



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PADOVA

Università degli Studi di Padova

Dipartimento dei Beni Culturali: archeologia, storia dell'arte, del
cinema e della musica

Corso di laurea in DISCIPLINE DELLE ARTI,
DELLA MUSICA E DELLO SPETTACOLO

Estetica dell'intrattenimento. Un'analisi dello
svago nella società contemporanea tra mondo ludico
e videoludico

Relatore:

Prof. ALBERTO GIACOMELLI

Correlatore:

Prof. MARCELLO GHILARDI

Laureando:

OSCAR MUTI

Matricola: 2014014

Indice

<u>Introduzione.....</u>	<u>3</u>
<u>Capitolo 1: Immaginazione, fantasia e creatività.....</u>	<u>4</u>
<u>1.1 Cosa sono l'immaginazione e la fantasia?.....</u>	<u>4</u>
<u>1.2. Il processo immaginativo.....</u>	<u>8</u>
<u>1.3 Che cos'è la creatività?.....</u>	<u>10</u>
<u>Capitolo 2: L'evoluzione dell'industria dell'intrattenimento.....</u>	<u>14</u>
<u>2.1 L'industria dell'intrattenimento infantile.....</u>	<u>15</u>
<u>2.2 L'influenza di Internet e della tecnologia.....</u>	<u>17</u>
<u>2.3. Lettura fisica e lettura digitale.....</u>	<u>20</u>
<u>2.4. L'influenza della rete sul nostro cervello.....</u>	<u>23</u>
<u>Capitolo 3 Gioco e divertimento.....</u>	<u>28</u>
<u>3.1. Generazioni digitali.....</u>	<u>28</u>
<u>3.2. L'importanza del gioco.....</u>	<u>29</u>
<u>3.3 Il gioco nella società contemporanea.....</u>	<u>33</u>
<u>3.4 La verità che sta dietro il gioco.....</u>	<u>36</u>
<u>Capitolo 4 Come il divertimento può provocare dipendenza.....</u>	<u>46</u>
<u>4.1. Cos'è la dipendenza e da dove proviene.....</u>	<u>46</u>
<u>4.2. Come si sviluppa una dipendenza.....</u>	<u>49</u>
<u>4.3 Il fenomeno Hikikomori.....</u>	<u>52</u>
<u>Conclusione.....</u>	<u>55</u>
<u>Bibliografia:.....</u>	<u>56</u>

Introduzione

Ogni persona nel quotidiano ha una fonte di svago e grazie ad essa ha modo di scaricare le proprie tensioni. Come in molti altri casi anche il mondo dell'intrattenimento è in continua evoluzione prediligendo, soprattutto per quanto riguarda le nuove generazioni, un approccio alla tecnologia. La traiettoria di questa evoluzione viene molto criticata principalmente perché siamo in un periodo dove coesistono diverse generazioni: coloro che non hanno mai avuto a che fare con il digitale, coloro che hanno vissuto nell'era pre-digitale ma che hanno poi sviluppato un primo approccio alla tecnologia e, per finire, la nuova generazione, che tuttora è orientata verso la digitalizzazione. In questo insieme di personalità si creano diversi scenari di incomprensioni quando capita di avere un dialogo con qualcuno di un'opinione diversa, impedendo una vera comunicazione degli uni con gli altri. Tra queste diverse tipologie di correnti di pensiero ci sono degli elementi su cui ci si potrebbe fermare e ragionare ma, senza un dialogo civile, non è possibile confrontarsi apertamente su queste tematiche.

L'obiettivo principale è quello di riprendere i diversi punti di vista delle generazioni coesistenti, riunendo alcuni dei loro aspetti critici / positivi.

Per poter discutere di questo tema è opportuno partire da un approccio filosofico che, come primo obiettivo ha quello di definire alcune delle facoltà necessarie per diventare fruitori, e talvolta creatori, in questo settore. I termini a cui sto facendo riferimento sono: immaginazione, fantasia e creatività; parole all'apparenza simili ma con un significato diverso. Questi vocaboli valgono sia se l'intenzione è quella riconducibile ad un'attività creativa, sia se si esaminano coloro che vanno a usufruire di tali prodotti: quando si vuole svagarsi è necessario risvegliare il ragazzino che c'è in se stessi, cercando di divertirsi o rilassarsi nel modo più inerente rispetto all'attività.

Dalla prospettiva filosofica ho poi esteso l'analisi ad una prospettiva storica, con l'intento di ricostruire l'evoluzione dell'industria dell'intrattenimento che, andata di pari passo con lo sviluppo tecnologico, ha avuto una tendenza verso il mondo digitale. Per coloro che sono nati nell'epoca dello sviluppo è facile un'accettazione di come nel contemporaneo la tecnologia viene usata nel contesto dell'intrattenimento; nel caso di quelli che sono vissuti nell'esatto periodo di questa evoluzione, tutto è avvenuto troppo

rapidamente, generando un aspetto maggiormente critico e tendente alla nostalgia. Dalla lettura attraverso un libro cartaceo si è passati ad un testo in formato digitale e, dal giocare all'aperto con i propri amici, si è passati a sentirli in chiamata comodamente da casa, rimanendo a giocare sul divano con i videogiochi.

Ciò ha influenzato diversi aspetti sia correlati alle relazioni sociali, ma anche avuto un impatto a livello mentale. In molti accusano il digitale di tali cambiamenti, è anche vero però che questi soggetti non hanno cercato di comprendere tutto ciò che si cela dentro questa nuova tipologia di realtà virtuale. Lo sviluppo tecnologico ha permesso di rendere visibili determinati disagi sociali che sussistevano anche prima dell'era digitale ma che semplicemente si esprimevano in modalità diverse.

Nell'epoca attuale non si può negare che nella nostra psiche siano avvenuti diversi cambiamenti causati dalle numerose innovazioni che, oltre a semplificarci la vita, hanno alimentato il nostro desiderio di novità. L'essere umano in continua astinenza di nuovi stimoli, rimane in uno stato di perenne ricerca ed insoddisfazione, anche al raggiungimento di obiettivi momentanei essendo ormai importante non tanto il loro conseguimento quanto il procedimento per perseguirli.

Con questa tesi la mia intenzione è quella di riuscire a parlare del mondo dell'intrattenimento, discutendo delle sue origini ed evoluzioni, definendo cosa viene interpretato come tale nella società contemporanea e, per finire, trattando i suoi diversi aspetti positivi e negativi.

Capitolo 1

Immaginazione, fantasia e creatività

1.1 Cosa sono l'immaginazione e la fantasia?

Che cosa si intende con immaginazione e fantasia? Hanno un significato simile e la differenza tra i due termini è molto sottile. Diversi filosofi hanno studiato questo argomento cercando di capire se fossero dipendenti l'una dall'altra, se una delle due fosse secondaria ed in quali aspetti fossero effettivamente differenti. Tuttora non abbiamo una risposta precisa ma diverse interpretazioni.

Secondo la sesta edizione del “*Coincise Oxford Dictionary*” la definizione di immaginazione è la seguente: “Facoltà mentale che forma immagini o concetti di oggetti esterni non presenti ai sensi”¹.

Per Aristotele invece si tratta di un ponte tra sensazione e pensiero che permette di fornire delle immagini non pervenute nel concreto. Utilizzando l'immaginazione noi siamo in grado di pensare a ciò che è assente, irreali o assurdo informando la nostra percezione di ciò che invece è presente, reale e quotidiano. Complessivamente immaginare significa pensare in qualche modo a ciò che non è presente ai propri sensi. Si tratta della capacità di vedere “ciò che può essere” rispetto a “ciò che è”.

La maggior parte degli esperti ritiene che il concetto di immaginazione sia troppo complesso per consentire una semplice definizione. Leslie Stevenson con i suoi studi ha creato un elenco con 12 diversi concetti di immaginazione dividendola in:

- 1) L'abilità di pensare a qualcosa che non è percepito ma che era o sarà reale.
- 2) L'abilità di pensare qualunque cosa possibile da ottenere nel tempo presente.
- 3) La responsabilità di pensare a qualcosa che il soggetto crede essere reale, ma non lo è.

¹ S. Crawford & M. Beaney, *Imagination and Creativity* Open University Worldwide, Milton Keynes 2005, p. 4.

- 4) L'abilità di pensare alle cose che si concepiscono come fittizie, in contrapposizione a ciò che si crede reale, o che si concepisce come possibilmente reale.
- 5) La capacità di trattenere immagini mentali.
- 6) La capacità di pensare a qualsiasi cosa.
- 7) Le operazioni non razionali della mente, quei tipi di funzionamento mentale spiegabili in termini di cause piuttosto che ragioni (es. immaginare che il fumo faccia bene associandolo alle immagini dei film).
- 8) La capacità di formare credenze sulla base della percezione di oggetti tridimensionali che possono non essere nel campo visivo o esserci solo parzialmente.
- 9) La componente sensuale nell'apprezzamento delle opere d'arte o degli oggetti di bellezza naturale senza classificarli in oggetti (stimolato a immaginare).
- 10) La capacità di creare opere d'arte che incoraggino tale apprezzamento sensuale (anche la loro produzione avviene con l'immaginazione).
- 11) La capacità di apprezzare cose che siano espressive o rivelatrici del significato della vita umana. (Ad esempio osservando una catena montuosa possiamo riconoscere il potere della natura e ricollegarlo al nostro potere concettuale e immaginativo che ci permette di realizzare tale pensiero).
- 12) La capacità di creare opere d'arte che esprimano qualcosa di profondo sul significato della vita umana in contrapposizione a prodotti di mera fantasia.²

Non si può parlare di immaginazione senza nominare Kant. Il concetto di immaginazione viene spiegato nella *Critica della ragion pura* e viene distinto da Kant in immaginazione riproduttiva e immaginazione produttiva. La distinzione le due tipologie di immaginazione viene tracciata per la prima volta nella prima edizione della *Deduzione Trascendentale*.

In questa edizione Kant scrive:

L'immaginazione è quindi anche una facoltà di sintesi a priori, per questo le diamo il nome di immaginazione produttiva e in quanto il suo scopo rispetto a tutto il molteplice dell'apparenza non è altro che l'unità necessaria nella loro sintesi. Questa può essere chiamata la funzione trascendentale dell'immaginazione³.

² Cfr L. Stevenson, *Twelve Theories of Human Nature* Oxford University Press (sesta edizione), Oxford 2012.

Secondo questa visione l'immaginazione riproduttiva associa le idee ed è empirica, ma si fonda sull'immaginazione produttiva che è trascendentale. Questo passaggio ha indotto il pensiero che la distinzione tra immaginazione produttiva e riproduttiva coincida con la distinzione tra l'uso trascendentale (oltre l'esperienza) ed empirico (in base all'esperienza) della facoltà.

Con il termine "immaginazione riproduttiva" Kant vuole indicare la memoria. Non usa il termine memoria perché si differenzia dall'immaginazione: la prima tratta di una dimensione passiva del ricordo mentre la seconda di una dimensione attiva. Se il soggetto cerca attivamente di riportare alla mente qualcosa si tratta di utilizzo della memoria, quando cerca di schematizzare utilizza l'immaginazione. Quando l'immaginazione viene usata come schema non è un'immagine. Ciò introduce ad una distinzione tra due diverse funzioni dell'immaginazione: schematizzazione dei concetti puri o empirici e capacità di produrre immagini.

L'immaginazione produttiva non per questo è creatrice [Die produktive aber, ist dennoch darum eben nicht schöpferisch] vale a dire, non è in grado di produrre una rappresentazione sensibile che non sia mai stata data in precedenza alla nostra facoltà di sentire, ma anzi è sempre possibile indicare il materiale [Stoff] di cui si è servita allo scopo. A colui che fra i sette colori non avesse mai visto il rosso, tale sensazione non potrà mai rendersi comprensibile; chi è nato cieco non potrà mai comprendere alcun colore in assoluto; la stessa impossibilità vale per il colore intermedio, che si produce dalla mescolanza di altri due: ad esempio il verde. Il giallo e il blu, mescolati tra loro danno il verde; ma l'immaginazione non potrebbe produrre la minima rappresentazione di questo colore, senza aver visto quegli altri mescolati.⁴

3 I. Kant *Critica della ragion pura* (1781) trad. it a cura di G. Gentile e G. Lombardo-Radice, Economica Laterza, Lombardia 2022, cit. p. 120

4 M. Feyles, *Kant e la fenomenologia dell'immaginazione*, Aesthetica Preprint, Palermo 2022, p. 11

L'immaginazione produttiva non è creatrice dato che non può riprodurre una rappresentazione sensibile che non abbiamo mai ricevuto in precedenza. Se una persona non ha mai visto qualcosa non potrà riprodurla in modo corretto, così come se si vedesse la foto di una pietanza non si potranno immaginare né gli odori né i sapori del cibo. Quando immaginiamo, anche se creiamo cose inesistenti non facciamo emergere le nostre rappresentazioni dal nulla. Per poter immaginare il sapore di un arrosto bisogna avere già assaggiato della carne; le nostre rappresentazioni della fantasia devono ottenere il materiale da un'esperienza precedente. Esiste dunque un'immaginazione produttiva empirica, che è chiaramente distinta dall'immaginazione produttiva trascendentale e che coincide con la riproduzione della fantasia.

Per Kant a partire dalla coppia empirico/trascendentale bisogna distinguere altre 4 forme di immaginazione:

- 1) Immaginazione produttiva pura: immaginazione nel suo uso trascendentale e responsabile della schematizzazione e della sintesi.
- 2) Immaginazione produttiva empirica: fantasia in senso fenomenologico e capacità di riprodurre una percezione precedente.
- 3) Immaginazione riproduttiva pura: dal punto di vista fenomenologico corrisponde alla ritenzione ovvero la capacità della conoscenza di mantenere nel presente l'appena passato (rendendo possibile la costruzione di qualsiasi oggetto sintetico).
- 4) Immaginazione riproduttiva empirica: fondamentale dal punto di vista psicologico, corrisponde alla rievocazione in senso fenomenologico e non dal punto di vista trascendentale.

La differenza tra immaginazione e fantasia viene specificata ulteriormente nel libro *The Language of Imagination* di Alan White ⁵. Nella fantasia noi possiamo immaginare cosa i nostri vicini stiano facendo, ma un'altra persona potrebbe non avere un'immagine dei nostri vicini, dovrebbe quindi crearne una ex novo che non aderirà perfettamente con il soggetto reale. Nonostante in entrambi i casi si cerchi di creare delle immagini, una risulta plausibile mentre l'altra non lo è.

⁵ A.White, *The Language of Imagination*, Blackwell, Cambridge 1990. Riflessione del concetto dell'immaginazione attraverso un'analisi del linguaggio parlato che utilizziamo per immaginare. White esaminerà anche la relazione tra il concetto di immaginazione e altri concetti per capire se in qualche modo siano collegati o i termini si possano identificare tra loro.

Possiamo definire l'immaginazione come qualcosa che ci aiuti a completare delle informazioni non ottenibili con lo scopo di creare un'immagine; se non si hanno informazioni sufficienti sarà molto lontana dalla realtà. La fantasia invece è l'utilizzo di dati già di nostra conoscenza nel tentativo di ricreare nella mente qualcosa che si avvicini molto alla realtà, mentre l'immaginazione implica delle immagini, che devono essere riconducibili a ciò da cui provengono. L'immaginare andando oltre a ciò che può essere copiato come immagine è classificabile come fantasia.

1.2. Il processo immaginativo

Quando noi dobbiamo immaginare qualcosa per esempio quando cerchiamo di descrivere qualcosa agli altri, ci avvaliamo di un processo di immaginazione in cui cerchiamo di rimembrare il più possibile per creare un'immagine mentale in modo tale da facilitarne la descrizione. Se cerchiamo descrivere la nostra casa nei minimi dettagli dobbiamo innanzitutto richiamare a noi stessi l'immagine precisa della casa in modo da comunicare all'interlocutore una descrizione che gli permetta di creare un'immagine di quanto riferito. La nostra mente deve ricostruire un'immagine della facciata e poi una mappa dell'interno. Le immagini generate vengono depositate in ciò che viene definito dagli psicologi come "taccuino visuo-spaziale" dove verranno mantenute per tutto il tempo necessario ad ispezionarne le parti. Occorre un confronto con altri elementi conservati nella nostra memoria come ad esempio la valutazione delle distanze tra i diversi elementi.

