

INTRODUZIONE

“Il divertimento è una cosa seria”

Calvino

Se un gioco è costruito a partire da validi principi pedagogici - cioè facilita in modo adeguato l'apprendimento, merita di essere promosso e proposto in contesti formali, oltre che informali, di crescita personale e di educazione. I videogiochi massivamente giocati e a “vendere bene” sono, spesso, giochi non sviluppati su questi saldi principi pedagogici; quanto più sui principi di giocabilità, fruibilità e costi di creazione. I videogiochi rappresentano un processo che conduce a progetti tendenti ad un costante miglioramento in termini di apprendimento efficace e di apprendimento di cose difficili e impegnative.

“Come il leggere e il pensare, l'apprendere non è qualcosa di generale, bensì di sociale” (Gee, 2013) Questa frase di Gee, esprime un concetto che definiremmo culturale, perché l'apprendimento o il pensare sono legati al nostro essere degli animali sociali, ma soprattutto significa che valutiamo, analizziamo e contestualizziamo in base alla cultura di appartenenza. Tutto quello che ci circonda noi lo definiamo in base alle norme sociali che abbiamo assimilato.

Si possono commettere due grandi errori nel tentare di dare una definizione di “videogioco”: il primo è identificarlo con la forma fisica che lo contiene, laddove esiste; il secondo errore, più sottile ma più grave, è scambiare il videogioco per le stringhe di codice informatico che necessariamente lo compongono. Il videogioco è un'opera multimediale interattiva, cioè un prodotto culturale autoriale che si esprime attraverso una specifica forma interattiva utilizzando uno o più mezzi espressivi (Rickards, 2020)

I giocatori non rifiutano la realtà, anzi hanno un lavoro, una famiglia, obiettivi, impegni, compiti e vite reali. I giocatori possono provare piacere e desiderio di autonomia dalla famiglia di origine, di ottenere una carriera lavorativa soddisfacente e di ottenere indipendenza economica nelle loro vite reali, ma quando giocano ai loro giochi preferiti li sperimentano quasi costantemente. Nella società di oggi, i giochi per computer e i videogiochi soddisfano esigenze umane genuine che il mondo reale attualmente non è in grado di soddisfare (McGonigal, 2021)

Nel capitolo 1, l'elaborato si focalizza sulla definizione dei termini sopra menzionati: da dove sono nati? Quali siano i loro scopi e i loro utilizzi, nei vari campi della vita? Il secondo paragrafo è volto ad affrontare “cosa” siano i cosiddetti “nativi digitali”, quali siano tra di essi alcuni meccanismi diffusi di apprendimento, quali aspetti identitari un soggetto può sviluppare, e le possibili correlazioni tra i concetti di “flow” e di “dipendenza”. Il capitolo si conclude con dei cenni storici sullo sviluppo dei videogiochi e su quali tipologie siano ad oggi riconosciute e classificate.

Il secondo capitolo delinea il concetto del “game based learning”; quindi, esplica quali siano gli edugames o i videogiochi educativi più adatti, per settore di utilizzo e per ogni età evolutiva, specificando dunque quali tipologie tra quelle esistenti siano più indicate in contesti educativi ed in base a scopi specifici; esplica la differenza sostanziale tra educazione e videogioco educativo, in un'ottica di distinzione di diverse tipologie di oggetto e di uso applicativo. Identifica alcuni sentimenti che possono essere manifestati rispetto ai videogiochi, insistendo su come questi possano essere utilizzati dall'educatore per alleviare o diminuire stati d'animo che si ritengono inadatti, e potenziarne altri educativamente più utili.

Il terzo capitolo dell'elaborato approfondisce la tematica della gamification nel contesto scolastico: come questa tecnica può migliorare le prestazioni degli studenti in modo più piacevole, e come andrebbe sfruttata in base all'età di sviluppo? Inoltre, vengono proposte delle applicazioni di questa metodologia, anche tramite l'uso di applicazioni specifiche in base agli insegnamenti oppure tramite l'utilizzo di giochi in scatola, suddivisi anche qui per età o materia.

