

2.8

EDUPLAY: IL MONDO INTERNO DI UN ADOLESCENTE PRONTO A SVELARSI

Di Marco P.*, Loda F.

Comunità Fraternità cooperativa sociale ~ Ospitaletto ~ Italy

Accedere al mondo interno di adolescenti caratterizzati da forte ritiro sociale, con tecniche terapeutiche espressive innovative, sfruttando il linguaggio digitale per unire competenze, vissuti ed emozioni con l'esperienza concreta della vita quotidiana, spesso segnata da esperienze negative e disillusioni nel contesto analogico.

Il presente contributo intende illustrare la tecnica psicoespressiva denominata EduPlay, un dispositivo metodologico che integra la psicologia digitale con la dimensione videoludica, con l'obiettivo di affrontare criticità giovanili quali la dipendenza tecnologica, il ritiro sociale e la disregolazione degli impulsi.

Il fenomeno del ritiro sociale in adolescenza è oggi ampiamente documentato e si manifesta in modalità differenti: dall'abbandono scolastico alla demotivazione esistenziale, fino all'isolamento prolungato. Acronimi come N.E.E.T. (Not in Education, Employment or Training) descrivono giovani che progressivamente si sottraggono agli spazi di socializzazione per confinarsi in una condizione di auto-esclusione. Nei casi più estremi, tale dinamica conduce al quadro clinico dell'hikikomori, caratterizzato da isolamento radicale e da un ricorso massivo alla mediazione digitale. La specificità di questa condizione risiede non soltanto nella difficoltà di generare processi di inclusione sociale significativa – ciò che può essere definito come "cattura sociale" – ma soprattutto nell'elevata complessità clinica che comporta l'accesso al mondo interno dell'adolescente. Frequentemente, infatti, il terapeuta si confronta con condotte mutaciche o indifferenti, alternanti a episodi di rabbia, acting-out e discontrollo impulsivo tali da richiedere, nei casi più gravi, l'intervento della neuropsichiatria infantile o dell'autorità giudiziaria.

In questo contesto, l'EduPlay si configura come una tecnica strutturata e protocollata che utilizza il videogioco come medium espressivo e relazionale, con la funzione di creare un ponte tra i sintomi manifesti e il vissuto emotivo dell'adolescente. Il setting terapeutico prevede obiettivi specifici: accrescere la consapevolezza corporea, ampliare il lessico affettivo e potenziare

le abilità socio-relazionali.

L'assunto teorico di riferimento affonda le proprie radici nella tradizione psicoanalitica (A. Freud, M. Klein, D.W. Winnicott), che ha posto il gioco come strumento privilegiato di simbolizzazione, e nella psicologia dello sviluppo (J. Piaget, L.S. Vygotskij), che ha riconosciuto nel gioco una funzione costitutiva dei processi cognitivi e sociali. In questa prospettiva, il videogioco rappresenta una forma contemporanea di gioco, arricchita da due ulteriori dimensioni: la profondità immersiva e la partecipazione attiva.

Nel contesto videoludico l'adolescente non solo si esprime, ma agisce: prende decisioni, esplora emozioni, elabora strategie e si sperimenta in un'esistenza virtuale che conferisce senso di competenza e agency. L'EduPlay canalizza tale esperienza attraverso un processo graduale di trasferimento: dapprima verso la consapevolezza di sé, quindi verso la relazione con il terapeuta e infine verso l'ambiente analogico, in un percorso di generalizzazione dell'apprendimento.

La riuscita dell'intervento dipende da due fattori chiave:

- La presenza di un adulto credibile, capace di utilizzare il linguaggio videoludico senza atteggiamenti stigmatizzanti, riconoscendo invece passioni e risorse creative.

- Il coinvolgimento del corpo, frequentemente escluso nella dimensione digitale, che viene riattivato mediante pratiche di grounding e di consapevolezza corporea guidate dal terapeuta.

Le basi scientifiche dell'EduPlay si collocano all'intersezione tra la teoria polivagale di S. Porges, l'Analisi Bioenergetica di A. Lowen e l'Analisi Transazionale di E. Berne. Quest'ultima, in particolare, permette di interpretare i copioni di vita che si riflettono anche nello spazio videoludico, attraverso la distribuzione di ruoli e caratteristiche ai personaggi incontrati, siano essi bot o avatar di altri giocatori.

Il protocollo operativo, messo a punto da un'équipe di psicologi, prevede l'utilizzo di scene standardizzate tratte da videogiochi commerciali, con l'obiettivo di elaborare in poche sessioni una prima mappa del mondo interno dell'adolescente, definita come copione videoludica di vita. Essa costituisce la base di lavoro per la successiva contrattualizzazione degli obiettivi terapeutici.

L'obiettivo ultimo dell'EduPlay è la trasferibilità delle competenze, ossia la capacità di generalizzare le abilità acquisite in ambiente digitale e applicarle al contesto analogico, al fine di promuovere benessere psicologico, integrazione relazionale e reinserimento sociale.