Il confronto con il materiale già depositato nella memoria attribuisce all'immagine dei significati derivati dalle emozioni. Un letto matrimoniale può riportare alla mente elementi piacevoli come una relazione o spiacevoli se ricordano un periodo doloroso di malattia. Questo prodotto ed elaborato può essere comunicato attraverso una descrizione verbale o anche un disegno. Spesso è necessario trasformare mentalmente un'immagine: ruotarne le coordinate nella mappa mentale o anche prefigurare una disposizione degli ambienti diversa se si cerca di fare delle modifiche all'appartamento.⁶

6 Cfr G. Wallas, *The Art of Thought*, Harcourt, Brace and Company, New York, 1926 pp. 1-32

La generazione ed elaborazione di immagini può avvenire all'interno di un processo complesso di acquisizione e uso di competenze come ad esempio il senso di orientamento che ci aiuta a ritrovare un percorso e a non perderci in una città poco conosciuta. Le persone con un senso di orientamento sviluppato costruiscono una vera e propria mappa mentale per comprendere le strade di una città o di un quartiere, ispezionandola e muovendosi al suo interno per delineare il percorso più adeguato.

La gestione della nostra immaginazione può essere influenzata dalle emozioni: se una persona si trova in uno stato di agitazione o di ansia da essa deriverà una confusione mentale che ci metterà in difficoltà nella creazione di un'immagine.

Il processo immaginativo però, comporta una particolare forma di rappresentazione della realtà che produce ed elabora un oggetto di conoscenza senza che gli stimoli relativi siano effettivamente presenti nel sistema percettivo.

Come fanno però a nascere e svilupparsi le capacità di creare immagini mentali e come si possono determinarne i contenuti? Jerome Seymour Bruner, famoso psicologo statunitense che ha contribuito allo sviluppo della psicologia dell'educazione, formula la teoria dello sviluppo cognitivo (1964) in cui sottolinea l'emergere sequenziale di tre modi di rappresentazione: esecutiva, iconica e simbolica. Dallo schema delle azioni si passa allo schema spaziale e all'immagine, che si ferma alla "superficie delle cose" ovvero agli aspetti sensoriali degli oggetti, e poi agli aspetti invariati, astratti, simbolici della realtà.

Anche Jean Piaget, fondatore dell'epistemologia genetica (studio sperimentale delle strutture e dei processi cognitivi legati alla costruzione della conoscenza nel corso dello sviluppo) condivide in parte questa distinzione tra rappresentazioni immaginative e rappresentazioni verbali in termini di concreto / astratto ma sottolinea come l'immagine sia essenziale per rappresentare la realtà in termini simbolici: essa forma la base degli schemi mentali su cui si fonda l'intero processo di costituzione della conoscenza. Le immagini codificate dagli stimoli esterni vengono assimilate e integrate negli schemi esistenti ma allo stesso tempo il divario tra i nuovi stimoli e gli schemi precedenti vengono risolti creando nuove immagini e nuovi schemi basandosi su di esse. Dal punto di vista educativo l'immaginazione appare in una prima fase all'età di 18-24 mesi; il secondo momento importante è lo stabilirsi delle immagini anticipatrici (pensiero sotto forma di immagini che anticipano ciò che succederà) a 6-7 anni.

L'immaginazione ha una valenza simbolica, non direttamente legata alla percezione, che consente di riprodurre o anticipare percezioni della realtà esterna.

Sia Bruner che Piaget condividono, con diverse accentuazioni, l'idea che le immagini siano specializzate per le rappresentazioni di oggetti ed eventi concreti. Il linguaggio interno invece è adatto a trattare i problemi astratti.

Secondo un'interpretazione effettuata da qualche decennio, nel corso dello sviluppo si stabilizzerebbe uno stile cognitivo peculiare che porta alcune persone a prediligere rappresentazioni linguistiche o astratte e altre, al contrario, immagini mentali e visualizzazioni. I primi soggetti vengono definiti "verbalizzatori", i secondi "visualizzatori". Piuttosto che dividere le persone in coloro che usano le immagini e quelle che non le usano, è più opportuno chiedersi quanto una persona sia capace di manipolare le immagini nel caso in cui possano essere utili in una situazione o in un contesto specifico ed integrarle con le competenze verbali. La tendenza ad usare sia le verbalizzazioni che le immagini mentali sembra correlata ad una migliore gestione complessiva delle competenze cognitive (i processi e attività mentali che coordinano le nostre conoscenze). La tendenza ad usarne una sola invece può comportare difficoltà quando ci si trova ad effettuare compiti complessi.

1.3 Che cos'è la creatività?

Con il termine "creatività" si intende la capacità di creare, a volte intesa come produzione di qualcosa di nuovo dal nulla. Normalmente si tratta della produzione di qualcosa di nuovo o originale partendo da qualcosa di già esistente. La creatività guida il processo di ogni attività umana, dalle arti alle scienze, alla tecnologia. La creatività è il mezzo attraverso cui ci si può esprimere ed essere quello che siamo. Con la creatività c'è bisogno innanzitutto di un'apertura all'ispirazione, all'inaspettato e all'errore. Nell'idea di creatività sono implicite almeno due aspettative: la prima prediletta dalle linee progettuali e legata ad un avanzamento delle conoscenze, la seconda, esclusa o contrapposta, aperta al caso. È proprio questa apertura a essere stimolante soprattutto nella creazione artistica. L'importanza di mantenere la ricerca aperta al caso e all'errore è presente anche in ambito scientifico-tecnologico. Ciò permette al ricercatore di distinguersi. Procedere artisticamente significa combattere contro il caso come stimolo.

Ciò che nella conoscenza e nel comportamento pratico è fonte di ansia consapevole può e in qualche modo deve divenire in una specializzazione estetica stato d'animo rassicurativo, contropartita dell'ansia, integrazione sentimentale, tale da rendere 'sicura', per così dire, la stessa 'insicurezza', in quanto compresa e dominata mediante un'operazione, anche soltanto soggettiva, di anticipazione e totalizzazione dell'esperienza possibile.⁷

La creatività è l'adattamento all'incompletezza dell'adattamento, e in questo senso è funzionale al progetto. Spesso il processo creativo viene visto solo come un principio universale che serve a creare ciò che sarà quando in realtà la creatività è una facoltà che ci consente di dare la forma al molteplice.

È nell'idea con il fine di ordinare che si può trovare la creatività e la razionalità all'interno di un proprio progetto. In ambito scientifico questa forma di creatività è diffusa e sostenuta dalla progettualità.

Analizzando per esempio la riflessione di Schopenhauer, che distingueva gli artisti non solo per l'abilità tecnica ma anche per la capacità di "perdersi" nell'esperienza del bello e del sublime o di Nietzsche, che considerava le più grandi imprese come creatività e ritrovabili nella poesia tragica dell'antica Grecia attraverso la collaborazione tra lo spirito dionisiaco e lo spirito apollineo, ci possiamo rendere conto che il significato di creatività con il tempo è cambiato.

Nella psicologia contemporanea c'è stato un grande incremento di interesse nel campo della creatività. Questo aumento di interesse scientifico riguardo la creatività è stato uno stimolo per la filosofia e ha dato ai filosofi più recenti una spinta per intraprendere ricerche in questo campo. Alcuni filosofi, purtroppo, nei loro scritti, hanno avuto come tendenza quella di ignorare le ricerche scientifiche, arrivando a dire che la creatività è imprevedibile e che quindi si pone oltre l'ambito della scienza, non concentrandosi sulla ricerca ma sulla critica verso la scienza.

Berys Gaut, un filosofo dei tempi più recenti, nella sua ricerca *Creativity and Imagination*, definisce la creatività in sostenendo che potrebbe sembrare un tipo o modo di creare qualcosa. La creatività implica la realizzazione di qualcosa di originale definibile come nuovo, è una virtù: la virtù esibita più pienamente dal genio.

⁷ D. Cecchi *Art, Imagination and (Technical) Creativity in the Philosophy of Emilio Garroni Aesthetica* Preprint, Palermo 2022, p. 3.

Nel testo cita anche una discussione di Kant in cui egli afferma che l'originalità può essere espressa anche attraverso l'assurdità. Questa affermazione di Kant venne leggermente criticata da Gaut che tenne a precisare la differenza tra assurdità originale e assurdità comunemente accettata, rimanendo comunque d'accordo con l'osservazione inerente il merito. Possedere la creatività non significa possedere i meriti di una scoperta ma essere dotati di originalità. È importante considerare il creativo nella sua complessità come individuo e nella situazione in cui si trova chiamato in causa. Considerare l'idea di genio come creatività incarnata mette in luce alcuni elementi. L'opera del genio è innovativa rispetto ai suoi pari ma allo stesso tempo viene giudicata da persone prive dello stesso pensiero del genio, persone che saranno vittime del salto innovativo prodotto dall'opera. L'opera creativa deve essere rivoluzionaria rispetto alla tradizione ma deve rimanere giudicabile nella sua originalità con metodi obbiettivi.

Ogni progetto espone i limiti delle soluzioni proposte in precedenza e mostra la capacità di innovare dei soggetti proponenti. In alternativa al concetto di genio, si fa avanti l'idea di capacità inventiva.⁸

La creatività è stata definita anche come una “configurazione di tratti caratteristici del soggetto ovvero le molteplici caratteristiche e abilità dell'individuo”.⁹ Non si tratta di una capacità straordinaria degli individui ma di un insieme delle loro competenze che li rendono adatti alla realizzazione di un compito o alla soluzione di un problema. La creatività può anche essere vista come la facoltà della mente di associare e combinare elementi solo lontanamente relazionanti in nuove unità di pensiero. Il comportamento creativo comprende allo stesso tempo invenzione, pianificazione e organizzazione di tutte le attività che nel creativo si manifesterebbero in forma predominante.

Per elaborare qualcosa di definibile come creativo bisogna passare attraverso diverse fasi ed esse si possono raggruppare sotto un unico termine: il processo creativo.

⁸ Cfr. B. Gaut, *The Creation of Art*, Cambridge University Press, Cambridge 2003.

⁹ J.P. Guilford, *Creativity. American Psychologist 5* American Psychological Association, Stati Uniti, 1950, p. 444

Questo termine, definito da Graham Wallas in “The art of Thought” passa per 4 fasi:

- 1) Fase di preparazione: consiste nella raccolta dei dati e nella ricerca di suggerimenti nell’elaborazione.
- 2) Stadio di incubazione: dopo la preparazione il materiale raccolto non è pronto ad essere utilizzato ma deve essere prima elaborato.
- 3) Illuminazione: Durante l’elaborazione ci sarà un momento in cui si avrà un intuizione improvvisa, una soluzione o uno sforzo che contribuisce a fornire idee.
- 4) Verifica: azione necessaria per fare in modo che l’idea possa essere approvata.

Molto spesso si dà per scontato che fantasia e creatività siano la stessa cosa e che la creatività esista grazie all’immaginazione. Gaut nel suo libro definisce l’immaginazione come il pensare a qualcosa senza impegno logico o essenziale, senza dover essere necessariamente vero o falso, esistente o non esistente. La creatività non richiede immaginazione. Ci sono alcuni casi in cui l’atto creativo avviene senza l’intervento dell’immaginazione.

Un atto creativo può essere intenzionale, un sogno invece non può esserlo. Intenzionale però è il ripensamento a ciò che si sogna e questo ripensamento equivale a immaginare. L’atto creativo non è un’azione completamente pianificata in anticipo. La creatività si inventa nel suo farsi ed è fruttuosa proprio se implica scoperta di elementi non convenzionali e pianificati.

Utilizzando il mondo del gioco si possono spiegare altri due aspetti della creatività: l’instaurazione di un regime fra promotore del progetto e fruitore e l’idea che il promotore possa intendere la creatività come creazione di un gioco che coinvolga soggetti esterni al progetto. Il fruitore del progetto si aspetta che il promotore utilizzi le regole del gioco da lui create. Le regole vengono stabilite in modo tale che esse non limitino la libertà del promotore ma la rendano funzionale. Le regole del gioco stabiliscono anche quali soggetti possono essere considerati obbiettivi del progetto e lo spazio di gioco.

Il gioco trasforma coloro che accettano di giocare e la realtà a cui appartengono. Prevede la radicalizzazione della finzione in una realtà preesistente che da un lato mette alla luce la partecipazione dell'immaginazione e dall'altro ci permette di chiarire quanto giocare implichi generare finzioni altamente performative.

L'effetto di trasformazione è un elemento fondamentale utilizzato per ottenere un'innovazione sociale: ci sono progetti che includono elementi volti a generare esperienze soggettive finalizzate ad indurre un cambio nei valori e nelle credenze socialmente condivise. Lo spettatore non è mai passivo, ma deve rispondere generando una riflessione soggettiva.

L'effetto di trasformazione viene prodotto utilizzando come leva le emozioni:

Il piacere estetico, nel quale la coscienza immaginativa si affranca dalla costrizione delle abitudini e degli interessi, consente con ciò all'uomo [...] di aprirsi ad altre esperienze.¹⁰

Affinché l'effetto di trasformazione si realizzi la soggettività deve essere disposta a lasciarsi alterare, produrrà gli effetti premeditati solo se lo spettatore si pone, si dispone e si espone ad essere aperto all'esperienza.

Per ottenere tale predisposizione da parte del fruitore, nella progettazione bisogna comprendere a quale target il prodotto è rivolto. In questo ambito il concetto di creatività prevede un patto tra promotore e fruitore con due azioni complementari: una di estraniamento e l'altra di immedesimazione. Mentre la progettualità richiede uno sforzo immaginativo estremamente complesso e proiettato nel futuro, gli effetti sul fruitore devono però essere immediati affinché il progetto risulti efficace.

¹⁰ H. R. Jauss, *Breve apologia dell'esperienza estetica* Einaudi, Torino 2011, p.42.

Capitolo 2

L'evoluzione dell'industria dell'intrattenimento

L'industria dell'intrattenimento con il passare degli anni ha avuto una continua evoluzione favorita dall'arrivo delle nuove tecnologie. Le conseguenze dello sviluppo tecnologico oltre a facilitare il lavoro hanno permesso a qualunque prodotto di potere raggiungere il proprio pubblico, aprendo le possibilità ad una vasta gamma di nuove opzioni e contribuendo a dare maggior visibilità a marchi, aziende o figure che già erano conosciute, causando la fine di molti brand che non riuscivano a stare al passo con l'innovazione. Le conseguenze dello sviluppo tecnologico hanno avuto effetti rilevanti anche sull'industria dell'intrattenimento.

Per esempio Netflix ha sfruttato lo sviluppo dello streaming online per ottenere maggiore visibilità offrendo dei programmi in esclusiva. Con l'uscita nel 2011 di una nuova serie televisiva, "House of Cards" Netflix si è assicurato di ottenere i diritti di streaming dopo che la trasmissione aveva terminato di essere trasmessa in televisione.

Netflix, per marcare ancor di più la propria rilevanza, decise di far uscire la prima stagione da 13 episodi tutta in un solo colpo ottenendo grande attenzione attraverso l'effetto di stupore. Attualmente Netflix ha il monopolio su molte serie, eliminando così la concorrenza.

L'industria dell'intrattenimento con l'arrivo dell'era digitale ha avuto un enorme incremento di guadagno. Nell'era non digitale i prodotti che venivano venduti avevano un prezzo che dipendeva dalla manodopera e dal materiale mentre con la digitalizzazione le spese di produzione sono scese al minimo. Prendiamo per esempio un libro: il libro prima veniva stampato su fogli di carta ma un altro elemento importante era la copertina, essenziale per dare un valore aggiunto in considerazione del forte impatto che può avere sugli acquirenti.

Con la sua digitalizzazione i costi di produzione si sono ridotti praticamente a zero, questo ha permesso alle case editrici di vendere i libri su e-book a costi molto inferiori.

Le persone sono così incentivate all'acquisto per i prezzi vantaggiosi e i venditori ottengono un ottimo guadagno.

Da tenere in considerazione è anche il target a cui il prodotto punta, con diverse potenzialità di guadagno variabili a seconda di quanto l'acquirente sia disposto a spendere e di quanto facile sia da influenzare. Attualmente il target più promettente è rappresentato dai bambini i quali, essendo facilmente influenzabili sono un'ottima fonte di profitto ma soprattutto, non avendo degli standard, si accontentano di poco, permettendo un grande guadagno con poco investimento.

2.1 L'industria dell'intrattenimento infantile

Allen Kanner, uno psicologo che si è dedicato allo studio dei bambini e fondatore del gruppo nazionale "campaign for a commercial-free childhood" definisce i più giovani come un target per le industrie, senza alcun tipo di difese e all'oscuro di ciò che le gestisce. Con il passare del tempo il digitale ha avuto il sopravvento poiché permetteva al bambino di divertirsi assecondando le loro preferenze e contemporaneamente dando ai genitori del tempo libero in cui non controllare i figli.

