



IO "NAVIGO" DA SOLA

IL MONDO GOVERNATO DALL'INFORMATICA PER LORO È STATO UNA SFIDA. VINTA IMPARANDO IL LINGUAGGIO DEI COMPUTER. ECCO LE AUTODIDATTE DIVENTATE **MODELLI DI INNOVAZIONE**. PER LAVORO E PER EMPOWERMENT

di **Manuela Mimosa Ravasio**

C'è Laura, 40 anni, impiegata in un ente statale, che prima ha utilizzato i social per monitorare il *sentiment* del pubblico sulla promozione di un evento sociale, poi ha sviluppato un sito dedicato, dove gli utenti potessero trovare tutte le informazioni e interagire. C'è Michela, classe 1981, appassionata di tecnologia e accessori, che ha frequentato un *workshop* in un *makerspace* fino a creare la sua borsa interattiva. E poi c'è Luigina, 48 anni, che mentre frequentava Scienze politiche, ha vinto un bando per gli studenti dell'università per un posto da tutor dell'aula computer e che così ha scoperto il suo talento digitale, tanto che oggi, quasi da autodidatta, è una *digital strategist* per piccole aziende (nonché fondatrice del magazine online per donne appassionate di tecnologia *girlgeeklife.com*). Fino a qualche tempo fa, le *digital do-it-yourself* al femminile erano un fenomeno vasto ma inesplorato; eppure, come dice Carolina Guerini, docente di Economia e gestione

di impresa alla Liuc di Castellanza e autrice di un primo studio sul tema (*Women and technologies: towards a gendered profile of digital do-it-yourself workers?*): «Le donne capaci di sviluppare in modo autonomo prodotti e servizi digitali sono molte, e non fanno solo innovazione, ma modellano nuovi comportamenti che hanno risvolti nella società». Come dire, oltre ai *role model* eccellenti, donne ingegnere aerospaziali, genio di robotica e specializzate in bioelettronica, è giusto riconoscere un vasto sottobosco di donne che, da sole, o con piccoli corsi di formazione a cui partecipano volontariamente, per passione e non per profitto, si sono costruite un'alfabetizzazione digitale che ➔

permette loro di stare al passo con i tempi. E visto che le abilità digitali sono oggi importanti quanto saper leggere e scrivere, sia nel lavoro che nella vita privata, non è poca cosa. Che si tratti di progettare software per la creazione e la gestione di siti web e blog, realizzare video digitali o usare stampanti e scanner 3D, «il *digital do-it-yourself* è un vero strumento di empowerment femminile per superare, dal basso, una serie di stereotipi nel rapporto tra donna e tecnologia, e per colmare quel gap che ci perseguita», dice Carolina Guerini. Un gap che, stando ai recenti dati presentati al Parlamento europeo qualche settimana fa in occasione della tavola rotonda *Women & digital jobs in Europe*, promossa da Women&Tech, non sembra diminuire. «Solo il 40 per cento delle donne italiane ha competenze digitali di base, rispetto al 55 delle donne europee, e solo il 17 per cento ne ha di avanzate», dice Gianna Martingengo, presidente e fondatrice dell'associazione. «Questo è un problema, perché è certo che il futuro sarà sempre più digitale, ma già oggi, considerando che solo il 15 per cento delle donne europee lavora nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, ci sono 600.000 posti vacanti che le stesse aziende non riescono a coprire. Se le ragazze sapessero che dietro un "banale" videogioco ci sono ben 35 profili professionali, dal producer al sound designer, al programmatore, al narrative designer, forse

GENDER GAP E TECNOLOGIA L'ITALIA È BOCCIATA

Nella classifica delle competenze digitali l'Italia è al 25esimo posto, davanti a Grecia, Romania e Bulgaria. Il 66 per cento delle donne italiane utilizza regolarmente Internet (la media europea è del 79 per cento), e solo il 39 per cento utilizza il banking online (il 60 per cento delle europee). Solo l'11 per cento delle donne italiane possiede una laurea in discipline scientifiche o tecnologiche e, una volta laureate, guadagnano il 20 per cento in meno dei colleghi maschi. L'aumento del Pil stimato con un maggiore coinvolgimento delle donne nel digitale è di 16 miliardi di euro l'anno. Anche nelle start up tecnologiche le donne sono in minoranza: solo il 23 per cento in Europa. (*Dati Commissione europea, Women in the digital age, 2018*)

SE LE GIOVANI SAPESSERO CHE DIETRO UN VIDEOGIOCO CI SONO 35 PROFILI PROFESSIONALI, DAL PRODUCER AL SOUND DESIGNER, SI RENDEREBBERO CONTO CHE LE POSSIBILITÀ OFFERTE DA QUESTO MERCATO SONO INFINITE

si renderebbero conto delle infinite possibilità offerte dal digitale». Cosa che alcune, forse perché già inserite nel mondo del lavoro, secondo la ricerca di Guerini hanno capito sulla propria pelle: «La consapevolezza dell'impatto del digitale nelle loro vite è maggiore perché hanno fatto esperienza di quanto queste tecnologie possano servire anche, pragmaticamente, per avere più tempo libero, conciliare lavoro e famiglia, persino capire meglio i loro figli, nativi digitali», conclude Guerini. «La maggior parte dei miei corsi di formazione di base è frequentata da donne, anche over 50», dice Sonia Montegiove, programmatrice, formatrice e responsabile editoriale di *Tech Economy*, che continua: «Vogliono imparare a fare una presentazione multimediale, gestire un foglio di calcolo, conoscere bene i social, ma anche prenotare una visita medica online, fare operazioni bancarie (solo il 39 per cento delle donne italiane utilizza il banking online contro il 60 delle europee, ndr), ed essere più indipendenti dai propri figli. È un modo per non sentirsi escluse dalla società digitale e per riacquistare autonomia e autostima». Se da una parte dunque, va fatta una grande promozione per avvicinare le ragazze alle scienze e al digitale, bisogna anche considerare che esiste una vasta platea di donne, nate analogiche, che non possono né laurearsi in informatica, né restare ai margini della società di oggi e domani. E forse saranno loro, consapevoli della posta in gioco, ovvero oltre 8 milioni di nuovi posti di lavoro entro il 2025 in ambito Stem, a spingere le figlie verso le discipline scientifiche. ●