

www.ictedmagazine.com

ICTED MAGAZINE

INFORMATION COMMUNICATION TECHNOLOGIES EDUCATION MAGAZINE

PERIODICO DELLE TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE PER L'ISTRUZIONE E LA FORMAZIONE

ARTE - SCIENZA - STORIA

Ricognizione sulle nuove forme
dell'artistico in Marco Cardini
Dimensione sociale della bioetica:
verso un'ecologia globale di vita

DALLE SCUOLE

Discovery World:
tra storia, salute e tecnologia

ROBOTICA EDUCATIVA

Bee Bot e Blue Bot: piccoli robot per la
scuola dell'infanzia e primaria
Tutorial Arduino - prima Parte:

LAVORO E SICUREZZA

Piacere, mi chiamo Charlot 4.0

ICT NEWS

Dipendenza da internet:
La fragilità dell'ESSER-CI
nel tempo della tecnomediazione

ANNO II N. 2 LUGLIO 2019



ICTEDMAGAZINE

Information Communication Technologies Education Magazine

Periodico delle Tecnologie della
Comunicazione e dell'Informazione per
l'Istruzione e la Formazione
Registrazione al n.157 del Registro Stampa
presso il Tribunale di Catanzaro del 27/09/2004
ISSN 2611-4259 ICT Ed Magazine (on line)

Rivista trimestrale

Anno II - N. 2 - Luglio 2019
Data di pubblicazione Luglio 2019
Via Pitagora, 46 – 88050 Vallefiorita (CZ)

Direttore responsabile/ Editore-responsabile intellettuale

Luigi A. Macri
direzione@ictedmagazine.com

Redazione e Collaboratori

Claudia Ambrosio
Franco Babbo
Fabio Bertarelli
Giovanna Brutto
Maria Brutto
Andrea Checchetti
Antonietta d'Oria
Ippolita Gallo
Santo Gratteri
Luisa Infante
Stefania Maffeo
Santino Mariano
Oraldo M. F. Paleologo
Paolo Preiano'
Miriam Scarpino
Geppino Siano
Rosa Suppa
redazione@ictedmagazine.com

Editing e revisione editoriale:

Maria Brutto

Webmaster

Leonardo Aggazio

Impaginazione e Grafica

Davide Sorrentino

Donato Cosco

Il materiale inviato non si restituisce, anche se non pubblicato. I contenuti degli articoli non redazionali impegnano i soli autori. Ai sensi dell'art. 6 - L. n.663 del 22/04/1941 è vietata la riproduzione totale o parziale senza l'autorizzazione degli autori o senza citarne le fonti.

ICTED Magazine è un periodico trimestrale, in formato digitale, delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione per l'istruzione e la formazione; un progetto editoriale che vede impegnati docenti, genitori, tecnici, esperti e professionisti delle diverse categorie del sapere.

Il nostro obiettivo è di contribuire a migliorare la consapevolezza, dei genitori e della Società tutta, relativamente alle problematiche legate all'uso delle tecnologie con particolare attenzione ai minori, agli studenti, ai disabili ed a tutti coloro che vivono una condizione sociale debole. Vengono, inoltre, trattati temi che riguardano la sicurezza e la protezione del proprio computer dai continui attacchi esterni nonché indicazioni a docenti e studenti su tematiche relative a istruzione, formazione, didattica e orientamento scolastico.

Altre sezioni che intendono offrire approfondimenti su tematiche relative all'arte, alle scienze ed alla storia, alla robotica educativa ed alla informatica forense, coronano una visione interdisciplinare che offre una visione unitaria del sapere.

Luigi A. Macri

Direttore Responsabile
ictedmagazine.com



Vignetta di Luca Passafaro



EDITORIALE	PAG. 4
GENERAZIONI A CONFRONTO	PAG. 6
- IL GAMBLING	
- COME INTERNET E I SOCIAL HANNO CAMBIATO L'APPROCCIO ALLA LETTURA	
DALLE SCUOLE	PAG. 11
- DISCOVERY WORLD: TRA STORIA, SALUTE E TECNOLOGIA	
- PLAYENERGY PER LE SCUOLE	
- GLI SMARTPHONE E LA TAVOLA PERIODICA	
DIDATTICA & TECNOLOGIE	PAG. 15
- G SUITE FOR EDUCATIONS	
- ANCHE PER LE TECNOLOGIE A SCUOLA VALGONO LEGGI ANTICHE	
- SCRITTURA A MANO: NON SOLO RITO	
ROBOTICA EDUCATIVA	PAG. 21
- TUTORIAL ARDUINO - PARTE 1: L'HARDWARE DELLA SCHEDA	
- BEE BOT E BLUE BOT, ROBOTINI SIMPATICI PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA E PRIMARIA	
ARTE, SCIENZA, STORIA	PAG. 26
- RICOGNIZIONE SULLE NUOVE FORME DELL'ARTISTICO IN MARCO CARDINI	
- DIMENSIONE SOCIALE DELLA BIOETICA	
SICUREZZA INFORMATICA	PAG. 32
- QUALI RISCHI NASCONDONO I SOFTWARE AZIENDALI?	
LAVORO E SICUREZZA	PAG. 33
- PIACERE, MI CHIAMO CHARLOT 4.0	
DIRITTO E INFORMATICA FORENSE	PAG. 35
- CYBERBULLISMO E BLUE WHALE CHALLENGE	
ICT NEWS	PAG. 39
- "DISCONNECT" BY CINCY, BEN E KILE: IDENTITÀ ON LINE E OFFLINE	
- DIPENDENZA DA INTERNET: LA FRAGILITÀ DELL'ESSERCI NEL TEMPO DELLA TECNOMEDIAZIONE	

Giochi di ruolo online gioco d'azzardo e rischi di dipendenza

di Luigi A. Macrì

Uno dei temi che reputiamo centrale nello sviluppo delle tematiche relative al rapporto tra educazione e formazione e uso delle tecnologie è certamente quello dei rischi di dipendenza da un uso eccessivo di attività on line.