Tra gli adulti si sono create due correnti di pensiero: una che difendeva i prodotti dedicati a un pubblico infantile definendoli utili a scopo formativo ed un ottimo mezzo per ottenere delle nozioni attraverso al divertimento, l'altra che invece era contraria definendo tali prodotti come mezzi per ottenere un guadagno in grado di rendere i bambini dipendenti e influenzandone in maniera limitante la creatività.

Durante il periodo di apprendimento, essi tendono a prendere come esempio il contenuto di ciò che viene mostrato loro attraverso, per esempio, la televisione e i video. L'elevata esposizione a un determinato tipo di contenuti può portare svariati effetti negativi tra cui un comportamento più violento o di generare, come è successo soprattutto in America, problemi di obesità.

Secondo molti interpreti e studi, il modo migliore per fare apprendere un bambino è attraverso il lavoro pratico. Può essere in grado di apprendere anche attraverso lo studio o la visione ma con la praticità riesce ad imparare più velocemente e meglio.¹¹

¹¹ Cfr G. Matthews, *The Philosophy of Childhood*, Oxford University Press, Oxford, 2014.

Vi sono alcune proposte di intrattenimento che, lungi dall'essere nocive, hanno l'obiettivo di ispirare il bambino a usare la manualità, instillandogli la voglia di sperimentale.

Uno di questi esempi è costituito da "Art Attack"¹², un programma televisivo tuttora molto conosciuto e riconosciuto positivamente da tutti, esempio eccezionale di come si possa unire intrattenimento, creatività e insegnamento. Attraverso diversi progetti e alcune tecniche che venivano insegnate, i bambini ottenevano un repertorio di conoscenze che potevano usare per dare vita anche a progetti ulteriori rispetto a quelli proposti dalla trasmissione.

Questa tipologia di contenuti purtroppo, con il passare del tempo, sta svanendo, i bambini del giorno d'oggi, abituati fin dalla nascita a standard diversi di intrattenimento, trovano molto spesso alcuni tipi di svago "troppo all'antica", per questo tendono a prediligere una tipologia di intrattenimento passiva, che non gli consente di sfruttare a pieno le loro capacità mnemoniche e creative.

2.2 L'influenza di Internet e della tecnologia

Anni fa le persone usavano il tempo libero per leggere tranquillamente un libro. Nel periodo attuale leggere un libro spesso non è più considerato come uno svago. Prima risultava semplice concentrarsi su un libro e rimanerne immerso, oggi a causa del tempo trascorso in internet, facciamo fatica a mantenere la concentrazione su un singolo soggetto. Essendo la rete un medium multiuso con molti vantaggi tra i quali l'accesso abbondante a un'enorme quantità di informazioni, essa produce un'influenza sul fruitore modellandone il modo di pensare. Nel 2008 è stato effettuato uno studio per verificare gli effetti di internet sui giovani. Attraverso svariate interviste è emerso che i giovani non leggevano più, ma quando avevano bisogno di informazioni andavano a cercarle in rete. Ormai la rete è diventata essenziale, non solo per la vita sociale e quotidiana ma anche per il nostro lavoro e per lo studio.

¹² Programma televisivo del 1998 condotto da Giovanni Muciaccia. In questo programma venivano utilizzati dei materiali comuni e strumenti disponibili a tutti per creare degli oggetti che potevano avere utilizzi nella vita quotidiana e insegnate tecniche semplici per il disegno.

Harvey Karp, famoso pediatra Americano specializzato nello sviluppo infantile, sostiene che noi per ottenere le ricchezze della rete stiamo barattando il “nostro vecchio processo di pensiero lineare” in cambio di un nuovo tipo di mentalità che prende e distribuisce le informazioni a piccoli scatti, sempre più velocemente.

Karp nasce nel 1959 entrando a far parte di quella che viene definita come “Generazione C”, essendo così testimone di un passaggio dalla “Giovinezza Analogica” al “Età adulta Digitale”.

Con la nascita della Apple Computer nel 1977 nasce anche il Time Sharing System, una versione primitiva della rete che consentiva alle persone di usarla per più computer simultaneamente. Nel 1986 i computer avevano iniziato a far parte della vita di Karp ed erano visti come strumenti in grado di fare qualunque cosa gli si chiedesse. Con l'avvento di internet tutto cambiò drasticamente, arrivarono i primi social network e più ci si abituava ad utilizzare i servizi della rete, più se ne diventava dipendenti. Anche rimanendone lontani la persona si sentiva comunque collegata, come se il cervello richiedesse di rimanere connesso.

Grazie agli studi di Sigmund Freud noi sappiamo che il nostro cervello è dotato di un'enorme flessibilità mentale ed è in grado di trasformare molte attività in abitudini. Attraverso i suoi studi era arrivato a ipotizzare che il cervello fosse costituito da molte cellule separate.

Questa affermazione era totalmente in disaccordo con le teorie scientifiche dominanti di quel tempo, così Freud abbandonò la sua carriera da ricercatore, diventando uno psicoanalista di attività privata. Studi successivi avvalorarono le sue teorie e nel XX secolo neuroscienziati e psicologi si resero conto della complessità del cervello umano. Scoprirono che all'interno del nostro cranio ci sono cento miliardi di neuroni, legati a milioni di miliardi di sinapsi in una rete di circuiti. Il cervello può costruire nuovi circuiti che vanno a sostituire quelli scomparsi e rafforzare quelli esistenti in caso di loro indebolimento. Quando sacrifichiamo delle facoltà mentali dobbiamo considerare che esse possono essere altrettanto preziose, se non addirittura più rilevanti, in confronto a quelle che otteniamo.

La tecnologia, nata per rispondere alle necessità dall'uomo è un'espressione della sua volontà. Le tecnologie possono essere divise in 4 categorie:

- Tecnologie create con lo scopo di facilitarci dei compiti, fornendoci forza lavoro extra o precisione. Fanno parte di questa categoria mezzi come l'aratro o anche oggetti come l'ago.
- Strumenti con lo scopo di amplificare o estendere la portata dei nostri sensi come il microscopio o l'amplificatore
- Tecnologie come la cisterna o la pillola anticoncezionale, che ci aiutano a modificare la natura per assecondare le nostre necessità o desideri.
- Strumenti che usiamo per ampliare o rafforzare le nostre facoltà mentali come l'orologio o i libri.

Le tecnologie intellettuali, quando diventano di uso comune, spesso favoriscono nuovi modi di pensare. Ogni tecnologia incarna un'etica intellettuale in cui la mente umana lavora o dovrebbe lavorare. L'etica intellettuale di una tecnologia è raramente riconosciuta dai suoi inventori e utenti, è l'etica intellettuale di un'invenzione però ad avere l'impatto più profondo su di noi. Con il termine "etica intellettuale" si intende il messaggio che un medium o un altro strumento trasmette alle menti e alla cultura dei suoi utenti. Per secoli gli storici e i filosofi hanno continuato a ricostruire e a discutere del ruolo della tecnologia, alcuni hanno seguito la corrente di pensiero del "Determinismo tecnologico" ideata da Thorstein Bunde Veblen, noto economista e sociologo statunitense. Thorstein era uno dei principali esponenti dell'istituzionalismo economico (corrente di pensiero che si contrappone al formalismo deduttivo del ragionamento, prevalente nella scienza economica) secondo cui il progresso tecnologico è stato il fattore principale nell'influenzare l'umanità. All'altra estremità troviamo i seguaci dello "Strumentalismo" che minimizzavano il potere della tecnologia, ritenendo i suoi dispositivi semplici manufatti neurali, totalmente asserviti ai desideri consapevoli dei loro utilizzatori. Molte persone sono dalla parte della teoria dello strumentalismo e pensano che essere controllati dalla tecnologia sia inconcepibile.

Entrambe le fazioni dispongono di buone argomentazioni e teorie. Se ci si limita a considerare una particolare tecnologia in un determinato momento storico, sembra prevalere la visione degli strumentalisti, secondo i quali i dispositivi che utilizziamo sono sotto il nostro controllo: ogni giorno ciascuno di noi prende decisioni consapevoli su quali strumenti usare e come usarli. Se invece si parte da una visione storica e sociale più ampia, le affermazioni dei deterministi sembrano guadagnare credibilità. È difficile credere che sia stata la nostra volontà a farci utilizzare le mappe o gli orologi ed è ancora più difficile aver accettato la miriade di effetti collaterali di queste tecnologie, tra cui molti totalmente imprevedibili. Anche se raramente ce ne rendiamo conto, molte delle nostre abitudini quotidiane seguono degli schemi stabiliti dalle tecnologie, entrate in uso molto prima della nostra nascita. Il progresso ha una logica propria e non sempre conforme alle intenzioni o ai desideri dei produttori e degli utenti di quelle tecnologie. Il conflitto fra deterministi e strumentalisti non si risolverà mai ma entrambi sono concordi nel ritenere che il progresso tecnologico ha segnato una svolta nella storia.

Nel corso dei millenni il modo in cui gli uomini pensano e agiscono è mutato drasticamente. Herbert George Wells, famoso scrittore diventato molto popolare nel '900, sostiene che la vita sociale e le abitudini sono cambiate completamente, hanno subito sconvolgimenti e regressioni e che attraverso ciò che facciamo e come lo facciamo, influenziamo il funzionamento dei nostri cervelli.

Il nostro processo di adattamento mentale e sociale alle nuove tecnologie si rispecchia nel cambiamento delle metafore che usiamo per descrivere e spiegare il funzionamento di vari eventi naturali. Alcune tecnologie agiscono sul linguaggio in modo più diretto alterando il modo in cui parliamo e ascoltiamo, leggiamo, scriviamo. Se consideriamo che il linguaggio è il principale veicolo del pensiero cosciente, possiamo facilmente osservare quanto le tecnologie, che sono in grado di ristrutturare il linguaggio medesimo, siano in grado di esercitare un enorme influsso sulla nostra vita. Il linguaggio in quanto tale non è tecnologia ma leggere e scrivere sono dei gesti innaturali resi possibili dallo sviluppo dell'alfabeto e da altre tecnologie.

Dalla prima macchina creata per elaborare informazioni, ossia dal torchio topografico di Gutenberg, si giunge, con un ampio balzo storico, ai primi siti web, costruiti interamente da simboli topografici. Fu solo dopo un certo periodo che gli editori di riviste e giornali capirono che potevano inserire nel web grandi quantità di

testi, pubblicando così articoli nei loro siti. Con la riduzione dei costi di memoria e di banda diventò possibile anche inserire nei siti web delle foto o dei disegni che inizialmente erano in bianco e nero e a bassa risoluzione. Con l'evoluzione della rete le immagini divennero a colori e con una qualità migliore. Il web iniziò anche a sostituire gli strumenti tradizionali per l'elaborazione del suono come le radio. Con l'introduzione dei video essi scorrevano all'interno di piccole finestre dei browser e inizialmente non erano di buona qualità. Nel giro di pochi anni cominciarono a girare in rete elaborati giochi tridimensionali, film ad alta definizione e programmi televisivi. Un'altra innovazione che cambiò l'utilizzo del web riguarda le video-chiamate, diffuse grazie a Skype.¹³

2.3. Lettura fisica e lettura digitale

Uno degli aspetti più importanti di internet è la direzionalità: possiamo usare la rete sia per mandare che ricevere messaggi, per scaricare informazioni online, effettuare ordini, tracciarli o anche visualizzare i prodotti utilizzando vari cataloghi. È un mezzo usato sia per diffondere le proprie creazioni e concetti che per produrne altri attraverso la modifica di creazioni altrui. L'aumento del tempo trascorso in rete ha determinato più che una diminuzione del tempo passato davanti al televisore una diminuzione drastica del tempo destinato alla lettura. Stiamo rimpiazzando sempre di più il testo scritto sulla carta con il testo in formato digitale. Le diverse tecnologie si sono evolute con il passare del tempo e i libri, che non possono ospitare suoni o immagini in movimento, cominciano a venir meno. Alcune vecchie tecnologie invece continuano ad avere un loro utilizzo, perdendo però forza economica e culturale.

Sono le nuove tecnologie che, oltre a governare la produzione ed il consumo, guidano il comportamento del pubblico e danno forma alle percezioni della gente.

Nonostante una pagina di testo online possa sembrare simile ad una pagina di testo su carta, le azioni fisiche effettuate sono diverse: la sensazione data dallo sfogliare un libro è differente rispetto a quella che si ottiene con la lettura effettuata attraverso uno schermo. La lettura, oltre a essere visiva è anche tattile.

¹³ Cfr. N. Carr, *Internet ci rende stupidi? Come la rete sta cambiando il nostro cervello* Raffaello Cortina Editore, Milano, 2011.

Il passaggio dalla carta allo schermo non cambia solo il modo in cui ci orientiamo in un testo scritto, ma influenza anche l'attenzione che gli dedichiamo e la profondità della nostra immersione al suo interno. I link sono una variazione delle allusioni e delle citazioni e l'effetto che possono avere sul lettore è ben diverso. Non si limitano solo ad indicarci le opere collegate ma spingono il nostro interesse verso di loro indirizzando la nostra attenzione a più testi anzi che ad uno solo: sono appositamente creati per catturare la nostra attenzione. Con l'utilizzo dei link è più facile muoversi tra i documenti digitali rispetto alla consultazione di quelli fisici. Combinando diversi tipi di informazioni su un unico schermo con la rete si riesce ad attingere a diversi livelli di informazione, riuscendo così a spezzettarne il contenuto. È perciò possibile svolgere un approfondimento utilizzando meno energie grazie ai vari stimoli costituiti dalle proposte di argomenti correlati: vengono fornite all'utente delle risposte senza che esso debba fermarsi. Tralasciando le domande è possibile evitare ulteriori riflessioni.

Più la rete si espande più gli altri media si contraggono. Gli effetti più visibili sono nel settore dei giornali che si trovano a fronteggiare una situazione molto complicata. Un numero sempre maggiore di lettori e inserzionisti pubblicitari sceglie la rete come strumento di comunicazione preferito. Il calo nella lettura dei quotidiani è in corso da decenni, da quando la radio e la TV hanno cominciato a occupare maggiormente il tempo libero. Internet ha accelerato questa tendenza, le società dei media devono adattarsi alle nuove aspettative di utenti ormai in piena sintonia con i contenuti del web. Gli operatori dei media stanno rimodellando i loro prodotti per farli somigliare sempre più a ciò che gli utenti cercano in Internet. Mentre nell'era primordiale di Internet la pubblicazione era ispirata a quella cartacea, oggi si tende a seguire la direzione opposta. Giornali e riviste stanno cambiando la loro grafica in maniera molto drastica. Alcune riviste avendo compreso che competere col web sul suo stesso terreno significa partire svantaggiati, hanno capovolto le proprie strategie e sono tornate a un'impostazione grafica più semplice e ordinata.

Anche le biblioteche stanno cambiando per rimanere al passo coi tempi e aggiungendo nuove dotazioni. Solo le biblioteche più piccole sono rimaste indietro mentre la maggior parte ha ormai dei computer collegati ad internet in modo tale che i clienti possano consultarli, continuando ad usare la biblioteca come ambiente per lo studio. Il maggiore vantaggio che differenzia gli e-book dai libri cartacei, come detto in precedenza, riguarda i vantaggi economici sia per la produzione che per l'acquisto.

Molto popolare nella nostra epoca è “Kindle” che, disponendo dell’accesso a internet, dà la possibilità di acquistare i libri online direttamente attraverso Amazon.

Steven Johnson, famoso scrittore, comprese che il passaggio dal libro al regno del digitale non sarebbe consistito nella semplice questione di sostituire i pixel all’inchostro, ma che avrebbe profondamente cambiato il modo in cui leggiamo, scriviamo e vendiamo libri. Quel dispositivo digitale lo riempiva di preoccupazione: “Temo che una delle grandi gioie della lettura dei libri sarà compromessa.“. Quando un libro stampato viene trasferito su un dispositivo elettronico collegato a internet diventa qualcosa di molto simile a un sito Web, ovvero risulta pieno di distrazioni. Il libro perde i margini e si dissolve nelle vaste acque di internet.

