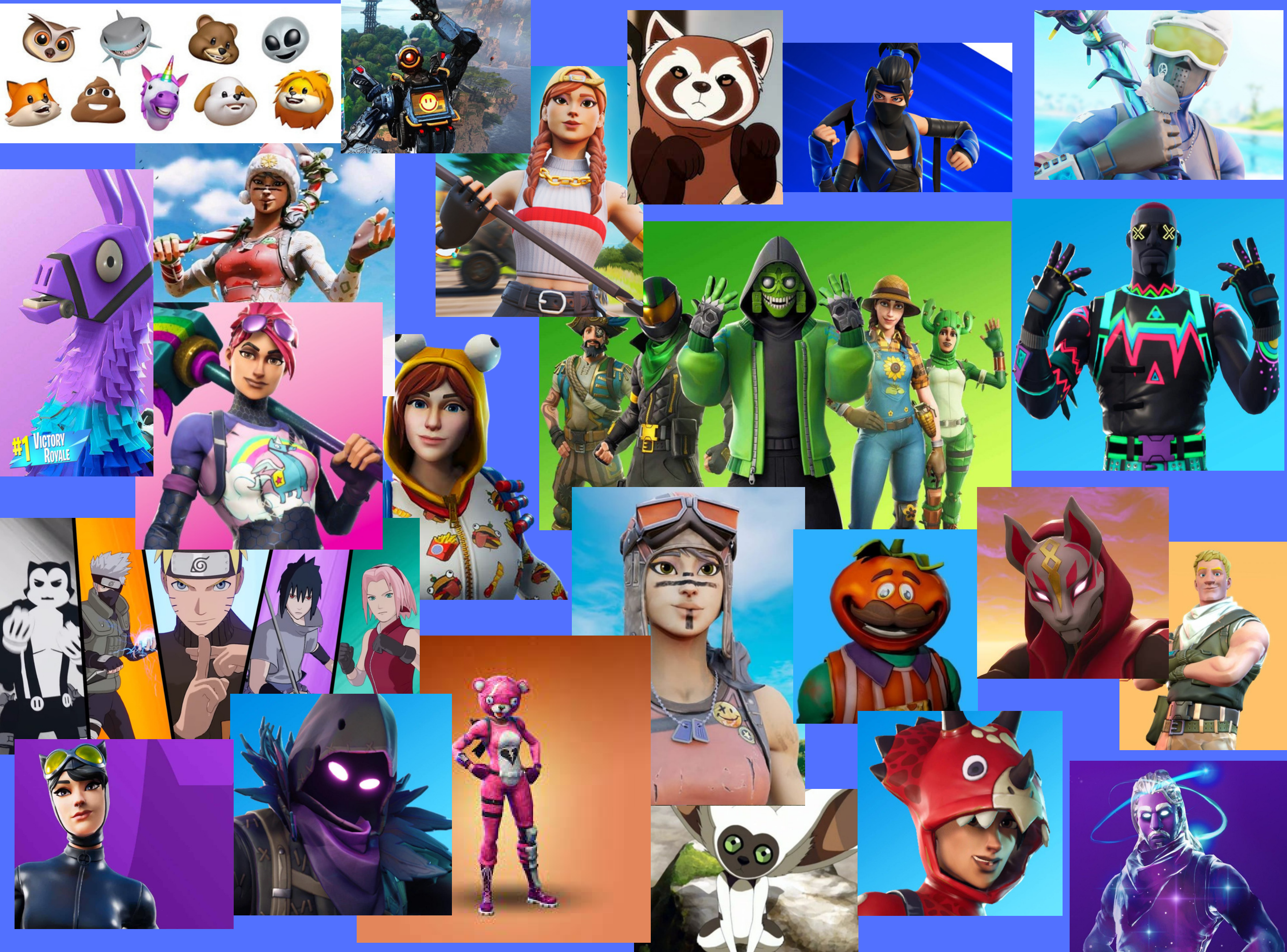




i Videogame, quale possibile oltremondo da esplorare?

