closeinthedistance.com
rafithrottir.is
sverok.se



Storie di Gaming

Digital storytelling ed esperienze dei videogiocatori: benessere, relazioni sociali e crescita personale attraverso il gaming

Co-funded by the European Union

Indice dei Contenuti

03 Il nostro progetto

06 Digital Storytelling e Survey Narrative

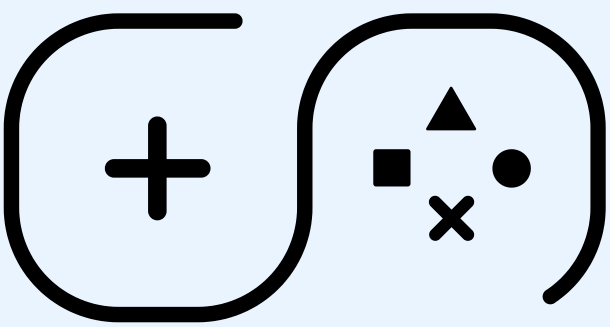
14 I partecipanti e i risultati dell'indagine

31 Storie di gaming: un'antologia

45 Riflessioni e implicazioni per gli educatori

56 Conclusioni

57 Bibliografia



Il nostro Progetto

Adventures Are Better Shared! Un orientamento per educatori e facilitatori nella videogame education, è un progetto di cooperazione su piccola scala finanziato dal programma **Erasmus+** dell'Unione Europea, nel settore dell'**educazione degli adulti**.



Nello specifico, l'obiettivo del progetto è stato quello di indagare come **la cultura del gaming contemporaneo possa essere meglio comprese all'interno degli ambienti di apprendimento per adulti**, in particolare in relazione alla **partecipazione digitale**, all'**interazione sociale** e **allo sviluppo informale delle competenze**. In tutta Europa, i videogiochi rappresentano una delle forme più diffuse di coinvolgimento digitale tra gli adulti. Ciononostante, il gaming è spesso percepito con scetticismo nei contesti educativi e sociali. Proprio per questo motivo, il progetto si è posto l'obiettivo di mettere in discussione tali percezioni, **esplorando il gaming come pratica culturale e sociale in grado di contribuire allo sviluppo personale, all'alfabetizzazione digitale e alla partecipazione alla comunità**.

Combinando competenze nell'ambito dell'educazione degli adulti, approcci non formali e informali, apprendimento basato sulla comunità e assistenza sociale digitale, **il partenariato ha cercato di creare nuove opportunità di dialogo tra educatori e comunità di giocatori** nell'arco di 24 mesi, principalmente in Italia, Islanda e Svezia.

Più specificamente, uno degli obiettivi centrali del progetto è stato lo sviluppo di nuove prospettive su come gli ambienti digitali possano plasmare (e favorire) l'interazione sociale. Gli spazi di gioco, in particolare quelli ***multiplayer***, sembrano infatti incoraggiare la collaborazione, la comunicazione e la risoluzione dei problemi, aspetti tutti rilevanti per discussioni più ampie sulle **competenze digitali** e sulla partecipazione attiva nelle società digitali.

Nell'ambito del **Programma Erasmus+** e dell'**educazione degli adulti**, il progetto ha quindi contribuito alla promozione di competenze digitali inclusive, riconoscendo **il valore dei processi di apprendimento informale** che spesso emergono all'interno delle comunità online.

Esplorando il gioco come **pratica sociale e culturale**, l'obiettivo è stato quello di aiutare gli educatori a comprendere meglio la vita digitale degli studenti adulti (e dei giocatori) e le forme di partecipazione che la caratterizzano.



Questa pubblicazione è stata realizzata nell'ambito di una delle attività principali del progetto, **incentrata sulla validazione, la creazione di reti e il coinvolgimento della comunità in relazione alle esperienze di gioco**. Coordinata dal **Rafíþróttasamband Íslands** (Islanda), questa fase del progetto ha riunito **giocatori adulti ed educatori provenienti da diversi contesti europei** al fine di esplorare come il gioco venga vissuto nella vita quotidiana e in che modo tali esperienze si colleghino al benessere, alla partecipazione sociale e allo sviluppo personale.
Grazie alla collaborazione dei partner del progetto e delle loro rispettive reti, i partecipanti provenienti da diversi paesi sono stati invitati a **condividere le loro prospettive sulla cultura del gioco, l'interazione comunitaria e il ruolo degli ambienti digitali** nel plasmare le forme contemporanee di connessione sociale.

Il materiale raccolto attraverso queste attività è stato ottenuto principalmente tramite **survey narrative e partecipative condotte sia online che all'interno di contesti comunitari**. Questi contributi costituiscono la base del presente opuscolo, che raccoglie una selezione di riflessioni e testimonianze personali condivise da giocatori adulti. Presentando queste esperienze in una forma narrativa accessibile, questa antologia metodologica mira a offrire a educatori, facilitatori e operatori comunitari **una comprensione più approfondita di come gli ambienti di gioco possano favorire l'interazione sociale**, **l'apprendimento informale** e lo sviluppo delle **competenze civiche oltre che di quelle digitali**, fornendo al contempo spunti di riflessione sulle realtà quotidiane delle comunità di giocatori in tutta Europa.

Il partenariato

Close in the Distance

Italia, Coordinatore

un'associazione italiana senza scopo di lucro che si occupa di **volontariato digitale**, **inclusione sociale** ed **EduGaming**. L'organizzazione lavora con giovani adulti e gruppi vulnerabili, promuovendo l'uso positivo della cultura digitale, compresi i videogiochi, come strumento di emancipazione e di costruzione di comunità.

RÍSÍ

Islanda, Partner

una federazione nazionale di **eSport** in Islanda. Sostiene le comunità di giocatori, promuove ambienti di gioco salutari e sviluppa iniziative che collegano la cultura del gioco all'istruzione, al benessere e alla partecipazione sociale.

Sverok

Svezia, Partner

un'organizzazione nazionale svedese che riunisce le associazioni del settore gaming, essendo inoltre una delle più grandi **organizzazioni giovanili** del Paese. Sostiene migliaia di club e comunità dedicati ai videogiochi, ai giochi da tavolo e ad altre forme di cultura interattiva.

Digital Storytelling e Survey Narrative

1 La narrazione come metodo partecipativo

Questa antologia rappresenta un esempio di storytelling digitale applicato al contesto dell'educazione degli adulti. Attraverso la raccolta di testimonianze personali, questionari narrativi e riflessioni condivise, l'attività (e, più in generale, il progetto) ha invitato i giocatori adulti a raccontare le proprie esperienze relative al gioco, al proprio benessere e alla qualità della propria interazione sociale in ambienti virtuali. In questo senso, la pubblicazione stessa va intesa come il **risultato narrativo di un processo sostanzialmente partecipativo**, in cui le voci individuali e le esperienze vissute si fondono in una raccolta condivisa di storie.

Per inquadrare meglio l'approccio metodologico sia di questa antologia che di una parte rilevante del progetto nel suo complesso, è necessario definire più precisamente cosa sia il **digital storytelling**, almeno dal punto di vista del partenariato e dei suoi gruppi target primari e secondari: in parole semplici, il digital storytelling è **l'evoluzione della narrazione tradizionale all'interno di ambienti digitali**. Anziché affidarsi esclusivamente alla narrazione scritta o orale, esso combina diversi media e forme espressive (quali testo, voce, immagini, suono o interazione online) al fine di comunicare **esperienze personali in modo più immediato e coinvolgente**. Nella sua essenza, tuttavia, il digital storytelling rimane una **pratica narrativa**: il suo scopo principale non è l'esibizione tecnologica, ma la costruzione e la condivisione di significato attraverso le storie.

Ciò che rende questo approccio particolarmente rilevante è la sua **natura partecipativa**. Nello storytelling digitale, gli individui non sono solo "destinatari di informazioni", ma contributori attivi che **selezionano i ricordi**, **interpretano le esperienze** e danno loro forma narrativa. Questo processo permette ai partecipanti di riflettere sulla propria **esperienza vissuta**, rendendola al contempo comunicabile agli altri. Proprio per questo motivo, **lo storytelling è al tempo stesso espressivo e relazionale**: aiuta gli individui a organizzare l'esperienza, a riconoscere ciò che è significativo e a collocare gli eventi personali in un quadro sociale e culturale più ampio.

Dal nostro punto di vista, questa dimensione partecipativa è particolarmente significativa nel più ampio campo educazione degli adulti. **L'apprendimento continuo è infatti strettamente legato all'esperienza**, **all'autoriflessione e all'interpretazione della vita quotidiana**. Per questo motivo, i metodi basati sulla narrazione sono particolarmente efficaci in contesti in cui l'obiettivo non è solo la trasmissione di informazioni, ma anche il riconoscimento delle esperienze pregresse, lo sviluppo di una consapevolezza critica e il rafforzamento della voce individuale. Lo storytelling digitale sostiene questi processi collegando riflessione, comunicazione ed espressione per mezzo virtuale, incoraggiando al contempo il dialogo, lo scambio tra pari e la co-costruzione della conoscenza.

Digital Storytelling e Survey Narrative

1 La narrazione come metodo partecipativo

Da una prospettiva educativa più generale, non strettamente legata agli ambienti per adulti, un altro punto di forza fondamentale dello storytelling digitale risiede nella sua **adattabilità e replicabilità**. Può essere implementato in contesti formali, non formali e comunitari; può essere utilizzato con piccoli gruppi o comunità online aperte; e non richiede necessariamente competenze tecniche avanzate. Educatori e facilitatori possono applicarlo attraverso strumenti semplici e accessibili, utilizzando spunti guidati, sondaggi narrativi, piattaforme digitali e spazi di discussione collaborativa. Ciò rende lo storytelling digitale una metodologia particolarmente accessibile, soprattutto quando la trasferibilità e la replicabilità sono obiettivi fondamentali.

Nell'ambito di ***Adventures Are Better Shared!***, i principi della narrazione sono stati combinati con **questionari narrativi e pratiche di coinvolgimento online** al fine di raccogliere le esperienze personali di giocatori adulti provenienti da diversi contesti europei. Come anticipato sin dall'inizio, le storie raccolte durante questo processo hanno costituito la base della presente antologia, che mira a documentare tali esperienze, offrendo al contempo agli educatori un approccio metodologico che possa essere adattato e replicato in future attività educative o comunitarie.

2 Elaborazione del questionario narrativo

Come già illustrato in precedenza, sono state elaborate e somministrate indagini narrative per raccogliere testimonianze personali di giocatori adulti sul loro rapporto con la cultura del gaming e sul suo impatto sulla propria vita quotidiana. Anziché fungere da questionario quantitativo, l'indagine è stata strutturata come uno strumento orientato alla narrazione, volto a incoraggiare la riflessione personale. Questo approccio ha permesso ai partecipanti di descrivere le proprie esperienze con parole proprie, fornendo al contempo una struttura comune che rendesse il materiale raccolto comparabile e analizzabile.

La scelta metodologica di avvalersi di forme narrative di raccolta dei dati si fonda su un corpus di ricerche consolidato che evidenzia il ruolo della narrazione come processo cognitivo e sociale attraverso il quale gli individui organizzano le proprie esperienze e attribuiscono significato agli eventi. Ricerche in tema di **apprendimento narrativo** hanno sottolineato come gli esseri umani tendano a interpretare la realtà attraverso storie e strutture comunicative, che fungono da strumenti per comprendere l'esperienza personale e diffonderla all'interno di un contesto sociale (Bruner, 1996; Bruner, 2003).

Digital Storytelling e Survey Narrative

2 Elaborazione del questionario narrativo

Negli ambienti educativi, lo storytelling diventa quindi non solo una pratica comunicativa, ma anche **un processo riflessivo e interpretativo** che favorisce l'autoapprendimento e la consapevolezza di sé. Queste metodologie estendono tali pratiche narrative all'interno degli ambienti mediatici contemporanei, combinando la narrazione personale con le potenzialità della comunicazione digitale e della cultura partecipativa. Come osservato da Lambert (2007) e dalle successive applicazioni educative del metodo, le attività di storytelling possono aiutare i partecipanti a dare voce alle esperienze vissute, mentre le piattaforme digitali facilitano la circolazione e la condivisione di queste narrazioni all'interno di più ampie comunità. Da questa prospettiva, lo storytelling può diventare una pratica pienamente partecipativa, in grado di incoraggiare gli individui a passare dal consumo passivo dei media **alla produzione culturale attiva e alla costruzione di nuovi significati** (Jenkins, 2006). Nei contesti educativi e di facilitazione, i metodi basati sulla narrazione sono stati inoltre riconosciuti come strumenti utili per promuovere specifiche abilità e competenze trasversali. Più nel dettaglio, la creazione e la condivisione di narrazioni personali, per quanto "semplice" possa sembrare, è effettivamente capace di **rafforzare le capacità espressive dei partecipanti**, sostenendo il loro pensiero critico e **più ampi processi di apprendimento** (Petrucco & De Rossi, 2009; Ohler, 2008; Robin, 2006).

Nell'ambito dell'educazione degli adulti, in particolare, questi approcci trovano forte riscontro nei modelli di **apprendimento esperienziale** che riconoscono il ruolo centrale dell'esperienza personale in qualsiasi processo di apprendimento. Tornando agli obiettivi specifici di ***Adventures Are Better Shared!,*** il questionario ha combinato **due tipi di domande**. La prima sezione ha incluso informazioni demografiche e contestuali di base, quali la fascia d'età, le abitudini di gioco e i modelli generali di utilizzo dei media. Questi elementi sono stati necessari per collocare le narrazioni in un contesto più ampio e per comprendere meglio il background dei partecipanti. **La seconda e più consistente parte del sondaggio consisteva in spunti narrativi aperti**, pensati per invitare i partecipanti a riflettere su momenti o aspetti specifici della loro esperienza di gioco digitale. Questi spunti hanno incoraggiato i partecipanti a richiamare alla memoria ricordi personali legati al gioco, a descrivere situazioni in cui il gaming ha influenzato il loro benessere, riflettendo poi sul ruolo che tali attività hanno avuto nelle loro relazioni sociali. Particolare attenzione è stata dedicata alle possibili connessioni tra gaming e socializzazione, partecipazione civica e sviluppo personale, includendo anche l'autoregolazione emotiva, la capacità di assumere la prospettiva altrui e le capacità di gestione delle difficoltà. Proprio per questo motivo, i partecipanti sono stati inoltre invitati a condividere criticità e potenziali tensioni, sempre guardando ai loro contesti d'appartenenza.

Digital Storytelling e Survey Narrative

2 Elaborazione del questionario narrativo

La struttura narrativa dell'indagine ha quindi mirato a trovare **un equilibrio tra le linee guida metodologiche e la libertà di espressione personale**. Ai partecipanti non è stato richiesto di redigere saggi strutturati; sono stati invece incoraggiati a rispondere agli spunti in modo flessibile, concentrandosi su quelle che consideravano esperienze "significative". Questo formato ha permesso all'indagine di funzionare sia da strumento di raccolta dati sia da esercizio di narrazione, in linea con la logica partecipativa delle più ampie metodologie di storytelling digitale. L'obiettivo finale è stato quindi quello di promuovere **processi di apprendimento riflessivo**, generando al contempo materiale che potesse essere analizzato e condiviso all'interno del partenariato e, cosa ancora più importante, con altri educatori in tutta Europa.

Ricerche precedenti sull'apprendimento digitale e narrativo evidenziano come le storie personali possano contribuire all'interpretazione dell'esperienza vissuta e allo sviluppo di una consapevolezza critica, in particolare negli (e con gli) ambienti digitali (Lambert, 2007; Ohler, 2008; Petrucco & De Rossi, 2009; Robin, 2006).

In ***Adventures Are Better Shared!***, il questionario narrativo è stato diffuso principalmente attraverso canali online e reti comunitarie collegate al partenariato. Le risposte raccolte attraverso questo processo saranno presentate in modo più dettagliato nel **Capitolo 4**, che raccoglierà una selezione di esperienze al fine di illustrare come le pratiche di gioco si intreccino con il benessere, le competenze trasversali, la socializzazione e lo sviluppo personale nella vita di innumerevoli giocatori adulti e cittadini europei.



Digital Storytelling e Survey Narrative

3 Partecipanti e raccolta dei dati

Le attività svolte nell'ambito di ***Adventures Are Better Shared!*** hanno coinvolto giocatori adulti ed educatori legati alle reti delle organizzazioni partner in **Islanda**, **Svezia**, **Italia** e in altri contesti europei. I partecipanti erano principalmente persone che si dedicano regolarmente ai giochi digitali e che sono state disposte a riflettere sulle proprie esperienze in qualità di "gamers" e, più in senso lato, di "cittadini digitali", spesso in qualità di membri attivi di comunità online e utenti di ambienti virtuali. Al di là della raccolta di testimonianze, **l'iniziativa ha rappresentato un primo tentativo di raggiungere le comunità di giocatori adulti e di avviare un processo di dialogo tra giocatori e operatori della formazione continua**.