I cambiamenti nella lettura porteranno anche cambiamenti nello stile di scrittura: gli autori e gli editori dovranno adattarsi alle nuove abitudini e aspettative dei lettori. Più i lettori arriveranno ai libri attraverso le ricerche online nel testo, più gli autori si troveranno a fronteggiare maggiori pressioni per adeguare le proprie parole alle esigenze dei motori di ricerca. Anche la natura provvisoria del testo digitale influenzerà gli stili di scrittura: mentre un libro stampato è un oggetto finito, un testo elettronico è effimero poiché la sua pubblicazione nel mercato digitale lo rende, a tempo indeterminato, soggetto ad un continuo processo di revisioni.¹⁴

2.4. L’influenza della rete sul nostro cervello

Decine di studi di psicologi, neurobiologi, e altrettante decine di educatori e progettisti del web arrivano alla stessa conclusione: quando siamo online entriamo in un ambiente che favorisce la lettura rapida, il pensiero distratto e affrettato e l’apprendimento superficiale. Nel corso di una giornata passiamo molto tempo online (mediamente più di 2 ore) e in questo tempo abbiamo la tendenza a ripetere in continuazione azioni uguali o simili tra loro, a grande velocità. Mentre compiamo questi movimenti la rete fa arrivare un continuo flusso di stimoli alle nostre cortecce visive, somatosensoriali ed auditive.

¹⁴ Cfr. N. Carr, *Internet ci rende stupidi? Come la rete sta cambiando il nostro cervello* Raffaello Cortina Editore, Milano, 2011.

Internet è anche un sistema veloce per fornire risposte e ricompense, questi cosiddetti “rinforzi positivi” in termini psicologici incoraggiano la ripetizione di azioni fisiche e mentali: quando clicchiamo su un link troviamo qualcosa di nuovo da guardare e valutare. Ciò ci trasforma anche in cavie da laboratorio che continuamente schiacciano per ricevere minuscole pillole di nutrimento sociale o intellettuale. La rete controlla la nostra attenzione molto di più rispetto alla radio, alla televisione o ai giornali. Quando siamo online spesso ci dimentichiamo di quello che succede intorno a noi. Il mondo reale si allontana sempre di più mentre noi rimaniamo a elaborare quel flusso continuo di stimoli e l’interattività della rete contribuisce ad amplificare questo effetto.

Siccome spesso usiamo internet in un contesto sociale (per conversare con amici o colleghi, per creare profili personali, per diffondere i nostri pensieri attraverso dei post o degli aggiornamenti del nostro profilo) siamo esposti continuamente, sempre in gioco e a rischio. L'auto-consapevolezza, e a volte anche la paura derivata delle nostre azioni sul web, ci rende sempre più emotivamente coinvolti nel medium stesso.

Internet è in grado di provocare cambiamenti fondamentali nella struttura mentale che non possiamo definire solo come lievi alterazioni. Il nostro cervello viene modificato in modo sostanziale, fisicamente e funzionalmente, ogni volta che apprendiamo una nuova competenza o sviluppiamo una nuova abilità. I ricercatori hanno scoperto che le persone, quando effettuano ricerche in internet, esibiscono una configurazione di attività celebrale diversa rispetto a quella che si ha durante la lettura di un testo o di un libro. I lettori di libri mostrano una grande attività nelle regioni che gestiscono il linguaggio, la memoria e l'elaborazione di stimoli visivi ma non ne manifestano nelle zone dedicate alla risoluzione dei problemi, che si attivano invece negli utenti che esplorano il digitale per le loro ricerche. Per questo motivo la rete ha anche degli effetti positivi soprattutto sugli anziani: aiuta a mantenere la mente in esercizio, coinvolgendo un gran numero di funzioni cerebrali e provoca una stimolazione mentale maggiore rispetto alla lettura dei libri.

Tutto ciò che acquisiamo consciamente o inconsciamente viene conservato come ricordo a lungo termine e può rimanere nel nostro cervello per qualche giorno, svariati anni o anche tutta la vita. Esiste un particolare tipo di memoria a breve termine denominata “memoria da lavoro”.

Diversamente dalla memoria a lungo termine, che ha una capienza piuttosto ampia, quella da lavoro è in grado di contenere solo una piccola quantità di informazioni. L'informazione che in ogni istante fluisce in questo tipo di memoria viene chiamata "Carico Cognitivo" e quando quest'ultimo eccede la capacità della mente di archiviare ed elaborare dati non saremo in grado di assorbire nuove informazioni: la capacità di apprendimento ne risente e la nostra comprensione rimane superficiale. La capacità della rete di mostrare eventi e spedire automaticamente messaggi è uno dei suoi punti di forza. Noi vogliamo essere interrotti dato che ogni informazione ce ne può portare un'altra, altrettanto preziosa. Disattivare questi avvisi significa rischiare di sentirsi tagliati fuori o rimanere socialmente isolati.

Ci sono molte cause possibili del sovraccarico cognitivo, John Sweller, nel formulare la teoria del carico cognitivo, suggerisce che l'apprendimento si diversifica meglio in condizioni che si allineano all'architettura cognitiva umana. Sebbene tale architettura non la si conosca con precisione è possibile distinguerla attraverso la ricerca sperimentale. Poiché la memoria da lavoro ha una capacità limitata, i metodi di istruzione devono evitare di sovraccaricarla con attività aggiuntive che non contribuiscono direttamente all'apprendimento. I contenuti della memoria a lungo termine sono sofisticate strutture che ci permettono di percepire, pensare e risolvere problemi. Queste strutture chiamate "schemi" ci consentono di trattare diversi elementi come se fossero uno solo. Gli schemi sono dunque le strutture cognitive che costituiscono la base della conoscenza. L'apprendimento richiede un cambiamento delle strutture schematiche della memoria a lungo termine che viene dimostrato attraverso il rendimento, che è progressivo. Mano a mano che si familiarizza con il materiale il rendimento aumenta e le caratteristiche ad esso associate mutano affinché la memoria possa gestirle in modo più efficace. Durante l'apprendimento le informazioni devono essere mantenute nella memoria da lavoro finché esse non vengono sufficientemente elaborate per passare nella memoria a lungo termine. La capacità della memoria da lavoro è molto limitata. Quando si presentano troppe informazioni insieme, ci saturiamo e ne perdiamo una buona parte.

Navigare nel web richiede una forma di multitasking mentale particolarmente intenso. Oltre a riempire la nostra memoria da lavoro di informazioni vengono imposti "costi di commutazione" ai nostri processi cognitivi.

Ogni volta che spostiamo la nostra attenzione il cervello si deve orientare di nuovo, mettendo ulteriormente alla prova le nostre risorse mentali.

Nel 2006 Jakob Nielsen, consulente di design per siti Web, pubblicò uno studio sugli utenti di internet basato sulle tecnologie di analisi dei movimenti oculari. Analizzando i dati Nielsen scoprì che con l'aumento delle parole in una pagina aumenta anche il tempo che il visitatore trascorre al suo interno. Per ogni 100 parole supplementari l'utente medio passa solo 4,4 secondi. La maggior parte del Web viene vista per 10 secondi o anche meno. Lo sguardo degli utenti sembra disegnare una sorta di "F" sullo schermo, muovendosi da prima orizzontalmente per poi scendere verticalmente. Questa "F" verrà da lui associata al significato di Fast. Secondo Nielsen gli utenti in realtà non leggono. I siti Web raccolgono periodicamente dati sul comportamento dei visitatori e queste statistiche rivelano quanto rapidamente saltiamo da una pagina all'altra quando siamo online. Questo comportamento lo abbiamo sempre avuto, con l'avvento di internet è stato solo accentuato. Da sempre ci è capitato di leggere rapidamente quando si tratta di riviste o libri per coglierne l'essenziale e decidere se meritano una lettura più accurata.

La ricerca sul Web e il "browsing" rafforzano le nostre funzioni cerebrali legate alla risoluzione rapida di problemi, in particolari quelli che implicano il riconoscimento di schemi in una confusione di dati. Attraverso la valutazione ripetitiva di link, titoli, brani di testo e immagini, diventiamo più abili nel distinguere velocemente fra elementi informativi contrastanti. Esiste la possibilità che il tipo di ginnastica mentale cui ci dedichiamo online porti ad una lieve espansione della capacità della memoria da lavoro, aiutandoci a diventare più abili nella nostra attività di ricerca. I benefici pratici dell'uso del Web sono innumerevoli, la rete ci garantisce un accesso istantaneo a una vasta biblioteca di informazioni e ci rende semplice la selezione al suo interno per trovare ciò che soddisfa i nostri scopi immediati.

Platone, attraverso il personaggio di Socrate nel "Menone", aveva anticipato un problema che sarebbe stato poi riscontrato in futuro inerente la memoria. Menone cerca di sottrarsi alla domanda di Socrate sostenendo che il suo interlocutore avrà ricevuto già una risposta approssimata dal sofista Giorgia. Socrate affermando di non avere molta memoria chiede a Menone di ricordargli quanto detto. ¹⁵

15 <https://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=urn:cts:greekLit:tlg0059.tlg024.perseus-eng1:71d>

A prima vista sembra che Socrate si riferisca alla memoria come conservazione meccanica delle informazioni e dia per scontato che un allievo come Menone non possa che ripetere quanto dice il maestro. In una cultura orale, che tramandava sé stessa solo grazie ai ricordi delle persone, la memoria era talmente importante che il sapere e il ricordare potevano essere considerati sinonimi. Una volta conclusa la lettura, dopo un'attenta analisi, possiamo notare che Socrate identifica il sapere come una forma di ricordo completamente diverso rispetto quello letterale. Quando si diffuse l'abitudine di scrivere i propri pensieri e leggere quelli degli altri, la gente cominciò a dipendere molto meno dai ricordi. Quello che un tempo andava tenuto a mente ora poteva essere inciso su tavolette o scritto su rotoli. Le persone cominciarono a richiamare le cose servendosi di altri mezzi. Con la diffusione della stampa, l'espansione dell'editoria e dell'alfabetizzazione la fiducia nella memoria personale diminuì ancora. I libri e i giornali andarono a integrare il magazzino biologico di dati del cervello. La gente non doveva più ricordare tutto, bastava cercare. La paura di Socrate era che la scrittura potesse indebolire la memoria.

Alcune teorie del XIX secolo sostenevano l'opposto: secondo questi studi i libri si aggiungono alla memoria. Già Erasmo da Rotterdam (1466- 1536) era sostenitore di questa tesi, sottolineando la relazione stretta tra lettura e memoria, considerata come qualcosa da costruire ex novo. Dalla metà del XX secolo la memorizzazione cominciò a diminuire. L'introduzione nel secolo scorso di nuovi media per l'archiviazione e la registrazione di audiocassette, videocassette, microfilm, fotocopie, calcolatori, lettori ecc., ampliò significativamente la portata e la disponibilità della "memoria artificiale". Affidare l'informazione alla mente individuale di ognuno sembrava sempre meno essenziale. L'avvento di Internet portò ad un ulteriore cambiamento nel modo in cui consideriamo non soltanto la memorizzazione ma la memoria stessa. La rete ben presto cominciò a essere vista come una sostituzione, e non soltanto un'integrazione, della memoria personale.

Don Tapscott, saggista esperto di tecnologia, sostiene che essendo ormai qualunque tipologia di informazione disponibile attraverso un semplice click su Google, memorizzare lunghi brani o fatti storici è obsoleto. La memorizzazione viene ritenuta una perdita di tempo.

Sin dalla fine del XIX secolo i neurologi e gli psicologi sostenevano che nel nostro cervello ci sono diverse tipologie di memoria. Tra di esse ci sono i ricordi, suddivisi successivamente in due tipi: i “ricordi primari”, che svaniscono dalla mente dopo l’evento che li ha suscitati, e i “ricordi secondari”, che il cervello può mantenere per un periodo indefinito. La chiave per il consolidamento dei ricordi è l’attenzione: più è elevata, più il ricordo rimarrà nella nostra memoria.

Più usiamo il Web, più alleniamo il cervello ad essere distratto, a trattare l’informazione in modo più rapido ed efficiente ma senza particolare attenzione. Ciò spiega perché molti di noi trovano difficile concentrarsi anche se allontanati dal computer. I nostri cervelli diventano abili a dimenticare e inabili a ricordare.

Rispetto agli animali gli esseri umani hanno la capacità di dominare la propria attenzione. Quando deleghiamo ad altri il suo controllo lo facciamo a nostro rischio e pericolo.¹⁶

¹⁶ Cfr J. Nielsen, H. Loranger, *Web Usability 2.0 - L'usabilità che conta Volume 1* trad. it. a cura di W. Vannini, Apogeo, Milano, 2006.

Capitolo 3

Gioco e divertimento

3.1. Generazioni digitali

Oggigiorno si parla molto del concetto di “nativo digitale”. Con questo termine non intendiamo “alfabetizzato digitale” dato che quest'ultimo si riferisce a chi ha adeguate conoscenze cognitive per usare direttamente le tecnologie. Chi a tre anni riesce a tenere in mano il telefonino non vuol dire che possa essere in grado di gestirlo. Diversi studi dimostrano che la differenza tra ragazzi nell'uso delle tecnologie non dipende dall'età ma dal background: chi ha uno stile di vita sia moralmente che socialmente disagiato tende ad un uso più superficiale del mezzo, chi proviene da contesti più agiati ne fa uso più consapevole, per meglio conoscere il mondo.

La complessità della situazione aumenta ancor più quando ci si riferisce a diverse generazioni. Ciò che per un soggetto può essere importante, può non esserlo per figli, studenti, genitori, insegnanti o altre figure. Quello che alcune persone giudicano come intrattenimento per altre può sembrare superficiale. Ciò che appassiona i giovani (vari influencer, ossessioni per video e youtuber ecc.) alle generazioni precedenti appare quasi completamente incomprensibile. Mentre gli adulti attuali giudicano i consumi mediali dei giovani bisogna ricordare quali erano le loro condizioni quando erano loro stessi ad essere “la nuova generazione”.

Le nuove generazioni sono considerate da sempre come superficiali, da sempre incomprese. Il distacco tra adulti e giovani viene ulteriormente amplificato dal rapporto con la tecnologia che di generazione in generazione muta molto velocemente. Molto spesso capita che gli adulti che rimangono molto a contatto con i giovani, per cercare di avvicinarsi a loro, restino “giovani” di carattere, degli eterni adolescenti.

Questo tipo di problemi esisteva anche nell'antichità e lo possiamo dedurre già dagli scritti di Platone:

un maestro ha paura degli allievi e li lusinga, gli allievi dal canto loro fanno poco conto sia dei maestri sia dei pedagoghi; insomma, i giovani si mettono alla pari dei più anziani e li contestano a parole e a fatti, mentre i vecchi, abbassandosi al livello dei giovani, si riempiono di facezie e smancerie, imitando i giovani per non sembrare spiacevoli e dispotici.¹⁷

L'esperienza della crescita avviene abitualmente per rottura: c'è un momento nel quale ognuno di noi si allontana dagli ideali, dagli insegnamenti e dai capisaldi dei propri genitori e maestri. L'impatto della tecnologia su i rapporti intergenerazionali si sviluppa a diversi livelli. Pensiamo ad esempio agli adulti che oggi devono controllare l'accesso dei contenuti da parte dei figli più piccoli. Molto spesso i genitori utilizzano il parental control: un mezzo tramite il quale le aziende gestiscono al loro posto il contenuto da mostrare ai bambini.

In questo periodo la situazione maggiormente diffusa è quella di figli digitali con genitori analogici. Per questioni anagrafiche molti genitori conoscono poco la rete: spesso utilizzano per lavoro la posta elettronica e altri servizi basilari. Hanno una scarsa propensione ad usare i social o li usano in maniera molto approssimativa, ritenendoli una perdita di tempo.

Usualmente accade che siano proprio loro a farne l'utilizzo peggiore, inviando ad esempio un messaggio o una foto in una chat sbagliata. Molto spesso i genitori ricevono consigli dai figli nell'utilizzo del digitale che, essendo ormai parte del nostro quotidiano fa proiettare, nello sguardo dei ragazzi, l'incapacità nella tecnologia come inaffidabilità anche per questioni che riguardano la nostra vita.

Per quanto riguarda i genitori provenienti dalla prima era digitale ci sarà un tipo di confronto differente ma non privo di problemi. La prima generazione del digitale avrà dei gusti diversi rispetto alla generazione successiva, saranno entrambe digitali ma in modo diverso. Il Web è un luogo destinato alle relazioni e non un semplice mezzo, è come la vita: non si impara a vivere solo attraverso le spiegazioni o grazie a delle regole ma attraverso a delle esperienze e degli esempi.

¹⁷ Platone, *Repubblica libro VIII*, cit. in B. Mastroianni, V. Gheno, *Tienilo acceso. Posta, commenta, condividi senza spegnere il cervello* Longanesi, Milano 2018, p. 46

3.2. L'importanza del gioco

Il gioco è più antico della cultura: la cultura è qualcosa di cui dispone solo l'essere umano e che si è accumulata nel tempo, il gioco è esistito da sempre e anche gli animali non hanno dovuto aspettare gli insegnamenti dell'uomo.

