

UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI MILANO-BICOCCA

Dipartimento di Psicologia

Corso di Laurea Magistrale in Psicologia dello Sviluppo  
e dei Processi Educativi



FLOW CO-ATTIVO, VIDEOGIOCHI E BENESSERE  
SCOLASTICO

LA RICERCA IN UNA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Primo Relatore: Prof. Marcello SARINI

Secondo Relatore: Dott. Francesco BOCCI

Tesi di Laurea Magistrale di:  
Picinelli Michela

Anno Accademico 2023 / 2024

# Indice

Abstract (italiano e inglese)

Introduzione

## 1. Capitolo 1: Contestualizzazione nel panorama della letteratura

- a. La scuola
  - i. Ambiente scolastico
  - ii. Benessere a scuola
  - iii. Intenti educativi nei videogiochi
- b. I concetti teorici fra Flow e videogiochi
  - i. Flow
  - ii. Immersion
  - iii. Game Feel
- c. Variabili influenti sullo stato di Flow
  - i. Motivazione ed emozioni
  - ii. Pattern comportamentali e stato cognitivo
  - iii. Aree cerebrali coinvolte
  - iv. Personalità e sé del giocatore
  - v. Caratteristiche specifiche dei giochi
- d. Questionari per la misurazione del Flow
  - i. Flow State Scale
  - ii. Game Engagement Questionnaire
  - iii. Player Experience Inventory
  - iv. Flow Scale of Games
  - v. Questionari single-item
- e. Tipi di Flow ed emozioni associate
  - i. Diversi tipi di Flow nel contesto sociale
  - ii. Emozioni associate al Flow in situazioni sociali
  - iii. Come viene indagato il Flow nell'ambito delle ricerche in contesto sociale
- f. Conseguenze dell'uso di videogiochi nella pratica
  - i. Ripercussioni negative

- ii. Effetti positivi
  - g. Ricerca riguardo i parametri ambientali
- 2. Capitolo 2: La ricerca nelle scuole su flow e videogiochi per promuovere il Flow co-attivo in classe e favorire l'apprendimento
  - a. Introduzione allo studio
  - b. Descrizione dello studio
    - i. Descrizione impianto dello studio
    - ii. Descrizione campione di partecipanti
    - iii. Strutturazione della ricerca
    - iv. Operazioni svolte nel concreto, descrizione del questionario, gioco utilizzato e misure ambientali
    - v. Consenso informato
  - c. Analisi statistiche
    - i. Primo blocco: Dati anagrafici e test Chi-quadro
    - ii. Secondo blocco: Analisi sulla Flow State Scale e sul Questionario del Benessere Scolastico
    - iii. Terzo blocco: Tempistiche di risoluzione esercizi aritmetici
    - iv. Quarto blocco: Analisi misure ambientali
  - d. Discussione dei risultati
  - e. Limiti della ricerca e possibili spunti per le ricerche future
- 3. Capitolo 3: Conclusioni

Item questionari

Appendice con immagini e tabelle

Bibliografia

## Abstract (italiano)

Lo studio in questione, nella prima parte, analizza l'effetto di una sessione di gioco breve (20 min) sul livello di flow sperimentato da studenti di seconda media e si propone di indagare se questo livello di flow possa essere influenzato da diverse variabili, quali l'appartenere ad una classe piuttosto che un'altra, il genere di appartenenza, l'essere giocatori o meno e il conoscere il gioco utilizzato nella ricerca (Sonic Dash) o no. Nella seconda parte della ricerca ci si focalizza invece sugli effetti possibili del flow sull'ambiente esterno, nel nostro caso la classe. L'obiettivo in questione è quello di vedere se il flow, che nel nostro caso si vedrà essere di tipo co-attivo, possa andare ad avere degli effetti sul benessere scolastico e conseguentemente anche sull'apprendimento.

La ricerca è stata svolta presso l'Istituto Comprensivo "Daniele Spada" di Sovere. Il campione coinvolgeva 86 studenti di 11-12 anni. Nel concreto delle operazioni lo studio è stato diviso in cinque fasi: compilazione del questionario anagrafico, risoluzione di un primo esercizio di aritmetica, sessione di gioco tramite Sonic Dash, completamento della Flow State Scale e del Questionario sul Benessere Scolastico e infine risoluzione di un secondo esercizio di aritmetica. Inoltre, durante tutta la sessione sperimentale si sono registrati parametri ambientali.

Le analisi hanno evidenziato come la sessione di gioco, anche se di breve durata, avesse un effetto diretto sulle tempistiche di risoluzione degli esercizi di aritmetica e come lo stato di flow di tipo co-attivo generatosi in classe vada verso la creazione uno stato che in letteratura viene definito di emozioni collettive, potenziando aspetti di condivisione, emozione e legame fra gli studenti. Questi risultati sono stati confermati anche dalle analisi ambientali.

Si vede quindi come i risultati ottenuti suggeriscano come le dinamiche di classe pregresse vengano potenziate dallo stato di flow co-attivo con possibili effetti positivi per quanto riguarda il clima della classe stessa e quindi il benessere scolastico provato dagli studenti.

## Abstract (inglese)

The study in question, in the first part, analyzes the effect of a short game session (20 min) on the level of flow experienced by seventh grade students and aims to investigate whether this level of flow can be influenced by several variables, such as belonging to one class rather than another, gender belonging, being a player or not and knowing the game used in the search (Sonic Dash) or not. In the second part of the research, we focus on the possible effects of flow on the external environment, in our case the classroom. The goal in question is to see if the flow, which in our case will be seen to be co-active, can have effects on school well-being and consequently also on learning.

