 3D e mettendo, di conseguenza, il proprio tempo libero e la propria passione a servizio del bene comune (Savoldelli, 2020).

3.2.5 Radio Quarantenna

Una web-radio mediante la quale condividere quotidianamente idee, passioni, opinioni, emozioni e sentimenti intrattenendo le persone costrette in casa in seguito alla diffusione della pandemia e ricreando uno spirito di gruppo ed un senso di comunità nonostante la necessaria lontananza fisica e l’impossibilità di relazioni reali. Questa è l’idea di fondo alla base della nascita di “**Radio Quarantenna**”, un’iniziativa messa in atto da giovani trentini desiderosi di mettersi in gioco ed aventi l’obiettivo di regalare un sorriso ai propri ascoltatori in una tale situazione di difficoltà. “**Radio Quarantenna**”, la cui prima trasmissione online è avvenuta in data 10 marzo 2020, ossia nel pieno dell’emergenza legata alla diffusione della pandemia di COVID-19, è caratterizzata, come riportato da Eleonora Postai sulla testata online “*La voce del Trentino*”, dalla presenza di numerose rubriche afferenti ai più disparati argomenti, tra cui economia, arte, sport, scienza, spettacolo e tempo libero, senza, tuttavia, mai tralasciare la musica. La trattazione di vari e disparanti argomenti lascia, quindi, presupporre la continuazione dell’attività della suddetta radio anche una volta terminata la pandemia. Rilevante la presenza di una rubrica relativa al coronavirus, dal titolo “Zona Rossa”, all’interno della quale approfondire il tema della pandemia e fornire agli ascoltatori le ultime notizie relative all’evoluzione dell’emergenza. Sono, altresì, numerosi gli ospiti che prendono parte alle differenti rubriche contribuendo alla diffusione ed alla promozione della suddetta iniziativa, in quanto modalità alternativa di aggregazione volta a migliorare il benessere della comunità (Postai, 2020).

3.2.6 Memory Etcìù e il virus non c'è più

L'obiettivo di diffondere tra le fasce più giovani della popolazione la comprensione e la memorizzazione delle precauzioni volte a contenere la diffusione del virus ha condotto i ragazzi della II C del Liceo Scientifico C. D'Ascanio di Montesilvano (PE) alla realizzazione di un videogioco didattico denominato "**Memory Etcìù e il virus non c'è più**". Tale videogioco, come riportato da Marcella Pace sulla testata online "*Virtù quotidiane*", è strutturato come un memory in cui le carte da abbinare fanno riferimento alle precauzioni da adottare al fine di evitare il contagio. In seguito al completamento della prima parte del gioco si ottiene, dunque, una filastroca in rima che riassume tali utili raccomandazioni (Pace, 2020).

3.2.7 Cerba-20 VS Covid-19

L'impiego del tempo libero a disposizione in attività ed iniziative finalizzate al miglioramento del benessere dell'intera collettività in una tale situazione di emergenza rappresenta un'aspirazione propria, persino, della categoria dei "giovanissimi" come testimoniato dall'iniziativa di un ragazzino di 9 anni il quale, come riportato in un articolo pubblicato online da "*Agenzia Giornalistica Italia*", ha creato, ispirato dalla situazione di emergenza, un videogioco. Tale videogioco risulta basato sullo scontro tra la navicella spaziale Cerba-20, dotata di ogni genere di armi, ed il nemico Covid-19, avente le fattezze del virus come rappresentato nelle immagini diffuse quotidianamente. Il videogioco dal titolo "**Cerba-20 VS Covid-19**", realizzato attraverso la piattaforma Scratch, consente, dunque, di sfidare amici e compagni di classe con l'unico scopo di sconfiggere, anche virtualmente, il virus (Agenzia Giornalistica Italia, 2020).

4 Conclusione

L'essenza del presente elaborato è racchiusa nel concetto di “*Serendipità*”, termine che trae origine dalla fiaba persiana “I tre principi di Serendippo”, rielaborata e tradotta in italiano da Cristoforo Armeno, incentrata sulle vicende di tre altezze reali aventi il dono naturale di scoprire, casualmente o grazie al loro ingegno, durante i loro viaggi, cose di cui non erano in cerca (Wikipedia, 2020).