Tuttora l'essere umano non ha raggiunto un'idea di gioco unica e precisa, ne esistono diverse forme e il loro sviluppo è molto articolato. Anche nelle sue modalità più semplici il gioco non è un semplice fenomeno fisiologico o un riflesso psicologico. Nel gioco c'è qualcosa "in gioco" che trascende i bisogni immediati e che conferisce un significato all'azione. Il significato del gioco stesso non implica solo qualcosa di materiale ma ha un altro tipo di valore aggiunto. Per alcuni interpreti l'origine e i fondamenti del gioco sono stati definiti come una scarica sovrabbondante di energia vitale mentre per altri viene considerato come l'appagamento di qualche istinto o un semplice bisogno di relax. Alcuni trovano nel principio del gioco il bisogno innato di esercitarsi con una certa facoltà o manifestare il desiderio di dominare o competere. Si può considerare il gioco anche come uno sfogo di alcuni impulsi considerabili dannosi, una soddisfazione di desideri, una finzione intesa a mantenere vivo il sentimento che esalta il loro valore personale ecc. Queste ipotesi hanno in comune un elemento: iniziano tutte dal presupposto che il gioco debba servire a qualcosa e che non sia solo inerente a sé stesso. Le affermazioni precedenti sono solo definizioni parziali, che affrontano solo in parte la questione di che cosa sia il gioco in sé e cosa significhi per il giocatore.

Un altro elemento da tenere in considerazione è il divertimento. Il divertimento di un gioco tuttora non è definibile attraverso l'analisi o un'interpretazione logica. Come concetto non può essere inserito in una categoria mentale. Non necessariamente divertirsi però può essere traducibile come gioco. Nel caso in cui si legga un fumetto ad esempio ci si diventerà, ma la sua lettura non è definibile come gioco. Il gioco è una funzione della vita non suscettibile di una definizione esatta, né logicamente, né biologicamente, né esteticamente. Il concetto di gioco deve sempre restare distinto da tutte le altre forme di pensiero in cui esprimiamo la struttura della vita, sia da un punto di vista psicologico che sociale. Dal punto di vista del giocatore il gioco è traducibile come una manipolazione di certe immagini attraverso l'immaginazione, modificando la visione della realtà.

Ogni gioco è un'attività volontaria. Se dovesse essere eseguito su comando non sarebbe una forma di gioco ma una sua imitazione forzata. Il termine libertà va inteso in senso ampio perché è obiettabile ed è possibile negare la sua esistenza dicendo che essa non esiste dato che è l'istinto a guidarci. Gli esseri viventi giocano perché gli piace ed è proprio qui che risiede la loro libertà. Per l'essere umano adulto il gioco è una funzione trascurabile, superflua. La necessità lo rende urgente solo quando il compiacimento lo rende un bisogno. Non è imposto da una necessità fisica o da un dovere morale, non è un compito e lo si fa nel proprio tempo libero.

Il gioco è uscire dalla vita reale per entrare in una sfera temporanea definita dall'attività. La conoscenza che il gioco sia una finzione non impedisce che venga preso con estrema serietà. L'interiorità del gioco è continuamente controbilanciata dalla corrispondente superiorità della sua serietà. Il gioco diventa serietà e la serietà diventa gioco. In primo luogo si può interpretare come un'attività temporanea fine a sé stessa. In quanto rilassamento ricorrente diventa parte integrante della vita in generale, la adorna e la amplifica. È una necessità sia per l'individuo come funzione vitale, sia per la società per il suo significato, valore espressivo e per la sua funzione culturale.

Il gioco è distinto dalla vita "ordinaria" sia per località che per durata. Si gioca entro certi limiti di tempo e di luogo, il gioco inizia e ad un certo momento termina e si gioca fino alla fine. Nel mondo del gioco ci sono, in qualunque ambito, dei gruppi di persone appassionate che si organizzano creando così delle comunità. Con l'arrivo del digitale la possibilità di cercare una comunità disposta ad accogliere le stesse passioni è aumentata. Per molti giochi ci sono svariati gruppi di persone esperte disposte ad aiutare coloro che hanno appena approcciato il gioco, oppure persone che vogliono semplicemente trovare un compagno di giochi. La sensazione è quella di essere insieme in una situazione, di condividere qualcosa di importante, di ritirarsi reciprocamente dal resto del mondo. All'interno del cerchio del gioco non contano più le leggi della vita ordinaria, dopotutto il gioco è un'attività libera che si pone consapevolmente al di fuori di essa in quanto non seria ma che allo stesso tempo intensa e assorbente il giocatore.

La funzione del gioco nelle forme in cui viene ritenuto importante è derivata da due aspetti fondamentali: come competizione o come rappresentazione di qualcosa. Queste due funzioni possono unirsi trasformando il gioco in un concorso.

Quando parliamo di gioco come qualcosa di noto a tutti e quando cerchiamo di analizzare o definire l'idea espressa da quella parola dobbiamo tenere presente che

l'idea come la conosciamo è a sua volta definita e limitata dalla parola che usiamo per definirla. La parola e l'idea non nascono dal pensiero scientifico o logico ma dal linguaggio creativo.

Il gioco è in possesso di elementi dinamici per renderlo sempre intrattenente ovvero: creazione di ostacoli, sorpresa, finzione, tensione e altre varie aggiunte. Quando parliamo dell'elemento del gioco nella cultura non intendiamo che il gioco sia una semplice attività tra le altre, ma intendiamo che la civiltà sia sorta dal gioco attraverso un processo evolutivo. Qualcosa che in origine era gioco si è trasformato in qualcosa che non era più considerabile come tale e che si poteva considerare come cultura. Anche le attività che mirano alla soddisfazione immediata dei bisogni vitali, come ad esempio la caccia, tendono nella società arcaica ad assumere la forma del gioco. La vita sociale è dotata di forme sovrabologiche sotto forma di gioco che ne aumentano il valore. Attraverso questo gioco la società esprime la sua interpretazione della vita e del mondo. Non intendiamo con queste affermazioni che il gioco si trasformi in cultura ma che nelle sue prime fasi la cultura ha il carattere del gioco che procede nella forma e nello stato d'animo.

Rispetto alla cultura il gioco è primario, la cultura è un termine attribuibile, attraverso al nostro giudizio storico, a casi particolari; il gioco è oggettivamente riconoscibile, concretamente definibile. Man mano che una cultura avanza, sia progredendo che regredendo, la relazione originaria col gioco non rimane statica. L'elemento ludico passa gradualmente in secondo piano ed il resto si cristallizza come conoscenza. L'elemento ludico originale viene a mancare del tutto, nascosto dietro a fenomeni culturali.

In ogni momento l'istinto del gioco può affermarsi in tutta la sua forza, affogando l'individuo e la massa nell'ebbrezza di un gioco immenso. In tutti i giochi un elemento importante è che il giocatore possa vantarsi del suo successo con gli altri. Vincere significa mostrarsi superiori nell'esito della partita.

L'evidenza di questa superiorità tende a conferire al vincitore un'apparenza di superiorità in generale, vincendo dunque qualcosa di più del gioco in quanto tale: ha conquistato stima e ottenuto onori che vanno a beneficio anche del gruppo a cui

appartiene. Possiamo inquadrare dunque il successo come un'altra caratteristica importante del gioco. Il desiderio di primeggiare sugli altri, di essere i primi ad essere onorati viene ritenuto più importante rispetto all'aspetto competitivo. Un esempio di vittoria che non ha nulla di visibile o di piacevole tranne il fatto di aver vinto si può ritrovare negli scacchi. Giochiamo o gareggiamo per qualcosa ovvero la vittoria, i frutti derivati da essa possono essere onore, stima o prestigio.

Dall'infanzia in poi uno dei più forti incentivi per raggiungere la perfezione è il desiderio di essere lodato e onorato per la propria eccellenza. Lodando l'altro ciascuno loda anche se stesso. Vogliamo essere onorati per le nostre virtù, avere la soddisfazione di avere fatto qualcosa per il bene. Per primeggiare bisogna dimostrare la propria eccellenza, per meritare il riconoscimento il merito deve essere visibile. La competizione serve a dare una prova della propria superiorità.

Ogni "gioco" ha una sua posta in gioco. Può avere un valore materiale o simbolico oppure ideale, può variare da un gioiello alla propria dignità, da una figlia come promessa sposa al benessere di una tribù. Il confine tra gioco e serietà viene illustrato dal modo di usare le parole "giocare" e "scommettere". Nell'utilizzo di queste parole il fattore principale è la speranza del guadagno. Nel primo caso si ammette generalmente la casualità, nel secondo il giocatore si illude di poter calcolare l'andamento dei suoi guadagni. La necessità di essere primi ha tante forme di manifestazione e le decisioni possono essere lasciate al caso, alla forza fisica, alla destrezza, al coraggio, alla resistenza, abilità, conoscenza e astuzia. Può essere richiesta una prova di forza così come può essere richiesta una capacità artistica particolare, può assumere la forma di una scommessa, di un voto o di un indovinello, ma in qualunque forma si presenti si tratta sempre di gioco.

3.3 Il gioco nella società contemporanea

Con il passare del tempo molte forme di gioco sono andate perdute. La società moderna è riuscita a compensare la loro mancanza con alcuni fenomeni della vita sociale. Lo sport e l'atletica in quanto funzioni sociali hanno costantemente ampliato la loro portata e conquistato campi sempre nuovi sia a livello nazionale che internazionale. Altre attività come il teatro hanno contribuito a intrattenere le persone anche se non partecipavano direttamente. Col passare del tempo il termine "sport" ha assunto sempre più valenza, tanto che la sua qualità in quanto "gioco" è andata a perdersi sempre di più. Quando il gioco non è più considerato tale diventa una cosa seria. Il gruppo di gioco individua e classifica superiori coloro per i quali il gioco non è più un gioco. Lo spirito del professionista non è più il vero spirito del gioco perché manca di spontaneità e di disattenzione. Ciò colpisce anche il dilettante che inizierà a soffrire di un complesso di inferiorità. Questo spinge lo sport sempre più lontano dalla sfera del gioco fino a farlo diventare qualcosa che non è più considerabile né come gioco né come lavoro serio.

Lo spostamento verso "l'Ipserietà" ha contagiato diversi soggetti come ad esempio gli scacchisti, i giocatori di carte e gli stessi atleti che mettono le strategie ed i calcoli in primo piano. Molti giochi da tavolo, conosciuti fin dall'antichità, attribuivano la loro importanza soprattutto al loro carattere casuale. L'avvento della pubblicità ha contribuito a collegarli a figure famose provenienti da mondi diversi e mitizzate dal pubblico (come ad esempio i calciatori) trasformando il significato di quei giochi e riconducendoli alla serietà.

I giochi di carte differiscono molto dai giochi da tavolo perché non è possibile eliminare completamente l'elemento casuale: quando prevale il caso rientrano nella categoria del gioco d'azzardo, quelli più intellettuali invece lasciano ampio spazio alle associazioni contribuendo ad essere giocati con serietà. I giochi di carte creati in tempi più recenti richiedono, rispetto a quelli precedenti, strategie elaborate e un investimento del proprio tempo per studiare il gioco, perdendo così l'elemento "casual". Nel passato, la maggior parte dei giochi era molto semplice e pensata appositamente con lo scopo di essere facilmente approcciabili da chiunque e, possedendo in modo non eccessivo l'elemento della casualità, concedevano a chiunque una possibilità di vittoria.

Un esempio di questo fenomeno lo possiamo trovare nell'evoluzione del gioco di carte "Yu-Gi-Oh!"¹⁸. Ogni giocatore possiede ottomila punti di vita e quando questi scendono a zero viene assegnata la vittoria all'avversario. Esistono tre tipi di carte: mostri, magie e trappole: i mostri servono per attaccare e proteggersi, le magie per potenziare e depotenziare mostri di qualunque giocatore o infliggere / recuperare punti vita e le trappole per difendersi. Questo gioco di carte appena uscito era molto semplice. Dopo una decina di anni le carte hanno iniziato a complicarsi e sono state aggiunte altre meccaniche che hanno reso il gioco estremamente strategico e l'elemento casuale è stato ridotto drasticamente. Oggigiorno viene giocato solo da adolescenti o adulti in quanto richiede uno studio delle regole e una conoscenza delle carte più forti del momento, oltre ad una concentrazione e una capacità strategica molto elevate durante il gioco. Per le persone che non hanno avuto un approccio precedente abbastanza recente al gioco diventa molto difficile impararlo, soprattutto se non si hanno degli amici accanto che possano aiutare.

Il tentativo di valutare il contenuto del gioco nella confusione della vita moderna non può far altro che produrre delle caratteristiche contraddittorie. Nel caso dello sport abbiamo un'attività normalmente conosciuta come gioco, ma elevata a un livello di organizzazione tecnica e di completezza scientifica tale che il vero spirito del gioco è minacciato di estinzione. Di fronte a questa tendenza all'eccesso di serietà ci sono però altri fenomeni che vanno nella direzione opposta, come certe attività la cui completa ragione di esistere risiede nel campo dell'interesse materiale e che nella loro fase iniziale non avevano nulla di ludico come per esempio il tiro con l'arco che era utilizzato per la caccia e che ora viene considerato come sport.

Sia il fenomeno dell'irrigidimento del gioco che quello della degenerazione sono legati ad una forte abitudine agonistica che ancora oggi regna e che viene promossa anche da pubblicità ed altri tipi di propaganda. La concorrenza commerciale impone la regolamentazione mediante norme, con delle limitazioni derivanti dall'utilizzo del marchio impedendo così la riproduzione del prodotto o del proprio concetto e monopolizzando il mercato.

¹⁸ Gioco di carte collezionabili risalente al 1999 in Giappone. Creato da Kazuki Takashi prende ispirazione dal manga e dalla serie animata scritte da lui.

Le altre aziende, poiché a causa del Copyright non possono copiare il prodotto né commercializzarlo, ne tenteranno la riproduzione modificandone alcuni elementi e applicando il proprio marchio. Possiamo capire meglio come il gioco viene considerato dalle aziende grazie alle parole dette da un capo dell'industria concluso il diploma all'accademia di Rotterdam:

Ever since I first entered the business it has been a race between the technicians and the sales department. One tried to produce so much that the sales department would never be able to sell it, while the other tried to sell so much that the technicians would never be able to keep pace. This race has always continued: Sometimes one is ahead, sometimes the other. Neither my brother nor myself has regarded the business as a task, but always as a game, the spirit of which it has been our constant endeavour to implant into the younger staff. ¹⁹

Ciò che possiamo comprendere da queste parole è che per aziende del giorno d'oggi il gioco viene considerato solo come business; in un'azienda troviamo una produzione che supera di gran lunga le proprie vendite, in un'altra invece individuiamo un tentativo di vendita dei prodotti eccessivo rispetto alla produzione. Non si tiene in considerazione il prodotto come gioco ma solo come mezzo per arrivare al fine principale: il guadagno.

3.4 La verità che sta dietro il gioco

Al giorno d'oggi molte persone partono prevenute nei confronti dei giochi attuali e dei giocatori. Questo pregiudizio fa parte della nostra cultura, così come l'utilizzo dei termini "gioco" e "giocatori" nel quotidiano. Molto spesso le persone che tendono a usare questi termini in modo dispregiativo sono coloro che non sono in grado di vivere giocando, quelle che appena ricevono da qualcuno il consiglio di "prendere la vita come un gioco" iniziano a criticarlo. Nella vita quotidiana l'espressione "gioco" viene usata anche come sinonimo per descrivere l'atto di manipolazione come nel caso dell'espressione "non prenderti gioco di me". Noi non ci fidiamo davvero dei giocatori, stiamo in guardia dalle persone che giocano, non ci piace che le persone possano giocare con noi e molti vogliono appunto che le persone prendano la vita sul serio.

¹⁹ J. Huizinga, *Homo ludens: a study of the play-element in culture* The Beacon Press , Boston 1955, p.200

Utilizzando il linguaggio possiamo capire come la collettività sia cauta nei confronti dei giochi che hanno la capacità di influenzarci, rischiando di farci diventare quello che giochiamo.

Queste metafore non riflettono accuratamente il vero significato di un gioco ben disegnato, sono solo un riflesso delle paure più grandi riguardanti i giochi. Non abbiamo paura dei giochi ma abbiamo paura di perdere la cognizione di dove finisce il gioco e di dove inizia la realtà. Se vogliamo aggiustare la realtà con i giochi dobbiamo superare questa paura e concentrarci su come effettivamente funzionano e su come possiamo far interagire la vita reale con il gioco stesso.

