

Cyberbullismo, la streamer Kafkanya: «le donne non devono nascondere la passione per i games»

LINK: <https://www.vanityfair.it/article/cyberbullismo-streamer-donne-non-devono-nascondere-passione-games>



Cyberbullismo, la streamer Kafkanya: «le donne non devono nascondere la passione per i games» Al Giffoni Good Games, la due giorni dedicati agli e-sports, abbiamo chiesto alla streamer Kafkanya pratiche e consigli per prevenire la piaga del cyberbullismo di Marco Trabucchi 4 luglio 2023 I videogames sono una parte integrante della quotidianità degli adolescenti, uno strumento potente di intrattenimento e socialità, ma che può presentare rischi e insidie. Secondo uno studio di Telefono Azzurro e Doga Kids, dal titolo Tra realtà e Metaverso. Adolescenti e genitori nel mondo digitale, il rischio più concreto percepito dai giovani giocatori è l'adescamento da parte di estranei, solitamente adulti (65%), seguito dal bullismo (57%) e dai contenuti violenti (53%). Una serie di pericoli che preoccupano anche i genitori, che concordano nel ritenere il bullismo in rete e i contatti esterni tra le

esperienze più probabili (e dannose) online. Se da un lato, come riportano diverse analisi, il videogame può essere un veicolo di messaggi positivi, con scopi etici ed educativi, dall'altro è fondamentale non sottovalutare i rischi legati al gioco multiplayer, che collega persone diverse esattamente come fa un social network. In questo scenario prende posizione il Giffoni Innovation Hub, polo di innovazione culturale, che ha ideato e progettato un grande evento dedicato al mondo del gaming e degli e-sports il Giffoni Good Games, che l'1 e 2 luglio ha accolto migliaia di appassionati nella Multimedia Valley a Giffoni Valle Piana, in provincia di Salerno. Una kermesse rivolta a giovani e genitori all'insegna del divertimento e della condivisione, con postazioni di gioco accessibili a tutti e che ha visto special guest e personalità di spicco del settore, tra cui proprio Kafkanya, all'anagrafe

Virginia Gambatesa, una delle più note e seguite streamer in Italia (38k followers su Instagram e 73k su Twitch), appassionata di gaming e pop culture e attiva nella sensibilizzazione dei pericoli di social e gaming con il progetto Social Warning che ha coinvolto le scuole con incontri per informare genitori e studenti sui pericoli del web ma anche per informare sulle opportunità dei nuovi media, games compresi. Come ti è nata la passione per il gaming e quando hai capito che poteva diventare un lavoro? «Sono sempre stata affascinata dai videogiochi, sin dalle medie grazie ai pc e console che avevano le mie amiche. Con gli anni ai single player si sono affiancati vari multiplayer come ad esempio League of Legends e proprio quest'ultimo mi ha accompagnato in tutte le fasi iniziali del mio percorso da streamer. Poter condividere con altre persone la mia passione e

dare una mia impronta personale alla trasmissione delle sessioni di gioco, è stato importante. Non mi sono mai fermata e il primo anno di streaming ho visto i primi guadagni sulla piattaforma Twitch, segnando un punto di svolta e il vero inizio di una carriera. I videogiochi mi hanno portato inoltre ad avere ruoli lontani dalla mia (dell'epoca) comfort zone, come partecipare a panel, presentare eventi videoludici o programmi legati al settore. Ma è stato uno sprone per dare sempre di più e migliorare in ogni cosa facessi. C'è ancora tanta strada da fare, ma amo tutto questo». Sei impegnata sul fronte dell'educazione digitale e cyberbullismo, come mai? Hai avuto qualche brutta esperienza personale? «Ci sono stati casi di discriminazione che ho subito in quanto donna che si avvicinava a quei videogiochi da sempre sono considerati più legati alla sfera maschile. Non ci ho mai badato molto perché comprendevo da un lato il motivo di tale ostracismo: i ragazzi non sono mai stati molto abituati a vedere ragazze giocare ai videogames o partecipare a campionati di esports. Io son sempre però stata sensibile alla causa, in quanto donna e in quanto videogiocatrice. Proprio