Il termine *serendipità* sta, infatti, ad indicare la capacità o fortuna di compiere per caso felici ed inattese scoperte le quali non hanno alcuna relazione con ciò che si stava cercando, ovvero con quanto ci si proponeva o si pensava di trovare (Treccani, 2020).

L'elaborato presente evidenzia, infatti, come, in seguito alla diffusione della pandemia del coronavirus, i giovani abbiano ridefinito le modalità d'impiego del proprio tempo libero giungendo, talvolta involontariamente, alla scoperta di nuove attività ed emozioni difficili da cogliere con i frenetici ritmi della vita quotidiana standard, ossia quella precedente alla diffusione del virus. I giovani, sempre con riferimento al concetto di serendipità, hanno, inoltre, scoperto o riscoperto, per caso o per sagacia, una considerevole quantità di iniziative ed opere a cui dedicare una quota rilevante del proprio tempo libero e finalizzate al miglioramento del benessere della collettività in una tale situazione di emergenza.

La diffusione della pandemia del coronavirus ha, infatti, radicalmente modificato la vita quotidiana della popolazione giovanile in ogni suo aspetto, trasformando profondamente la concezione del tempo libero, non più inteso semplicemente come spazio di creazione della propria identità ma anche come tempo in cui si riscopre il valore della solidarietà, del servizio e della cooperazione, valori che costituiscono i principi cardine cui fare riferimento in una simile situazione di emergenza da cui nessuno potrebbe venir fuori da solo.

Lo scopo finale dell'elaborato è, pertanto, rappresentato dal far sì che la serendipità, in quanto “capacità” di felici scoperte casuali ed inattese, sia propria non solo dei giovani bensì delle fasce più adulte della popolazione maggiormente diffidenti nei confronti della popolazione giovanile, affinché possano comprendere l'intraprendenza, lo spirito d'iniziativa, la costante volontà di fornire il proprio contributo ed il considerevole senso di appartenenza dei giovani.

Frequentemente associato dai mezzi d'informazione alla pandemia del coronavirus, come riportato da Arcangelo Rociola sulla testata online “*Agenzia Giornalistica Italia*”, risulta essere il concetto di “*Cigno Nero*” definito da Nassim Nicholas Taleb nell'omonimo saggio e volto ad

identificare un evento imprevedibile o addirittura inimmaginabile che modifica drasticamente le convinzioni e le credenze precedenti (Rociola, 2020).

Il vero “*Cigno Nero*” di questa pandemia, come sostenuto da Stefano Versari, si sono, tuttavia, rivelati i **giovani**, fautori di iniziative impensabili ed ostinatamente “...*capaci di costruire il futuro dalle sfide della realtà*” (Versari, 2020).

5 Bibliografia

Agenzia Giornalistica Italia, 2020. A 9 anni crea un videogioco con cui sconfiggere il Coronavirus. *Agenzia Giornalistica Italia* [Online]. Disponibile su <https://www.agi.it/cronaca/news/2020-04-22/coronavirus-videogioco-covid-8406780/> [Data di accesso:28/04/20].

App Annie, 2020. Coronavirus: boom di download per le app di video chat. In Italia spopola HouseParty. *Prima Comunicazione online* [Online]. Disponibile su <https://www.primaonline.it/2020/04/01/304258/coronavirus-boom-di-download-per-le-app-di-video-chat/> [Data di accesso:28/04/20].

Bambini, N., 2020. Coronavirus, raccolta fondi dei Ferragnez: parte la costruzione del reparto di terapia intensiva. *Vanity Fair* [Online]. Disponibile su <https://www.vanityfair.it/people/italia/2020/03/15/coronavirus-raccolta-fondi-ferragnez-parte-costruzione-reparto-nuova-terapia-intensiva-milano> [Data di accesso: 28/04/20].

Belloni, M. C., 1998. *Tempo libero*. Enciclopedia delle scienze sociali. Treccani. In: Istat, 2019. *I tempi della vita quotidiana* [Online]. E-book, p.89. Roma:Istat. Disponibile su <https://www.istat.it/it/files/2019/05/ebook-I-tempi-della-vita-quotidiana.pdf> [Data di accesso:28/04/20].