Oggi i giochi sono disponibili in più forme, piattaforme e generi rispetto a qualunque periodo della storia umana. Abbiamo giochi per giocatore singolo, multi giocatore, giochi che possiamo usare sul computer, sulla console, su un dispositivo portatile o sul nostro cellulare. Molti giochi si svolgono ancora su un campo fisico, con delle carte o su dei tabelloni e non si avvalgono di dispositivi elettronici.

Anche i tempi di durata dei giochi sono estremamente variabili, possiamo scegliere minigiochi da pochi secondi, giochi casual da 10 minuti, giochi d'azione dalla durata di diverse ore o giochi di ruolo senza una durata limitata. Possiamo utilizzare un sistema basato su un punteggio, un gioco con del contenuto che segue una storia, giochi che mettono alla prova la nostra mente, il nostro fisico o anche entrambi: le combinazioni sono infinite. Indipendentemente da tutte queste variabili noi stiamo sempre giocando e mentre lo facciamo ne siamo coscienti.

Ogni gioco ha un obiettivo specifico per cui i giocatori lavoreranno, focalizza la loro attenzione e orienta continuamente la loro partecipazione durante il gioco. L'obiettivo fornisce ai giocatori un senso di scopo. Le regole pongono ai giocatori delle limitazioni su come questi possano raggiungere l'obiettivo, rimuovendo o limitando le vie ovvie per raggiungerlo. Le regole spingono i giocatori a esplorare spazi precedentemente inesplorati, liberano la creatività e promuovono il pensiero strategico. Il sistema che permette al giocatore di capire quando e quanto manca per il raggiungimento dell'obiettivo viene chiamato "Feedback" e fornisce una motivazione per continuare a giocare. La partecipazione volontaria richiede che chiunque stia giocando accetti consapevolmente e volentieri l'obiettivo, le regole ed il feedback.

La libertà di entrare e uscire dal gioco a piacimento garantisce che la parte di esso intenzionalmente stressante e stimolante venga vissuta come attività sicura e piacevole. Tutti gli altri elementi non citati come ad esempio la grafica, la narrativa, l'interattività, le ricompense, la competizione o l'idea di vincere sono uno sforzo per rafforzare e migliorare gli elementi fondamentali. Grafica, suoni e ambienti coinvolgenti aumentano la nostra capacità di prestare un'attenzione continua a ciò che stiamo facendo nel gioco. Gli algoritmi che aumentano la difficoltà del gioco sono modi per ridefinire l'obiettivo e introdurre regole ancor più impegnative.

Bernard Suits riassume questa considerazione con una frase:

“Playing a game is the voluntary attempt to overcome unnecessary obstacles.”²⁰

Questa definizione spiega tutto ciò che è motivante e gratificante nel giocare. “Comparata con giochi la realtà è più facile, i giochi ci offrono degli ostacoli volontari e ci aiutano a sfruttare la nostra forza per essere in grado di superarli”²¹.

Alcuni giochi come Tetris sono pensati apposta per diventare sempre più difficili col passare del tempo senza mai finire, garantendo la sconfitta del giocatore. Ciò che rende giochi come Tetris avvincenti è il feedback che viene fornito quando si inseriscono con successo i pezzi del puzzle. Si ottengono tre tipi di feedback: visivo: la soddisfazione nel vedere una fila scomparire; quantitativo: il punteggio ben visibile che continua a salire; qualitativo: un aumento costante della difficoltà del gioco. Questa varietà e intensità di feedback è la differenza maggiore tra i giochi digitali e non digitali.

In un buon videogioco si gioca sempre al limite del proprio livello di abilità, si è sempre sul punto di cadere e quando si cade si sente il bisogno di risalire perché non c'è nulla di più coinvolgente di questo stato che porta ad esplorare i limiti estremi delle proprie capacità o di ciò che i game-designer chiamano “flusso”. Quando il giocatore si trova in uno stato di flusso vuole rimanerci: in questa condizione sia smettere che vincere sono risultati ugualmente insoddisfacenti. La popolarità di un gioco come Tetris ribalta completamente lo stereotipo secondo cui i giocatori sono persone altamente competitive che si preoccupano più di vincere rispetto ad ogni altra cosa.

20 J. McGonigal, *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World* (Reprint edition), Penguin Books, London 2011, p. 22

21 *Ibid.*

Così come esistono giocatori altamente competitivi esistono anche quelli che hanno solo intenzione di godersi i videogiochi. La competizione e la vittoria non sono caratteristiche distintive dei giochi e neppure definiscono gli interessi delle persone che amano giocarci. Il filosofo James P. Carse una volta scrisse che esistono due tipi di giochi: giochi finiti a cui giochiamo per vincere e giochi infiniti, a cui giochiamo per continuare a giocare il più possibile. Qualsiasi gioco ben progettato, sia digitale che non, è un invito ad affrontare un ostacolo non necessario.

Quando comprendiamo i giochi e li mettiamo sotto questa luce le metafore che usiamo per parlare di essi si rivelano essere delle paure irrazionali. I giocatori non vogliono prendere in giro il sistema ma vogliono semplicemente giocare, esplorare, imparare e migliorare. Si offrono volontari per un “duro lavoro” non necessario e si preoccupano del risultato del loro impegno. Se l’obiettivo è avvincente e il feedback sufficientemente motivante continueranno a lottare con le limitazioni in modo creativo, sincero ed entusiasta per molto tempo, fino all’esaurimento delle proprie forze o della sfida. I giochi sono in grado di darci felicità perché sono un duro lavoro che scegliamo per noi stessi. Normalmente non consideriamo i giochi come duro lavoro perché ci è stato insegnato a pensare al gioco come all’esatto opposto del lavoro. Come disse Brian Sutton-Smith, uno dei principali psicologi del gioco, “L’opposto del gioco non è il lavoro. È la depressione”. Quando siamo depressi soffriamo di due cose: un senso pessimistico di inadeguatezza e una scoraggiata mancanza di attività. Se dovessimo invertire queste due caratteristiche otterremmo un senso ottimistico delle nostre capacità e una rinvigorente carica di attività. Il gioco è un’opportunità per concentrare la nostra energia con un incessante ottimismo su qualcosa in cui siamo bravi o in cui stiamo migliorando e che ci piace.

Quando giochiamo un buon gioco e quando affrontiamo degli ostacoli non necessari ci stiamo muovendo verso l’estremità positiva dello spettro emotivo. Siamo intensamente impegnati e questo ci mette esattamente nel giusto stato d’animo e nella condizione fisica di generare tutti i tipi di emozioni ed esperienze positive. Questa estrema attivazione emotiva è la ragione principale per cui i computer e i videogiochi creano così tanta dipendenza e stimolano l’umore. Quando siamo in uno stato concentrato di impegno ottimista, diventa biologicamente più possibile per noi creare pensieri positivi, connessioni sociali e costruire punti di forza personali. Stiamo attivamente condizionando la nostra mente e il nostro corpo per essere più felici.

Nella nostra vita reale il lavoro difficile è troppo spesso qualcosa che noi facciamo perché costretti a farlo per vivere, per andare avanti, per soddisfare le aspettative di qualcun altro o semplicemente perché qualcun altro ci ha dato quel compito da svolgere. Questo tipo di lavoro ci dà risentimento, ci stressa, ci toglie tempo che potremmo trascorrere con gli amici o con la famiglia. Abbiamo paura di fallire e spesso non riusciamo a vedere l'impatto diretto dei nostri sforzi, dunque raramente ci sentiamo soddisfatti. Ancora peggio se il nostro lavoro del mondo reale è abbastanza difficile: ci dà una sensazione di noia, non ci sentiamo apprezzati e ci sembra di sprecare la nostra vita. Quando non scegliamo il duro lavoro per noi stessi molto spesso non è il lavoro giusto al momento giusto e per la persona giusta, non è personalizzato in base ai nostri punti di forza, non abbiamo controllo del flusso di lavoro e un quadro chiaro di ciò a cui stiamo contribuendo, non riusciamo a vedere come tutto ciò ci ripagherà alla fine. Il duro lavoro che qualcun altro ci chiede di svolgere non attiva i sistemi di felicità allo stesso modo dei giochi, non ci rende ottimisti e non ci rinvigorisce. L'industria dei giochi soddisfa il nostro bisogno di un duro lavoro migliore, aiutandoci a scegliere da soli il lavoro giusto al momento giusto. Un lavoro che nella nostra vita reale scegliamo per noi stessi ci aiuta a sentirci soddisfatti e produttivi. Questo però non tutti riescono a raggiungerlo nella propria esistenza.

Un'altra emozione importante che i giochi ci trasmettono è l'orgoglio, inteso come la soddisfazione che proviamo dopo avere superato un ostacolo. E' la brama di sfide che possiamo superare, di battaglie che possiamo vincere e di pericoli che possiamo sconfiggere. Nella strutturazione di un gioco bisogna stare attenti: un gioco troppo fluido può portare ad un esaurimento della felicità, troppo orgoglio può portare alla dipendenza. L'eccessività dell'orgoglio è il principale motivo per cui alcuni giocatori si sentono dipendenti dai loro giochi preferiti. Questo argomento viene preso molto seriamente dall'industria ed è un frequente argomento nelle conferenze del settore e nei forum degli sviluppatori del gioco. L'obiettivo principale dell'industria è il guadagno ma anche la creazione di giocatori che possano rimanere tali durante tutto il corso della vita, persone che possano bilanciare i loro giochi preferiti anche con altri. Il dilemma più grande dell'industria video ludica è quello di cercare un modo per consentire ai giocatori di giocare di più senza però sminuire la loro vita reale. L'industria sa che i giocatori bramano fluidità del gioco e orgoglio e che spenderanno tempo e denaro per i loro giochi preferiti.

Oltre a una certa soglia di gioco però i giocatori cominciano a chiedersi se stanno sprecando il tempo della vita reale. Come soluzione parziale molti giochi online molto avvincenti hanno implementato un “sistema di fatica”. Questo sistema viene più comunemente usato nei giochi online in Corea del Sud e in Cina, dove la percentuale di gioco online per i giocatori può arrivare in media a 40 ore settimanali. Dopo tre ore di gioco consecutive i giocatori ricevono il 50% di ricompense in meno per avere realizzato la stessa quantità di lavoro. Dopo cinque ore diventa impossibile guadagnare delle ricompense. Negli Stati Uniti viene usato un tocco più delicato come ad esempio il “bonus di riposo”. Questa tecnica implica che più un giocatore trascorre tempo fuori dal gioco, più possono guadagnare con il loro successivo accesso, fino a terminare il bonus e tornare a riposare. Queste soluzioni sono però solo un ripiego. Cercare di impedire alle persone di giocare ai loro giochi preferiti non funzionerà mai: i giocatori più motivati troveranno sempre un modo per aggirare tali restrizioni e limitazioni. Ciò che serve è che i giochi vadano oltre alla fluidità e all’orgoglio, giochi che ci rendano più felici anche quando non stiamo giocando. Solo allora troveremo il giusto equilibrio tra il gioco e la vita reale. Fortunatamente è proprio quello che sta succedendo con il computer e il market dei video giochi oggi. I giochi ci stanno insegnando sempre più i segreti di come creare la nostra felicità, dandoci anche il potere di realizzarla sempre e ovunque.

Quando proviamo a trovare la felicità al di fuori di noi stessi ci concentriamo su ciò che viene chiamato “estrinseco” ovvero denaro, beni materiali, status o complimenti. Quando otteniamo ciò che vogliamo ci sentiamo bene ma la felicità trovata in questo modo non dura a lungo. Costruiamo una tolleranza alle cose che noi preferiamo e iniziamo a volerne sempre di più: ci vogliono sempre ricompense migliori per innescare lo stesso livello di soddisfazione e piacere. Più cerchiamo di trovare la felicità più diventa difficile. Finché siamo immersi nella continua ricerca di un'autogrificazione saremo infelici il più delle volte, indipendentemente da cosa stia succedendo nella nostra vita: questa è la prima delle ipotesi della “psicologia positivista”. Ciò contraddice quello che a molti di noi è stato insegnato a credere, ovvero che abbiamo bisogno che la vita sia in un certo modo per essere felici e che più la vita è facile più saremo felici. Numerosi studi hanno portato alla conclusione che il raggiungimento di obiettivi estrinseci non contribuisce al raggiungimento della felicità anzi, innesta la creazione di un malessere.

Se lasciamo che il nostro desiderio di ricompense monopolizzi il nostro tempo e la nostra attenzione saremo troppo distratti per impegnarci in attività in grado di aumentare concretamente la nostra felicità. Al fine del raggiungimento della felicità occorre che la vita ci dia delle “ricompense intrinseche” ovvero delle ricompense incondizionate, attraenti e che motivino il nostro comportamento perché piacevoli nella loro essenza.

Alcuni esempi che possiamo ritrovare nella nostra vita possono essere:

1. Il desiderio di un lavoro soddisfacente, la cui natura è differente da persona a persona ma per ognuno significa essere immersi in attività chiaramente definite e impegnative che ci permettono di vedere l’impatto diretto dei nostri sforzi.
2. Il desiderio di sentirci forti nella nostra vita e dimostrare agli altri ciò in cui siamo bravi: vogliamo essere ottimisti riguardo alle nostre possibilità di successo, di aspirare a qualcosa e di sentire il nostro miglioramento nel tempo.
3. Desideriamo una connessione sociale. Gli esseri umani sono creature estremamente sociali e anche i più introversi traggono gran parte della propria felicità nel trascorrere il tempo con persone a cui teniamo. Vogliamo condividere esperienze e costruire legami, e molto spesso ci riusciamo facendo insieme le cose che riteniamo importanti.
4. Desideriamo un significato o la possibilità di far parte di qualcosa di più grande di noi stessi. Vogliamo provare curiosità, stupore e meraviglia per cose che si svolgono su grande scala, vogliamo esistere e contribuire a qualcosa con un significato che vada oltre la nostra vita.

Questi quattro tipi di ricompense intrinseche sono il fondamento per un’esperienza umana ottimale. Sono le motivazioni più potenti che abbiamo oltre ai nostri bisogni fondamentali di sopravvivenza. Ciò che tutte queste ricompense hanno in comune è che si tratta di modi per impegnarsi profondamente con il mondo che ci circonda: con il nostro ambiente, con altre persone e con cause e progetti più grandi di noi stessi. Nonostante la ricompensa intrinseca sia la più soddisfacente ed efficace nell’aumentare la nostra felicità rispetto alla ricompensa estrinseca, a causa della nostra educazione sbagliata su ciò che porta la felicità e a causa della globalizzazione della cultura consumistica e popolare, a un’ampia parte degli esseri umani viene venduto lo stesso sogno di ricompensa estrinseca.

Molte più persone vengono introdotte in questo “rullo edonico” in cui vengono incoraggiate a consumare sempre di più e a competere per risorse naturali limitate come se fosse un modo per migliorare la propria vita.

Un gruppo sta però rinunciando a questa routine ovvero i giocatori hardcore. I giochi sono dopo tutto l’attività autotelica, non alimentano il nostro appetito per la ricompensa estrinseca: non ci pagano, non ci fanno avanzare nella nostra carriera e non ci aiutano ad accumulare beni di lusso. I giochi ci arricchiscono invece di ricompense intrinseche: ci impegniamo attivamente in un lavoro soddisfacente in cui abbiamo la possibilità di avere successo. Ci concedono un modo strutturato per trascorrere il tempo e costruire i legami con le persone che ci stanno simpatiche. Se giochiamo abbastanza a lungo con una vasta rete di giocatori ci sentiamo parte di qualcosa di più grande di noi stessi: parte di una storia epica, di un progetto importante, di una comunità globale.

Comparata con i giochi, grazie all’avvento dei social, la realtà è più disconnessa. I giochi creano dei legami sociali forti che ci permettono di spendere più tempo interagire sui social networks. I giochi positivi ci aiutano a sperimentare le quattro cose che desideriamo di più e lo fanno in modo sicuro, economico e affidabile. Sono produttivi e quando ci rendiamo conto che questo riorientamento verso la ricompensa intrinseca è ciò che sta realmente accadendo dietro alle ore che trascorriamo giocando a livello globale il raggruppamento di massa verso il mondo del gioco non è né sorprendente, né particolarmente allarmante. Si tratta di una conferma di ciò che gli psicologi positivi affermano: l’attività automotivata e autograticificante ci rende davvero più felici, è la prova che i giocatori non fuggono dalla loro vita reale giocando, ma la stanno rendendo più gratificante. Ciò che i giocatori si aspettano dalla vita è principalmente il desiderio di ricevere più lavoro soddisfacente. Rispetto ai giochi la realtà è contro-produttiva. I giochi danno degli obiettivi specifici e molto più soddisfacenti da portare a termine. Per un lavoro soddisfacente ci sono due elementi principali: un obiettivo chiaro e altri passaggi che servono per arrivare all’obiettivo. Avere un obiettivo chiaro ci motiva ad agire: sappiamo cosa dobbiamo fare. I passaggi aggiuntivi ci assicurano che possiamo fare dei progressi che siano direttamente correlati al nostro obiettivo. Se noi abbiamo un obiettivo chiaro ma non siamo sicuri sul come raggiungerlo non è più lavoro, è un problema. Non c’è nulla di sbagliato nell’aver problemi interessanti da risolvere ma non è detto che essi riescano a procurarci soddisfazione.

