

App: orientarsi in un mondo da 6 milioni di contenuti

Quante app hai sullo smartphone? Quante di queste sono usate abitualmente? Quante ne potresti eliminare? Come sai, app significa application (è l'abbreviazione di questa parola) e si tratta di una sorta di "scorciatoia" semplificata per accedere velocemente a molti servizi che sono raccolti in un unico spazio: un programma più veloce e agile che permette di svolgere delle funzioni che, altrimenti, lo smartphone (o il tablet) non sarebbe in grado di fare in così poco tempo e con gli stessi risultati.

Esistono app *native* e le *web app* (oltre a casi intermedi detti *app ibride*): le prime vengono installate sul dispositivo da parte dell'utente, mentre la web app si trova già sul dispositivo e non incide sulle capacità di memoria. E ancora, app gratuite e app a pagamento (in alcuni casi app con versioni gratuite che consentono di fare meno cose e app a pagamento con maggiori servizi inclusi nel "pacchetto"). Ci sono inoltre due grandi "negozi" dove scaricare e acquistare le app: Google Play è quello più grande (nel 2017 erano disponibili oltre 2,8), segue quello Apple, con oltre 2,2 milioni di app.

Nella scelta delle app conta l'esperienza di altri utenti (non a caso è possibile esprimere un voto e lasciare un commento per aiutare gli altri), ma anche un pò di attenzione, ad esempio alle policy relative alla privacy (a quali dati del mio smartphone accede una volta scaricata?) o alla presenza acquisti in app (spesso in app gratuite).

Un gruppo di ricerca, guidato da Goodwin e Highfield, ha analizzato sistematicamente le app considerate "educational" producendo una classificazione: *instructional*, *manipulable* e *constructive*. Le prime richiedono essenzialmente l'esecuzione di attività e non offrono opportunità di discostarsi dallo scopo per cui sono state progettate (pretendendo una risposta giusta). Le seconde consentono la scoperta guidata e la sperimentazione, limitatamente al design prodotto dallo sviluppatore. Le app "constructive", sono più aperte e permettono agli utenti di creare i propri contenuti. Si tratta allora di una definizione (quella di educational) del tutto fuorviante, comprendendo app che si limitano al semplice esercizio o al rafforzamento delle conoscenze e delle abilità mediante il meccanismo della ripetizione. Per essere un soggetto attivo (a partire dalla tua stessa esperienza) ti proponiamo di analizzare il tuo smartphone e di catalogare le app che hai scaricato sulla base di questo elenco:

- per giocare
- per leggere
- per ascoltare la musica
- per fare acquisti
- per informarmi
- per stare in forma
- per modificare foto
- per editare video
- per accedere ai social network
- per produrre musica
- per lavorare

Quali prevalgono? L'insieme delle app ti rappresenta? Quali usi di più? Quali potresti eliminare? Che tipo di policy adottano rispetto alla privacy (ovvero a quali dati dai accesso dopo aver scaricato l'app?). Non si tratta di essere sospettosi, ma cauti e consapevoli.

Per chiudere ti chiediamo di confrontare il tuo elenco con questi dati mondiali e nazionali. Quante ne hai? Quali usi di più?

Classifica mondiale

Classifica Italiana

| | Per numero di utenti attivi al mese | Per numero di download | | Per numero di utenti attivi al mese | Per numero di download |
|-----|-------------------------------------|------------------------|-----|-------------------------------------|------------------------|
| 1° | Facebook | Facebook Messenger | 1° | WhatsApp Messenger | WhatsApp Messenger |
| 2° | WhatsApp Messenger | Facebook | 2° | Facebook | Facebook Messenger |
| 3° | WeChat | WhatsApp Messenger | 3° | Facebook Messenger | Facebook |
| 4° | Facebook Messenger | Instagram | 4° | Instagram | Instagram |
| 5° | QQ | Snapchat | 5° | Amazon | Amazon |
| 6° | Instagram | UC Browser | 6° | Shazam | Wish |
| 7° | Taobao | SHAREit | 7° | Weather by iLMeteo | Snapchat |
| 8° | Alipay | Uber | 8° | Spotify | Spotify |
| 9° | WiFi Master Key | YouTube | 9° | TripAdvisor | My Vodafone IT |
| 10° | Tencent Video | imo | 10° | Telegram | 119 |

Figura 1

Immagine tratta da:

<https://www.corriere.it/dataroom-milena-gabanelli/apple-google-mercato-app-2021-terza-economia-mondiale-smartphone/c7e5f46c-f26e-11e8-9ee1-95c4f8c44f3b-va.shtml>



Centro di Ricerca sull'Educazione ai Media all'Innovazione e alla Tecnologia