In linea con gli obiettivi della seconda attività del progetto, il processo di coinvolgimento ha combinato indagini narrative con una serie di **workshop partecipativi e attività di networking online**. Sono stati organizzati workshop di storytelling e discussione nei paesi partner, sia online che in formato ibrido, consentendo ai partecipanti di condividere le proprie esperienze di gioco in un contesto strutturato ma informale. Queste attività sono state integrate da interazioni con le comunità online facilitate attraverso le reti di gioco esistenti, sempre collegate alle organizzazioni di partenariato.

L'obiettivo di questa fase non è stato solo quello di raccogliere testimonianze, ma anche di avviare un processo più ampio di **creazione di reti e di convalida delle esperienze attorno al gaming**, favorendo un primo punto di contatto tra la cultura videoludica le comunità educative consolidate (due ambienti che spesso rimangono distanti nonostante condividano importanti preoccupazioni relative alla partecipazione digitale, alla consapevolezza civica, al benessere e all'inclusione sociale).

Uno degli obiettivi principali di questo ciclo di attività è stato quindi quello di raggiungere **un gruppo eterogeneo di giocatori adulti con diversi background**, tenendo conto anche delle differenze di genere. Sebbene infatti il gaming sia spesso associato a un pubblico più giovane (e maschile), i dati attuali del settore mostrano costantemente che una quota consistente di giocatori è costituita da adulti, spesso donne, che integrano il gaming nella loro routine quotidiana come forma di intrattenimento, interazione sociale e partecipazione digitale. Tenendo presente questo, i partecipanti sono stati quindi considerati non come semplici consumatori di media, ma come **individui sfaccettati**, capaci di riflettere sul significato e sul ruolo che il gioco riveste nelle loro vite. Infine, oltre ai giocatori, sono stati invitati educatori, facilitatori e operatori sociali a confrontarsi con le narrazioni emerse dal processo di indagine e dalle relative discussioni online.

Digital Storytelling e Survey Narrative

3 Partecipanti e raccolta dei dati

Il coinvolgimento online ha svolto un ruolo importante in questo processo.

Le discussioni e gli scambi all'interno della comunità sono stati facilitati attraverso piattaforme digitali comunemente utilizzate dalle comunità di videogiocatori, tra cui il canale ***Discord*** gestito da **Sverok**, spazi di discussione online come ***Reddit***, attività online dedicate organizzate da **Close in the Distance** e reti formali e informali fortemente legate agli **eSport**, da parte di **Rafíþróttasamband Íslands**.

Questi ambienti hanno permesso ai partecipanti di interagire in modo informale, condividere punti di vista e ampliare la portata dell'iniziativa di storytelling oltre i workshop stessi..

Come già sottolineato nei paragrafi precedenti, il punto di partenza è sempre stato quello di considerare il gioco virtuale non solo come una forma di intrattenimento, ma anche come **un mezzo sociale e culturale in grado di sostenere forme più ampie di alfabetizzazione civica contemporanea**. Gli ambienti ***multiplayer***, le comunità online e il gioco collaborativo richiedono spesso capacità di comunicazione, coordinamento e risoluzione dei problemi che rispecchiano molte delle competenze al centro di diverse iniziative europee di educazione degli adulti e di inclusione digitale. I dati presentati nelle sezioni seguenti derivano dalle indagini narrative e dalle interazioni con la comunità condotte durante il primo ciclo di attività del progetto. In questo senso, la sezione successiva offre uno sguardo più approfondito sui partecipanti coinvolti e sulle principali tendenze emerse dalle loro risposte, **fornendo una panoramica più dettagliata delle esperienze raccolte attraverso il processo di storytelling**.



Digital Storytelling e Survey Narrative

4 Dalle Survey alle Storie

Da un punto di vista operativo, l'obiettivo della gestione e della raccolta dei questionari non è mai stato quello di raccogliere informazioni meramente descrittive sulle pratiche di gioco, ma piuttosto di sviluppare un punto di partenza per un processo narrativo più ampio in cui le riflessioni personali potessero essere interpretate, contestualizzate e infine presentate come parte di una raccolta narrativa condivisa, potenzialmente rilevante per educatori, operatori sociali e facilitatori (in sostanza, i diversi profili coinvolti nell'educazione degli adulti nelle sue varie forme). D'altra parte, il partenariato ha anche cercato di evitare di sovraccaricare gli intervistati con formati di intervista e narrativi eccessivamente impegnativi, poiché non intendeva compromettere la dimensione non formale e informale che ha caratterizzato il primo ciclo d'attività di ***Adventures Are Better Shared!***.

Di conseguenza, una volta raccolte le risposte al sondaggio, il materiale è stato esaminato attraverso un processo di **lettura qualitativa** incentrato sull'**identificazione di temi ricorrenti**, esperienze significative e **prospettive civiche distintive** emerse dai racconti dei partecipanti. Anziché trattare le risposte come dati isolati, l'analisi le ha considerate come **frammenti di esperienza digitale vissuta** in grado di contribuire a una comprensione più ampia di come il gioco si intersechi con varie dimensioni personali ed educative.

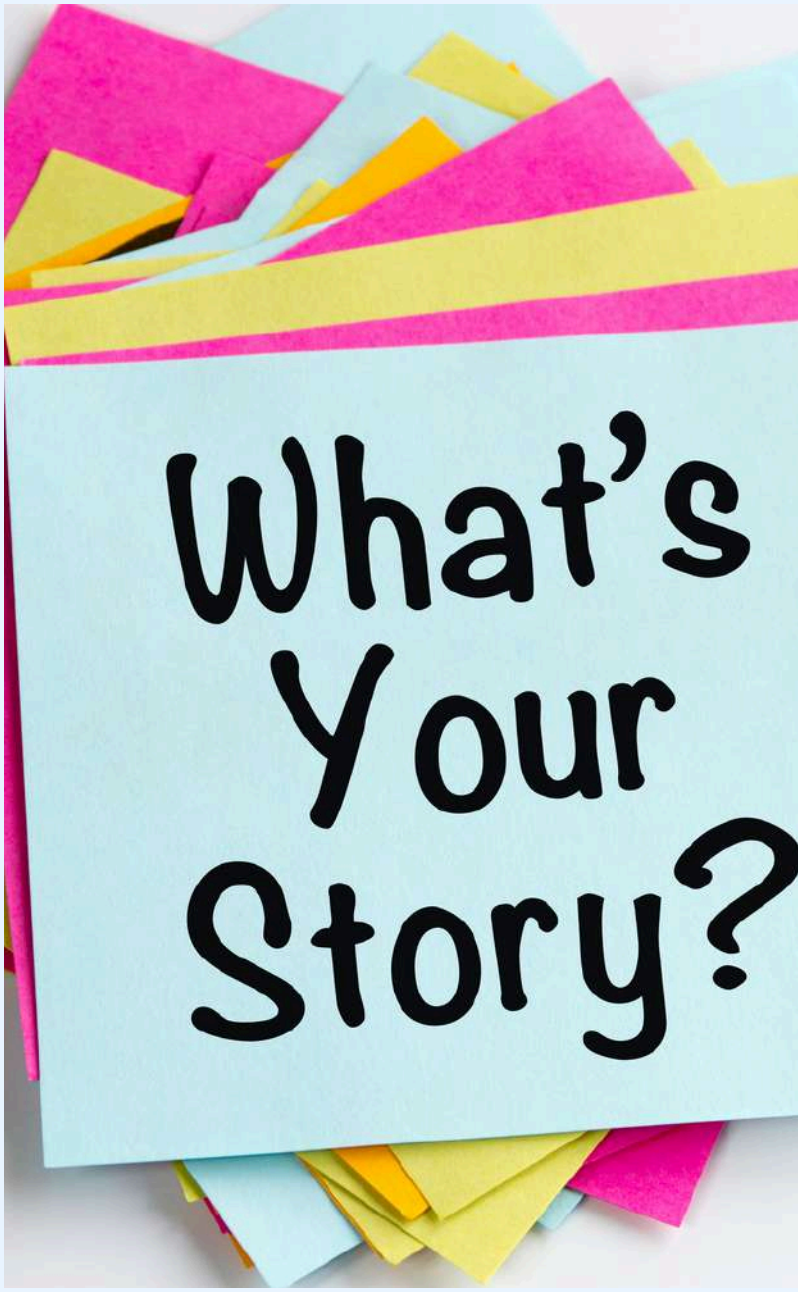
In questo modo, le narrazioni raccolte sono state progressivamente organizzate e curate al fine di mettere in evidenza gli aspetti più rilevanti emersi dalle testimonianze.

Prestando grande attenzione a non alterare la voce originale degli intervistati, questa fase interpretativa è stata ritenuta necessaria, riflettendo soprattutto un approccio comune nell'ambito della ricerca basata sulla narrazione e delle pratiche di storytelling digitale: **le testimonianze individuali non vengono semplicemente aggregate, ma contestualizzate e ricomposte in sequenze narrative significative**. Come evidenziato nella letteratura sullo storytelling digitale e sull'apprendimento narrativo, le storie possono rivelare modelli interpretativi e riferimenti culturali condivisi che potrebbero rimanere invisibili nelle forme più convenzionali di raccolta dati (Lambert, 2007; Petrucco & De Rossi, 2009). Per questo motivo, l'antologia non va intesa come un rapporto statistico, ma come una raccolta curata, talvolta modificata, di esperienze. Le storie incluse nelle sezioni seguenti rappresentano voci selezionate dall'ampio processo di indagine, scelte per la loro capacità di illustrare diverse prospettive sul gaming, sulla partecipazione digitale, sulla socializzazione virtuale, sulle competenze trasversali e sulle abitudini online, contribuendo a una rappresentazione più ricca e sfumata delle esperienze di gioco degli adulti.

Digital Storytelling e Survey Narrative

4 Dalle Survey alle Storie

Al di là degli obiettivi specifici di progetto, questo approccio metodologico illustrerà anche come le attività basate sulla narrazione possano essere utilizzate più in generale nei contesti formativi e d'apprendimento continuo, lungo l'intero ciclo di vita. I sondaggi narrativi e i laboratori di storytelling, anche al di là del mondo videoludico e della cultura virtuale, ad esempio quando affrontano altri temi significativi quali la sostenibilità, la consapevolezza civica o l'inclusione sociale, possono offrire agli educatori strumenti accessibili per coinvolgere discenti, per incoraggiare la riflessione sull'esperienza personale e per facilitare il dialogo all'interno delle comunità di apprendimento. Poiché si basano su semplici spunti, discussioni partecipative e piattaforme digitali ampiamente disponibili, questi strumenti possono essere considerati un mezzo particolarmente adatto allo sviluppo di percorsi educativi informali e non formali, con un potenziale di efficacia elevato.



In questa prospettiva, il passaggio dalle risposte ai sondaggi alle testimonianze narrative diventa non solo un modo per presentare i risultati della ricerca, ma anche un esempio di come l**e metodologie di storytelling possano trasformare le riflessioni individuali in risorse di apprendimento condivise**, favorendo il miglioramento delle competenze degli educatori a diversi livelli, che vanno da quello metodologico a quello tematico e operativo.

I partecipanti e i risultati dell'indagine

Le voci dietro i dati: un quadro della comunità dei videogiocatori

Distribuzione geografica:

All'indagine narrativa condotta nell'ambito del primo ciclo di attività di ***Adventures Are Better Shared!*** hanno partecipato in totale **80 intervistati**.

I partecipanti erano principalmente giocatori adulti di diversa provenienza e nazionalità, raggiunti attraverso le reti delle organizzazioni partner e tramite più ampie comunità di gioco online collegate alle attività di divulgazione del progetto nel suo complesso.

La distribuzione geografica degli intervistati riflette sia i paesi principali del partenariato sia la natura transnazionale delle comunità di gioco online. La maggior parte delle risposte proveniva da **Svezia**, **Islanda** e **Italia**, che corrispondono ai Paesi delle organizzazioni partner coinvolte nel progetto. Ulteriori contributi sono giunti da partecipanti situati in altri paesi europei e da un numero esiguo di intervistati provenienti da fuori dall'Europa.

Questa distribuzione mette in evidenza la dimensione internazionale degli ambienti di gioco, in cui le comunità spesso superano i confini nazionali e linguistici.

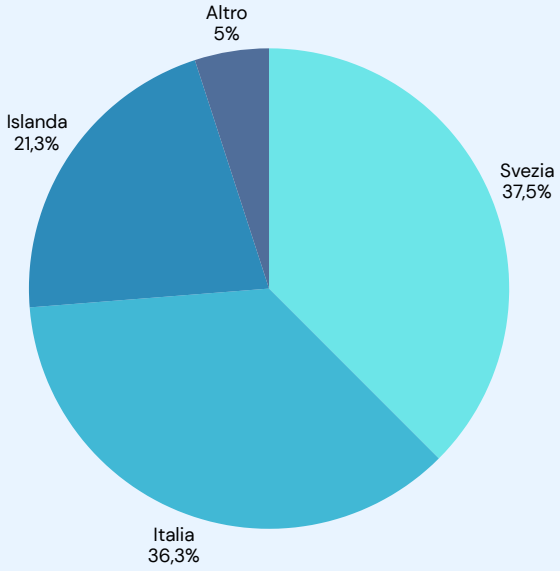


Figura 1. Distribuzione per paese dei partecipanti al sondaggio.

I partecipanti e i risultati dell'indagine

Le voci dietro i dati: un quadro della comunità dei videogiocatori

Distribuzione per età:

La distribuzione per età conferma una delle ipotesi fondamentali del progetto: **il gaming è ampiamente praticato da adulti e giovani adulti**, anziché limitarsi al pubblico adolescente.

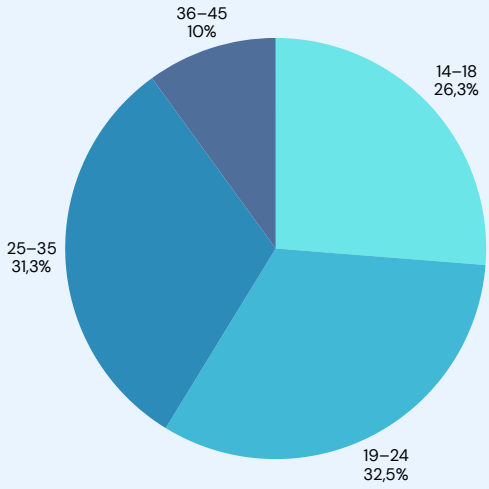


Figura 2. Distribuzione per età dei partecipanti al sondaggio.

Routine settimanali:

I partecipanti hanno riferito di dedicarsi regolarmente ai videogiochi nell'ambito delle loro routine settimanali. Per molti intervistati, il gioco rappresenta **un'attività stabile e ricorrente** piuttosto che un passatempo occasionale. Diversi intervistati hanno dichiarato di giocare più volte alla settimana, spesso in contesti ***multiplayer online*** o in spazi di gioco basati sulla comunità. Questo impegno costante evidenzia il ruolo del gioco non solo come intrattenimento, ma anche come pratica sociale e culturale radicata nella vita quotidiana.

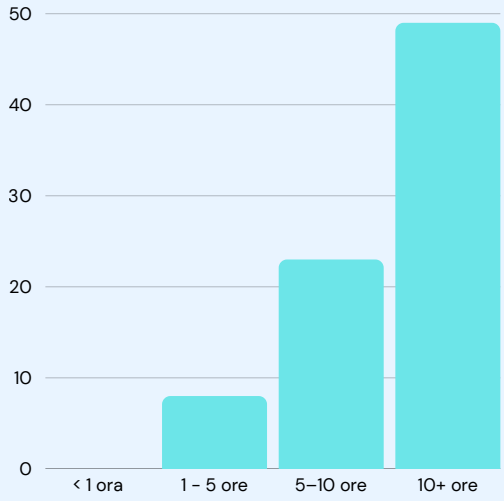


Figura 3. Ore settimanali di gioco tra i rispondenti.

I partecipanti e i risultati dell'indagine

Dal punto di vista dell'educazione degli adulti, questo aspetto è particolarmente rilevante:

Gli intervistati sono persone che hanno già familiarità con le piattaforme digitali, l'interazione online e gli ambienti virtuali collaborativi. **Tali caratteristiche rendono le comunità di gioco un contesto interessante per esplorare nuovi approcci alla partecipazione digitale**, all'apprendimento informale e al coinvolgimento a livello comunitario. Le sezioni seguenti esaminano più da vicino le pratiche, le esperienze e le riflessioni condivise dai partecipanti, individuando i temi principali che emergono dalle risposte al sondaggio.