Il Media Educator è la figura professionale di riferimento che può essere chiamata a svolgere le attività applicative evocate sopra; è un professionista che ha acquisito le conoscenze e competenze adeguate; in grado di utilizzare i mezzi medialti come strumenti educativi, conoscerne le potenzialità, ma anche i pericoli che possono portare; capace, infine, di progettare delle proposte adatte in base a situazioni, obiettivi da raggiungere e mezzo mediale da utilizzare.

In Italia per svolgere queste mansioni specifiche può essere indicata anche la laurea magistrale, in quanto gli studi compiuti nel Corso di Laurea triennale non sono completi e sufficienti, sebbene possano offrire delle ottime basi. Per tale motivo, questo elaborato mira a contribuire alla comprensione delle tematiche trattate, ed acquisire un'infarinatura di conoscenze ed una bibliografia a cui attingere per futuri approfondimenti.

CAPITOLO 1: VIDEOGIOCHI E GAMIFICATION

“Pochi anni fa era inimmaginabile pensare a videogiochi che permettessero agli utenti di creare. Il flusso creativo e produttivo, prima, era stretto nelle mani dei soli professionisti”

Will Wright

Le parole videogiochi e *gamification* contengono le parole “gioco” e “*game*”, in inglese, parola fondamentale nel mondo educativo poiché base dell’apprendimento umano. Proprio per questo motivo, qui affronteremo nel dettaglio un viaggio attraverso la scoperta della nascita di questi termini, per poi dedicarci alla distinzione generazionale e agli svariati nomi attribuiti a questi soggetti nati in specifici anni, per concludere con un approfondimento sulle tipologie di videogiochi che esistono nel mondo, su come vengono classificati, con alcuni esempi.

DEFINIZIONE DEI TERMINI

In questo paragrafo introdurrò la spiegazione dei termini presenti nel titolo, svolgendo un’analisi anche di alcuni autori che definiscono la dinamica tra essere umano e videogiochi e *gamification*.

Partiremo con l’affrontare la definizione di videogioco e per farlo utilizzerò la tematica discussa da McGonigal, che ci introduce nel suo testo proprio a quella che ella ritiene essere una parte fondamentale del gioco, quattro componenti: un obiettivo, delle regole, un sistema di feedback e la volontarietà di partecipazione. Secondo lei, infatti, il gioco essendo costituito da queste quattro componenti è un utile mezzo per stabilizzare la nostra esistenza (McGonigal, 2021, p 21)¹.

L’essere umano necessita del gioco fin dalla nascita per apprendere, come mostra ampiamente l’ambito di studi della psicopedagogia dell’età evolutiva, anche le scienze paleontologiche hanno ritrovato con gli *Homo Habilis* e *Homo Erectus* utensili e suppellettili che non avevano un’utilità di sopravvivenza e pratica, ma sembrano destinati alla costruzione della bellezza, del gioco e dimensioni analoghe. A proposito di forme di umanità le scienze socio-psico-pedagogiche e storico-filosofiche hanno posto l’accento su come quella centralità del gioco, evidenziata in precedenza, possa autorizzare a coniare il termine *Homo ludens*, o uomo giocante, perché l’umanità sfrutta questa dimensione pedagogica per progredire, ma anche come base dell’apprendimento fin dalla più tenera età. Analizzando lo stadio di avanzamento tecnologico avuto in questo secolo, le innovazioni e gli ambiti nel quale operano, l’uomo, che continua ad aver bisogno del gioco per migliorare, a livello psicologico, sociale, culturale e pedagogico, che appare oggi plausibile parlare di *Homo game*, definito così perché utilizza sempre il gioco come base, ma in questo caso si parla di videogame.

¹ (McGonigal, 2021)

Il gioco diventa tassello fondamentale per conoscere il nostro ambiente, ciò che ci circonda, difatti, basta osservare un educatore sul campo che per creare un contesto di apprendimento con metodo spesso non solo organizza l'ambiente, ma appronta una struttura basata sul gioco, che non significa per forza "gioco" come la nostra cultura lo classifica, ma più sulle basi proposte da McGonigal.