grazie a Twitch e, più in generale, la comunicazione tramite social, continuo questa sfida (non mi piace parlare di battaglia): con naturalezza e intelligenza mostriamo cosa una donna sa e può fare, abituiamo i ragazzi a considerarla come persona che non deve chiedere scusa se decide di parlare di videogiochi. Una donna che non deve nascondere questa sua passione (a volte lavoro) perché 'non è lecito' che lo faccia». Si può garantire ai genitori che il giovane si diverta, giochi e navighi con serenità e protezione? «Comprendo che ci sia una paura legata ai social, alle sempre più varie piattaforme e anche ai videogiochi stessi. Paura giustificata in quanto sono più gli aspetti che i genitori non conoscono del mezzo rispetto a ciò che hanno visto e tastato con mano. È fondamentale quindi, oltre all'educazione familiare e scolastica del proprio figlio, conoscere ciò che si va a demonizzare, entrare a fondo di quel 'pericolo digitale'. Circa i videogiochi ricordiamo che c'è il sistema PEGI che garantisce l'idoneità di un giocatore ad un titolo, valutando l'età (ovviamente rimane una raccomandazione, non obbligo). E nel momento in cui in un gioco multiplayer (un MOBA come League of

Legends citato prima oppure un MMORPG) presenta al suo interno possibilità di interazione con una chat di gioco, è importante l'osservazione del genitore se il figlio è un minore. Ma si renderà subito conto dell'esistenza di censure di parole forti, possibilità di bloccare utenti sgradevoli, tribunale per bannare giocatori più volte molesti e così via. Sono alcuni di esempi di attenzione per preservare la bellezza e il divertimento in ambito videoludico». Qual è il dubbio più comune che hanno i genitori? «I genitori temono la pericolosità di ciò che non conoscono a fondo, può essere il videogioco o il social. Nell'ambito videoludico si rimane solo alla superficie: si bada innanzitutto alla stanchezza oculare, muscolare, mancanza di concentrazione, poca voglia di studiare, poca voglia di uscire di casa, se non addirittura ad una maggior attitudine a comportamenti violenti. Ma in profondità c'è qualcosa di molto diverso ed è importante che il genitore si fidi del mezzo in questione e che non guardi con timore ciò che invece potrebbe portare benefici al figlio. Ovviamente è importante la giusta misura. Se non si pongono dei limiti o regole si rischierà di non riuscire a gestire il proprio figlio che

potrebbe abusare del videogioco o della piattaforma. Ciò avrebbe ripercussioni a lungo andare sullo stile di vita del ragazzo e le sue interazioni col mondo esterno. Seguiteli sempre senza eccedere, ma seguiteli». E proibire un gioco, se considerato troppo violento (GTA per esempio)? «Nel corso degli anni ci son sempre stati casi mediatici legati ad un videogioco X che avrebbe reso le persone violente. È un grandissimo errore dare la colpa al videogioco, poiché rimane su un piano distinto dalla realtà e il ragazzo questo lo sa bene. Mi piace citare Thalita Malagò, Direttore Generale di IIDEA, associazione di categoria nell'industria dei videogiochi in Italia, che parla di trovare una risposta 'nella consapevolezza e nell'informazione, in particolare da parte dei genitori'». Parlami del progetto Social Warning? «Qualche anno fa son stata invitata insieme ad altri miei colleghi ad una tavola rotonda virtuale organizzata da Social Warning, per affrontare molti punti legati ai social (educazione, pericoli, professioni digitali) per sensibilizzare le famiglie e scuole alla sempre più crescente presenza di questi nelle nostre vite e in quelle dei giovanissimi soprattutto. Portando ad

una consapevolezza sì dei rischi digitali ma anche l'invito ad usare il dialogo, ad aprire la propria mente, a maturare. Si è parlato di opportunità lavorative sempre più crescenti nell'ambito digital e di content creation, così come di creatività, il tutto in diretta streaming proiettata in diverse scuole d'Italia». In ogni caso ci sono indubbi vantaggi dall'uso dei games! «Sì. Ciò che il videogioco offre è, per fortuna, molto di più di quel che si pensa. Favorisce la socializzazione, la cooperazione, capacità di problem solving, creatività e risposta più rapida agli stimoli esterni. Così come incrementa la capacità di prendere decisioni e porta il ragazzo a riflettere su temi importanti e forti. Magari quella storia del gioco è ambientata in un universo fantastico con draghi e personaggi al di là del reale, ma affronta tematiche universali». Come siamo messi a inclusività nel mondo del gaming, stai notando delle differenze rispetto al passato? «Sono davvero felice di aver notato un netto miglioramento da questo punto di vista. Parlo in particolar maniera di Twitch, la piattaforma dove streammo ormai da 6 anni dove ci sono tantissimi canali (soprattutto femminili). Gli stereotipi e

insulti verso le ragazze videogiocatrici sembrano quasi un lontano ricordo e l'abitudine nel vedere sempre più ragazze in questo mondo (soprattutto esports) sta cambiando la mentalità delle persone. Finalmente direi».