Abitudini e pratiche di gioco:

Le risposte al sondaggio forniscono una prima panoramica delle abitudini di gioco quotidiane dei partecipanti. Per la maggior parte degli intervistati, il gioco rappresenta un'attività regolare e strutturata, integrata nella routine settimanale, piuttosto che un passatempo occasionale o sporadico. Molti partecipanti hanno dichiarato di giocare diverse volte alla settimana, dedicando spesso diverse ore a sessioni di gioco che si svolgono la sera o nei fine settimana.

Questo fenomeno riflette una tendenza più ampia osservabile nelle culture ludiche contemporanee: i giochi digitali non funzionano solo da intrattenimento, ma anche come **pratiche sociali ricorrenti**, del tutto analoghe alle forme più tradizionali e offline di socializzazione e interazione. Per i giocatori adulti, in particolare, il gioco occupa spesso una posizione simile a quella di altre attività ricreative, come guardare film, praticare sport o partecipare ad attività comunitarie.

Le esperienze multigiocatore sono emerse come un elemento particolarmente diffuso nelle abitudini di gioco dei partecipanti. Molti intervistati hanno riferito di dedicarsi a giochi che consentono l'interazione con altre persone attraverso missioni cooperative, sfide a squadre o ambienti online condivisi. In questi contesti, il gaming diventa una forma di mezzo sociale in cui la comunicazione, il coordinamento e la risoluzione collettiva dei problemi assumono un ruolo estremamente rilevante, se non del tutto centrale.

Allo stesso tempo, le esperienze in **modalità giocatore singolo** rimangono significative per molti di coloro che hanno preso parte alle survey. Alcuni intervistati hanno sottolineato il valore dei giochi di ruolo e interamente basati sull'ambientazione, che consentono loro di riflettere, concentrarsi o cimentarsi in nuove sfide o attività, comprese quelle di **natura strettamente emotiva**. In questi casi, il gaming viene spesso vissuto come un'attività più individuale in grado di favorire la concentrazione, l'esplorazione e il coinvolgimento cognitivo.

Le risposte al sondaggio indicano inoltre una forte familiarità con ecosistemi virtuali più ampi. I partecipanti hanno riferito di giocare su una varietà di dispositivi e servizi, tra cui **personal computer**, **console** e **piattaforme online** che supportano l'interazione multiplayer e la creazione di comunità. Questi ambienti spesso si estendono oltre il gioco stesso, coinvolgendo sistemi di **chat vocale**, **server comunitari** e spazi di discussione online dove i giocatori si scambiano consigli, organizzano sessioni di gioco o socializzano e interagiscono tra loro, formando spesso legami personali duraturi.

Ciò che emerge è quindi **un insieme complesso di abitudini** che combinano **intrattenimento**, **interazione sociale** e **partecipazione digitale** nella vita quotidiana. La comprensione di queste pratiche costituisce un importante punto di partenza per analizzare i significati più ampi che il gioco acquisisce per i partecipanti — temi che saranno approfonditi nelle sezioni seguenti.



Figura 4. Esempio di partita multigiocatore in *League of Legends*, uno dei giochi online più diffusi al mondo. Screenshot tratto da un filmato di gioco disponibile al pubblico.

League of Legends © Riot Games, Inc.

Il gaming come ambiente sociale:

Come previsto, uno dei temi ricorrenti che emerge dalle risposte al sondaggio riguarda **la dimensione sociale del gioco**. Sebbene i partecipanti abbiano descritto un'ampia varietà di abitudini e preferenze, molte delle loro testimonianze convergono su un'idea comune: **i giochi digitali agiscono spesso da contesti sociali in cui le relazioni vengono instaurate, mantenute e vissute in modi paragonabili a quelli di molte comunità offline e tradizionali**, analogamente a quanto avviene in contesti più tipici di socializzazione e di educazione tra pari, quali la famiglia, la scuola o il posto di lavoro.

Il gioco digitale come ambiente sociale

Per un numero significativo di intervistati, contrariamente alle aspettative più diffuse che interpretano il gaming come un'attività che incarna l'autoisolamento, esso sembra essere piuttosto **una pratica condivisa che si sviluppa attraverso l'interazione con altri giocatori e comunità più ampie**. Gli ambienti multigiocatore, le missioni cooperative e le partite competitive a squadre sono stati spesso citati come contesti in cui l'elemento centrale è la comunicazione, la socializzazione e lo sviluppo di forme strutturate di collaborazione civica.

Diversi intervistati hanno descritto le loro sessioni online come momenti di regolare scambio sociale, del tutto paragonabili all'incontro con gli amici in spazi fisici, ad esempio a scuola o al lavoro. Le piattaforme di chat vocale, i sistemi di messaggistica integrati e gli strumenti di comunicazione esterni consentono ai giocatori di interagire continuamente durante la sessione di gaming. Attraverso questi canali, i partecipanti spesso intrattengono conversazioni che vanno **ben oltre gli obiettivi immediati**: discutono della vita quotidiana, condividono esperienze personali e mantengono legami sociali che si estendono oltre la sessione virtuale stessa.

Questo aspetto appare particolarmente rilevante per i giocatori di fascia adulta, molti dei quali hanno descritto il consumo videoludico come **un modo pratico per mantenere i contatti con amici e coetanei nonostante la distanza geografica o gli impegni lavorativi**.

Per i partecipanti che non condividono più lo stesso ambiente fisico con amici e familiari (a causa di un trasferimento, di impegni professionali o di cambiamenti nelle circostanze di vita) il gioco online offre quindi u**no spazio comodo e familiare per interagire regolarmente e ricevere sostegno dai propri pari**. In questo senso, le sessioni tendono a strutturarsi come appuntamenti sociali ricorrenti in cui i partecipanti si riconnettono con le proprie cerchie sociali.

Anche la creazione di nuove relazioni è emersa come un elemento importante in molte risposte. Alcuni partecipanti hanno riferito di aver conosciuto amici intimi, collaboratori di lunga data o persino partner sentimentali attraverso il consumo videoludico. Gli ambienti multigiocatore spesso riuniscono persone provenienti da Paesi e contesti culturali diversi, creando opportunità di incontro che potrebbero non verificarsi nei contesti quotidiani offline. Nel corso del tempo, queste interazioni possono evolversi in relazioni sociali stabili, sostenute da ripetute sessioni, molto spesso, in opportunità per lo sviluppo di competenze di base altamente rilevanti, prima fra tutte **la familiarità con le lingue straniere**, **anche in età adulta avanzata**.

Queste comunità e questi incontri sociali possono assumere forme diverse: squadre o gilde organizzate, gruppi informali di giocatori che giocano regolarmente insieme, oppure reti online più ampie ospitate su piattaforme come ***Discord*** o forum e thread dedicati ai videogiochi, ad esempio su ***Reddit***.

Il gioco digitale come ambiente sociale

Più in dettaglio, molti intervistati hanno sottolineato che questi spazi comunitari contribuiscono in modo significativo al loro **senso di appartenenza sociale**, specialmente in situazioni di difficoltà personale. La partecipazione a tali gruppi permette ai giocatori di identificarsi con una cultura condivisa, che spesso include riferimenti comuni, umorismo, norme di comportamento e regole informali che modellano le interazioni all'interno della comunità e che sono spesso più difficili da trovare nella vita "reale". A questo proposito, le comunità strutturate attorno al gaming assomigliano spesso ad altre forme di gruppi sociali, sviluppando nel tempo le proprie identità e pratiche collettive.

Un altro aspetto ricorrente riguarda la natura cooperativa di molti giochi multiplayer. I partecipanti hanno descritto situazioni in cui il successo nel gioco dipende esclusivamente dalla fiducia reciproca e dal coordinamento tra i membri della squadra. Queste dinamiche incoraggiano i giocatori a sviluppare competenze relative alla collaborazione, alla leadership e alla risoluzione dei problemi. Alcuni intervistati hanno espressamente osservato che il lavoro di squadra tende sensibilmente ad assomigliare a forme di collaborazione riscontrabili in contesti più tipicamente professionali o educativi, nei quali gli individui devono coordinare le azioni e condividere le responsabilità per raggiungere obiettivi comuni.

Ma, cosa ancora più importante, gli intervistati hanno spesso sottolineato che queste interazioni non si limitano all'ambiente di gioco stesso.

In questo senso, il concetto di gioco tra gli intervistati sembra talvolta fondersi con attività non direttamente correlate al gaming: gli scambi proseguono spesso al di fuori del consumo videoludico attraverso piattaforme di messaggistica, server di comunità o gruppi sui social media. Ciò che inizia come interazione all'interno di un gioco virtuale può quindi gradualmente espandersi in una relazione sociale più complessa, che in ultimo si mantiene su più piattaforme. Esaminando la qualità delle interazioni, diverse risposte hanno evidenziato come tali ambienti virtuali possano offrire **spazi relativamente inclusivi per l'interazione**. A differenza di alcuni contesti offline in cui le barriere sociali o le differenze possono limitare l'espressione di sé, le comunità online spesso consentono ai partecipanti di entrare in contatto principalmente attraverso interessi condivisi e attività collaborative. Sebbene alcuni intervistati abbiano menzionato anche sfide quali la tossicità o la discriminazione, molti giocatori hanno descritto le loro comunità di gioco come ambienti pienamente solidali in cui si è in grado di trovare autentica comprensione e validazione, anche sul piano identitario. Nel loro insieme, queste testimonianze suggeriscono che i giochi digitali agiscono spesso da **infrastrutture sociali in grado di compensare le difficoltà oggettive della vita quotidiana**, assumendo talvolta una funzione simile a quella degli strumenti o risorse di «coping», in grado di contribuire allo sviluppo di un più forte grado d'autoefficacia.

Il gioco come esperienza condivisa e strumento per creare comunità

Considerare il gioco come un ambiente sociale è particolarmente rilevante nell'ambito degli obiettivi più ampi di "Adventures Are Better Shared!"

Uno degli obiettivi principali del progetto è stato quindi quello di esplorare in che modo tali dinamiche sociali e culturali tendono a intrecciarsi con l'andragogia. Se gli ambienti di gioco funzionano già come spazi in cui gli individui collaborano, scambiano conoscenze e costruiscono comunità, essi possono anche rappresentare contesti utili per promuovere forme di **apprendimento informale e partecipazione digitale**, sfidando lo stereotipo che dipinge il gaming come l'esempio per eccellenza di comportamento antisociale, ostilità online e, soprattutto, un'attività adolescenziale ben lontana dalla complessità della vita adulta. In questa prospettiva, gli esercizi di storytelling suggeriscono che tali comunità virtuali non dovrebbero essere viste esclusivamente attraverso un'unica lente: andrebbero invece intese come **ecosistemi sociali dinamici**, innovativi e non ancora ben conosciuti, in cui le relazioni, le pratiche di comunicazione e i comportamenti collaborativi si sviluppano organicamente tra i partecipanti, favorendone la crescita personale come cittadini.

Il riconoscimento di questa dimensione sociale costituisce un punto di partenza significativo per ripensare il modo in cui educatori e facilitatori potrebbero interagire con la cultura del gaming in maniera più costruttiva e consapevole.

Ciò risulterà particolarmente utile alla luce degli ulteriori risultati previsti da ***Adventures Are Better Shared!***, in particolare del manuale specificamente incentrato sulle metodologie della videogame-based education, favorendo l'integrazione tra quest'ultima e i contesti assistenziali e socio-educativi che coinvolgono target e utenti adulti e giovani adulti.

Il gioco come spazio per il benessere

Un altro tema ricorrente emerso dalle risposte al sondaggio riguarda il rapporto tra il gioco e il benessere personale. Sebbene i partecipanti abbiano descritto diversi tipi d'attività virtuale e videoludica, così come diversi stili di gioco e di coinvolgimento, molte delle loro testimonianze convergono su un'esperienza comune: il gaming svolge spesso un ruolo significativo nel favorire il proprio equilibrio emotivo e la gestione dello stress quotidiano.

Per un gran numero di intervistati, il gioco è integrato nelle routine settimanali come momento di **autoregolazione emotiva**. Diversi partecipanti hanno descritto le sessioni virtuali come un modo per "staccare la spina" dopo il lavoro, lo studio o altre attività impegnative. D'altra parte, il gaming non viene percepito come una fuga passiva dalla realtà, ma semmai come **un'attività strutturata** che permette alle persone di allontanarsi temporaneamente dalle pressioni quotidiane e di **ripristinare la propria concentrazione mentale**. Questa funzione è particolarmente evidente nelle risposte che descrivono l'esercizio virtuale come forma di gestione dello stress. Più nel dettaglio, la concentrazione richiesta durante il consumo videoludico (che si tratti di risolvere problemi, coordinare azioni o semplicemente concentrarsi sull'andamento della partita) è in grado di creare **uno spostamento temporaneo dell'attenzione** che permette ai giocatori di prendere le distanze da pensieri o situazioni stressanti.

Alcuni intervistati hanno esplicitamente collegato il gioco alle strategie di gestione emotiva. Nei loro racconti, il gaming diviene uno strumento per gestire emozioni negative quali la frustrazione, l'ansia o la stanchezza. Anziché rimanere immersi in questi sentimenti, i giocatori hanno descritto le proprie attività virtuali come medium utili per ritrovare l'equilibrio emotivo. L'atto di giocare (soprattutto in contesti che richiedono concentrazione, tempismo e capacità decisionale) sembra quindi aiutare a reindirizzare l'energia mentale e a creare un senso di progresso o di realizzazione. **Questa esperienza è spesso rafforzata dalla natura interattiva dei giochi**. A differenza delle forme di intrattenimento più passive, i giochi digitali richiedono ai giocatori di confrontarsi attivamente con sfide, obiettivi e situazioni in continua evoluzione. Per molti, questo senso di autonomia contribuisce a una **percezione di competenza,** in grado di controbilanciare le incertezze vissute nella vita quotidiana.

Il gioco come spazio per il benessere

Anche il benessere e il senso di inclusione sociale sono emersi come elementi ricorrenti nelle risposte. I partecipanti hanno spesso descritto il gioco come un'attività regolatrice che favorisce la gestione dello stress e il rilassamento cognitivo durante i periodi di riposo. Alcuni intervistati hanno fatto riferimento in particolare a giochi dal ritmo più lento o con ambienti immersivi, come i titoli basati sull'esplorazione o guidati dalla narrazione, spesso associati a un senso di equilibrio psicologico e di sostanziale benessere.

Allo stesso tempo, anche i **titoli multiplayer competitivi**, spesso percepiti dall'esterno come stressanti o basati su interazioni ostili, sono stati descritti da diversi partecipanti come **sorprendentemente benefici per il benessere psicosociale**. I giocatori hanno spiegato che l'eccitazione e l'adrenalina delle partite competitive possono creare momenti di **intensa concentrazione** che allontanano temporaneamente le preoccupazioni quotidiane. Una volta terminata la partita, molti partecipanti riferiscono di sentirsi mentalmente rigenerati piuttosto che esausti.

Un altro aspetto che emerge chiaramente dalle risposte al sondaggio è il senso di **sicurezza psicologica e sociale** che alcuni giocatori associano agli ambienti di gioco. A differenza di altri contesti sociali in cui gli individui possono sentirsi discriminati o limitati, gli spazi virtuali sembrano offrire (in modo strutturato, tra le altre cose) un grado di libertà per **sperimentare identità**, **stili di comunicazione**, **ruoli sociali** e comunità culturali, spesso difficili da raggiungere nella vita "reale".

Questo senso di appartenenza può contribuire in modo significativo all'autoregolazione emotiva, favorendo lo sviluppo di competenze personali di gestione delle difficoltà, trasferibili e adattabili ad altri contesti. Sapere di poter entrare in contatto con amici o membri della comunità attraverso sessioni videoludiche condivise offre una forma affidabile di sostegno sociale, in particolare per le persone che potrebbero sperimentare l'isolamento a causa della distanza geografica, di orari di lavoro impegnativi o di altre circostanze personali.

Le risposte al sondaggio suggeriscono inoltre che la dimensione dell'equilibrio psicologico legata al gaming emerge spesso dalla combinazione di diversi fattori piuttosto che da un unico meccanismo. **L'interazione sociale**, **l'inclusione e l'accettazione sociale**, la risoluzione dei problemi e **l'espressione emotiva** si intrecciano tutte nell'esperienza virtuale. Una partita multigiocatore può offrire contemporaneamente momenti di eccitazione, collaborazione e autostima; una sessione in solitaria può combinare esplorazione, immersione narrativa e riflessione interiore. È importante sottolineare che i partecipanti raramente hanno inquadrato il benessere legato al gioco in termini puramente "terapeutici". Al contrario, i loro racconti tendono a sottolineare il carattere ordinario, pienamente quotidiano di queste attività. A questo proposito, il gioco funge da risorsa familiare e accessibile per gestire le pressioni quotidiane, dimostrandosi altamente efficace anche in assenza di una struttura esplicitamente progettata come "serious game" con finalità educative.