La realtà, ci mostra la game designer e autrice americana, presenta delle mancanze ben visibili come ad esempio degli obiettivi raggiungibili e soddisfacenti per ogni singolo individuo, oppure dei feedback sul lavoro svolto affinché il soggetto possa comprendere e migliorare la propria performance con altri strumenti; perciò McGonigal propone l'utilizzo di videogiochi per "riparare" la realtà in quanto, sempre secondo l'autrice, essa risulta noiosa, poco appetibile per i giovani adulti che si rifugiano nel videogioco per trovare questi stimoli. I videogames comportano degli ostacoli auto-imposti che ci inducono alla soddisfazione personale, che riutilizziamo nella vita; infatti, i risultati dell'utilizzo del gioco nell'essere umano risulta essere legato all'eustress: stress "positivo", perché elimina le sensazioni di pessimismo e paura nel soggetto (McGonigal, 2021, p 31).

È fondamentale ricordarsi che, come visto, il giocare è un tassello importante per l'essere umano, ma bisogna anche considerare l'età con cui ci si avvicina ai videogiochi o ai mezzi medialti in generale e quindi bisogna approfondire la gestione dell'introduzione di questi nelle varie fasce d'età. Infatti, l'uomo si sviluppa per tutta la vita con l'educazione permanente, ma soprattutto sono basilari i primi 12 anni circa per essere sviluppati quasi in modo completo, ma non definitivi.

Per affrontare questo passaggio di grande importanza per chi si avvicina alla Media Education bisogna conoscere non solo le teorie, ma anche delle guide pratiche per riuscire a trovare il miglior metodo per introdurre i media. Un autore molto conosciuto nel settore è Tisseron, autore di 3-6-9-12 del 2016, che con il suo testo cerca di creare una guida per aiutare gli adulti all'introduzione dei media.

Tisseron è uno psicanalista che individua come aiutare genitori, tutori o educatori nell'affrontare l'introduzione dei media in base a specifiche fasce d'età. Per farlo prova per tutto il testo di mettere in guardia gli adulti dall'uso errato di questi strumenti, di come sarebbe corretto sfruttarli e quando vanno introdotti con quale metodologia.

Qui di seguito in breve riassumo il procedimento dell'autore:

- Prima dei 3 anni: il bambino è in piena fase evolutiva di scoperta di se stesso, del mondo che lo circonda e di tutti i suoi stimoli, perciò, egli propone il non utilizzo dei mezzi medialti;
- Dai 3 ai 6 anni: avviene la scoperta sensoriale e manuale quindi il mezzo mediale può essere inserito nel contesto, ma sempre in presenza di adulti come mediatori e rispettando le normative di utilizzo dettate da PEGI e da AGCOM per l'uso in età pediatrica;
- Tra i 6 e i 9 anni: il bambino apprende le norme sociali; perciò, diviene possibile introdurre regole chiare e precise sull'utilizzo e la quantità di tempo del mezzo mediale;
- Tra i 9 e i 12 anni: è la fase in cui gli adulti possono stabilire regole ancor più chiare sul consumo e introdurre le specificità dei rischi di internet;

- Dopo i 12 anni: l'indicazione, in sintesi, è quella di evitare connessioni illimitate, ripetere le regole stabili insieme tra genitori e figli, parlare dei rischi potenziali di pornografia, plagio, molestie online, bullismo e di qualunque tematica emerga. (Tisseron, 2016)².

Non solo come si nota da questo breve elenco c'è un tempo per tutto, ma Tisseron cerca di spingere molto anche all'introduzione graduale e paziente di questi mezzi dando priorità alla scoperta manuale, visiva e tattile del mondo, omettendo però come i videogiochi, ad esempio, sviluppino componenti cognitive che senza determinati stimoli non avvengono se non tardivamente. Seguendo le linee guida dell'autore, invece, si ottengono potenziamenti nell'età di maggior sviluppo e permeabilità, ovviamente con regole specifiche. Lo stesso autore, successivamente, riformula questa teoria proponendo le tre grandi A, teoria su cui io stessa ripongo moltissima consapevolezza e che cerco di applicare in sede di lavoro. Queste grandi A sono: Accompagnamento, Alternanza e Autoregolazione. (*ibidem*, pp. 8-9)

Per Accompagnamento si intende un insieme di azioni svolte dall'adulto di riferimento per "accompagnare" il bambino o il ragazzo all'introduzione degli schermi, per farlo serve presenza, ma non solo nel luogo, bensì anche con la mente, per precisazioni, domande e dubbi, ascoltare qualunque quesito per trovare insieme risposte.

