

12.5

## L'ATTIVITÀ VIDEOOLUDICA, TRA RISCHIO ED OPPORTUNITÀ

Pellerano F.\*[1], Gullone M.[2], Giorgetti N.  
[2], Maurino M.[2]

[1]ASLT03 Regione Piemonte ~ Collegno (To) ~ Italy,  
[2]Cooperativa Crescere Insieme di Torino ~ Torino ~  
Italy

In questo spazio si intende descrivere il progetto "FreeGamersZone", realizzato dal Dipartimento "Patologia delle Dipendenze" dell'ASLT03 in collaborazione con la Cooperativa Sociale "Crescere Insieme", nell'ambito del Piano per il contrasto al gioco d'azzardo patologico della Regione Piemonte

Per rispondere ad un bisogno emergente, da alcuni anni sono disponibili presso gli ambulatori per le Dipendenze comportamentali del Dipartimento "Patologia delle Dipendenze" dell'ASLT03 dei percorsi di presa in carico, o di consulenza, dedicati alle persone con un uso problematico dei videogiochi e ai loro familiari.

Sebbene sia un fenomeno più diffuso in età adolescenziale, anche gli adulti adoperano i videogiochi, e possono incorrere in un uso eccessivo, sviluppando problematiche che possono impattare negativamente sulla salute fisica e mentale, sulle relazioni, sugli aspetti finanziari, sul lavoro e sullo studio. Inoltre, la letteratura scientifica ha rilevato un collegamento tra il consumo di videogiochi e di gioco d'azzardo: i giocatori con un disturbo da gioco d'azzardo spendono di più in loot boxes, mentre l'acquisto di loot boxes porta a un aumento del gioco problematico tra i gamers.

La nostra esperienza, seppur fondata su piccoli numeri, ha raccolto principalmente due tipologie di richieste: genitori preoccupati per i loro figli per un'attività videooludica percepita come alienante e troppo frequente, e adulti eccessivamente coinvolti dai videogiochi. Per quanto riguarda la prima tipologia, ai genitori viene proposto un percorso informativo e propositivo, con l'obiettivo di far conoscere il mondo dei videogiochi senza pregiudizi, suggerendo di implementarli nella "dieta mediatica" in maniera equilibrata. Un obiettivo non sempre raggiungibile, perché spesso la questione dei videogiochi è solo la punta dell'iceberg di un universo familiare e personale faticoso e conflittuale.

Anche la popolazione adulta può trovare nell'attività videooludica un piacevole passatempo, che può però intaccare la vita di relazione, il lavoro e il tempo libero. A questi soggetti viene proposto un percorso finalizzato ad un uso maggiormente consapevole ed equilibrato della tecnologia digitale. In alcuni casi si è trattato di soggetti con comorbilità psichiatrica.

La maggior parte degli adolescenti e degli adulti hanno speso importanti somme di denaro con acquisti in-game e loot boxes.

A seconda delle valutazioni effettuate in fase di accoglienza e della storia individuale, tenendo conto delle attività che si possono svolgere online e offline riferite al gaming e più in generale all'uso della tecnologia digitale, si propongono una o più aree su cui intervenire, spazi di lavoro che possono raggiungere profondità diverse.

Il trattamento prevede il coinvolgimento attivo della famiglia, soprattutto per il target adolescenti/giovani adulti, con un breve percorso psicoeducazionale. È stato pubblicato un breve vademecum da consegnare ai familiari alla fine dei tre incontri, nel quale viene proposto di riflettere sui seguenti temi:

- Avvicinarsi al mondo della tecnologia e al rapporto che si ha con essa, in modo che diventi un momento di confronto
- Osservare i momenti gioco del figlio/a
- Invitare ad interessarsi al gioco con curiosità
- Non vietare o interrompere improvvisamente il gioco, modalità che spesso attiva rabbia e innesca un vortice di conflittualità non produttiva
- Ricordare che non è lo strumento in sé ad essere nocivo ma l'uso compulsivo, eccessivo e inconsapevole
- Entrare in una dimensione di contrattazione rispetto al tempo di gioco, per mantenere un equilibrio con gli altri impegni quotidiani.

In quest'ottica il Servizio Spazio Altrove ha incontrato l'esperienza degli EduGamers, ritenendo il loro intervento molto interessante e utile, per essere implementato nelle attività proposte alle persone che si rivolgono agli ambulatori e nell'ambito di azioni informative, di prevenzione e di promozione della salute.

L'EduGamer è una nuova figura professionale, ideata dalla Cooperativa "Crescere Insieme" di Torino, che unisce la formazione accademica e professionale in campo psicologico, educativo e pedagogico alle competenze videooludiche. Si tratta di uno psicologo o educatore professionale con grande esperienza da gamer che viene formato in maniera specifica sulle tematiche del digitale e del gaming, al fine di valorizzare in ambito educativo i differenti bagagli di competenze.