Berlinghieri, L., 2020. Viral Veneto, tam tam su Instagram: «Così informiamo i ragazzini». *Il Mattino di Padova* [Online]. Disponibile su <https://mattinopadova.gelocal.it/padova/cronaca/2020/03/19/news/viral-veneto-tam-tam-su-instagram-cosi-informiamo-i-ragazzini-1.38612983> [Data di accesso:28/04/20].

Bertossi, E., 2020. Coronavirus: 19enne raccoglie 100mila euro per il Sant'Orsola in un solo giorno. *BolognaToday* [Online]. Disponibile su <http://www.bolognatoday.it/cronaca/coronavirus-raccolta-fondi-ospedali-bologna-sant-orsola.html> [Data di accesso:28/04/20].

Calò, L., 2020. Coronavirus, cibo a casa? Ecco l'app 'Arrivoio'. *Il Giorno* [Online]. Disponibile su <https://www.ilgiorno.it/varese/cronaca/coronavirus-app-consegne-domicilio-1.5102267> [Data di accesso:28/04/20].

Cimiciurri, 2020. *Generazione Z: politica e falsi miti ai tempi del coronavirus* [Online]. Disponibile su <https://www.cimiciurri.it/blog/articoli/generazione-z-politica-e-falsi-miti-ai-tempi-del-coronavirus/> [Data di accesso:28/04/20].

Dara, V., 2020. *Giovani e coronavirus: così la pandemia ha già cambiato consumi e abitudini. Inside Marketing* [Online]. Disponibile su <<https://www.insidemarketing.it/giovani-e-coronavirus-analisi-consumi-abitudini/>> [Data di accesso:28/04/20].

Isinnova, 2020. *Maschera d'emergenza per respiratori ospedalieri* [Online]. Isinnova. Disponibile su <<https://www.isinnova.it/easy-covid19/>> [Data di accesso:28/04/20].

Istat, 2019. *I tempi della vita quotidiana*. E-book, pp.90-92. Roma: Istat. Disponibile su <<https://www.istat.it/it/files/2019/05/ebook-I-tempi-della-vita-quotidiana.pdf>> [Data di accesso:28/04/20].

Istat, 2019. *I tempi della vita quotidiana*. E-book, pp.95-96. Roma: Istat. Disponibile su <<https://www.istat.it/it/files/2019/05/ebook-I-tempi-della-vita-quotidiana.pdf>> [Data di accesso:28/04/20].

Istat, 2019. *I tempi della vita quotidiana*. E-book, pp.100-101. Roma: Istat. Disponibile su <<https://www.istat.it/it/files/2019/05/ebook-I-tempi-della-vita-quotidiana.pdf>> [Data di accesso:28/04/20].

Istat, 2019. *I tempi della vita quotidiana*. E-book, pp.120-121. Roma: Istat. Disponibile su <<https://www.istat.it/it/files/2019/05/ebook-I-tempi-della-vita-quotidiana.pdf>> [Data di accesso:28/04/20].

Istat, 2020. *Giovani.Stat.* [Online]. Disponibile su <<http://dati-giovani.istat.it/>> [Data di accesso:28/04/20].

Istituto Superiore di Sanità, 2020. *Anche gli adolescenti si muovono a casa* [Online]. Disponibile su <<https://www.epicentro.iss.it/coronavirus/sars-cov-2-stili-vita-attivita-fisica-12-17-anni>> [Data di accesso:28/04/20].

Laboratorio Adolescenza, 2020. *Risultati aggiornati a 2170 risposte del questionario "Coronavirus: come affrontiamo l'emergenza"* [Online]. Disponibile su <http://www.laboratorioadolescenza.org/res/site144680/res1535996_Coronavirus_-2.pdf> [Data di accesso:28/04/20].

Leoparco, E., 2020. *Divertirsi in casa, il Coronavirus tra videogiochi e passatempi della tradizione. Help Consumatori* [Online]. Disponibile su <<https://www.helpconsumatori.it/acquisti/consumi/divertirsi-in-casa-coronavirus-tra-videogiochi-e-passatempi-della-tradizione/>> [Data di accesso:28/04/20].

Lepido, D. & Rolander, N., 2020. Housebound Italian Kids Strain Network With Fortnite Marathon. *Bloomberg* [Online]. Disponibile su <<https://www.bloomberg.com/news/articles/2020-03-12/housebound-italian-kids-strain-network-with-fortnite-marathon>> [Data di accesso:28/04/20].