In mancanza di passaggi aggiuntivi la nostra motivazione a risolvere un problema potrebbe non essere abbastanza per ottenere progressi tangibili. Un lavoro ben organizzato invece non lascia dubbi, il progresso ci sarà: motivazione e ragione assicurano il progresso.

Per essere veramente soddisfatti dobbiamo riuscire a portare a termine il nostro lavoro essendo in grado di vedere i risultati nel modo più diretto possibile. I risultati visibili sono soddisfacenti perché rispecchiano in modo positivo le nostre capacità. Quando possiamo vedere ciò che abbiamo realizzato costituiamo il nostro senso di autostima. A nessuno piace il fallimento ma nel caso dei giocatori essi passano l'80% del tempo a fallire e nonostante ciò continuano ad amare ciò che stanno facendo. Quando giochiamo a un gioco ben progettato il fallimento non ci delude, ci rende felici in un modo particolare, emozionati, interessati e ottimisti. Oggi lo studio sul "Fun Failure" è considerato una delle scoperte più importanti nella storia della ricerca sui videogiochi. Ha contribuito per la prima volta ad individuare come un gioco ben congegnato riesca ad aiutare i giocatori a sviluppare la propria forza mentale. Dei feedback positivi al fallimento rinforzano i nostri sensi di controllo su ciò che accadrà nel gioco. Questo senso di controllo, in un ambiente orientato da degli obiettivi, può dare una forte spinta per raggiungere il successo. I giochi che riescono a bilanciare la frustrazione del non essere in grado di completarne una parte con il desiderio assoluto di fare un altro tentativo e che trovano il modo di inserire delle scene energizzanti in mezzo raggiungono l'obiettivo di far sentire il giocatore pieno di energie e danno la percezione che il successo sia dietro l'angolo. Per questo i giocatori non si arrendono.

Nel quotidiano l'essere umano non è abituato a sentirsi ottimista di fronte a ciò che è considerato estremamente difficile, i giocatori invece apprezzano nei giochi proprio quel tipo di contenuti. Piace proprio perché nella vita reale è difficile provare una speranza così sincera e sfacciata di fronte a sfide così scoraggiati. I giocatori quando si siedono per iniziare un altro gioco pensano di avere sempre la possibilità di riuscire a completarlo, dopotutto ogni puzzle o videogioco deve essere risolvibile, ogni missione e ogni livello superabile da un giocatore con tempo e motivazione sufficienti. Senza un feedback positivo in caso di fallimento la convinzione viene facilmente indebolita. Se il fallimento sembra casuale o passivo perdiamo il senso di autonomia e l'ottimismo. Il giocatore deve essere in grado di sentire il dominio nel mondo del gioco e se possibile riuscire a suscitare un sorriso o una risata.

Finché il nostro fallimento sarà interessante continueremo a provarci e rimarremo fiduciosi che alla fine riusciremo. Comparata con i giochi la realtà è senza speranza, i giochi eliminano la nostra paura di fallire e aumentano le nostre possibilità di successo. In molti casi la speranza di successo è più entusiasmante del successo stesso.

Il successo è piacevole ma ci lascia senza qualcosa di interessante da fare. Se falliamo e possiamo riprovare abbiamo ancora una missione. Vincere può significare porre fine al divertimento mentre fallire può significare mantenerlo attivo. Dopotutto i giochi non durano per l'eternità. Il divertimento derivante dai giochi nasce dalla maestria, dalla comprensione. I giochi vengono progettati per consentirci di impararli e migliorare, portandoci al successo. I livelli più difficili possono mantenere viva la sensazione di divertimento per un po', continuando a giocare il nostro costante miglioramento finirà col superamento della difficoltà. Il successo che otteniamo nei giochi non ha nessun tipo di ripercussione nel mondo reale ma per molti è più realistico del tipo di successo che otteniamo dopo aver ricevuto molte pressioni su noi stessi. È scoraggiante trascorrere la vita a perseguire obiettivi irrealistici e, per chi vuole uscire da questa cultura, i giochi aiutano a distogliere la nostra attenzione da obiettivi troppo deprimenti e ci allenano ad essere più flessibili e ottimisti, credendo nelle nostre possibilità di successo.

I giochi possono anche essere considerati come mezzi per cambiare il futuro. La realtà è bloccata nel presente e i giochi ci permettono di immaginare e creare insieme il futuro. I giocatori sono pronti e disposti ad affrontare sfide anche al di fuori degli ambienti virtuali, esponendosi in prima persona. Le persone che normalmente non giocano si accontentano, invece, di aiutare per cercare di fare la differenza nel mondo reale. Un gioco esemplare che ha cambiato le vite di molti giocatori è "World Without Oil" un gioco creato per richiamare l'attenzione, stimolare il dialogo, pianificare e progettare soluzioni ad una possibile carenza globale di petrolio in un possibile futuro. Questo gioco è stata la prova che possiamo davvero salvare il mondo reale con il giusto tipo di gioco. Possiamo usare i giochi per identificare i problemi del mondo reale e studiarli sotto un enorme numero di punti di vista. Talvolta i giochi presentano un problema in modo convincente e ci aiutano a compilare una serie di molteplici strategie per affrontarlo. Ci offrono uno spazio sicuro per mettere in scena le probabili conseguenze di ogni possibile mossa che potremmo compiere e ci aiutano ad anticipare le innumerevoli mosse che altri potrebbero presumibilmente intraprendere.

Questo è ciò che è stato creato in “ World Without Oil”: è stato definito un problema, ovvero la carenza di petrolio, ed un obiettivo chiaro ovvero risolvere lo squilibrio tra domanda e offerta. Le possibili strategie erano infinite e sono state elaborate dai giocatori, ognuno dei quali ha usato il proprio punto di vista che dipendeva da una combinazione di: posizione, età, esperienza di vita e altri valori personali. E' stato chiesto loro di provare su scala locale diverse azioni e riferire i risultati ottenuti. Tutte le storie e le soluzioni dei giocatori rappresentano prospettivamente possibilità multiple dello stesso problema tramite un'indagine su grande scala. Nonostante abbiano trascorso quasi un mese ad immaginare previsioni buie nessuno di loro ha finito per sentirsi peggio, anzi si sono sentiti meglio riguardo al futuro e alla loro capacità di influenzarlo.

Capitolo 4

Come il divertimento può provocare dipendenza

4.1. Cos'è la dipendenza e da dove proviene

Milioni di persone al giorno d'oggi passano una quantità di ore non trascurabile sui loro dispositivi che molto spesso è superiore alle 3-4 ore. Tra queste la maggioranza è ignara del tempo che sta passando, finendo con il perdere più di cento ore a settimana senza neanche ricordarsi di come sia stato speso. Questo tipo di uso eccessivo è così diffuso che i ricercatori hanno coniato il termine “nomfobia” (no-mobile-phobia) per descrivere la paura di rimanere senza il contatto di un cellulare. Attraverso le interazioni con la tecnologia molti utenti rimangono pienamente immersi in essa finendo con lo sviluppare diverse dipendenze. I videogiochi, per esempio, sfruttano ambienti coinvolgenti per immergere il giocatore o promettono premi per lasciargli un senso di perdita nel caso cerchino di abbandonarlo. Altre piattaforme come i social offrono interazioni tra diversi utenti facilitandone le discussioni eliminando alcuni elementi di imbarazzo ma allo stesso tempo riducendo la loro capacità di interazione con altri nella vita reale. Molte persone che hanno avuto modo di sentirsi online hanno avuto problematiche nelle discussioni reali, creando un clima che complicava ulteriormente qualunque tipo di interazioni. La tecnologia ha anche facilitato in modo drastico l'accesso allo shopping, al lavoro o a contenuti erotici: è possibile in qualunque momento fare acquisti, lavorare e trovare svago. Tutto ciò di cui ha bisogno l'essere umano per rendere la propria vita più comoda è semplicemente l'accesso alla rete. La comodità però ha trasformato la tentazione in un'arma.

Secondo una ricerca condotta nel 1968 da diversi psicologi che studiavano la visione umana i primi casi di “dipendenza” compaiono a due mesi. Durante questo incontro c'è stata una discussione inerente l'attenzione visiva dei neonati, come è possibile che alla loro età siano in grado di sapere cosa guardare e cosa ignorare?

Il loro cervello in crescita viene inondato di informazioni visive eppure in qualche modo imparano a concentrarsi su alcune immagini e guardare oltre. I bambini piccoli, secondo questi esperimenti, erano attratti dagli oggetti in movimento e dai bordi taglienti, dimostrando così una “dipendenza comportamentale dal contorno e dal movimento”. Secondo gli standard moderni sembra eccessivo definire questo aspetto come dipendenza, la teoria non era errata ma il significato di dipendenza comportamentale con il passare del tempo per noi è cambiato, è più di un istinto che non possiamo ignorare. Le definizioni moderne riconoscono la dipendenza come negativa. Un comportamento crea dipendenza solo se le ricompense che apporta vengono controbilanciate da delle conseguenze dannose. Guardare dei blocchi di legno non è per noi considerato come dipendenza perché, anche se è difficile resistere, questa azione non provoca effetti dannosi. Le dipendenze insorgono quando una persona non riesce a resistere a un comportamento che, pur rispondendo a breve termine a un profondo bisogno psicologico, produce danni significativi a lungo termine.

L'ossessione e la compulsione sono parenti stretti della dipendenza comportamentale. Le ossessioni sono i pensieri che una persona non riesce a smettere di avere, le compulsioni invece sono comportamenti che una persona non può smettere di mettere in atto. C'è una differenza fondamentale tra dipendenze, ossessioni e compulsioni. Le dipendenze portano la promessa di una ricompensa immediata o di un rinforzo positivo. Le ossessioni e le compulsioni al contrario sono estremamente spiacevoli da non proseguire, promettono sollievo (rinforzo negativo) ma non le ricompense allettanti di una dipendenza consumata. La dipendenza può avere anche un terzo parente ovvero la passione ossessiva.

La passione è definita come “una forte inclinazione verso un'attività che piace alle persone, che trovano importante e nella quale investono tempo ed energie”²². Le passioni armoniose sono attività molto salutari che le persone scelgono di svolgere senza vincoli come per esempio il modellino di un treno su cui un uomo anziano lavora o una serie di disegni che un giovane si mette a fare. Gli individui non sono obbligati a svolgere queste attività ma scelgono liberamente di farlo. Con questo tipo di passione l'attività occupa uno spazio significativo ma non preponderante nell'identità della persona ed è in armonia con i suoi altri aspetti di vita.

²² A. Alter, *Irresistible: The Rise of Addictive Technology and the Business of Keeping Us Hooked*, Penguin Press, London, 2007, p. 15.

Le passioni ossessive sono invece malsane e talvolta pericolose: spinte da un bisogno che va oltre il semplice divertimento è probabile che producano dipendenze comportamentali.

L'individuo non può fare a meno di impegnarsi nella attività appassionata. La passione deve fare il suo corso poiché controlla la persona. Essendo che l'impegno nell'attività è fuori dal controllo della persona alla fine occupa uno spazio sproporzionato nella sua identità e causa conflitto con le altre attività nella sua vita²³.

Un esempio di passione ossessiva può essere un calciatore che smette di giocare per divertirsi, spinto solo dal senso di obbligo, continua ad allenarsi con ritmi disumani anche se dovessero subentrare delle lesioni da stress, fino a che non sarà più in grado di continuare. Le passioni armoniose rendono la vita degna di essere vissuta mentre una passione ossessiva affligge la mente.

Nel 2013 Catherine Steiner-Adair, una psicologa America, ha notato che il primo approccio al mondo digitale per molti bambini è dovuto alla mancanza di attenzione da parte dei loro genitori. I figli prestano attenzione a ciò che fanno la mamma e il papà e tendono a replicarli. I genitori distratti contribuiscono alla creazione di bimbi distratti e successivamente ci saranno problemi con l'apprendimento, perché la concentrazione è un elemento chiave per imparare. I bambini non nascono con la voglia di tecnologia ma arrivano a considerarla indispensabile e quando entrano nella scuola media la loro vita sociale migra dal mondo reale a quello digitale. Stanno gran parte della giornata a condividere foto sui diversi social e a rispondere a miriadi di messaggi. Non hanno la possibilità di prendersi alcun tipo di pausa perché sono in continua ricerca di confronti e amicizie. Le interazioni online hanno un grosso problema rispetto a quelle nel mondo reale. Gli esseri umani imparano l'empatia e la comprensione osservando come le loro azioni influenzano le persone. L'empatia non può crescere senza un feedback immediato, è un'abilità che si sviluppa lentamente.

Online le persone sono meno propense ad assumere il punto di vista delle altre persone e mostrano meno preoccupazione per gli altri.

²³ Ibid.

Attraverso i messaggi una persona è in grado di pianificare e pensare ciò che vuole dire ed ha la possibilità di non vedere come reagiscono gli altri o come si comportano in conseguenza a ciò che gli è stato scritto.

Comunicare tramite i messaggi è il peggior allenamento che può avere qualcuno che punta a maturare, amare o vivere una relazione. L'ossessione verso i social tende ad essere maggiore nei casi delle ragazze, ma questo perché molti ragazzi sono più presi dai videogiochi.

La dipendenza con il passare del tempo è stata compresa sempre di più gli imprenditori, che hanno imparato a sfruttarla per aumentare le vendite.

La ricerca da parte dell'essere umano di raggiungere un obiettivo preciso ha contribuito allo svilupparsi di diverse dipendenze da parte dell'essere umano. Con l'avvento della tecnologia attualmente ci sono diversi mezzi di misurazione: siamo in grado di imporci diversi obiettivi iniziando però a trascurare ciò che effettivamente stiamo facendo. Se noi ci imponiamo di correre per 10 km ad esempio, staremo a controllare il numero di km che stiamo percorrendo piuttosto che concentrarci sulla corsa stessa. Questi obiettivi ci conducono molto spesso in una sorta di stato mentale automatico, che tende a ignorare le ripercussioni che ciò può avere sulla nostra vita. Se durante un allenamento non ascoltiamo il nostro corpo e continuiamo fino a raggiungere il nostro obiettivo ci faremo male, se continuiamo a giocare fino a che non riusciamo a raggiungere ciò che ci prefissiamo questo andrà ad intaccare il tempo dedicato per fare altro. Raggiungere una serie di successi mette alla luce il principale difetto del perseguimento di un obiettivo: si passa molto più tempo a perseguirlo che a godersi i frutti del successo.

Come scrisse Oliver Burkeman, giornalista esperto di comportamento:

Quando ti avvicini alla vita come una sequenza di traguardi da raggiungere rimani in uno stato di fallimento continuo. Quasi sempre non sei nel luogo che hai definito come incarnante della realizzazione o del successo e se dovessi arrivarci, scoprirai di aver perso proprio ciò che ti dava un senso allo scopo, formulerai quindi un nuovo obiettivo e ricomincerai. ²⁴

4.2. Come si sviluppa una dipendenza

Il fenomeno della dipendenza si può analizzare meglio prendendo come esempio i bambini. Di fronte al loro bisogno di ricerca, i genitori / adulti mettono a disposizione mezzi tecnologici pensando di tenere al sicuro i figli in casa, fornendogli uno strumento utile sia per l'educazione che per il tempo libero. Nel profondo dell'anima l'essere umano ha bisogno di avere dei miti: dobbiamo essere in grado di fantasticare, pensare a delle storie creative o a degli eroi inesistenti.

La scienza ha certamente migliorato le nostre vite migliorando cure mediche o creando gadget domestici utili ma ha anche creato un vuoto. Ci ha spogliato dei nostri miti dicendo che non esistono demoni, divinità, il paradiso o l'inferno e neanche figure mitologiche come Babbo Natale. La scienza è un luogo piuttosto freddo e meccanicistico, senza nessun tipo di miti. In un'epoca dominata da questo paradigma, i giovani affamati di miti cercano il rifugio in mondi fantastici dove possono usare la propria fantasia.