L'EduGamer affianca ragazzi e ragazze nell'esperienza videooludica, supportandoli nel loro percorso di matura-

zione digitale, nell'esplorazione delle abilità sviluppate dai videogiochi, nell'autoregolazione del tempo di gioco e nella scoperta di sé e delle proprie emozioni. L'EduGamer conosce il mondo videoludico e comunica facilmente con i giovani gamers, offrendosi allo stesso tempo agli adulti non gamers come interprete delle dinamiche videoludiche e mediatore nel dialogo tra generazioni. Il suo intervento mira a restituire un significato educativo alla pratica videoludica e a promuovere un uso consapevole dei videogiochi.

Per quanto riguarda i pazienti in carico al Servizio, una volta individuato il soggetto e compilata la scheda di segnalazione da parte dell'operatore inviante, l'EduGamer prende contatto e stabilisce le tre sessioni di gioco online o in presenza, con i seguenti obiettivi: fornire chiavi di lettura critica dei rituali e dei modelli proposti dai videogiochi popolari, offrire suggestioni per comprendere e gestire le emozioni che si scatenano giocando, portare riflessioni su abilità e competenze sviluppate dalla pratica del gaming, riflettere sui comportamenti sociali utili a costruire relazioni positive in rete, monitorare gli acquisti in-game e di loot boxes per prevenire o modificare attività legate al gioco d'azzardo, proporre modalità per autoregolare il proprio tempo di gaming e condividere esperienze e consigli per mantenere il "gusto" del reale. Al termine dell'esperienza verrà redatta e restituita una relazione al Servizio.

Ai genitori viene proposto un percorso di tre incontri con l'intento di facilitare il dialogo, contribuendo a colmare il fisiologico gap di conoscenza che si manifesta sul tema videogiochi, e di fornire alle famiglie strumenti utili per affrontare le ansie e le perplessità di fronte a un fenomeno in crescita che riconoscono come estraneo.

L'EduGaming Zone è un luogo progettato per ragazze e ragazzi che hanno una passione per i videogiochi. La collocazione di tale spazio all'interno delle biblioteche nasce dal riconoscimento del ruolo centrale che queste svolgono nello sviluppo del welfare e della coesione sociale. Le biblioteche oggi fungono da veri incubatori socioculturali, promuovono la diffusione di nuovi servizi culturali e di animazione capaci di avvicinare le persone e metterle in contatto. Proporre all'interno di tali spazi culturali un progetto centrato sull'educazione al gioco, e in particolare al gioco digitale, consente di offrire al mondo adulto occasioni di confronto sul tema fondamentale dell'uso delle tecnologie e permette di portare i ragazzi a popolare i luoghi deputati alla creazione e diffusione della cultura.

L'EduGaming Zone prevede una apertura settimanale di tre ore e una modalità di accesso libera e gratuita.

Lo spazio è definito da poche semplici regole di com-

portamento, che i partecipanti sono tenuti a rispettare per garantire il benessere di tutti i presenti. Al primo accesso, si richiede di effettuare l'iscrizione, che viene gestita secondo un sistema di tesseramento gamificato: vengono proposti quattro livelli differenti di tessere, ciascuno dei quali offre accesso a diversi vantaggi (quali ad esempio la scelta dei giochi da acquistare per arricchire il catalogo dei giochi disponibili, utilizzo esclusivo del visore VR). Per guadagnare la tessera di livello superiore si richiede il completamento di alcune "sfide" che ingaggiano i ragazzi anche al di fuori dello spazio dell'EduGaming Zone.

Lo spazio viene allestito con tv console di gioco, un simulatore di guida e delle sedute colorate. Queste ultime, quando realizzate ad hoc, sono elementi modulabili la cui forma richiama i mattoncini del popolare gioco "Tetris", elementi con i quali si ha la possibilità di interagire, impilare, giocare.

Tutti gli elementi presenti sono pensati per sollecitare un'esperienza ludica che sia tanto reale quanto virtuale e che consenta ai ragazzi di dare forma e attribuire significato all'esperienza vissuta.

Su questa scia, vengono proposti e messi a disposizione il quaderno delle dediche e il modulo per la recensione dei giochi provati, strumenti che consentono ai giovani gamer di lasciare una traccia di sé, vedersi riconosciuti e apprendere un metodo critico di valutazione dei giochi.

Nel corso di due anni di sperimentazione sono stati incontrati almeno 250 minori, 7 operatori di comunità, 13 amministratori e dipendenti pubblici locali, 17 insegnanti e 25 genitori. Inoltre, sono stati attivati 1 PCTO (alternanza scuola-lavoro) e 1 tirocinio osservativo presso la Biblioteca di Avigliana. Sono state aperte le Edugaming Zone di Beinasco e Avigliana presso la Biblioteca del Comune e quella di Rivoli presso l'Informa-giovani, ed è in previsione di aprirne una a Pinerolo, probabilmente presso la Biblioteca dei ragazzi. Infine, è stata attivata una consulenza verso un paziente ambulatoriale.