Osservatorio Giovani e Futuro di MTV, 2020. Giovani e coronavirus. Rispettosi delle regole; delusi dalle istituzioni ma fiduciosi; si informano su fonti autorevoli, soprattutto in televisione. *Prima Comunicazione online* [Online]. Disponibile su <<https://www.primaonline.it/2020/04/15/305049/giovani-e-coronavirus-rispettosi-delle-regole-delusi-dalle-istituzioni-ma-fiduciosi-si-informano-su-fonti-autorevoli-soprattutto-in-tv/>> [Data di accesso:28/04/20].

Pace, M., 2020. Memory Etcìu e il virus non c'è più, da Montesilvano il videogioco anti COVID-19. *Virtù Quotidiane* [Online]. Disponibile su <<https://www.virtuquotidiane.it/cronaca/memori-etcui-e-il-virus-non-ce-piu-da-montesilvano-il-videogioco-anti-covid-19.html>> [Data di accesso:28/04/20].

Postai, E., 2020. Nasce Radio Quarantenna: la web radio di giovani trentini contro la solitudine da quarantena. *La voce del Trentino* [Online]. Disponibile su <<https://www.lavocedeltrentino.it/2020/03/20/nasce-radio-quarantenna-la-web-radio-di-giovani-trentini-contro-la-solitudine-da-quarantena/>> [Data di accesso:28/04/20].

Rai News, 2020. *Coronavirus. Maschere da snorkeling diventano ventilatori ospedalieri grazie alla stampa 3D* [Online]. Disponibile su <<http://www.rainews.it/dl/rainews/media/Coronavirus.-Maschere-da-snorkeling-diventano-ventilatori-ospedalieri-grazie-alla-stampa-3D-1e087332-c6ec-4eac-b32d-e3e0c0532a5d.html#foto-1>> [Data di accesso:28/04/20].

Rociola, A., 2020. Perché il coronavirus è definito un cigno nero. *Agenzia Giornalistica Italia* [Online]. Disponibile su <<https://www.agi.it/cronaca/news/2020-02-27/coronavirus-cigno-nero-7231022/>> [Data di accesso:28/04/20].

Savoldelli, A., 2020. A 13 anni stampa le valvole per le mascherine Covid. *L'Eco di Bergamo* [Online]. Disponibile su <https://www.ecodibergamo.it/stories/valle-seriana/a-13-anni-stampa-le-valvole-per-le-mascherine-covid_1347726_11/> [Data di accesso:28/04/20].

Sport e salute S.p.A., 2020. *Sport e salute* [Online]. Disponibile su <<https://www.sportosalute.eu/sport-a-casa.html>> [Data di accesso:28/04/20].

Tesoriere, D., 2020. Non abbandoniamo gli anziani: i giovani danno l'esempio. *Il Domani d'Italia* [Online]. Disponibile su <<http://www.ildomaniditalia.eu/non-abbandoniamo-gli-anziani-i-giovani-danno-lesempio/>> [Data di accesso:28/04/20].

Treccani, 2020. *Serendipità* [Online]. Disponibile su <<http://www.treccani.it/vocabolario/serendipita/>> [Data di accesso:28/04/20].

Varpi, C., 2020. Coronavirus: anche i giovani si informano principalmente in tv. La ricerca di Cimiciurri. *Engage-Contemporary Marketing & Media* [Online]. Disponibile su <<https://www.engage.it/ricerche/coronavirus-giovani-si-informano-in-tv/224730>> [Data di accesso:28/04/20].

Versari, S., 2020. “Cigni neri” al tempo del Coronavirus [Online]. Disponibile su <<http://istruzioneer.gov.it/wp-content/uploads/2020/03/Cigni-neri.pdf>> [Data di accesso:28/04/20].

Viral Italy, 2020. *Viral Italy* [Online]. Disponibile su <<https://www.viral-italy.com/>> [Data di accesso:28/04/20].

Wikipedia, 2020. *Serendipità* [Online]. Disponibile su <<https://it.wikipedia.org/wiki/Serendipit%C3%A0>> [Data di accesso:28/04/20].