Questo tema comprende diverse forme di dipendenza: dalla dipendenza da Internet, in generale, a quella legata, in particolare, all'uso dei social networks come Facebook, Twitter, Instagram, etc., dal gioco d'azzardo on line alla dipendenza dal sesso virtuale, dai giochi di ruolo on line allo shopping compulsivo in rete.

In questo numero si parla sia del Gambling, - il gioco d'azzardo che ha avuto negli ultimi anni uno sviluppo enorme dovuto al moltiplicarsi dei Casinò on line nei quali si può giocare stando comodamente seduti nel proprio studio e sulla propria poltrona -, che dei rischi di dipendenza da Internet intesa come una vera e propria trasformazione mentale e dell'Uomo, "non solo psicologica e sociale, ma probabilmente anche antropologica che sta coinvolgendo l'uomo del terzo millennio, definito "homo tecnodigitalicus".

Il gioco on line si inserisce nel vasto campo delle diverse forme di ludopatie nelle quali troviamo, oltre alle slot machine, che da anni imperversano nei bar e nelle sale gioco, il gioco d'azzardo nei casinò on line e i videogiochi che sono esistiti da circa mezzo secolo, ma solo negli ultimi venti anni sono diventati esperienze collaborative on line con migliaia di giocatori che interagiscono contemporaneamente.

Queste forme di gioco on line, dopo diverse mutazioni sono oggi definiti MMORPG (dall'inglese Massively Multiplayer Online Role-Playing Game – Gioco di ruolo in rete con multigiocatore di massa).

In questo mondo virtuale il giocatore ha un proprio avatar, un immagine che si sceglie per rappresentare la propria utenza in comunità virtuali, che controlla e lo muove sviluppando in esso progressivamente diverse capacità e facoltà.

Diversamente da quei giochi che possiamo definire sparatutto, dove si colpisce tutto ciò che passa davanti a noi, i giocatori di ruolo hanno il pieno controllo delle caratteristiche fisiche e dello sviluppo del proprio avatar.

L'avatar progredisce e cresce attraverso il combattimento con altri avatar che si incontrano nel gioco, l'esplorazione e l'acquisto di oggetti.

Bisogna dire che il mondo virtuale globale in cui s'inserisce il giocatore esiste e si evolve continuamente indipendentemente dal fatto che il giocatore vi sia o meno entrato.

Questo aspetto e la diffusione globale indicano il gioco di ruolo massivo on line come il videogioco che causa più dipendenza.

Molti studi sono stati sviluppati, in particolare negli Stati Uniti d'America, negli ultimi decenni: nel 2002 il sociologo Nick Yee ha condotto una ricerca di spicco su quasi quattromila giocatori per avere una migliore comprensione dei comportamenti di gioco.

"Secondo quanto scoperto, ben oltre la metà di tutti i giocatori di MMORPG ha confessato di giocare continuamente per dieci o più ore in una singola sessione, e più del 15% ha affermato di essere ansioso, irritabile o arrabbiato quando impossibilitato a giocare.

Quasi il 30% ha ammesso di continuare anche quando frustrato o turbato o quando il gioco non risultava



neanche più divertente; mentre il 18% ha affermato di aver avuto problemi accademici, di salute, finanziari o relazionali a causa del gioco.”

Quanto sopra si riferisce a circa venti anni fa; oggi la situazione è molto più grave e non si ha percezione di quanto essa sia estesa e dannosa in particolare per gli adolescenti.

Dal maggio del 2013, il “Disturbo da gioco su Internet” è stato introdotto nella Sezione III della quinta edizione del Manuale Diagnostico e Statistico dei Disturbi Mentali (DSM-5).

Da più di dieci anni, secondo diversi studi, un uso eccessivo di Internet e di attività ad esso collegate come il gioco, può essere considerato un comportamento che crea dipendenza al pari del gioco d’azzardo.

Alcune caratteristiche della dipendenza dal gioco includono passare molto tempo a giocare, provare sentimenti intensi di piacere o senso di colpa, passare sempre più tempo a giocare per avere lo stesso piacere, allontanandosi da amici, famiglia o compagno/a, fare esperienza quali la rabbia, depressione, malumore, ansia o irrequietezza quando non si gioca, spendere molti soldi in servizi on line, aggiornamenti del computer,

sistemi di gioco e pensare ossessivamente di giocare anche quando si stanno facendo altre attività.

La problematica dei rischi di dipendenza parte, comunque, anche da un’esposizione di screen time, tempo di permanenza quotidiana davanti ad uno schermo, molto lunga e precoce.

Capita spesso di vedere bambini di pochi mesi che hanno uno schermo o uno smartphone davanti al passeggino oppure a tavola per i pasti quotidiani.

Riprenderemo questi temi nei prossimi numeri e soprattutto cercheremo di dare indicazioni concrete, anche nel nostro sito, di come cercare di arginare e controllare questa particolare problematica che sta cambiando strutturalmente la mente di questa e, soprattutto, delle future generazioni.

Luigi A. Macrì

Direttore responsabile

¹ Yee, N. (2002). Facets: 5 motivation factors for why people play MMORPGs. Recuperato da: <http://nickyee.com/facets/home.html>

² Greenfield Susan, Cambiamento Mentale, G. Fioriti Ed., Roma, 2016, pag. 118;

³ Kuss and Griffiths, 2012. Hur, M. H. (2012)

