



I videogiochi per ragazzi Tra divertimento e ossessione

Da una discussione in classe è nato un approfondimento su questo tema contemporaneo
CLASSE 2^E DELLA SCUOLA MEDIA FORMENTINI DELLA SPEZIA

I primi videogiochi nacquero dopo la Seconda guerra mondiale, con la nascita dei computer, ma si trattava di prototipi di ricerca usati solo all'interno dei laboratori, come la simulazione «Spacewar». Negli anni '70, invece, ebbe inizio la diffusione commerciale con «Pong», uno dei primi cabinati entrati all'interno delle sale giochi allo scopo di intrattenere; in questo gioco un joystick simulava la racchetta per colpire una pallina sullo schermo.

Tra gli anni '70 e '80 venne inventata la console; in seguito, le console portatili permisero alle persone di giocare da casa. Infine, la diffusione della rete internet mobile veloce e l'arrivo dello smartphone, nel 2007, hanno ulteriormente innovato le modalità di gioco: i videogiocatori possono oggi interagire in contemporanea e avere i videogiochi sempre a portata di mano. Pertanto, tale forma di intrattenimento ha guadagnato popolarità negli ultimi anni, in particolare nel periodo della pandemia.

Quest'abitudine, però, comporta sia vantaggi che svantaggi. Dal 1/01/2022, infatti, l'Oms (Organizzazione Mondiale della Sanità) ha riconosciuto ufficialmente il gaming disorder fra le dipendenze, in quanto, se si gioca per lungo tempo e senza controllo, si può sviluppare un'ossessione che interferisce con la vita quotidiana; inoltre, i videogiochi possono nuocere



L'illustrazione creata dagli alunni

alla salute fisica, contribuendo alla sedentarietà e comportando problemi alla vista. Tuttavia, altri studi hanno evidenziato anche alcuni possibili benefici: giocare ai videogiochi può essere un rimedio contro lo stress, avere potenzialità educative (videogiochi a scopo divulgativo, come «A Lab of One's Own», sulle scienziate del MIT, oppure il più conosciuto «Big Brain» per Nintendo) e persino, secondo uno studio dell'università di Toronto, pubblicato sulla rivista «Surgery» e rilanciato dall'agenzia ANSA, migliorare le abilità di coordinazione occhio-mano necessarie per manovrare i robot chirurgici.

Per scoprire le consuetudini dei nostri compagni con i videogiochi, abbiamo fatto un sondaggio nella scuola, da cui è emerso che la maggioranza degli alunni gioca con lo smartphone, per un totale di 129 ragazzi/e; 58, poi, usano il tablet e 49 il computer.

Quanto al tempo speso, siamo rimasti stupiti: se la maggior parte ci sta al massimo due ore al giorno, alcuni vi trascorrono addirittura 11 ore! Nella nostra scuola il videogioco più usato è Brawl Stars: 114 giocatori. Piace molto perché comprende vari personaggi ed eventi e si possono invitare gli amici.

LA REDAZIONE

Gli studenti e i loro tutor

La redazione della classe 2^E è formata dagli alunni e dalle alunne: Manuel Ascione, Annalisa Battistini, Giorgia Berettieri, Agostino Biagetti, Giulia Brogi, Maria Francesca Buonavoglia, Chiara Contini, Emma Corbelli, Giorgia De Angelis, Greta Esposito Corcione, Aleida Ferretti, Andrea Fraboschi, Ester Fregoso, Costanza Garbusi, Andrea Gasparini, Giulia Greggi, Miriam May Lucchin, Jacopo Mastroianni, Lorenzo Menini, Niccolò Pareto, Giorgia Pataracchia, Clotilde Piro, Ludovica Rovere, Beatrice Sandre, Tommaso Scappazoni, Emanuele Squarcio. L'insegnante tutor è Valeria Battilani. Il Dirigente scolastico è il prof. Tiziano Lucchin.



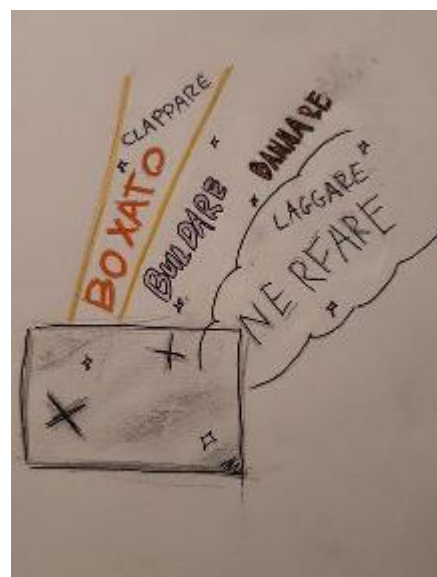
Da anni i videogiochi influenzano il linguaggio giovanile

Un nuovo linguaggio tra ragazzi dai videogames

Bannare, craftare, boxare, nerfare... non siamo pazzi! Stiamo elencando alcune parole che un videogiocatore potrebbe scambiarsi con i suoi compagni. Significano: espellere qualcuno perennemente dalla partita; costruire; bloccare i nemici all'interno di costruzioni; diminuire la potenza di un'arma. Spesso, insomma, a partire dall'inglese si formano nuovi verbi in -are in italiano. Chi è nuovo nel mondo del videogame, però, può avere serie difficoltà nella comprensione di questo linguaggio, po-

polare tra i giovani. Online troviamo oggi i giochi di ruolo, che hanno anche la versione da tavolo, e i multiplayer, che si svolgono in rete contro più giocatori. Si possono creare squadre con amici o con perfetti sconosciuti: da tutti i gruppi così costituiti (chat di gioco, forum, gilde) si è generata una lingua variegata, con tanto di glossari. Come spesso accade quando nasce una comunità, anche nell'ambiente dei «gamer» si sono sviluppati neologismi. Alcuni sono stati spiegati anche

dall'Accademia della Crusca nella Consulenza linguistica del suo sito: ad esempio «mob», cioè un personaggio creato dal sistema di gioco; «skillare», sviluppare un'abilità, in inglese skill; «crashato» nel momento in cui il gioco è bloccato, e anche «laggato», quando, a causa della connessione di rete instabile, il personaggio va a scatti... termine che abbiamo insegnato ai nostri docenti durante la didattica a distanza: alcuni neologismi stanno uscendo dagli stretti confini del gaming.



Il nuovo linguaggio in un disegno