Allo stesso tempo, alcuni partecipanti rivelano anche una crescente consapevolezza tra i giocatori della necessità di mantenere **un rapporto equilibrato con il consumo videoludico**. Numerosi intervistati hanno osservato che, sebbene il gioco possa favorire la regolazione emotiva, un uso eccessivo o abitudini malsane possono avere l'effetto opposto. Questa consapevolezza riflette una comprensione sfumata del gaming come **attività potente ma dipendente dal contesto**, i cui benefici dipendono in gran parte dal modo in cui viene integrata nella vita quotidiana.

Nel loro insieme, le risposte al sondaggio evidenziano il ruolo sfaccettato che tali attività digitali contemporanee possono svolgere nel favorire il benessere dei giocatori adulti. Queste esperienze aiutano a spiegare perché molti intervistati considerano tali abitudini di consumo non semplicemente come un passatempo, ma come una componente significativa della loro struttura quotidiana.

Nel quadro più ampio di ***Adventures Are Better Shared!***, questi risultati sono particolarmente rilevanti. Se gli ambienti di gioco contribuiscono già all'equilibrio emotivo, alle relazioni sociali, al senso di appartenenza, alla capacità di affrontare le difficoltà e all'autostima nella vita dei giocatori adulti, essi possono anche rappresentare utili punti di partenza per iniziative volte a promuovere la partecipazione digitale, il coinvolgimento della comunità e forme inclusive di apprendimento nel più ampio panorama dell'educazione e della formazione continua.



Figura 5. Esempio di un ambiente di gioco rilassante in Stardew Valley, un noto videogioco di simulazione agricola spesso associato a un'esperienza di gaming tranquilla, basata sulla routine.

Screenshot tratto da un filmato di gameplay disponibile pubblicamente.

Stardew Valley © ConcernedApe LLC.

Identità, appartenenza e partecipazione digitale

Tra le risposte narrative raccolte tramite il sondaggio, un tema ricorre ripetutamente e spesso in modo piuttosto esplicito: molti intervistati non si limitano semplicemente a giocare, né considerano il gaming come un'attività strettamente legata a un prodotto commerciale, ovvero a un dato videogioco in sé. Più specificamente, in diverse risposte, il gaming viene descritto non tanto come qualcosa da fare o da consumare, quanto come uno spazio culturale condiviso, **una vera e propria estensione della propria identità e delle proprie caratteristiche personali**, fortemente radicata nell'interazione, nel riconoscimento e nella partecipazione a pratiche comuni.

A riprova di ciò, un numero significativo di intervistati si definisce direttamente «gamer», non necessariamente in senso professionale o competitivo, ma come modo per descrivere una componente della propria identità sociale, che li mette in relazione con gli altri. I partecipanti citano giochi preferiti, abitudini di lunga data e gruppi sociali ricorrenti, suggerendo che il gioco funziona da punto di riferimento culturale attraverso il quale si costruiscono relazioni e conversazioni. Esempi concreti compaiono frequentemente nelle risposte. Diversi partecipanti citano giochi come ***League of Legends***, ***Minecraft***, ***Stardew Valley***, ***World of Warcraft***, tutti grandi titoli multiplayer attorno ai quali si sviluppano naturalmente comunità basate sul gioco condiviso.

Un intervistato, ad esempio, descrive le sessioni di gioco settimanali organizzate con amici che ora vivono in città diverse, spiegando che il gioco è diventato il loro principale modo per mantenere un contatto regolare.

Un altro partecipante menziona la sua appartenenza a una comunità su un server di ***Minecraft***, dove i giocatori collaborano a progetti di **costruzione a lungo termine** e plasmano collettivamente l'ambiente virtuale nel corso del tempo. Esempi di questo tipo illustrano come i giochi digitali sono in grado di agire come spazi in cui emergono progetti condivisi, rituali ed esperienze collettive.

Come già sottolineato, la partecipazione alla cultura del gaming tende ormai a estendersi ben oltre il gioco stesso. Molti intervistati citano attività quali la visione di streaming, la discussione di strategie online, il seguire gli aggiornamenti degli sviluppatori o la partecipazione a forum della comunità.

Piattaforme come ***Discord***, ***Reddit*** e ***Twitch*** compaiono spesso nei racconti come luoghi in cui i giocatori si scambiano informazioni, si sostengono a vicenda, organizzano partite o semplicemente interagiscono con "sconosciuti", **sviluppando competenze trasversali e civiche**, ad esempio linguistiche e comunicative, che sono spesso trasferibili ad altri contesti, come gli ambienti educativi più tradizionali o il posto di lavoro.

Identità, appartenenza e partecipazione digitale

Questo tipo di coinvolgimento riflette quindi una forma più ampia di partecipazione digitale. Anziché essere consumatori passivi dei media, molti giocatori contribuiscono attivamente alla cultura che circonda i titoli a cui si dedicano. Condividono consigli, aiutano i nuovi arrivati a imparare le meccaniche di un gioco, raccomandano *mod* o organizzano sessioni collaborative. In alcuni casi, i giocatori producono anche contenuti propri, come guide, video o eventi di comunità.

Le risposte al sondaggio suggeriscono che queste attività creino **un forte senso di appartenenza sociale tra i partecipanti**. Diversi intervistati descrivono la sensazione di **far parte di una comunità sociale** come l'aspetto più rappresentativo della cultura del gaming stessa. È interessante notare che il senso di appartenenza e di inclusività descritto dai partecipanti non dipende necessariamente dalla vicinanza fisica o da lunghe sessioni di consumo videoludico. L'interazione online regolare (spesso solo un paio di volte alla settimana) sembra in grado di favorire un forte senso di familiarità paragonabile a quello dei gruppi sociali offline.

Alcune testimonianze evidenziano inoltre come gli spazi di gioco consentano agli individui di partecipare ad attività collettive che assomigliano a forme di impegno civico negli ambienti digitali, spesso al di là di un singolo titolo o di un appuntamento virtuale. Moderare i server delle comunità, organizzare tornei, contribuire a mantenere una comunicazione rispettosa nei canali di chat o fare da "mentore" ai nuovi giocatori sono tutti esempi citati dagli intervistati. Sebbene queste attività possano apparire informali, contribuiscono a mantenere **l'infrastruttura sociale delle comunità virtuali e videoludiche**, esercitando inoltre un forte impatto sul modo in cui questi "giocatori" adulti si comportano nella vita "reale".

A questo proposito, questi risultati sono particolarmente significativi. Dimostrano come tali ambienti interattivi funzionino da terreno di preparazione per lo sviluppo di **comportamenti collaborativi più strutturati**, la gestione della comunità e la responsabilità condivisa, sia online che offline.

Queste dinamiche sembrano quindi collegare il gaming al più ampio *framework* della cittadinanza digitale. La partecipazione alle comunità online richiede cioè una serie di **competenze sempre più rilevanti nelle società digitali contemporanee**: gestire la comunicazione tra diverse piattaforme, interagire con persone provenienti da contesti culturali diversi, oppure ancora orientarsi in ambienti digitali condivisi.

I risultati discussi finora consentono di comprendere più chiaramente come il gaming debba essere interpretato all'interno della vita sociale contemporanea. Piuttosto che essere un'attività marginale o puramente ricreativa, esso appare sempre più come un'estensione delle forme quotidiane di cittadinanza, radicata in ambienti digitali che sono ormai parte integrante del modo in cui individui e cittadini interagiscono, partecipano e costruiscono significato. In questo senso, le forme di partecipazione all'interno delle comunità videoludiche possono essere intese come espressioni di un modello di cittadinanza più ampio, e inevitabilmente ibrido, che si sviluppa sia negli spazi fisici che in quelli virtuali.

In termini pratici, ciò ha implicazioni dirette per l'educazione degli adulti. Un'attività educativa incentrata sull'*empowerment* individuale, ad esempio, potrebbe non riconoscere che alcuni partecipanti che appaiono riservati o disinteressati in contesti faccia a faccia possono invece mostrare forti competenze comunicative, collaborative o di *leadership* all'interno di ambienti legati al gioco. Non si tratta di competenze marginali, ma di forme di esperienza che possono essere mobilitate, tradotte e ampliate all'interno dei contesti educativi.

Da questa prospettiva, integrare il gaming nel bagaglio analitico e metodologico degli educatori non è una questione di innovazione fine a sé stessa, ma un passo necessario verso **il riconoscimento e la valorizzazione delle pratiche esistenti dei discenti**. Questo è, per molti versi, uno degli obiettivi sottostanti di ***Adventures Are Better Shared!*** e di quest'antologia narrativo: **posizionare la fruizione videoludica non come un elemento esterno all'educazione, ma come una dimensione rilevante e già attiva al suo interno**.



Figura 6. Incontro cooperativo in un raid in Final Fantasy XIV, che illustra gli ambienti collaborativi e la comunicazione in tempo reale tipici delle comunità di gioco multiplayer.

Screenshot tratto da filmati di gameplay disponibili al pubblico.

Final Fantasy XIV © Square Enix Co., Ltd.

Sfide e stereotipi sul mondo dei videogiochi

Oltre alle numerose esperienze positive descritte dai partecipanti, le risposte alle survey narrative rivelano anche un lato più complesso della cultura del gaming: la persistenza di interazioni offensive, stereotipi e forme di stigma sociale.

Se si considera innanzitutto lo stigma sociale, i risultati delle indagini indicano che le pratiche videoludiche virtuali sono ancora percepite negativamente dalle persone al di fuori della comunità dei giocatori, in particolare da parte di familiari, dai colleghi o dalle generazioni più anziane che hanno meno familiarità con gli spazi e le comunità online: un tema ricorrente riguarda l'idea che il gaming sia ancora ampiamente considerato un'attività banale o improduttiva. Alcuni partecipanti spiegano che quando menzionano il gioco come una delle loro principali attività sociali (o come la loro interazione sociale più significativa), ciò viene talvolta interpretato come un'abitudine infantile. Queste reazioni sembrano particolarmente comuni quando il gioco viene paragonato ad attività culturali più tradizionalmente riconosciute, quali gli sport tradizionali, la lettura, la visione di film o la fruizione di altre forme di cultura artistica o museale. In questi contesti, i giocatori sentono spesso il bisogno di giustificare o spiegare le proprie abitudini, incontrando spesso incomprensione o ulteriori barriere e stereotipi.

Questa percezione sembra essere più spesso legata a pregiudizi di tipo generazionale. Diversi intervistati osservano che i parenti o i conoscenti più anziani tendono ad associare il consumo videoludico principalmente agli adolescenti o ai bambini. Di conseguenza, i giocatori adulti possono incontrare reazioni di sorpresa o di lieve disapprovazione quando parlano apertamente delle loro abitudini virtuali. Un intervistato racconta di essersi sentito chiedere perché giocasse ancora "alla sua età", mentre un altro menziona che il gaming viene spesso considerato come un qualcosa da cui si dovrebbe "superare" piuttosto che come una forma legittima di attività interattiva e pienamente sociale. Le persone che non fanno parte di questo tipo di comunità continuano a immaginare la fruizione videoludica come un'attività solitaria incentrata su uno schermo, anziché riconoscere le dimensioni collaborative e comunicative che molti giocatori sperimentano su base quotidiana. Diversi partecipanti spiegano che, una volta che amici o parenti vedono come funzionano effettivamente i giochi multiplayer, che implicano lavoro di squadra, comunicazione vocale e risoluzione condivisa dei problemi, la loro percezione spesso tende a cambiare.

Sfide e stereotipi sul mondo dei videogiochi

Un altro aspetto interessante emerge dalle risposte che descrivono la tensione tra il tempo dedicato al gioco e altre responsabilità. Alcuni partecipanti riferiscono di sentire la necessità di gestire con attenzione le proprie abitudini di gioco per evitare di essere giudicati dagli altri. **Anche quando il gioco agisce come strumento per affrontare le difficoltà o socializzare**, i giocatori possono esitare a parlarne apertamente in contesti professionali o accademici, dove potrebbe essere interpretato come un segno di distrazione o d'infantilismo.

In alcuni casi, gli intervistati fanno riferimento anche a stereotipi culturali più ampi associati a chi dedica del tempo al gaming. Questi stereotipi spesso descrivono tali consumatori come socialmente isolati, eccessivamente competitivi o troppo assorbiti da ambienti "di finzione". I partecipanti contestano frequentemente questa immagine, spiegando che le loro attività di gioco comportano una comunicazione molto più complessa, umana e cooperativa, un lavoro di squadra e forme strutturate di partecipazione a comunità virtuali estremamente ampie e complesse. **È interessante notare che alcune testimonianze suggeriscono che questi stereotipi stiano gradualmente cambiando**. Man mano che il gioco si diffonde tra diverse fasce d'età e contesti sociali, diversi intervistati osservano che gli atteggiamenti nei confronti del videoludico sembrano stare cambiando.

La crescente visibilità dei videogiochi nella cultura mainstream (ad esempio attraverso le piattaforme di streaming, gli eventi di eSport e i dibattiti pubblici sulla cultura digitale) sembrano quindi aver contribuito a un più ampio riconoscimento del gaming come attività culturale a tutti gli effetti.

Allo stesso tempo, le risposte al sondaggio indicano che i fraintendimenti non sono scomparsi del tutto. Chi gioca tende a muoversi spesso in uno spazio culturale in cui il gaming è al tempo stesso tanto *mainstream quanto* ancora oggetto di pregiudizio.

Molti partecipanti alle survey sembrano quindi agire informalmente come interpreti della cultura virtuale contemporanea, sentendo il bisogno di "spiegare" agli altri in cosa consistono effettivamente questo insieme d'attività.

Ciò che emerge da queste narrazioni non è un semplice conflitto tra giocatori e non giocatori, ma piuttosto un processo di graduale negoziazione culturale e transgenerazionale, che riflette le sfide e le caratteristiche più ampie dei ben noti «divari digitali», nonché il persistente disallineamento tra le pratiche digitali vissute e le competenze riconosciute e affrontate tra i cittadini europei, i contesti geografici, gli educatori e gli studenti.

Principali risultati emersi

I risultati del sondaggio forniscono una serie di spunti che vanno oltre la semplice descrizione delle abitudini di gioco.

Nel loro insieme, le risposte suggeriscono che gli ambienti di gioco rappresentino spazi sociali e culturali complessi in cui l'interazione, la partecipazione e le pratiche di apprendimento avvengono già in forme spesso informali, spontanee e guidate dalla comunità.

Come anticipato, **una delle osservazioni più rilevanti riguarda la struttura sociale di molti ambienti di gioco virtuale**. Piattaforme multigiocatore, gilde, server e modalità cooperative operano spesso come **reti di interazione** in cui i partecipanti scambiano conoscenze, coordinano attività e sviluppano routine condivise. Dal punto di vista dell'educazione degli adulti, queste dinamiche assomigliano a **forme di apprendimento informale e tra pari** che si verificano al di fuori dei contesti istituzionali. I giocatori apprendono attraverso l'osservazione, la sperimentazione e la collaborazione con membri più esperti della comunità, spesso senza quadri didattici espliciti. **Queste pratiche fanno eco a diversi concetti ampiamente discussi nell'andragogia**. In particolare, sono in sintonia con i modelli di **apprendimento esperienziale**, in cui la conoscenza emerge attraverso il coinvolgimento diretto nelle attività e la riflessione sull'esperienza vissuta. In molti ambienti di gioco, i giocatori mettono continuamente alla prova strategie, si adattano alle sfide e affinano la loro comprensione delle meccaniche virtuali attraverso la pratica iterativa e il sostegno tra pari.

Il processo ricalca ciò che i teorici dell'educazione descrivono come "**apprendimento attraverso la pratica**", in cui la competenza si sviluppa attraverso la partecipazione piuttosto che tramite l'istruzione formale.

Un altro aspetto rilevante riguarda il ruolo della comunità nel sostenere la partecipazione e il coinvolgimento civico. I contesti legati al gioco si basano spesso su pratiche collaborative quali il tutoraggio dei nuovi giocatori, lo scambio di consigli o l'organizzazione di attività di gruppo. Tali dinamiche sono paragonabili a metodologie in cui **la conoscenza circola attraverso reti di partecipanti** piuttosto che attraverso strutture didattiche gerarchiche.

Nella nostra prospettiva educativa, questi aspetti dovrebbero essere sempre più riconosciuti come elementi importanti di ambienti di apprendimento olistici, in cui l'impegno sociale, il sostegno graduale e la validazione tra pari possono contribuire a sostenere la motivazione e la partecipazione in processi educativi di portata più ampia.

Guardando agli educatori e ai facilitatori che operano nei contesti di apprendimento degli adulti e alle loro competenze, questi risultati aprono diversi spunti o occasioni di riflessione.