La seconda A è quella che predilige soprattutto perché l'Alternanza è alla base delle nuove generazioni che sono sempre alla ricerca di un maggior numero di stimoli da schermi differenti. Quest'ultima è, come indica la parola, basata sul cambio, sulla diversificazione degli stimoli e degli schermi: alternare tra libri e musei in Realtà Virtuale (VR), televisione e fumetti, videogiochi e giochi da tavolo o giochi di ruolo non digitali. Questa grande A è molto importante associata sempre alla prima, ma forse quella che crea le fondamenta per un uso corretto dei videogiochi stessi è l'ultima: l'Autoregolazione.

L'Autoregolazione, come dice il termine stesso, è la capacità di gestire l'utilizzo dei videogiochi in relazione al tempo d'uso, scegliere i contenuti e il tempo di visione, insomma base fondamentale e obiettivo principale da raggiungere³ (*ibidem*, pp 8-9)

Secondo Rivoltella, invece, "parlare di una educazione agli schermi significa parlare di un'attenzione educativa che:

- Riguarda anche la famiglia;
- Contiene la preoccupazione sia della *Media Education* perché il soggetto sappia rapportarsi con i media, sia quella dell'*Education Technology* che mira a sfruttare al massimo i dispositivi digitali come apprendimento" (Rivoltella, 2016, p.8)⁴

² (Tisseron, 2016)

³ <https://www.weca.it/tutorial/tutorial-stagione-3/le-tre-a-di-serge-tisseron-per-leducazione-digitale/> consultato in data 16/05/2022

⁴ (Tisseron, 2016)

La Gamification

Il termine *gamification* significa, prendendo la dicitura dal vocabolario Treccani: “utilizzo di meccanismi tipici del gioco e del videogioco per rendere gli utenti o i potenziali clienti partecipi delle attività di un sito e interessati ai servizi offerti.”⁵ Quindi in termini semplici questa tecnica prevede lo sfruttamento di dinamiche ludiche e videoludiche trasportate in luoghi non ludici.

La gamification si basa su una struttura a pilastri cioè una struttura portante che prevede la distinzione in meccaniche di gioco e dinamiche di gioco; queste sono le basi del gioco o dei videogiochi che vengono però utilizzati nella realtà e non nel mondo digitale.

Queste componenti sono riassunte in questa tabella:

Meccaniche di gioco	Dinamiche di gioco
Punti	Premi
Livelli	Status
Sfide	Achievements
Virtual goods	Auto espressione
Leaderboards	Competizione
Virtual gift	Cooperazione
Boss fine livello	Altruismo

Tabella 1 pilastri della gamification

A parlarne nel dettaglio e spiegare la gamification è Viola⁶ che ha scritto “Gamification” su questo argomento dal quale prendo spunto per esplicitare con alcuni esempi alcune delle correlazioni espresse nella tabella 1.

Esattamente come in tabella bisogna visionare questi pilastri affiancati tra loro da sinistra verso destra come ad esempio:

- Sfide-*Achievements*→sono sfide e obiettivi del gioco, danno una motivazione per continuare a giocare. Essendo pubblici e comportando una spinta competitiva il giocatore è portato a continuare a giocare per migliorare il proprio punteggio, potenziare il proprio personaggio;
- *Virtual goods*- Auto-espressione→ i “virtual goods”, o beni virtuali, sono ritenuti un ottimo metodo per le aziende produttrici, generare profitto proponendo acquisti di oggetti particolari nel gioco che permettono il miglioramento del personaggio sia per

⁵ [gamification in Vocabolario - Treccani](https://www.treccani.it/vocabolario/gamification_%28Neologismi%29/) https://www.treccani.it/vocabolario/gamification_%28Neologismi%29/ consultato in data 16/05/2022

⁶ (Viola, 2011)

renderlo più forte in attacco o in difesa (statistiche), ad esempio, oppure, come spesso accade, diventa un mezzo per il giocatore di sfruttare i virtual goods per trasformare il personaggio in quello che si vorrebbe essere anche nella vita reale: cambiandogli colore dei capelli, indossando certi vestiti o cambiando colore degli occhi. Ciò comporta che i beni virtuali diventino uno strumento per i soggetti, un metodo auto-espressivo per diventare la persona che vorrebbero;

- *Leaderboards-Competizione* → “leaderboards” significa classifiche. Ovviamente si deduce come i termini siano collegati tra loro, perché senza classifiche non si ha molta competizione; difatti, utilizzare la performance degli utenti inserendoli in classifiche pubbliche induce i giocatori a migliorare. La competizione è correlata all’aspirazione di diventare i migliori.