The research was carried out at the "Daniele Spada" Comprehensive Institute in Sovere. The sample involved 86 students aged 11-12. In concrete operations, the study was divided into five phases: completion of the personal data questionnaire, resolution of a first arithmetic exercise, game session using Sonic Dash, completion of the Flow State Scale and the School Wellbeing Questionnaire and finally resolution of a second arithmetic exercise. In addition, environmental parameters were recorded throughout the experimental session.

The analyses showed how the game session, even if short-lived, had a direct effect on the timing of solving the arithmetic exercises and how the state of co-active flow generated in the classroom goes towards the creation of a state that in the literature is defined as collective emotions, enhancing aspects of sharing, emotion and bond between students. These results were also confirmed by environmental analyses.

It can therefore be seen how the results obtained suggest how the previous class dynamics are enhanced by the state of co-active flow with possible positive effects regarding the climate of the class itself and therefore the scholastic well-being experienced by the students.

# Introduzione

La ricerca presentata in questa trattazione si colloca nell'ambito della Video Game Therapy, dove, come dice il nome stesso, si utilizzano i videogiochi come strumento terapeutico. L'idea dietro l'impianto dello studio è quindi quella di utilizzare i videogiochi come strumento, nel nostro caso non per fare terapia ma per elicitare nei ragazzi uno stato di flow, ovvero una situazione di benessere ottimale, e vedere poi se questo particolare stato possa avere effetti a cascata anche per quanto riguarda l'apprendimento in aula.

Sebbene cominci ad essere chiaro ed associato dalla ricerca che il flow possa portare dei benefici interni a coloro che ne fanno esperienza, ancora manca una riflessione più approfondita sulla possibilità che il flow possa portare dei benefici che hanno una ricaduta sull'ambiente esterno in cui lo stato di flow viene esperito. A tal proposito la seconda parte dell'elaborato cercherà di andare ad analizzare se e come il flow possa avere effetti sull'ambiente esterno, nel nostro caso l'ambiente classe, tramite la misurazione di parametri ambientali e nello specifico tramite la concentrazione di CO<sub>2</sub>.

Abbiamo scelto il concetto di flow, nonostante come vedremo durante la trattazione esistono diversi concetti simili teorizzati nei videogiochi, in quanto, essendo uno stato di benessere, è un fattore vantaggioso da misurare per vedere quanto e a che livello i videogiochi siano utili nel suscitare emozioni e un'attitudine positiva che possano essere favorevoli all'apprendimento. Infatti, questo concetto teorizzato da Csíkszentmihályi si sposa bene con quello dei videogiochi in quanto questi sono un forte produttore di stimoli che possono andare a facilitare l'emergere di questo stato all'interno di una persona. I videogiochi infatti possono essere un supporto allo sviluppo di diverse abilità come la risoluzione dei problemi, il processo decisionale e le strategie di coping; inoltre "possono anche simulare scenari di vita reale, consentendo alle persone di praticare e migliorare le abilità sociali in un ambiente sicuro e controllato" (Bocci et al., 2023). Infine, i videogiochi possono fornire riscontri e tenere traccia dei progressi in modo oggettivo e quantificabile (Bocci et al., 2023).

Vi sono sicuramente delle differenze fra persone in termini di motivazioni, personalità e attitudini, come vedremo in seguito, che possono facilitare o ostacolare

questo fenomeno ma si vede come in ogni caso i videogiochi risultino essere buoni facilitatori di uno stato di flow. Anche i videogiochi presentano diverse caratteristiche che li distinguono fra loro e quindi risulterà che alcuni porteranno il giocatore ad uno stato di flow in modo più veloce e con uno stato di attivazione maggiore mentre altri saranno meno propensi a stimolare questo aspetto.

Avendo parlato precedentemente di apprendimento viene spontaneo pensare al contesto principe dove questo avviene ovvero la scuola, ed è proprio in questo specifico contesto che la nostra ricerca ha preso vita. Si vede come in letteratura si siano indagate diverse forme di flow, sia individuali che di gruppo, dove quest'ultimo può caratterizzarsi anche in base al grado di collaborazione e interazione richiesto dai partecipanti. Nel nostro studio in particolare siamo andati ad indagare uno stato di flow co-attivo, dove i partecipanti sono inseriti in un contesto sociale in cui viene condiviso lo spazio fisico in cui viene svolta la stessa attività, ma in modo individuale. Questa concettualizzazione dello stato di flow si adatta bene all'ambiente di apprendimento classe in quanto sono spesso richieste agli alunni delle prestazioni individuali svolte contemporaneamente nella stessa aula. Quindi si vedrà, nel capitolo uno, come questo tipo di Flow viene caratterizzato e le differenze che presenta rispetto alle altre categorizzazioni di questa situazione di particolare benessere psicologico.

Infine, le misure ambientali si inseriscono nel nostro impianto teorico per andare a vedere se lo stato di flow co-attivo possa avere dei parametri rilevabili non solo a livello della singola persona ma anche a livello ambientale andando così ad agire non solo internamente al soggetto ma modificando anche l'ambiente a lui circostante.

Finito questo breve cappello introduttivo andremo ora a vedere come sono stati studiati e concettualizzati negli anni questi diversi costrutti attraverso l'ambiente scuola e il benessere scolastico, il concetto di flow, quello di videogioco e arrivando infine a un accenno alle misurazioni ambientali.