Invece di considerare il gaming esclusivamente come una fonte di preoccupazione o come qualcosa di "esterno", può essere utile riconoscere le forme di partecipazione, collaborazione e *problem solving* già presenti all'interno delle comunità di gioco e riflettere su come tali pratiche possano essere integrate direttamente nelle attività educative.

In termini pratici, ciò può significare **superare i tradizionali format laboratorali e sperimentare contesti che siano già familiari ai partecipanti**. Anziché simulare la comunicazione o il lavoro di squadra attraverso esercizi astratti, gli educatori potrebbero, ad esempio, **coinvolgere i discenti in attività collaborative all'interno di ambienti multiplayer come *Minecraft***, partite cooperative o sfide online strutturate, dove coordinamento, negoziazione e processi decisionali condivisi si sviluppano in modo spontaneo.

In molti casi, i partecipanti sono già attivi in questi contesti: **il compito educativo diventa quindi quello di riconoscere, valorizzare e ampliare tali esperienze, piuttosto che sostituirle**.

Riconoscere queste dinamiche può aiutare gli educatori a costruire un ponte tra le culture digitali informali e le opportunità di apprendimento strutturato, soprattutto nei casi in cui gli approcci tradizionali faticano a coinvolgere nuovi pubblici. Più in generale, i risultati evidenziano un aspetto più ampio: una comprensione più attenta delle culture videoludiche può offrire opportunità concrete per riallineare l'andragogia alle pratiche virtuali contemporanee che già caratterizzano la nostra vita quotidiana.

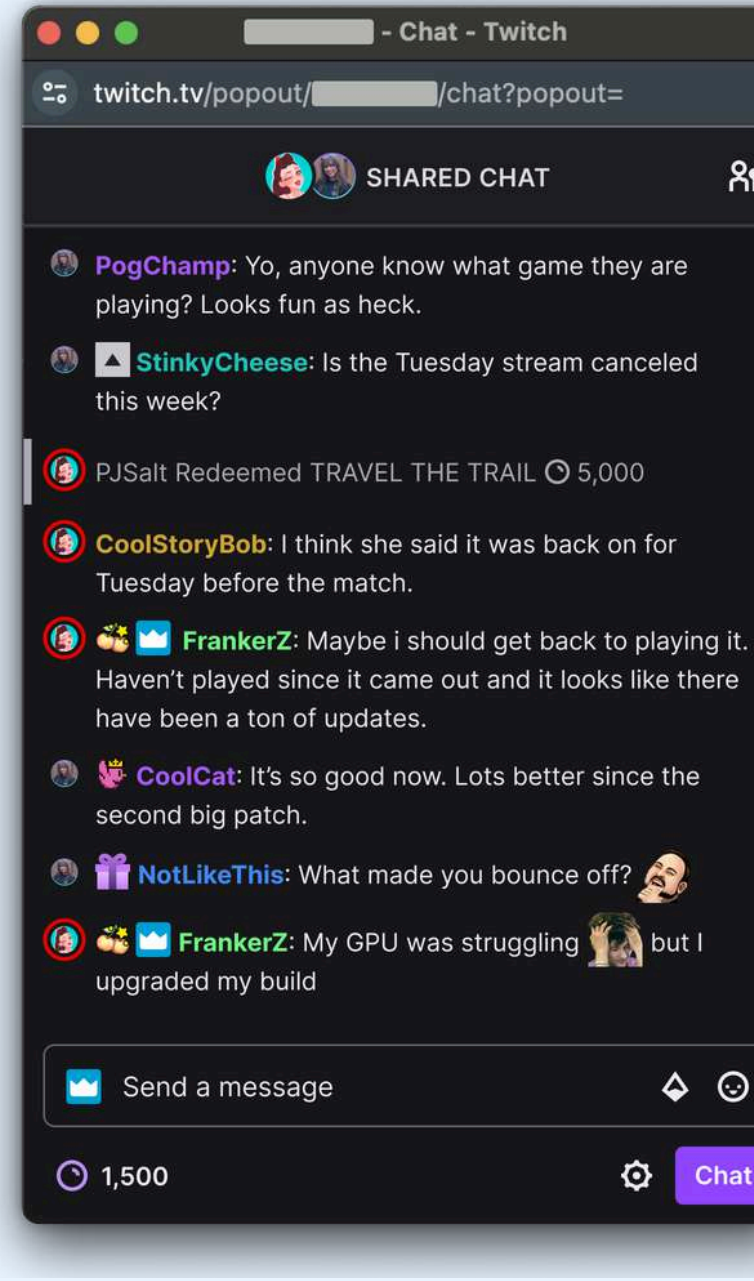


Figura 7. Esempio di interazione in tempo reale nella chat di uno streaming di videogiochi su Twitch, che illustra la cultura partecipativa e lo scambio tra pari tipici delle comunità di videogiocatori contemporanee.

Screenshot tratto da contenuti di uno streaming accessibile al pubblico.

Twitch © Amazon.com, Inc.

Storie di gaming: un'antologia

Dietro i grafici, le statistiche e gli approfondimenti tematici presentati nei capitoli precedenti, l'indagine ha permesso di raccogliere qualcosa di ancora più rilevante, e cioè delle storie. Ogni risposta offre un racconto personale di come il gaming si sia intrecciato con la vita quotidiana, restituendo momenti di connessione, scoperta, e crescita personale vissuti da persone (e giocatori) appartenenti a Paesi, contesti e comunità differenti.

Le narrazioni raccolte attraverso l'indagine offrono uno spaccato delle esperienze vissute dagli adulti che consumano abitualmente la "cultura videoludica". Alcune risposte consistono in brevi riflessioni, altre assumono la forma di ricordi più articolati. Nel loro insieme, compongono **un mosaico di prospettive** che mostra come il gaming sia intrecciato con la quotidianità, le relazioni sociali e i più ampi percorsi di crescita personale. Queste storie non intendono rappresentare nella loro interezza la cultura videoludica e le abitudini legate agli ambienti virtuali. Piuttosto, offrono istantanee di esperienze individuali che illustrano il modo in cui il gaming viene percepito e vissuto dagli stessi adulti.

Molti partecipanti descrivono i loro primi incontri con il gaming in modi sorprendentemente simili. Per alcuni tutto è iniziato **durante l'infanzia o l'adolescenza**, spesso attraverso console condivise con amici o fratelli. Per altri, esso è entrato a far parte della loro vita più tardi, talvolta grazie alle **comunità online** o a **titoli multiplayer**, che hanno reso più semplice entrare in contatto con persone anche molto distanti.

Indipendentemente dal punto di partenza, queste esperienze si trasformano spesso in abitudini di lungo periodo che accompagnano le diverse fasi della vita. Diversi rispondenti descrivono il gaming come parte integrante della propria quotidianità. Giocare dopo il lavoro, ritrovarsi con gli amici per qualche partita serale o esplorare un mondo virtuale durante i momenti di tranquillità sono elementi ricorrenti nelle narrazioni raccolte. Questi momenti vengono raramente descritti come eventi straordinari; al contrario, emergono come pratiche culturali e digitali familiari, ma al tempo stesso profondamente significative, integrate nella vita di tutti i giorni.
In numerose testimonianze emerge con particolare forza **la dimensione sociale del gaming**. I partecipanti raccontano ricordi legati a partite cooperative, attività condivise e forme più strutturate di collaborazione. Con il tempo, queste interazioni possono trasformarsi in **comunità stabili**, all'interno delle quali i giocatori si riconoscono reciprocamente e sviluppano **senso di appartenenza** e autentico **riconoscimento sociale**.

Storie di gaming: un'antologia

Alcuni rispondenti raccontano inoltre come gli ambienti di gioco li abbiano messi in contatto con persone e comunità che probabilmente non avrebbero mai conosciuto altrimenti. Attraverso partite online, forum o server dedicati, i giocatori entrano in relazione con **persone provenienti da Paesi, culture e contesti differenti, trovandosi, ad esempio, a dover utilizzare una lingua straniera per poter comunicare efficacemente**. In alcuni casi queste interazioni rimangono occasionali; in molti altri, invece, si trasformano in rapporti duraturi, alimentati da contatti regolari. Altre testimonianze mettono in luce una dimensione più individuale del gaming, ossia la sua capacità di offrire momenti e strumenti utili al **mantenimento dell'equilibrio emotivo**. I partecipanti descrivono il videogioco come una modalità per affrontare contesti particolarmente stressanti, soprattutto attraverso l'immersione in mondi virtuali. Per alcuni giocatori, determinati titoli diventano luoghi familiari ai quali fare ritorno nel tempo, richiamando, per certi aspetti, il noto ed efficace principio del ***grounding*** come **strategia di autoregolazione e riequilibrio personale**.

Le esperienze raccolte dall'indagine, tuttavia, non sono esclusivamente positive. Alcune risposte fanno riferimento anche a tensioni, incomprensioni o percezioni negative legate al gaming, così come a situazioni di disagio connesse alla natura stessa della **comunicazione online e degli ambienti virtuali**.

Questi contesti possono talvolta favorire forme di interazione caratterizzate da un minore senso di responsabilità individuale, facilitando conflitti e manifestazioni di comportamento cosiddetto "tossico", una particolare forma di linguaggio d'odio.

Questo aspetto ci ricorda che il gaming, nonostante la sua ampia diffusione, continua a essere interpretato in modi diversi a seconda dei contesti sociali. **Ciò che rende queste narrazioni particolarmente rilevanti è la loro eterogeneità**. I partecipanti provengono da Paesi, fasce d'età e percorsi personali differenti, eppure le loro esperienze convergono spesso attorno a temi comuni, quali la costruzione di legami duraturi, la collaborazione, la curiosità, la sfida, l'espressione e il riconoscimento di sé, fino alla socializzazione.

Le pagine che seguono presentano una selezione di queste narrazioni. Non hanno la pretesa di costituire una documentazione esaustiva, ma intendono offrire alcuni **esempi rappresentativi delle esperienze condivise dai partecipanti all'indagine**. In alcuni casi, le risposte sono state lievemente adattate per migliorarne la chiarezza o ridurne la lunghezza, preservandone comunque il significato e il tono originali. Nel loro insieme, queste storie restituiscono qualcosa che le sole statistiche non sono in grado di cogliere: la dimensione umana del gaming, inteso come una modalità strutturata di vivere la **cittadinanza digitale** e di fruire dei **prodotti culturali virtuali**.

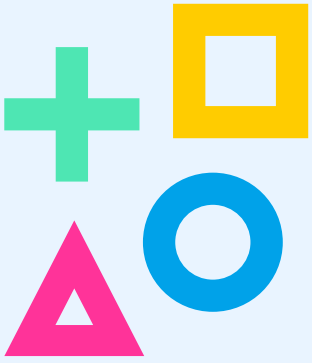
Storie di gaming: un'antologia

1 I primi incontri con il gaming

Per molti partecipanti, il rapporto con il gaming ha avuto origine molto prima delle esperienze descritte nei capitoli precedenti. Le risposte raccolte attraverso l'indagine includono spesso brevi ricordi dei primi incontri con i videogiochi, che spaziano dalla curiosità dell'infanzia alle scoperte avvenute durante l'adolescenza o l'età adulta. Queste esperienze iniziali sono estremamente eterogenee. Alcuni rispondenti ricordano di aver giocato su computer condivisi in famiglia o sulle prime console, insieme a fratelli e amici. Altri raccontano di aver scoperto i videogiochi grazie ai compagni di scuola, agli *internet café* o alle comunità online. In diversi casi, il gaming non emerge come un'attività solitaria, ma come **un'esperienza fin dall'inizio profondamente sociale**, introdotta attraverso coetanei, familiari o piccoli gruppi riuniti davanti allo stesso schermo, mettendo così in discussione l'idea dei mondi virtuali come simboli di isolamento. Le storie raccolte mostrano come questi primi incontri lascino spesso un'impronta duratura. Anche quando le abitudini di gioco cambiano nel corso del tempo, molti partecipanti continuano a ricordare con precisione i momenti, i luoghi o le persone associati al loro primo consumo videoludico. Un titolo particolare, una sessione multiplayer condivisa o l'emozione di scoprire un nuovo mondo virtuale possono trasformarsi in punti di riferimento destinati a influenzare esperienze e pratiche digitali successive.

Allo stesso tempo, le risposte raccolte attraverso l'indagine presentano livelli di approfondimento molto diversi. Alcuni partecipanti hanno fornito soltanto brevi risposte, mentre altri hanno condiviso riflessioni più articolate sulle proprie esperienze iniziali. Le testimonianze presentate in questa sezione costituiscono quindi una selezione delle narrazioni emerse dall'indagine. Sono state scelte perché offrono uno spaccato più chiaro di come i partecipanti siano entrati per la prima volta in contatto con il gaming e di come quelle esperienze abbiano influenzato il loro rapporto con la cultura virtuale contemporanea.

Nonostante tali differenze, molte delle narrazioni condividono un elemento comune: il gaming nasce spesso come un'esperienza di esplorazione che, con il passare del tempo, si trasforma gradualmente in una componente significativa e duratura della vita quotidiana e dell'età adulta.



Storie di gaming: un'antologia

1 I primi incontri con il gaming

Le storie raccolte attraverso l'indagine iniziano spesso da un momento semplice: la prima console, un videogioco condiviso in famiglia, oppue la scoperta di una comunità online. Queste esperienze iniziali mostrano come il gaming entri a far parte della vita quotidiana attraverso le relazioni, generando veri e propri momenti formativi. Le testimonianze che seguono presentano una selezione di questi «primi incontri».

Ida E., 25–35 anni — Svezia
«Ho iniziato a giocare ai videogiochi quando avevo otto anni e mio fratello minore ne aveva sei. Giocavamo insieme su una PS2 che nostra zia ci aveva regalato. Erano giochi per giocatore singolo e ci passavamo il controller ogni volta che uno dei due moriva. Era sempre molto divertente giocare insieme e quelle prime esperienze ci hanno aiutato a sviluppare un forte senso di collaborazione e di risoluzione condivisa dei problemi.»

Lucrezia M., 25–35 anni — Italia
«Mio nonno aveva una PS1 ed era un grande appassionato di Tomb Raider. Quando ero molto piccola e andavo a trovarlo, giocavamo insieme. Io esploravo i livelli, mentre lui interveniva quando comparivano i nemici, perché avevo troppa paura di affrontarli. Quei momenti sono rimasti con me non solo come ricordi di gioco, ma anche come prime esperienze di fiducia, guida e legami familiari.»

Viktor P., 19–24 anni — Islanda
«Giocare ai vecchi giochi LEGO su PS2 con mio fratello maggiore. Probabilmente è stata una delle prime esperienze che ci ha davvero uniti e ci ha fatto sentire autenticamente fratelli.»

Emil H., 25–35 anni — Finlandia
«Gioco da quando avevo sette anni, quindi è difficile scegliere un solo ricordo. Tra quelli più significativi ci sono sicuramente la prima volta che ho avviato Skyrim o Mass Effect 3, dopo averli attesi per anni. Anche le partite a Guitar Hero e Rock Band con gli amici sono state esperienze molto importanti, perché univano il divertimento alla coordinazione in un modo davvero coinvolgente.»

Storie di gaming: un'antologia

1 I primi incontri con il gaming

Christian W., 14–18 anni — Svezia
«Uno dei ricordi più divertenti che ho legati ai videogiochi è una partita a Titan Quest con un mio amico. Mi sono ritrovato circondato da un enorme gruppo di nemici e stavo per morire, così sono corso verso di lui con tutti i mostri alle calcagna. Insieme siamo riusciti a sconfiggerli e poi ci siamo messi semplicemente a ridere. È stato uno di quei momenti che ci hanno uniti ancora di più, anche al di là del gioco.»

Mars L., 14–18 anni — Svezia
«Il mio primo vero gruppo di amici online è nato quando abbiamo costruito insieme un enorme castello in Minecraft. Abbiamo trascorso ore a esplorarlo e a giocarci dentro. Lo ricordo ancora oggi, anche se sono passati cinque o sei anni. È stata una delle prime volte in cui mi sono sentito davvero parte di un'attività condivisa con altre persone.»

Justin E., 36–45 anni — Canada
«Quando avevo circa nove anni ho vinto un torneo di Mario Kart per SNES organizzato dal negozio di videogiochi del mio quartiere. Ancora oggi è uno dei ricordi più felici della mia infanzia: vincere davanti a tutti è stata un'emozione indimenticabile.»

Chris P., 25–35 anni — Italia
«Ricordo i pomeriggi trascorsi attorno alla PlayStation a giocare a Final Fantasy VIII con gli amici. Quei momenti hanno fatto sì che i videogiochi diventassero parte della mia quotidianità e qualcosa che associavo allo stare insieme.»