Riuscire a utilizzare questa tecnica come strumento nel settore scolastico potrebbe comportare dei miglioramenti sull’apprendimento sia in termini qualitativi che quantitativi, aumento anche della produttività proprio per gli stimoli che si ricevono. Questo passaggio sarà meglio approfondito nel Capitolo 3 di questo elaborato, mentre per l’utilizzo di videogiochi in ambito educativo l’approfondimento avverrà nel Capitolo 2.

NATIVI DIGITALI E APPRENDIMENTO

In questo paragrafo intendo affrontare la tematica che riguarda i cosiddetti “nativi digitali”, quali siano questi soggetti, le loro caratteristiche e quindi definirli nel dettaglio dalla loro nascita e successivamente dialogare su come questi soggetti apprendano nella realtà utilizzando i mezzi mediali analizzati precedentemente.

Partiamo con l’affrontare la definizione di “nativi digitali” data da Prensky nel 2001: questo termine identifica tutti coloro che sono cresciuti con le tecnologie digitali, come internet e computer, ma l’autore suddivide ancora di più la classificazione tra quelli nati dagli anni ’90 come nativi digitali in quanto fin dall’infanzia sono a contatto con i mezzi tecnologici; e gli immigrati digitali, quindi la prima parte della generazione, quelli dagli anni ’80 ai ’90, definiti così in quanto approdati alla tecnologia successivamente all’infanzia⁷.

La risposta a questa teoria fu duplice: positiva per le capacità e competenze che Prensky attribuiva a questi soggetti, negativa perché questa tesi non mostrava alcuno studio o dati scientifici di supporto per cui non venne ben considerata dalla comunità scientifica, ma ciò non impedì il suo diffondersi.

Tra le capacità e competenze menzionate sopra, che Prensky attribuiva ai soggetti “nativi digitali”, c’era il multitasking, cioè la possibilità di compiere due o più attività in contemporanea. Di questa caratteristica Calvani dice che non si trovano conferme neurologiche sulla sua esistenza, ma analizzando le funzionalità cerebrali di questi gruppi campione si è scoperto che il cervello, ricevendo due segnali, salta da uno stimolo all’altro senza però concentrarsi su nessuno. Da questo pensiero si comprende, anche, perché la supposizione di Prensky lasciò del pessimismo in quanto associava al multitasking una

⁷ https://it.wikipedia.org/wiki/Nativo_digitale consultato in data 16/05/2022

incapacità dei giovani di adattarsi all'ambiente e solo un'abilità di estraniarsi dalla realtà con i mezzi mediali (Calvani, 2017, p 22)⁸.

"In realtà tra tecnologia e psiche individuale ci sta in mezzo una cosa chiamata società, che media l'accesso e le modalità di fruizione delle tecnologie da parte degli individui. Tra i giovani vi sono consistenti disparità di know-how relativamente all'uso delle nuove tecnologie" (Caliandro, il mito dei nativi digitali, 2014)⁹

Queste persone nate dagli anni '80 agli anni '90, fino a circa i primi anni 2000 sono quelli socialmente definiti "Millennials". Questo termine è stato meglio esplicito da Bernardini nel suo articolo "I Millennial" del 2015 in cui esplica questo concetto definendo in primis come secondo lui in realtà sia più corretto denominarli "saggi digitali", perché sono coloro che trasmetteranno le loro conoscenze tecnologiche ai posteri, ma soprattutto agli adulti, comportando un'inversione del rapporto asimmetrico giovani-adulti. L'autore, inoltre, spiega che la classificazione corretta di questa generazione li distingue in "puri" e "spuri", cioè: entrambi condividono l'approccio all'apprendimento con una tendenza al multitasking, quindi il saltare da uno stimolo all'altro o zapping tra i media in modo consapevole, ma rischiando anche un sovraccarico cognitivo per le troppe informazioni ricevute. La divisione deriva, invece, dal fatto che i puri sono la parte di generazione, quelli dagli anni '90 in poi, che sono cresciuti con la tecnologia, mentre gli spuri sono quelli che hanno incontrato la tecnologia solo da adolescenti.