Il giovane affamato di significati trova uno scopo in un regno digitale di avventure fantasy con mostri da sconfiggere, altri giocatori da battere e dei premi da ottenere: c'è un senso di scopo che ci soddisfa e, se si gioca assieme ad altri, produce un senso di scopo condiviso. Un'altra dinamica è la fuga. In una situazione di disagio che può essere prodotta dal modo in cui appari o vivi, ma anche in caso di solitudine e depressione si cerca un mezzo per sfuggire dalla realtà. Come rimedio a questa situazione si fa spesso uso di farmaci con lo scopo di alleviare questo disagio o molti, trovano rifugio nell'alcol o in altre sostanze stupefacenti. Oggi è possibile utilizzare le nuove tecnologie per fuggire in mondi fantastici in cui reinventarsi.

Non così è per tutti i casi, esistono anche persone che non necessitano di fuggire dalla vita reale ma che comunque diventano dipendenti dalle tecnologie. Per coloro che sono socialmente più adattati le trappole sono diverse. In alcuni casi si viene alienati dai videogiochi e si cerca una continua adrenalina, in altri invece si sviluppa un attaccamento ai social. Ogni contenuto presente sulla rete rilascia un po' di dopamina e, soprattutto nel caso dei bambini che hanno una predisposizione verso ciò che crea dipendenza, risulta più facile sviluppare un attaccamento a questi stimoli.

Le “droghe digitali” risultano per alcuni aspetti più insidiose di quelle illecite dal momento che si tende a considerarle meno dannose. Esse tuttavia sono onnipresenti, continuamente rinforzate e socialmente più accettate. Nel caso dei videogiochi, le possibilità illimitate e in continua crescita del gioco creano una presa “ipnotica”, particolarmente sui bambini. Questo presa, oltre al contenuto stimolante e ipereccitante crea un aumento della dopamina, diventando una dipendenza. A differenza dei nostri antenati che erano in uno stato di eccitazione adrenalinica di lotta o fuga solo per brevi periodi (per esempio durante una fuga o un inseguimento), la tecnologia di oggi mantiene l’adrenalina e la risposta di lotta o fuga in perenne allerta.

Questo costante stress non è positivo; il sistema immunitario viene compromesso e la pressione sanguigna aumenta, avendo anche ripercussioni comportamentali. Quando noi cerchiamo di rispondere allo stress in modo continuo, diventiamo aggressivi e iperattivi. I sintomi rinvenuti nella dipendenza tecnologica sono: la rapidità del linguaggio, la perdita di sonno, l'irritabilità e la depressione. Con il termine dipendenza noi intendiamo sia l’assunzione di sostanze che inducono il consumatore ad assumerne altre, sia l’assunzione di un comportamento patologico, proprio di una persona che continua ad avere un’ossessione compulsiva nonostante le conseguenze avverse. Le conseguenze negative possono avere una portata piuttosto ampia, non necessariamente devono portare alla morte. Si possono incontrare casi che portano alla perdita del proprio lavoro così come casi in cui si giunge a mettere a repentaglio la propria vita. Alcune persone sono più inclini a sviluppare questo tipo di ossessioni. Ciò dipende soprattutto dal carattere, personalità ma anche dai loro rapporti. Quando si ha a che fare con persone che hanno sviluppato un tipo di attaccamento può accadere che questo degeneri e si sviluppi fino a diventare una vera e propria dipendenza.

Il dottor Howard Shaffer, uno dei massimi esperti di dipendenza, ha sviluppato un modello di sindrome della dipendenza. Egli la paragona ad un virus che compromette il sistema immunitario e paragona le molteplici espressioni della dipendenza (come per esempio l’alcolismo, il gioco d’azzardo o anche ai videogiochi) a infezioni opportunistiche con cui, una persona predisposta alla dipendenza, deve entrare in contatto per essere catturato.

Una persona predisposta se viene a contatto con l'alcol in un momento di indebolimento molto probabilmente diventerà un alcolizzato; se la stessa persona viene esposta ad antidolorifici svilupperà una dipendenza a questi ultimi²⁵.

Al giorno d'oggi i bambini non hanno la capacità di attenzione necessaria per il sistema di apprendimento tradizionale, per ravvivare le esperienze educative le aziende tecnologiche aggiungono più stimoli (suoni, colori e luci), ottenendo così la loro attenzione. Questo è l'inizio di un circolo vizioso: più un bambino verrà stimolato, più avrà bisogno di stimoli per mantenere la sua attenzione dato che si svilupperà una tolleranza. Se si cerca di staccare qualcuno dalla sua dipendenza si ottiene una reazione estremamente violenta a seconda della quantità di attaccamento del soggetto. Quando si cerca di disintossicare qualcuno con una grossa assuefazione, si riscontra, dopo un momentaneo periodo di lucidità, una ricaduta, che porta a dei comportamenti imprevedibili che si protraggono, nella maggior parte dei casi, fino al momento in cui il soggetto torna ad accontentare il suo desiderio. Una tecnica utilizzata soprattutto dagli sviluppatori di videogiochi è lo stimolo di un coinvolgimento con la realtà, utilizzando il digitale per ricreare con una copia virtuale delle esperienze reali. Il regno digitale in questo caso, viene utilizzato come mezzo per usurpare le esperienze della vita reale. Nel caso, soprattutto, dei più giovani, si riscontra una tendenza a preferire la dimensione digitale rispetto alla realtà.

25 N. Kardaras, *Glow Kids: How Screen Addiction Is Hijacking Our Kids - and How to Break the Trance*, St. Martin's Press, New York, 2016, p. 70

4.3 Il fenomeno Hikikomori

Un fenomeno estremo dovuto dal disagio sociale, spesso collegabile alla tecnologia è quello hikikomori. Nata in Giappone, questa condizione ultimamente si sta diffondendo sempre di più. Il picco maggiore lo si ha avuto da quando la pandemia dovuta al Covid-19 ci ha afflitti, con il divieto di uscire dalle proprie abitazioni e incontrare altre persone. Tanti si sono chiusi ancora di più in loro stessi, facendo sempre di più affidamento sulla tecnologia e utilizzandola per riempire il vuoto lasciato dall'isolamento. Molti attribuiscono la colpa di questo disagio esclusivamente alle tecnologie ma in realtà gli albori di questo fenomeno risalgono ancora prima del loro avvento infatti, negli anni 80, quando il fenomeno hikikomori esplose in Giappone, il computer e internet non facevano ancora parte della nostra vita quotidiana.

Questo fenomeno nasce per diverse cause, che possono variare: si può parlare di difficoltà di relazionarsi con gli altri ma anche di conseguenze del bullismo. Un ruolo fondamentale viene giocato dalla propria fragilità, il senso di non essere all'altezza o il timore di essere giudicati. Non tutti coloro che vanno sotto la definizione di hikikomori passano la maggior parte del tempo navigando in internet. L'abuso del digitale è semplicemente una manifestazione della necessità di un contatto. Queste persone cercano di sostituire i rapporti con gli amici e i familiari attraverso dei rapporti con il mondo virtuale, creando così una realtà parallela facilmente gestibile dalla loro camera. Utilizzare internet non significa necessariamente sviluppare con esso una relazione di dipendenza. Nella maggior parte dei casi questo strumento viene utilizzato come passatempo o semplice mezzo di evasione. Da un certo punto di vista, internet rappresenta un vantaggio per gli hikikomori perché permette loro di mantenere delle relazioni (seppur virtuali) con altre persone, mentre, per coloro che scelgono di non usarlo, si otterrà una vita composta da un isolamento totale. Si può considerare l'utilizzo della rete come una conseguenza, non come una causa dell'isolamento. Si può parlare di dipendenza da internet quando l'abuso di questo mezzo spinge l'individuo verso un graduale allontanamento della società.

Hiki deriva da hiku, ovvero “tirare indietro” e komori deriva da komoru, che significa “escludere se stessi” o “rimanere chiusi in se stessi”. Questa parola inizialmente veniva usata per definire i giapponesi (solitamente di genere maschile e in giovane età) che per disagio, senso di inadeguatezza o di un presunto fallimento esistenziale decidono di ritirarsi nelle proprie stanze, rompendo ogni rapporto con il mondo esterno. Si può dire che l’hikikomori conduce un’esistenza che sconvolge e inverte i ritmi del mondo esterno come, ad esempio, l’alternanza del giorno con la notte, gli orari del pasto, finendo con il rivoluzionare il proprio ritmo naturale. La stanza di un hikikomori è riempita di oggetti verso i quali sviluppa un atteggiamento tendenzialmente ossessivo.

L’hikikomori ha una continua “fame” di immagini. La sua continua sovraesposizione a immagini virtuali porta ad una visione di un mondo in cui la distinzione tra apparenza e realtà scompare. Proprio questa mancanza consente agli hikikomori di creare delle nuove realtà, ricorrendo dunque alla fantasia, o a combinare immagini virtuali attraverso la facoltà immaginativa. Nutrendosi di immagini costoro tendono a sviluppare, anche se non necessariamente con consapevolezza, una visione del mondo in cui illusione e realtà diventano un’unica cosa, rigettando però quest’ultima. Si può dire dunque che il fenomeno hikikomori possa indebolire le capacità produttive ma, in alcuni casi, possa promuovere un maggiore utilizzo dell’immaginazione e della creatività. L’utilizzo di internet, la fruizione dei videogiochi, la presenza dei social network e il consumo di serie televisive consentono la creazione di un ecosistema immaginario introverso e talvolta distorto, che allo stesso tempo però può essere vasto, ricco e profondo. L’individuo trova rifugio e sbocco nella dimensione della propria immaginazione. Il mondo virtuale, fungendo come mediatore tra realtà e immaginazione, permette di prevenire il crollo psicologico e consente, in alcuni casi rari, di trasformare immagini mentali in immagini digitali attraverso le proprie capacità di programmazione.

Questo potenziamento immaginativo si manifesta quando, lungi da un consumo ossessivo e passivo di immagini, il soggetto cerca di creare scenari mentali fantastici attraverso nuove forme di immaginazione e fantasia produttiva. Con un accesso minore alla vita pratica che ha per conseguenza una incapacità di sperimentare la concretezza del quotidiano, l’hikikomori si può rivelare un eccellente creatore di mondi virtuali.

Questo “gioco”, che comprende la manipolazione di dati digitali, consente un potenziamento pressoché illimitato della creatività e dell’immaginazione, che permette all’hikikomori di operare senza mai lasciare la propria stanza o ricorrere ad ulteriori materiali. Non si tratta semplicemente di un semplice fenomeno sociale da affrontare con gli strumenti della psicologia, nè di un grave disturbo della psiche da affrontare con i mezzi della medicina. Non bisogna certamente sottovalutare l’elemento psicologico-sociale e quello clinico-medico, vanno però considerati ulteriori elementi. Si deve essere in grado di utilizzare anche un approccio filosofico al fine di comprendere meglio il fenomeno hikikomori. Lo stato di eccezione è ciò che caratterizza la loro esistenza ed è ciò che, in alcuni casi, rende possibile l’espressione di forme peculiari di fantasia e immaginazione. Il rifiuto di un’esistenza normalizzata, la riluttanza ad adattarsi a dinamiche tipiche dell’esistenza moderna, la ricerca della solitudine e una sensibilità esistenziale aumentata hanno indubbiamente un significato drammatico e patologico, ma possono anche essere condizioni necessarie per la creazione di una personalità con il fine di prevenire l’ordinarietà. Analizzando il fenomeno hikikomori da una prospettiva estetico-filosofica potrebbe permettere di ottenere delle nuove nozioni di immaginazione e fantasia ²⁶.

²⁶ Cfr A. Giacomelli, *Einbildungskraft, Phantasie and hikikomori. Reflections on the Extremes of Imagination*, Aesthetica Preprint, Palermo 2022

Conclusione

La società contemporanea ha una visione per lo più sfavorevole nei confronti di coloro che abusano dei mezzi digitali. Solo in rari casi si tenta di effettuare un'attenta analisi di questi soggetti senza soffermarsi esclusivamente sull'aspetto critico.

A seconda del proprio punto di vista si è in grado di vedere la tecnologia come ~~un~~ qualcosa che schiavizza e rende dipendenti o come uno strumento in grado di ampliare il nostro orizzonte, la nostra immaginazione, fantasia e creatività. Non si può negare che la tecnologia possa influenzare negativamente alcuni individui, ma neppure si può negare che ad altrettanti essa possa dare ispirazione e concedere un mezzo in grado di realizzare ciò che altrimenti non potrebbe essere fatto.

La tecnologia concede ad alcuni di utilizzare una fusione di immaginazione, fantasia e creatività di altri e allo stesso tempo permette a chi usufruisce di questi servizi di creare nuovi contenuti, che talvolta possono andare fuori dagli schemi, permettendo la nascita di nuovi prodotti. Questo ciclo continua a ripetersi all'infinito, in un mondo digitale in grado di contenere tutte queste creazioni. Coloro che utilizzano in modo negativo questi nuovi mezzi semplicemente li stanno usando come valvola di sfogo, in alternativa a ciò che già prima esisteva. La presenza di più generazioni con caratteristiche diverse ma soprattutto, la presenza di alcuni soggetti che, abituati a un mondo passato ormai inesistente attribuiscono alle nuove tecnologie ogni genere di colpa, contribuisce a dare una visione della dimensione digitale tendente alla negatività.

Le nuove generazioni hanno il potenziale di aiutare l'umanità a progredire attraverso le loro scoperte ma, nonostante nello sviluppo tecnologico non ~~ei~~ dovrebbero esserci limiti, molti si sentono invece costretti da dei vincoli. Capita molto spesso che, sentendosi giudicate, le persone si impongano da sole dei limiti, evitando delle creazioni troppo rivoluzionare, spaventate dalle conseguenze. In un mondo orientato al pregiudizio risulta complicato comunicare i propri successi a viso aperto, soprattutto se gran parte delle persone a cui bisogna comunicarli è già decisa a non ascoltare e a trovare gli aspetti negativi. L'auspicio è quello che si giunga a una fase propensa all'inclusione della tecnologia per permettere a coloro che potrebbero essere dei geni incompresi di esprimersi e creare senza dovere preoccuparsi delle conseguenze.

Bibliografia:

Alter, A., *Irresistible: The Rise of Addictive Technology and the Business of Keeping Us Hooked*, Penguin Press, London, 2007.

Beaney, M., Crawford, S., *Imagination and Creativity*, Open University Worldwide, Milton Keynes, 2005.

Carr, N., *Internet ci rende stupidi? Come la rete sta cambiando il nostro cervello* Raffaello Cortina Editore, Milano, 2011.

Cecchi, D., *.Art, Imagination and (Technical) Creativity in the Philosophy of Emilio Garroni*, Aesthetica Preprint, Palermo, 2022.

Feyles, M., *Kant e la fenomenologia dell'immaginazione*, Aesthetica Preprint, Palermo, 2022.

Gaut, B., *The Creation of Art* Cambridge University Press, Cambridge, 2003.

Gheno, V., Mastroianni, B., *Tienilo acceso. Posta, commenta, condividi senza spegnere il cervello*, Longanesi, Milano 2018.

Giacomelli A., *Einbildungskraft, Phantasie and hikikomori. Reflections on the Extremes of Imagination*, Aesthetica Preprint, Palermo 2022.

Huizinga, J., *Homo ludens: a study of the play-element in culture*, Beacon Press, Boston, 1955.

Jauss, H. R., *Breve apologia dell'esperienza estetica*, Einaudi, Torino, 2011.

Kant, I., *Critica della ragion pura* (1781), trad. it a cura di G. Gentile e G. Lombardo-Radice, Laterza, Roma-Bari, 2022.

Kardaras N., *Glow Kids: How Screen Addiction Is Hijacking Our Kids - and How to Break the Trance*, St. Martin's Press, New York, 2016.

Matthews, G., *The Philosophy of Childhood*, Harvard University Press, Cambridge, 2014.

McGonial, J., *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World* (Reprint edition), Penguin Books, London, 2011.

Nielsen, J., Loranger, H., *Web Usability 2.0 - L'usabilità che conta*, trad. it. a cura di W. Vannini, vol. 1, Apogeo, Milano, 2006.

Stevenson, L., *Twelve Theories of Human Nature*, Oxford University Press, Oxford, 2010.

Wallas, G., *The Art of Thought*, Harcourt, Brace and Company, New York, 1926.

White, A., *The Language of Imagination*, Blackwell, Cambridge, 1990.