Erik E., 19–24 anni — Svezia
«I ricordi più belli sono quelli delle fiere e degli eventi dedicati ai videogiochi. Incontri una persona che non hai mai visto prima e, all'improvviso, vi ritrovate a giocare insieme per ore come se vi conosceste da sempre. Succede in modo del tutto naturale.»

Sara D. S., 19–24 anni — Islanda
«Stavo giocando a Overwatch per la terza o quarta volta quando due giocatori hanno iniziato a insultarmi. Un altro compagno di squadra e un DPS mi hanno difesa nella chat. Prima di quella partita non li conoscevo, ma dopo siamo diventati amici. Quel momento ha cambiato profondamente il mio modo di vedere le comunità online.»

Storie di gaming: un'antologia

2 Socializzazione, comunità e gioco condiviso

Per molti partecipanti, il gaming è andato ben presto oltre l'esperienza del singolo giocatore davanti a uno schermo. Come emerge dalle loro testimonianze, **i videogiochi diventano spesso spazi nei quali si sviluppano legami sociali duraturi e in cui attività condivise si trasformano progressivamente in abitudini consolidate**. Sessioni multiplayer, sfide cooperative e persino momenti più spontanei possono dare origine a esperienze che rimangono impresse ben oltre il tempo trascorso nel gioco, lasciando un impatto significativo sulla vita quotidiana.

Tra le narrazioni più interessanti, **diversi rispondenti descrivono il gaming come uno dei modi più semplici per entrare in relazione con gli altri**. Alcuni legami nascono tra compagni di scuola o fratelli e proseguono successivamente online; altri prendono forma interamente negli ambienti digitali per poi estendersi anche alla vita di tutti i giorni. Che si tratti di partite competitive, mondi collaborativi o semplici sessioni tra amici, il gaming si configura spesso come uno spazio sociale nel quale comunicazione, lavoro di squadra e sostegno reciproco emergono in maniera spontanea.

Da una prospettiva educativa, l'aspetto forse più rilevante è che queste testimonianze mostrano come gli ambienti videoludici possano funzionare come autentiche comunità informali. I giocatori si riuniscono cioè attorno a obiettivi condivisi, sviluppano culture proprie e, in molti casi, costruiscono relazioni destinate a durare per anni. Le testimonianze che seguono mettono in evidenza proprio queste esperienze di connessione, collaborazione e appartenenza.

Prima di presentare le testimonianze, è opportuno soffermarsi su un elemento che ricorre con particolare frequenza nelle risposte raccolte: **l'idea del gioco condiviso**. Molti partecipanti, infatti, non descrivono il gaming principalmente in termini di vittoria, sconfitta o semplice passatempo, bensì come un insieme di **esperienze costruite insieme ad altri**. Costruire qualcosa in un mondo virtuale, coordinarsi durante una missione particolarmente impegnativa o, semplicemente, condividere pensieri ed emozioni con altre persone a tarda notte sono alcune delle situazioni che ricorrono più spesso nelle loro narrazioni.



Storie di gaming: un'antologia

2 Socializzazione, comunità e gioco condiviso

Come anticipato, molti rispondenti descrivono il gaming principalmente come un'attività condivisa piuttosto che individuale. Alcuni ricordi ruotano attorno al lavoro di squadra, altri ai legami sociali nati attraverso server, tornei o sessioni di gioco cooperativo. Ciò che emerge con chiarezza è che molti dei momenti più significativi vissuti sono quelli condivisi con altre persone.

Chris P., 25–35 anni — Italia
«Grazie al gaming ho conosciuto persone provenienti da ogni parte del mondo. Alcune di queste amicizie durano da anni e sono diventate parte della mia vita quotidiana. Ormai non sono più semplici contatti online.»

Erik E., 19–24 anni — Svezia
«Ho troppi ricordi per sceglierne uno solo. I più belli sono quelli in cui incontri una persona nuova durante un evento e finisci per giocare insieme per ore, costruendo strutture e raccogliendo risorse come se vi conosceste da sempre. Succede tutto in modo naturale.»

Arnar G., 19–24 anni — Islanda
«Il momento più significativo è stato quando un mio amico mi ha proposto di creare insieme una squadra di esport per partecipare ai campionati nazionali di Overwatch. Da quell'esperienza sono nate molte amicizie e la componente competitiva ha reso tutto ancora più coinvolgente.»

Daniele B., 25–35 anni — Italia
«Ricordo i primi server multiplayer di Minecraft con i miei amici, mentre cercavamo di capire insieme come funzionavano il crafting e la redstone. Ancora oggi gioco con due di loro, quasi quindici anni dopo. In pratica abbiamo imparato tutto insieme.»

Malin L., 25–35 anni — Svezia
«Un giorno la mia migliore amica d'infanzia non si è più collegata e non ho mai saputo che cosa le fosse successo. Eppure i ricordi delle nostre partite insieme, delle infinite ore trascorse a ottenere equipaggiamento nel nostro MMORPG preferito, restano tra i più significativi della mia vita.»

Storie di gaming: un'antologia

2 Socializzazione, comunità e gioco condiviso

Emil H., 25–35 anni — Finlandia
«Le sessioni a Guitar Hero e Rock Band con gli amici sono state tra le esperienze più significative. Trascorrevamo ore a giocare insieme ed è diventato un hobby condiviso. Era qualcosa a cui tornavamo continuamente.»

Oliver D., 14–18 anni — Svezia
«Una volta ho trovato un server ancora attivo di un videogioco molto vecchio che pensavo fosse ormai abbandonato. Ho iniziato a parlare con le persone presenti nella chat vocale e abbiamo deciso di continuare a giocare insieme ogni venerdì. Sono diventati alcuni dei miei amici online più stretti. Da lì è nato tutto.»

Jupiter F., 14–18 anni — Svezia
«Il mio gruppo di amici organizza ogni anno una festa di Natale all'interno di Minecraft, alla quale partecipano circa cinquanta persone. Il gaming mi ha aiutato a conoscere molti amici e a entrare in contatto con comunità che altrimenti non avrei mai incontrato. Ormai è un appuntamento che aspettiamo con entusiasmo ogni anno.»

Luca R., 25–35 anni — Italia
«Sconfiggere il Re dei Lich in World of Warcraft dopo settimane di tentativi insieme alla mia gilda. Quei momenti di collaborazione e di impegno condiviso sono tra i ricordi più significativi che porto con me. È stato davvero come raggiungere un traguardo collettivo.»

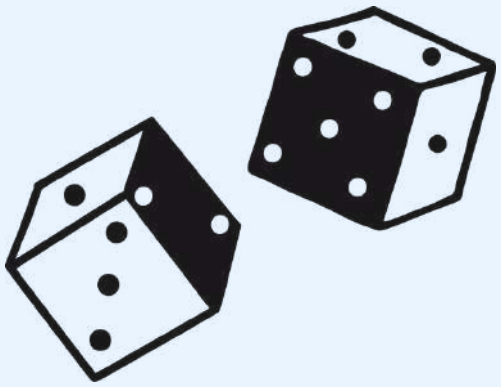
Storie di gaming: un'antologia

3 Gaming, benessere e crescita personale

Accanto ai ricordi e alle amicizie, molti rispondenti riflettono sull'impatto personale che il gaming ha avuto sullo **sviluppo di competenze trasversali** e sul proprio **benessere psicologico**. Diverse testimonianze descrivono i videogiochi come spazi di conforto, creatività o sollievo emotivo, soprattutto durante i periodi più difficili. Altre mettono in evidenza **benefici di carattere più pratico**, come il **miglioramento delle capacità comunicative**, delle abilità di problem solving o **l'opportunità di imparare nuove lingue** e di entrare in contatto con persone provenienti da contesti culturali differenti. Nel loro insieme, queste storie suggeriscono che il gaming possa svolgere un ruolo molto simile a quello di altre attività culturali, educative o sociali.

Allo stesso tempo, come già evidenziato, le risposte raccolte raramente restituiscono una visione idealizzata del gaming. I partecipanti riconoscono spesso che l'esperienza videoludica può comportare anche frustrazione, stress o l'esposizione a comportamenti negativi negli ambienti online, favoriti anche da una moderazione non sempre adeguata. Le testimonianze che seguono restituiscono questo quadro più articolato, mostrando come il gaming possa contribuire al benessere personale e, allo stesso tempo, riflettere le dinamiche più ampie degli ambienti sociali digitali, dinamiche che possono facilmente estendersi anche ad altri contesti virtuali, come i social network.

Prima di lasciare spazio alle testimonianze, è opportuno sottolineare un elemento che ricorre frequentemente nelle risposte raccolte: molti partecipanti parlano del gaming in termini di **equilibrio**. I videogiochi vengono **raramente descritti come una forma di evasione** o come una soluzione universale ai problemi quotidiani; al contrario, sono considerati uno degli **strumenti culturali a disposizione delle persone**, capaci di favorire l'autostima, offrire strategie di *coping* e creare occasioni di apprendimento, purché se ne riconoscano anche i limiti.



Storie di gaming: un'antologia

3 Gaming, benessere e crescita personale

I rispondenti descrivono frequentemente i videogiochi come spazi nei quali affrontare situazioni di stress e ritrovare un equilibrio personale. Altri sottolineano come il gaming favorisca la creatività, l'apprendimento delle lingue, la fiducia in sé stessi e le relazioni sociali. Allo stesso tempo, diverse testimonianze riconoscono che l'esperienza videoludica può comportare anche difficoltà emotive, soprattutto nei contesti competitivi. Le storie che seguono restituiscono questa relazione complessa tra gaming, crescita personale e benessere.

Mist M., 19–24 anni — Islanda
«I videogiochi mi hanno aiutata a superare molti momenti difficili. Durante la pandemia di Covid-19 sono diventati uno dei principali modi per rimanere in contatto con i compagni di classe e gli amici, offrendomi un senso di continuità e una distrazione proficua in un periodo particolarmente complicato.»

Seweryn A., 19–24 anni — Polonia
«Il gaming mi dà conforto quando mi sento depresso e mi aiuta a distogliere la mente dai problemi. Ha anche stimolato la mia creatività. Ho iniziato a realizzare fanart e, grazie ai personaggi e alle storie dei videogiochi, ho migliorato progressivamente le mie capacità artistiche ed espressive.»

Emil H., 25–35 anni — Finlandia
«Il mio inglese è migliorato notevolmente perché ho iniziato a giocare fin da piccolo e avevo bisogno di capire ciò che accadeva nei giochi. Allo stesso tempo, il gaming mi ha aiutato a sviluppare un approccio più strutturato alla logica e al problem solving.»

Ida E., 25–35 anni — Svezia
«Giocare ai videogiochi ha sicuramente migliorato i miei tempi di reazione e la mia coordinazione. Inoltre, ritengo che abbia contribuito a sviluppare capacità cognitive e di problem solving che utilizzo anche in altri ambiti della mia vita.»

Carla Q., 19–24 anni — Italia
«I videogiochi mi hanno aiutata a sviluppare capacità di problem solving, soprattutto attraverso gli enigmi e le sfide proposte dai diversi ambienti di gioco.»

Storie di gaming: un'antologia

3 Gaming, benessere e crescita personale

Tiziano S., 25–35 anni — Italia
«Guidare il mio gruppo durante i raid più difficili di Final Fantasy XIV mi ha fatto capire di possedere capacità di leadership di cui non ero consapevole.»

Erik E., 19–24 anni — Svezia
«Non sono nemmeno sicuro che oggi sarei ancora qui senza la comunità del gaming. Alle scuole medie ho attraversato un periodo molto difficile e i videogiochi sono diventati uno spazio in cui potevo conoscere persone senza la pressione che provavo nella vita reale. Ancora oggi la maggior parte dei miei amici sono persone che ho conosciuto proprio attraverso i videogiochi.»

Kai S., 19–24 anni — Svezia
«Grazie ai videogiochi ho conosciuto molte persone meravigliose e ho ampliato anche i miei interessi. Ho iniziato a dedicarmi sempre di più al cosplay ispirato ai personaggi appartenenti alla cultura del gaming e questo mi ha reso più facile entrare in contatto con altre persone che condividono le mie stesse passioni.»

Tobias D., 25–35 anni — Svezia
«Il gaming mi ha aiutato a sviluppare capacità di problem solving e l'abilità di organizzare informazioni complesse. Mi ha anche insegnato che, a volte, bisogna rinunciare a qualcosa per ottenere qualcos'altro. È un modo di ragionare che vale ben oltre il banale "giocare".»

Luo C. L., 14–18 anni — Svezia
«Essendo una persona con ansia sociale, i videogiochi mi hanno aiutato a fare amicizia e a trovare gruppi nei quali mi sentivo più a mio agio.»

Storie di gaming: un'antologia

4 Sfide, molestie ed esperienze difficili

Molte delle testimonianze raccolte attraverso questa indagine descrivono il gaming in termini positivi e, spesso, **profondamente significativi**, soprattutto quando si intreccia con fenomeni complessi quali l'ansia sociale, l'isolamento o la scarsa autostima. Al tempo stesso, i partecipanti parlano apertamente anche degli aspetti più problematici degli ambienti di gioco online. I contesti competitivi, le chat vocali e i sistemi di matchmaking anonimo possono infatti trasformarsi in spazi nei quali frustrazione, ostilità e discriminazione emergono con maggiore facilità rispetto alle interazioni faccia a faccia. **Sotto questo profilo, il gaming presenta dinamiche molto simili a quelle che caratterizzano i più noti e controversi ambienti dei social network e delle piattaforme social**.

Entrando più nel dettaglio, diversi rispondenti raccontano episodi di insulti, molestie o esclusione verificatisi durante le partite multiplayer. Queste esperienze ricorrono soprattutto nei titoli altamente competitivi, come gli FPS e i MOBA, nei quali i giocatori interagiscono spesso con sconosciuti e le loro prestazioni sono costantemente valutate da compagni di squadra e avversari. Per alcuni partecipanti tali episodi rappresentano soltanto inconvenienti occasionali; per altri, invece, hanno influenzato in modo significativo il loro modo di vivere e frequentare gli ambienti virtuali.

Diverse testimonianze mettono inoltre in evidenza questioni legate al genere e all'identità. **Alcune donne e persone LGBTQ+ raccontano di aver ricevuto commenti sessisti, omofobi o attenzioni indesiderate nel momento in cui la propria identità diventava riconoscibile attraverso la chat vocale, il nome utente o i profili sui social media**.
Alcuni rispondenti spiegano di aver imparato a ignorare questi comportamenti o a bloccare gli utenti responsabili degli abusi, mentre altri raccontano di aver modificato il proprio modo di giocare o le proprie abitudini comunicative per **evitare situazioni di conflitto**.

Queste testimonianze non descrivono gli ambienti di gioco come contesti intrinsecamente ostili; piuttosto, mostrano come l**e comunità online tendano a riprodurre molte delle tensioni sociali presenti, più in generale, nella cultura contemporanea**. Allo stesso tempo, evidenziano anche come i giocatori sviluppino continuamente strategie per orientarsi all'interno di questi contesti, facendo affidamento sui sistemi di moderazione, sul **sostegno delle comunità di appartenenza** o, semplicemente, sulla solidarietà di altri giocatori che intervengono quando si verificano episodi di molestia o abuso.

Storie di gaming: un'antologia

4 Sfide, molestie ed esperienze difficili

Sebbene le esperienze negative ricorrano in molte delle testimonianze raccolte, raramente vengono descritte come l'aspetto che definisce il gaming nel suo complesso. Al contrario, i partecipanti tendono a considerarle come uno degli elementi di un ecosistema molto più ampio, nel quale trovano spazio anche relazioni durature, creatività ed esperienze di gioco condivise. Le testimonianze che seguono mettono in luce alcune di queste esperienze più difficili, mostrando al tempo stesso le strategie attraverso cui i giocatori imparano ad affrontarle.

Mist M., 19–24 anni — Islanda
«Come donna che gioca ai videogiochi fin dall'infanzia, ho sperimentato una buona dose di negatività in diversi ambienti di gioco. A volte si tratta di commenti apparentemente innocui, come "sei la gamer migliore con cui abbia mai giocato", altre volte, invece, l'ostilità è molto più esplicita. Molte persone danno per scontato che le donne non possano raggiungere gli stessi livelli di abilità degli uomini o tendono a sminuire le loro opinioni sui videogiochi.»

Sara S., 19–24 anni — Islanda
«Essere una persona bisessuale nel mondo del gaming può essere difficile. Mi è capitato di subire molestie nella chat vocale quando giocavo da sola. Non è qualcosa che mi abbia fatto smettere di giocare, ma ho imparato a ignorare molti di quei commenti.»

Eyrún E., 25–35 anni — Islanda
«Le molestie di natura sessuale o legate al genere sono piuttosto frequenti. A volte alcuni giocatori compromettono intenzionalmente una partita perché ritengono che qualcuno stia giocando male oppure reagiscono al modo in cui una persona parla nella chat vocale. Esperienze di questo tipo mi hanno portata, con il tempo, ad allontanarmi da alcuni FPS competitivi.»