Bernardini si pone la domanda: questa generazione è ritenuta immatura a ragione o solo non viene compresa? La risposta a questa domanda implica uno dei problemi sociali associati a questi soggetti, e cioè quello che riguarda il processo di ingresso nell'adulthood, legato ai paradigmi abbinati al "diventare grandi", visti come punti fissi obbligatori che tutti devono raggiungere per essere felici: indipendenza abitativa, lavoro fisso a tempo indeterminato, mutui, relazione stabile, meglio con matrimonio annesso e figli. Questi step ritenuti imprescindibili per essere definiti adulti vengono via via modificati da questi giovani nella transizione. Il contesto sociale è mutato rispetto alla generazione precedente, risulta incerto e instabile e ciò ha comportato una risposta sociale che sta modificando questi pilastri, con non poche difficoltà; questa generazione per adattarsi ai cambiamenti diventa pragmatica, flessibile, instabile, ma anche razionale per plasmarsi ai mutamenti. Questi neo-adulti, quindi, è sbagliato definirli immaturi, quieti o apatici, anzi mostrano molta determinazione nel cambiare il contesto solo che lo fanno partendo dalle tecnologie e "dal basso" con poco rumore, a differenza della generazione X (quella precedente) che per ottenere diritti o modifiche scendeva in piazza scioperando (Bernardini, 2015)¹⁰.

Attraverso questa trattazione sull'apprendimento nei soggetti definiti "nativi digitali", con le loro caratteristiche e collegandoci anche al paragrafo precedente, un punto importante di discussione è l'identità perché un soggetto può sentirsi in un modo ed essere identitariamente altro.

Gee spiega come apprendimento e insegnamento siano il risultato di tre componenti: lo studente deve essere invogliato a "provarci", farlo in tutti i modi possibili e raggiungere un successo significativo per sé stesso (Gee, 2013, p 50)¹¹.

⁸ (G. Bonaiuti, 2017)

⁹ (Caliandro, 2014)

¹⁰ (Bernardini, 2015)

¹¹ (Gee, 2013)

Queste tre componenti abbinare tra loro portano al miglior apprendimento del soggetto e quindi, l'insegnamento risulta molto positivo. Per questo Gee ritiene importante introdurre i videogiochi o le loro meccaniche anche nelle scuole, proprio perché stimolando e coinvolgendo gli studenti a lavorare si ottiene un apprendimento positivo, dinamico e utile al raggiungimento di successi.

Questo autore ci esplica la sua visione di identità e, in particolare, quali siano i tre tipi fondamentali di identità che si possono considerare:

- Virtuale → identità che qualcuno assume in quanto personaggio;
- Nel mondo reale → identità del soggetto che sta videogiocando;
- Identità proiettiva → proiettare i valori e desideri sul personaggio (*ibidem*, p 42).

Questa distinzione è basilare nel campo della Media Education: discernere tra le varie identità è molto utile per l'educatore che cercherà di lavorare con il suo soggetto distinguendo queste 3 categorie e ricordandosi che non per forza coincidono.

Un esempio di questa non congruenza è data dall'identità virtuale che può non corrispondere con quella del mondo reale per genere di soggetto e personaggio interpretato, oppure per età o per capacità; un aspetto invece da tenere saldo, come Media educator, è l'identità proiettiva, che ha la funzione di collante tra le due identità citate da Gee. Il Media educator¹² è una figura professionale adibita a far comprendere l'uso dei media, i linguaggi usati e le tecniche in ambito educativo e didattico. L'obiettivo principale di questa figura è educare le nuove generazioni a un utilizzo critico dei mezzi mediatici, permettergli un orientamento nel mondo di internet e guidare, anche gli adulti, nell'inserimento corretto di questo universo (questa figura è stata meglio approfondita altrove in questa tesi – cfr. qui p 39).

Avere queste conoscenze rende l'educatore consapevole dell'utilizzo dei mezzi mediatici o dei videogiochi, in questo caso, comprendendo anche la sottile linea tra virtuale e realtà che alcuni educandi non riescono a differenziare.

Dopo questa digressione si capisce l'importanza dell'uso consapevole e mediato dei videogiochi, proprio come lo stesso Tisseron riportava nel suo testo (come spiegato nel paragrafo precedente, cfr. qui p 10). Ricollegandoci in parte a quel discorso Sabbadini ci parla di bambini multimediali che a differenza di Tisseron definisce come parte integrante della società e di come non sia possibile ormai ritenere i bambini come soggetti privi di incontri con i media. L'autrice li definisce come singoli molto complessi, esigenti e consapevoli, ma dai suoi numerosi studi in due anni emersero, con importanza, differenze territoriali e sociali per i "bambini multimediali", che, però, con il 2006 si andavano a ridurre, perché questi mezzi stavano diventando maggiormente disponibili anche in contesti meno abbienti. Inoltre, l'autrice nel suo articolo esplica molto bene come sia errato non solo ritenere i bambini incapaci di gestire un mezzo mediale come i videogiochi, ma come vadano loro introdotti fin dalla tenera età regole e buon uso. In parte i due autori trovano una linea comune: introdurre regole sull'uso e avvertimenti; la differenza sta nel

¹² <https://www.gazzettadellavoro.com/media-educator-chi-cosa-fa/19179/> consultato in data 16/05/2022

pensare che si possa fare dopo i 3 anni quando ormai i bambini attuali sono multimediali per definizione (Sabbadini et Al, 2006)¹³.

Adolescenza e dipendenza

Per l'età evolutiva dell'adolescenza prima di tutto bisogna ricordare che è una fase di crescita molto complessa, un periodo ritenuto difficile e critico, perché è un momento di costruzione della propria identità e, riprendendo Gee, è il momento in cui il ragazzo crea quelle tre identità distaccandosi dalle figure adulte. Questo distacco può avvenire in vari modi, così come nel senso comune, vengono definiti gli adolescenti in base a come effettuano questa fase, ad esempio: "dipendenti", "mammoni", "autonomi", "freddi emotivamente".

Per "dipendenti" si intende sia la dipendenza dalla figura adulta che la possibilità di sviluppare una dipendenza da sostanze (stupefacenti, alcool) o attività (videogiochi).

Giusi Antonia Toto¹⁴ approfondisce proprio il legame tra dipendenza e adolescenza; perciò, farò riferimento ai suoi studi per spiegare il possibile rapporto e capire anche perché possa avvenire lo sviluppo di una dipendenza.

L'autrice individua due costrutti che motivano gli adolescenti alla crescita: *sensation seeking* e *impulsivity*; definiamoli meglio: il primo riguarda il bisogno del soggetto di esperire qualcosa di nuovo, un'avventura o una novità, il secondo è l'impulsività, che, secondo Toto, è il tratto della personalità che può indurre il soggetto alla dipendenza, sebbene tale passaggio non sia obbligatorio: infatti non tutti gli adolescenti sviluppano una tossico- dipendenza. Semplicemente tende a rendere questi giovani più vulnerabili in quell'aspetto (Toto, 2017)¹⁵.

Approfondendo la tematica delle dipendenze spesso viene citato lo stato di "flow" o flusso vale a dire: "sensazione soddisfacente ed esaltante di realizzazione creativa e di funzionamento accresciuto"¹⁶ (McGonigal, 2021, P 37), il flusso induce il nostro cervello a produrre anche serotonina, in quanto essendo una tensione che oscilla tra eccitazione e stimolazione data dall'achievement, che induce soddisfazione, risulta che il nostro soggetto viva come un pendolo tra stimolazione e rilassamento con attivazione. Questo ormone crea nel cervello uno stato di benessere momentaneo, che allo stesso tempo, può creare una dipendenza cerebrale, perché la nostra mente vorrà mantenere il più possibile quello stato d'equilibrio piacevole. Infatti, spesso, flow e dipendenza vengono associati, sbagliando. Cerchiamo di comprendere meglio questo concetto.