Lovisa L., 14–18 anni — Svezia
«Essere una ragazza nel mondo del gaming fin da piccola ha significato, a volte, diventare il bersaglio di stereotipi e commenti sessisti, come sentirmi dire di "tornare in cucina". Quando ero più giovane questo ha inciso sulla mia fiducia in me stessa, ma con il tempo ho sviluppato una maggiore capacità di reagire a queste situazioni.»

Storie di gaming: un'antologia

4 Sfide, molestie ed esperienze difficili

Mattias G., 19–24 anni — Svezia
«Ho trascorso molti anni giocando a League of Legends, quindi credo di aver visto praticamente ogni tipo di insulto umanamente immaginabile nella chat. Non ha avuto un impatto particolarmente forte sulla mia vita, ma dimostra chiaramente quanto alcuni ambienti virtuali, in senso lato, possano diventare tossici e invivibili.»

Jódís H., 25–35 anni — Islanda
«Come donna, ho ricevuto moltissimi commenti sessisti mentre giocavo online. Alcuni giocatori si rifiutano semplicemente di giocare con te non appena capiscono che sei una donna.»

Luo C. L., 14–18 anni — Svezia
«In alcuni videogiochi ho subito episodi di bullismo ed esclusione. E sì, anche se "è solo un gioco", può influenzare il tuo umore per il resto della giornata, se non addirittura più a lungo.»

Gabriele D., 36–45 anni — Spagna
«Molti videogiochi online sono caratterizzati da un clima di forte tossicità. Ho assistito a episodi di razzismo e molestie in alcune comunità multiplayer. Personalmente non ne sono stato particolarmente colpito, ma questo mi ha portato a evitare determinati ambienti.»

Arnar G., 19–24 anni — Islanda
«Purtroppo le molestie fanno parte del gaming online e, probabilmente, di tutto ciò che riguarda le attività digitali. Bloccare o silenziare i giocatori aiuta, ma non sempre è sufficiente a risolvere il problema.»

Nilas P., 14–18 anni — Svezia
«Quando giochi a titoli competitivi incontri quasi sempre persone tossiche che si arrabbiano e insultano gli altri. A volte può capitare che questi comportamenti ti influenzino, ma con il tempo impari a gestirli.»

Riflessioni e implicazioni per gli educatori

Ascoltare le vite digitali: l'importanza del digital storytelling

Una delle prime domande che un educatore potrebbe porsi di fronte a un progetto come ***Adventures Are Better Shared!*** è, in apparenza, molto semplice: **perché raccogliere storie sul gaming?** A uno sguardo superficiale, le indagini narrative dedicate ai ricordi, alle amicizie o alle difficoltà vissute dai giocatori potrebbero sembrare **materiali aneddotici o poco strutturati** rispetto agli strumenti di ricerca più tradizionali. In realtà, **questo tipo di raccolta svolge una funzione ben precisa**, oggi sempre più riconosciuta nell'ambito dell'**educazione degli adulti** e della **media education**. Permette infatti a educatori, facilitatori e altri professionisti di entrare in contatto con le **esperienze digitali realmente vissute dalle persone**, cogliendo aspetti che difficilmente emergerebbero attraverso questionari standardizzati o dati esclusivamente quantitativi.

L'apprendimento permanente ha infatti da tempo riconosciuto il ruolo centrale dell'esperienza nei processi educativi. Approcci ormai consolidati (Bruner, 2003) hanno evidenziato come le persone attribuiscano **significato alla propria esistenza attraverso le narrazioni**, organizzando eventi, ricordi ed esperienze in storie coerenti che consentono di comprendere meglio sé stessi e i contesti sociali nei quali vivono.

Da questa prospettiva, il racconto non rappresenta soltanto una forma di espressione, ma costituisce anche un processo cognitivo attraverso il quale gli individui interpretano la realtà, rielaborano il proprio vissuto e lo condividono con gli altri.

Quando queste narrazioni riguardano ambienti digitali assumono un valore ancora maggiore, poiché offrono una chiave di lettura privilegiata per comprendere le forme contemporanee di partecipazione e di interazione sociale.
All'interno del nostro progetto di piccola scala, l'indagine narrativa è stata concepita non tanto come uno strumento di misurazione, quanto piuttosto come **uno strumento di ascolto**. Queste testimonianze ci hanno permesso di cogliere aspetti della cultura videoludica tra cui il legame emotivo, il valore delle relazioni costruite online, le strategie con cui i giocatori affrontano stress e ansia, ma anche le tensioni che possono svilupparsi negli spazi virtuali.
Per gli educatori che si avvicinano alla cultura digitale senza provenire direttamente dal mondo del gaming, queste storie svolgono una funzione rilevante di **mediazione**. Molti professionisti incontrano infatti il tema del gaming soprattutto attraverso il dibattito pubblico, nel quale esso viene spesso rappresentato in modo estremamente semplificato: da un lato come un passatempo innocuo, dall'altro come una forma problematica di consumo degli schermi.

Riflessioni e implicazioni per gli educatori

Le testimonianze narrative contribuiscono a mettere in discussione queste rappresentazioni semplificate, restituendo la complessità delle pratiche videoludiche nella vita quotidiana. Mostrano infatti come gli ambienti di gioco non siano né esclusivamente positivi né esclusivamente negativi, ma **spazi sociali articolati**, nei quali collaborazione, creatività, conflitto e crescita personale possono convivere.

Questa prospettiva assume un'importanza particolare nell'ambito delle metodologie educative non formali e informali, che solo raramente prendono in considerazione la **pervasività del digitale**, continuando a concentrarsi prevalentemente su contesti di apprendimento più tradizionali. Eppure i videogiochi online (così come i social network) rappresentano oggi una delle forme di interazione più diffuse, soprattutto tra i giovani adulti.

Comprendere il funzionamento di questi ambienti può quindi aiutare formatori, educatori e operatori sociali a entrare più efficacemente in relazione con persone le cui esperienze sociali si sviluppano sempre più in contesti ibridi, nei quali dimensione online e offline si intrecciano costantemente.
L'indagine narrativa realizzata nell'ambito di questo progetto va quindi interpretata come un passaggio preliminare: uno strumento per comprendere e mappare le esperienze dei partecipanti prima di progettare possibili interventi educativi.

Un'altra dimensione fondamentale di questo approccio riguarda **lo sviluppo dell'empatia e la capacità di assumere prospettive differenti**. Leggere testimonianze personali legate al gaming (che raccontino di collaborazione nei momenti più difficili, di amicizie nate tra persone appartenenti a Paesi diversi o di episodi di molestia nelle chat vocali) permette agli educatori di comprendere il valore emotivo e sociale che questi ambienti, pur interamente virtuali, possono assumere per chi li frequenta. Si tratta di un passaggio particolarmente importante quando si lavora con adulti che, almeno inizialmente, tendono a non considerare il gaming un ambito rilevante dal punto di vista educativo. Le storie raccolte rendono invece visibili questi legami, mostrando come le pratiche digitali si intreccino con **l'apprendimento linguistico**, **la collaborazione**, **l'esplorazione della propria identità** e la costruzione di comunità.

Allo stesso tempo, l'approccio narrativo favorisce anche una riflessione critica. Proprio perché l'indagine raccoglie sia esperienze positive sia esperienze problematiche, restituisce la natura profondamente ambivalente delle comunità online. Per gli educatori, questa duplice prospettiva rappresenta un elemento di particolare valore, perché consente di evitare sia una visione idealizzata del gaming sia giudizi semplicistici o moralistici nei confronti delle culture digitali e degli ambienti virtuali massificati.

Riflessioni e implicazioni per gli educatori

In questa prospettiva, l'indagine narrativa può essere considerata soprattutto uno strumento di prima valutazione, piuttosto che un prodotto educativo concluso. Il suo obiettivo non è fornire risposte definitive sul gaming, sulla cultura digitale, sulle pratiche virtuali o sul loro complesso rapporto con i processi di apprendimento, bensì creare un **punto di partenza per un dialogo tra educatori e comunità videoludiche**, considerate come un fenomeno culturale ormai ampiamente diffuso. Documentando il modo in cui i giocatori interpretano e attribuiscono significato alle proprie esperienze, il progetto offre agli educatori una prima chiave di orientamento all'interno di un panorama culturale articolato e in continua evoluzione.

Le riflessioni che emergono da queste testimonianze contribuiscono inoltre ad ampliare la comprensione delle **forme di partecipazione digitale nella società contemporanea**. In una realtà nella quale le tecnologie della comunicazione influenzano sempre più profondamente la nostra vita, attività come il gaming, lo streaming o la collaborazione online diventano luoghi rilevanti nei quali le persone sviluppano competenze comunicative, organizzative e relazionali. Le narrazioni raccolte consentono di osservare questi processi nella loro concretezza, rendendoli visibili anche a quegli educatori che, diversamente, potrebbero non coglierne la portata.

Proprio gli strumenti dello storytelling digitale offrono una modalità flessibile e accessibile per esplorare tali culture emergenti, producendo al tempo stesso materiali che possono essere condivisi, discussi e approfonditi collettivamente.

Nel caso di ***Adventures Are Better Shared!***, questa antologia risponde proprio a questa finalità: trasformare un insieme di esperienze individuali in una risorsa collettiva sulla quale gli educatori possano riflettere e che possa costituire un primo strumento per affrontare più efficacemente temi quali la **competenza digitale attiva e passiva**, le comunità online e la **partecipazione virtuale**.

In quest'ottica, l'indagine narrativa non rappresenta un'attività di ricerca isolata, ma si inserisce all'interno di un percorso metodologico più ampio. Il suo scopo è preparare gli educatori ad avvicinarsi agli ambienti videoludici con maggiore consapevolezza e soprattutto curiosità, offrendo una prima finestra sui mondi sociali abitati quotidianamente dai giocatori.
Il passo successivo, approfondito nelle sezioni che seguono, consiste nel comprendere in che modo queste evidenze possano tradursi in pratiche educative concrete e contribuire allo sviluppo di nuove strategie di ***media education*** e di percorsi finalizzati al rafforzamento delle competenze digitali di più ampio respiro.

Riflessioni e implicazioni per gli educatori

Comprendere le culture videoludiche attraverso le narrazioni

Se il primo obiettivo dell'indagine narrativa è stato quello di ascoltare la voce dei giocatori, il secondo riguarda l'interpretazione delle loro esperienze. Come già evidenziato, questa antologia narrativa e l'esercizio di digital storytelling che la accompagna sono stati concepiti con l'intento di offrire agli educatori alcune chiavi di lettura utili per comprendere gli ambienti culturali nei quali molti adulti trascorrono una parte significativa del proprio tempo.
Per chi non ha familiarità con il mondo dei videogiochi, le realtà descritte in queste testimonianze possono apparire, almeno inizialmente, frammentate e difficili da interpretare. Generi, piattaforme, comunità e modalità comunicative differenti convivono infatti all'interno di un ecosistema estremamente ampio e in costante evoluzione. Eppure le narrazioni raccolte nel corso del progetto fanno emergere alcuni elementi ricorrenti che aiutano a comprenderne meglio il loro funzionamento sociale. I partecipanti parlano, con sorprendente continuità, di collaborazione, di relazioni durature nate negli spazi virtuali, dello sviluppo di **regole informali** che orientano la convivenza all'interno delle comunità online e delle strategie elaborate per affrontare conflitti e situazioni di tensione.

Da una prospettiva educativa, queste testimonianze mostrano chiaramente che gli ambienti videoludici non sono semplici piattaforme tecnologiche, ma autentici **spazi sociali complessi**.

Per esempio, nelle testimonianze dedicate agli ambienti multiplayer emergono con chiarezza dinamiche di leadership, capacità organizzative, strutture collaborative orientate a obiettivi comuni e la progressiva costruzione di norme condivise che regolano la vita delle comunità online.
Come già osservato, molti partecipanti tendono inoltre a interpretare il concetto di "gaming" in senso ampio, includendo non soltanto il videogioco in sé, ma anche piattaforme e strumenti strettamente collegati, come server *Discord*, forum o gruppi sui social media, tra gli esempi più ricorrenti.

Questo elemento è particolarmente significativo perché rafforza l'idea che il gaming possa rappresentare una porta d'accesso verso **forme più ampie di competenza e "digital readiness"**.
In questa prospettiva, l'alfabetizzazione digitale non coincide semplicemente con la capacità di utilizzare software di produttività o strumenti informatici, ma comprende anche una conoscenza concreta delle piattaforme contemporanee, delle comunità online, degli ecosistemi digitali e delle dinamiche che regolano visibilità, interazione e partecipazione negli spazi virtuali anche di tipo informale.

Riflessioni e implicazioni per gli educatori

Un altro elemento emerso con particolare frequenza riguarda quella che abbiamo definito la costruzione di "**legami sociali duraturi**". I partecipanti, più semplicemente, raccontano amicizie nate all'interno degli ambienti virtuali, caratterizzate da una **forte componente collaborativa** e dalla partecipazione a comunità accomunate da interessi e obiettivi condivisi. Le indagini narrative consentono di rendere queste connessioni umane e civiche più visibili e comprensibili, collocando le esperienze di gioco all'interno dei più ampi contesti sociali nei quali prendono forma.

Un'ulteriore riflessione riguarda la grande varietà di motivazioni che spingono le persone a giocare. Alcuni partecipanti attribuiscono particolare importanza alla **competizione** e al **raggiungimento degli obiettivi**, ricordando tornei o missioni cooperative particolarmente impegnative che richiedevano elevati livelli di coordinamento. Altri, invece, pongono l'accento sull'esplorazione, sulla **creatività** o sulla **dimensione narrativa**, descrivendo il coinvolgimento emotivo suscitato dai videogiochi basati sul racconto o la soddisfazione di costruire mondi virtuali insieme ad altre persone. Per molti giocatori queste motivazioni non sono alternative tra loro, ma convivono e si trasformano nel tempo, in funzione del videogioco, della comunità di riferimento e del particolare momento di vita attraversato dal singolo individuo.

Comprendere questa pluralità di esperienze può aiutare gli educatori a superare le rappresentazioni semplificate del gaming. Nel dibattito pubblico, infatti, i videogiochi vengono ancora spesso descritti come un'attività omogenea, associata prevalentemente allo svago e a forme di isolamento individuale.
Le metodologie narrative si sono dimostrate particolarmente efficaci nel far emergere questa complessità, poiché permettono ai partecipanti di raccontare le proprie esperienze con le proprie parole e secondo le proprie priorità. Anziché ricondurre le risposte a categorie prestabilite, le domande aperte offrono alle persone la possibilità di mettere in evidenza gli aspetti che considerano realmente significativi.

È proprio grazie a questo approccio che sono emersi temi inattesi ma ricorrenti, come il ruolo del gaming durante periodi di isolamento oppure le strategie attraverso cui i giocatori imparano a gestire conflitti e tensioni di tipo interpersonale.

Per gli educatori impegnati nella *media education* e nello sviluppo delle competenze digitali, queste riflessioni assumono un valore particolare. Mostrano infatti come gli ambienti digitali possano trasformarsi in contesti nei quali le persone esercitano quotidianamente **competenze comunicative e negoziali**, e cioè le stesse che costituiscono il nucleo di molti percorsi educativi e professionali svolti in presenza e attraverso medium “tradizionali”.

Riflessioni e implicazioni per gli educatori

Un aspetto particolarmente importante da sottolineare è che queste competenze e questi apprendimenti non vengono quasi mai sviluppati in modo intenzionale all'interno delle comunità online. Nella maggior parte dei casi **emergono spontaneamente**, attraverso l'interazione continua tra i partecipanti e la risoluzione condivisa di problemi.

Allo stesso tempo, le narrazioni mettono chiaramente in evidenza anche le criticità che caratterizzano gli ambienti digitali. I partecipanti descrivono spesso queste realtà come uno "specchio della vita reale", nel quale i filtri sociali tendono a ridursi, favorendo talvolta comportamenti ostili, discriminazioni o modalità comunicative particolarmente aggressive.

Eppure, negli stessi contesti, raccontano anche di aver trovato alleati, reti di supporto e strategie efficaci per affrontare tali difficoltà.
Questa lettura equilibrata può aiutare gli educatori a cogliere, allo stesso tempo, le opportunità e i rischi legati alla partecipazione alle culture videoludiche digitali, interpretandole come estensioni complesse della vita quotidiana, piuttosto che come realtà separate, eccezionali o di minore rilevanza sociale ed educativa.

Sul piano operativo, le testimonianze narrative rappresentano quindi un'ultile risorsa interpretativa.

Questa antologia si propone quindi di svolgere una duplice funzione. Da un lato documenta esperienze personali che restituiscono la varietà delle culture videoludiche online nei diversi Paesi e nelle differenti comunità di adulti coinvolte nel progetto. Dall'altro offre agli educatori un'**occasione strutturata per avvicinarsi a questi ambienti** adottando il punto di vista di chi li vive e li frequenta quotidianamente.

Questo passaggio interpretativo rappresenta una fase utile prima di affrontare le possibili applicazioni educative, maggiormente esplorate negli altri prodotti di ***Adventures Are Better Shared!***.

Comprendere il funzionamento delle culture videoludiche, il modo in cui i giocatori comunicano, collaborano e si muovono negli spazi digitali significa infatti costruire le basi sulle quali **potere progettare interventi educativi più consapevoli**, mirati ed efficaci.

La sezione successiva del capitolo sposterà quindi l'attenzione dall'interpretazione alla pratica, analizzando come le evidenze emerse dalle indagini narrative possano tradursi in strategie educative concrete e contribuire allo sviluppo delle competenze digitali degli stessi educatori.

Riflessioni e implicazioni per gli educatori

Dalle storie alla riflessione educativa: come gli educatori possono leggere le narrazioni sul gaming

Una prima ragione per cui le indagini narrative raccolte in questa antologia risultano particolarmente rilevanti è che aiutano gli educatori a riconoscere il gaming non come un'attività ricreativa marginale, ma come **parte integrante della condizione di *onlife*** nella quale si svolge la vita sociale contemporanea.

Il **concetto di *onlife***, sviluppato nell'ambito del dibattito europeo sull'**iperconnessione**, descrive il **progressivo venir meno di una netta separazione tra esperienza online ed esperienza offline**. In questa prospettiva, gli ambienti digitali non rappresentano più spazi esterni ai quali le persone accedono occasionalmente, bensì contesti ordinari nei quali identità, relazioni e forme di partecipazione vengono continuamente costruite e negoziate.

Lette in questa prospettiva, le testimonianze raccolte attraverso l'indagine fanno molto più che documentare semplicemente le abitudini di gioco. Mostrano infatti come gli adulti tendano ad abitare gli ambienti digitali come **autentici mondi sociali**, nei quali prendono forma pratiche comunicative, investimenti emotivi e norme condivise che influenzano in modo significativo anche ciò che, convenzionalmente, continuiamo a definire mondo "offline".

Più nello specifico, da una prospettiva educativa, queste evidenze offrono una prima chiave interpretativa per comprendere come **i processi di apprendimento**, **la partecipazione e la vita relazionale** si sviluppino sempre più all'interno di **contesti ibridi**, nei quali dimensione online e offline risultano strettamente intrecciate.

Molto spesso, quando si parla di competenze digitali o di *digital readiness*, soprattutto nell'ambito dell'educazione degli adulti, l'attenzione tende a concentrarsi prevalentemente sulle **abilità tecniche**.

Una simile impostazione rischia però di lasciare in secondo piano aspetti probabilmente altrettanto rilevanti, quali la partecipazione civica, lo sviluppo delle competenze sociali e relazionali, la capacità di orientarsi criticamente negli ambienti digitali e **la costruzione dell'identità all'interno del web**.

Sono proprio queste dimensioni, infatti, a riflettere in misura maggiore le concezioni contemporanee di alfabetizzazione digitale e le modalità attraverso cui le persone partecipano oggi alle culture virtuali.

Riflessioni e implicazioni per gli educatori

Comunità digitali, ritiro sociale e spazi alternativi di interazione

Una seconda riflessione particolarmente significativa emersa dalle narrazioni riguarda il ruolo che gli ambienti videoludici possono assumere come **spazi alternativi di socializzazione**, soprattutto per le persone che vivono forme di ritiro sociale, ansia o difficoltà nell'interazione nei contesti tradizionali offline.

Negli ultimi anni, numerosi studi nell'ambito della psicologia dei media e della sociologia del digitale hanno evidenziato come gli ambienti in rete possano svolgere una **duplice funzione**: da un lato rappresentare luoghi di rifugio, dall'altro costituire autentici spazi di partecipazione sociale.
Nel dibattito pubblico, un coinvolgimento intenso nelle attività online viene spesso interpretato quasi esclusivamente attraverso le categorie dell'uso problematico di Internet o della dipendenza digitale. La ricerca empirica, al contrario, ha progressivamente messo in luce **un quadro molto più articolato**, mostrando come le piattaforme digitali possano contribuire a mantenere e sviluppare interazioni sociali, soprattutto nel caso di persone che, altrimenti, rischierebbero di sperimentare condizioni di isolamento o marginalizzazione (Kardefelt-Winther, 2014; Cole & Griffiths, 2007).

Anche le testimonianze raccolte nell'ambito di ***Adventures Are Better Shared!*** restituiscono questa prospettiva. Nella maggior parte dei casi, infatti, il gaming emerge non come un'attività solitaria, ma come un ambiente strutturato e di pratica condivisa.

Sessioni multiplayer, server di comunità e sfide cooperative sembrano funzionare come **spazi emotivamente sostenibili**, in particolare se confrontate con contesti faccia a faccia che possono comportare una maggiore pressione sociale o dinamiche di valutazione reciproca.

In questa prospettiva, gli ambienti videoludici possono essere interpretati come autentici ***third spaces*** della socialità: contesti che si collocano al di fuori delle istituzioni tradizionali, ma che offrono comunque opportunità concrete per costruire relazioni significative, comunicare con gli altri e sviluppare senso di appartenenza.

Dal punto di vista della facilitazione educativa, queste narrazioni contribuiscono quindi a spostare l'attenzione da una concezione del gaming come semplice attività ricreativa verso una lettura che lo riconosce come una possibile **infrastruttura relazionale** della cultura digitale contemporanea.

Riflessioni e implicazioni per gli educatori

Apprendimento informale e costruzione condivisa della conoscenza nelle comunità videoludiche

Una terza dimensione particolarmente significativa emersa dalle testimonianze riguarda la presenza di **processi di apprendimento informale** all'interno del gaming e, più in generale, delle comunità virtuali. Molti partecipanti descrivono situazioni nelle quali **le conoscenze vengono acquisite non attraverso un insegnamento formale, ma grazie all'osservazione, alla sperimentazione diretta e all'interazione con gli altri membri della comunità**. Tali strutture sociali complesse funzionano spesso come contesti nei quali i giocatori più esperti accompagnano spontaneamente i nuovi arrivati, le strategie vengono elaborate collettivamente e le capacità di problem solving si affinano progressivamente attraverso la pratica.

Queste dinamiche richiamano molto da vicino ciò che la ricerca educativa definisce **apprendimento tra pari** (*peer learning*) o **apprendimento guidato dalla comunità** (*community-driven learning*).
Le evidenze raccolte si inseriscono inoltre in continuità con consolidate teorie sull'apprendimento degli adulti e sull'**educazione esperienziale**.

Gli approcci andragogici sottolineano infatti come gli adulti tendano a sviluppare competenze in modo più efficace quando l'apprendimento si svolge all'interno di contesti percepiti come significativi e quando è possibile **valorizzare direttamente il proprio patrimonio di esperienze** (Knowles, Holton & Swanson, 2015).

In modo analogo, anche l'utilizzo dei videogiochi e degli ambienti interattivi appare pienamente coerente con il modello di apprendimento esperienziale proposto da Kolb, secondo il quale la conoscenza si sviluppa attraverso un processo ciclico fondato sull'esperienza concreta, sulla riflessione e sulla sperimentazione, piuttosto che mediante una trasmissione esclusivamente teorica dei contenuti (Kolb, 1984).

Molte delle testimonianze raccolte nel progetto descrivono proprio questo tipo di percorso. Le persone entrano inizialmente nelle comunità come principianti, apprendono osservando e collaborando con i membri più esperti e, con il passare del tempo, finiscono a loro volta per trasmettere conoscenze agli altri, assumendo ruoli di supporto, tutoraggio o coordinamento delle attività collettive.

Riflessioni e implicazioni per gli educatori

Per educatori e facilitatori, queste evidenze rappresentano un utile punto di partenza per ripensare il modo in cui i processi di apprendimento si sviluppano nelle culture digitali contemporanee, ampliando il già di per sé rilevante e complesso ambito dell'alfabetizzazione digitale.

In termini concreti, ciò significa riconoscere e valorizzare competenze che molti partecipanti possiedono già, perché maturate nelle proprie esperienze online.

Un esempio può chiarire questo aspetto:

Durante un laboratorio dedicato alla comunicazione efficace o al lavoro di squadra, sapere che alcuni partecipanti giocano abitualmente a videogiochi multiplayer cooperativi può offrire un punto di partenza utile e facilmente "sfruttabile". Chi coordina strategie durante una partita online, negozia ruoli all'interno di un gruppo o gestisce conflitti nelle comunità videoludiche infatti esercita già, spesso senza rendersene conto, competenze comunicative, collaborative e decisionali molto simili a quelle sviluppate in numerosi percorsi educativi, formali o non formali che siano. Riconoscere e valorizzare queste esperienze permetterebbe agli educatori di creare un collegamento concreto tra gli obiettivi formativi e le pratiche che le persone sperimentano su base quotidiana, rafforzando così in ultimo l'impatto formativo della più ampia attività di facilitazione.

Culture videoludiche e competenze digitali contemporanee

Un ultimo aspetto particolarmente rilevante, già in parte anticipato nei paragrafi precedenti, riguarda il rapporto tra le pratiche videoludiche e lo sviluppo della *digital readiness*.

Diversi partecipanti descrivono, seppure in modo implicito, un livello di familiarità con gli ambienti digitali che va ben oltre il semplice utilizzo di software o strumenti "tecnico-pratici".

Prendere parte a una comunità videoludica significa infatti, molto spesso, sapersi muovere contemporaneamente tra piattaforme diverse, Web Apps, sistemi e software di comunicazione e condivisione anche complessi, servizi di streaming e molto altro. All'interno di questi ecosistemi, le persone imparano a gestire informazioni distribuite su più canali, a comprendere le norme che regolano le comunità online, a costruire e amministrare la propria identità digitale e a interagire con pubblici differenti. Nel loro insieme, queste pratiche restituiscono una concezione molto più ampia dell'alfabetizzazione digitale e offrono spunti utili per immaginare percorsi di sviluppo delle competenze digitali, un ambito che rappresenta oggi una componente fondamentale del lavoro di molti professionisti dell'educazione degli adulti.

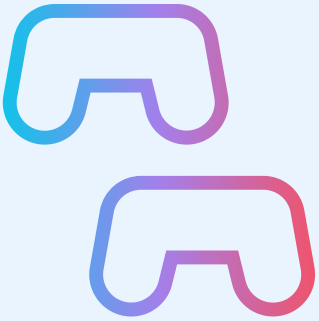
Riflessioni e implicazioni per gli educatori

Modelli di riferimento come il quadro europeo DigComp sottolineano infatti come la competenza digitale non si esaurisca nella padronanza degli strumenti tecnologici, ma comprenda anche la capacità di interagire con gli altri, comunicare in modo inclusivo e proattivo, gestire criticamente le informazioni e partecipare alla vita civica negli ambienti digitali (Commissione europea, 2022).

Le esperienze raccolte in questa antologia mostrano come molte di queste competenze vengano già sviluppate in modo informale attraverso la partecipazione al mondo e alla cultura del gaming, nonostante tali pratiche siano ancora spesso guardate con diffidenza o del tutto ignorate.

In molti casi è proprio la partecipazione attiva agli ambienti di gioco che permette agli adulti di acquisire, nella pratica, la capacità di valutare le informazioni che circolano all'interno delle comunità, comprendere le dinamiche delle piattaforme digitali e prendere parte a spazi collaborativi nei quali coordinamento, negoziazione e cooperazione rappresentano elementi centrali.

Riconoscere il valore di queste esperienze può quindi aiutare gli educatori a superare una concezione riduttiva della competenza digitale stessa, avvicinandosi a una visione più ampia (e, presumibilmente, più efficace) del concetto stesso di alfabetizzazione digitale. In estrema sintesi, una prospettiva in grado comprendere e valorizzare anche la capacità trasversale di orientarsi all'interno di ecosistemi digitali complessi, di interpretare le dinamiche sociali tipiche dei medium virtuali e infine di partecipare, in modo responsabile, come cittadini, alla sfera pubblica contemporanea, sempre più ibrida e talvolta sempre più interamente “online”, iperconnessa e informale.



Conclusioni

Le narrazioni raccolte in questo booklet offrono un primo sguardo esplorativo sul modo in cui gli adulti vivono il gaming come parte integrante della propria quotidianità. Attraverso le risposte all'indagine e le testimonianze presentate in questa antologia emerge un quadro più articolato del fenomeno, che va oltre gli stereotipi più diffusi e mette in luce le dimensioni sociali, emotive e culturali proprie comunità videoludiche contemporanee.

Nel dettaglio, le testimonianze mostrano come il gaming rappresenti uno spazio di espressione di sé, interazione sociale, consapevolezza civica, creatività e apprendimento informale. Allo stesso tempo, esse evidenziano anche le difficoltà che i partecipanti possono incontrare, tra cui molestie, esclusione o incomprensioni legate intrinsecamente cultura videoludica.

Dal punto di vista della formazione continua, **l'obiettivo di questa indagine non era quello di produrre conclusioni statistiche sulle abitudini di gioco, bensì di raccogliere evidenze qualitative capaci di sostenere un processo di familiarizzazione degli educatori con il mondo del gaming**. Ascoltare la voce dei giocatori permette infatti di avvicinarsi a questo tipo di cultura contemporanea e virtuale con maggiore consapevolezza, riconoscendo la pluralità di esperienze e di significati che le persone attribuiscono alle proprie pratiche digitali.

Nell'ambito del progetto ***Adventures Are Better Shared!***, questa antologia rappresenta quindi un primo passo all'interno di un più ampio percorso di **apprendimento**, ***reskilling*** e ***upskilling*** legato ai mondi virtuali contemporanei. Le storie raccolte contribuiscono cioè a costruire un ponte tra le comunità videoludiche e il campo delle metodologie per l'apprendimento permanente, ponendo le basi per una riflessione più ampia su come tali nuove pratiche si intreccino con i processi di apprendimento, il benessere e la partecipazione sociale.

Le evidenze emerse da questa indagine confluiranno nella fase successiva del progetto, in particolare nell'***Attività 3***, dedicata allo sviluppo di risorse formative e materiali educativi destinati agli educatori interessati a esplorare il potenziale delle pratiche legate ai videogiochi nei contesti di apprendimento continuo e di facilitazione formativa. Favorendo una maggiore familiarità degli educatori con le esperienze e i punti di vista dei giocatori, questo lavoro contribuisce quindi preparare il terreno per il **corso di orientamento** e il **manuale metodologico** che saranno sviluppati nelle fasi successive del nostro progetto.

Bibliografia

Bruner, J. (1996). The culture of education. Harvard University Press.

Bruner, J. (2003). Making stories: Law, literature, life. Harvard University Press.

Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. CyberPsychology & Behavior, 10(4), 575–583.

European Commission, Joint Research Centre. (2022). DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens. Publications Office of the European Union.

Jenkins, H. (2006). Convergence culture: Where old and new media collide. New York University Press.

Kardefelt-Winther, D. (2014). A conceptual and methodological critique of internet addiction research: Towards a model of compensatory internet use. Computers in Human Behavior, 31, 351–354.

Knowles, M. S., Holton, E. F., & Swanson, R. A. (2015). The Adult Learner: The Definitive Classic in Adult Education and Human Resource Development. Routledge.

Kolb, D. A. (1984). Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development. Prentice Hall.

Lambert, J. (2007). Digital storytelling: Capturing lives, creating community (2nd ed.). Center for Digital Storytelling.

Lave, J., & Wenger, E. (1991). Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation. Cambridge University Press.

Ohler, J. (2008). Digital storytelling in the classroom: New media pathways to literacy, learning, and creativity. Corwin Press.

Petrucco, C., & De Rossi, M. (2009). Narrare con il digital storytelling a scuola e nelle organizzazioni. Carocci.

Robin, B. (2006). The educational uses of digital storytelling. In C. Crawford et al. (Eds.), Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference 2006 (pp. 709–716). AACE.

Wenger, E. (1998). Communities of Practice: Learning, Meaning and Identity. Cambridge University Press.



Close in the Distance
Palermo, Milano, Online

in partenariato con

Rafíþróttasamband Íslands, Reykjavík, Islanda
Sverok, Stoccolma, Svezia

Questa risorsa narrativa è distribuita con licenza Creative Commons Attribuzione – Non commerciale – Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale (CC BY-NC-SA 4.0).

© 2025 – Close in the Distance, Rafíþróttasamband Íslands, Sverok

Adventures are better shared! Un orientamento per educatori e facilitatori nella videogame education
Gamingway!

codice di progetto: 2024-1-IT02-KA210-ADU-000246576

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Co-funded by
the European Union