Partiamo dalla definizione di dipendenza come "incapacità di fare a meno di qualcosa o qualcuno"; perciò, considerando il concetto si può notare un possibile collegamento tra età evolutiva e dipendenza, in quanto molte tappe evolutive possono rendere più fragile il soggetto, analizzando una differenza tra età infantile che necessita della figura adulta per cui la dipendenza viene ritenuta sana, pedagogicamente parlando; in adolescenza, invece, dipendere da altri esseri umani adulti, non riuscire a raggiungere un certo livello di

¹³ (N. Comparini, 2006)

¹⁴ <http://www.educare.it/j/temi/devianze-dipendenze/dipendenze-patologiche/3606> consultato in data 16/05/2022

¹⁵ (Toto, 2017)

¹⁶ (McGonigal, 2021)

autonomia viene ritenuta dipendenza patologica. Tutto evidenzia che spesso la dipendenza da videogiochi nasce da problematiche personali e sociali esterne al soggetto, come delle relazioni con i pari assenti, l'incapacità di instaurare rapporti emotivi, la spersonalizzazione; sono alcuni degli esempi citati dall'autrice, che possono aiutare a comprendere come parlare di "dipendenza da videogiochi" non sia errato in sé, in quanto quest'ultima esiste, ma per superarla il metodo educativo e riabilitativo lavorerà sulla sfera soggettiva e contestuale più che sulla dipendenza stessa. Questo aspetto differenzia la dipendenza da videogiochi dalle tossicodipendenze, che, essendo riferite a sostanze che inducono assuefazione, portano il soggetto, per ottenere l'effetto desiderato, all'introduzione quasi continua della sostanza stessa.

Un aspetto fondamentale dell'uso eccessivo dei videogiochi riguarda non solo la carenza delle regole che i genitori o le figure adulte hanno imposto precedentemente, come ci dice Tisseron di fare, ma anche il problema di arrivare ad un utilizzo consapevole. Per lavorare in tale direzione bisogna conoscere anche gli strumenti per difendere i figli, che l'industria videoludica mette a disposizione dell'utente, a cominciare dalla Pan European Game Information (PEGI). Si tratta di una classificazione che prevede la distinzione dei videogiochi per età e contenuto, sviluppando opportune segnalazioni, come ad esempio l'età e lo sfondo colorato per attirare l'attenzione su di essa, oppure l'icona del pugno per identificare la presenza di violenza nel gioco. Risultano essere strumenti molto utili per la figura adulta, per evitare di consegnare un gioco a un bambino con delle tematiche che non gli sarà facile comprendere, magari con anche uno sviluppo emotivo non completo, che il gioco potrebbe andare a destabilizzare.

Spesso i videogames vengono accusati di essere la causa del calo di rendimento scolastico. Ciò perché, in primis, molti studenti dedicano la maggior parte del loro tempo libero a questi; altra interpretazione è che abuso e dipendenza siano causa di problemi d'attenzione, in quanto con i continui shift richiesti dai media si limita l'attenzione costante. Gli esseri umani apprendono in parte per imitazione, per cui se un bambino assiste a un comportamento in un videogioco, magari vietato per la sua età, tenderà ad assimilarlo. Bandura nel 1977 infatti diceva: "la capacità di apprendere un comportamento attraverso l'osservazione del medesimo come messo in atto da un altro modello comportava l'agire nello stesso modo, spesso replicando l'atteggiamento aggressivo".¹⁷ Analizzando questa frase possiamo comprendere come un qualsiasi modello, quindi una persona, mettendo in atto un determinato atteggiamento possa portare un altro essere umano, magari di età inferiore, a ripetere quel comportamento. Per cui se proponiamo un videogioco con contenuti scurrili o violenti in una fase prematura di sviluppo, il soggetto assimilerà quel comportamento come corretto, accettato, da poter riproporre, se l'adulto non effettua un dialogo esplicativo di come questi atteggiamenti non siano socialmente accettati e spiegandone il motivo.

Sempre a proposito del rischio di dipendenza connesso all'utilizzo di videogiochi un altro contributo utile a rafforzare la nostra comprensione del fenomeno è quello di Wood, studioso di dipendenze, che ci fa riflettere su come il videogioco costituisce una risorsa importante per persone che vivono differenti forme di malessere, ma che tende a essere

¹⁷ <https://formazionecontinua.inpsicologia.it/abilita-sociali-rete-relazioni-personale-professionale/>. Consultato in data 16/05/2022