Elena Lucarella
Psicologa,
Psicoterapeuta Sistemico Familiare
Cesena

Giulia Rotatori
Educatrice Professionale
UOC Dipendenze Patologiche
Riccione



CREA IL TUO

AVATAR

APP

AVATAR MAKER CREATOR

AVATOON

BITMOJI

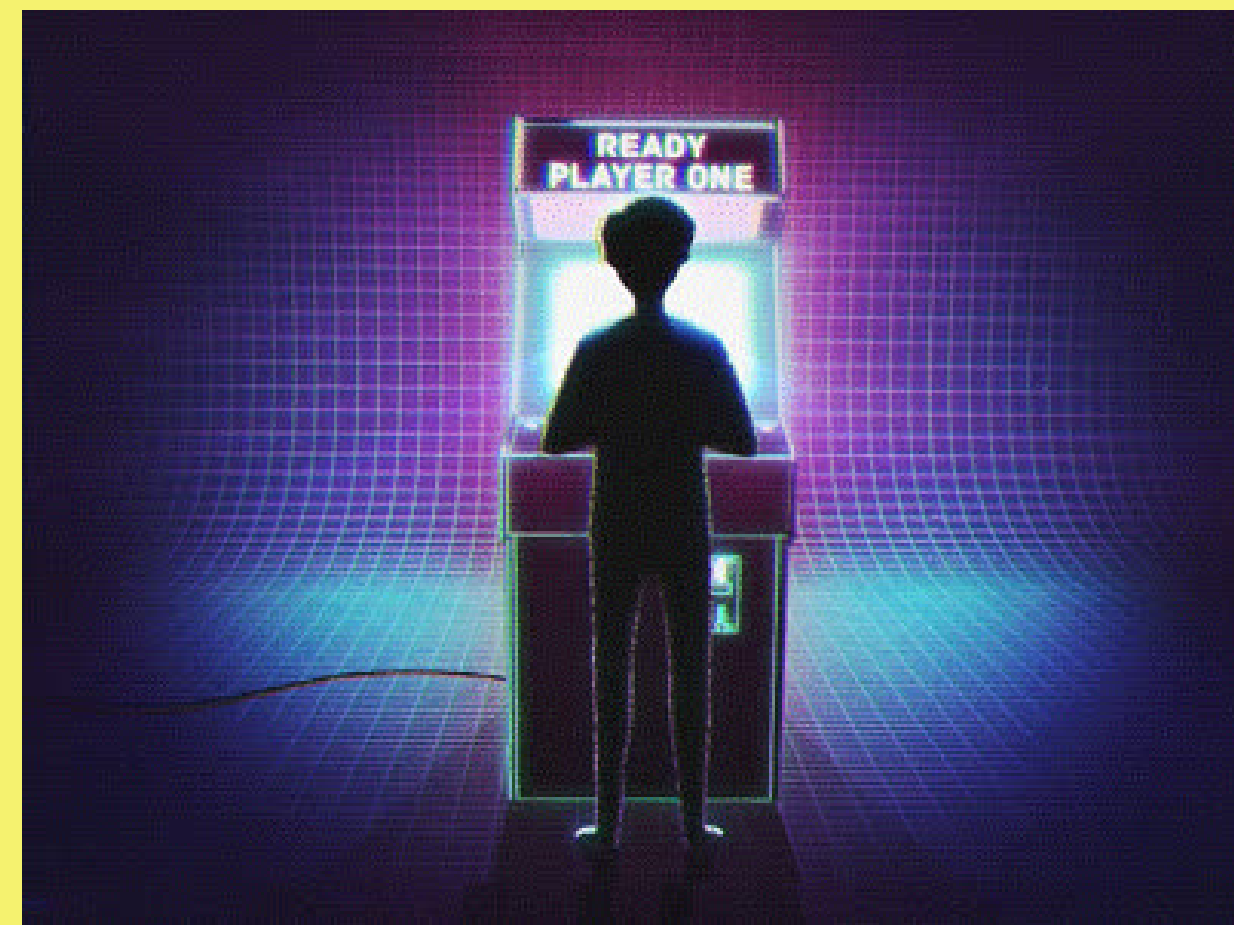
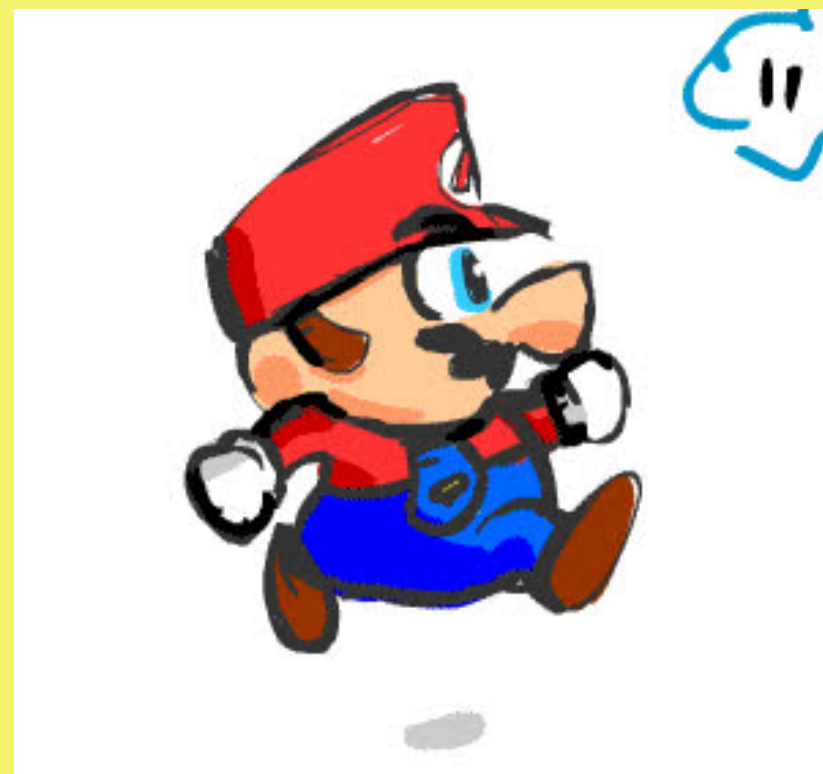
TOONART





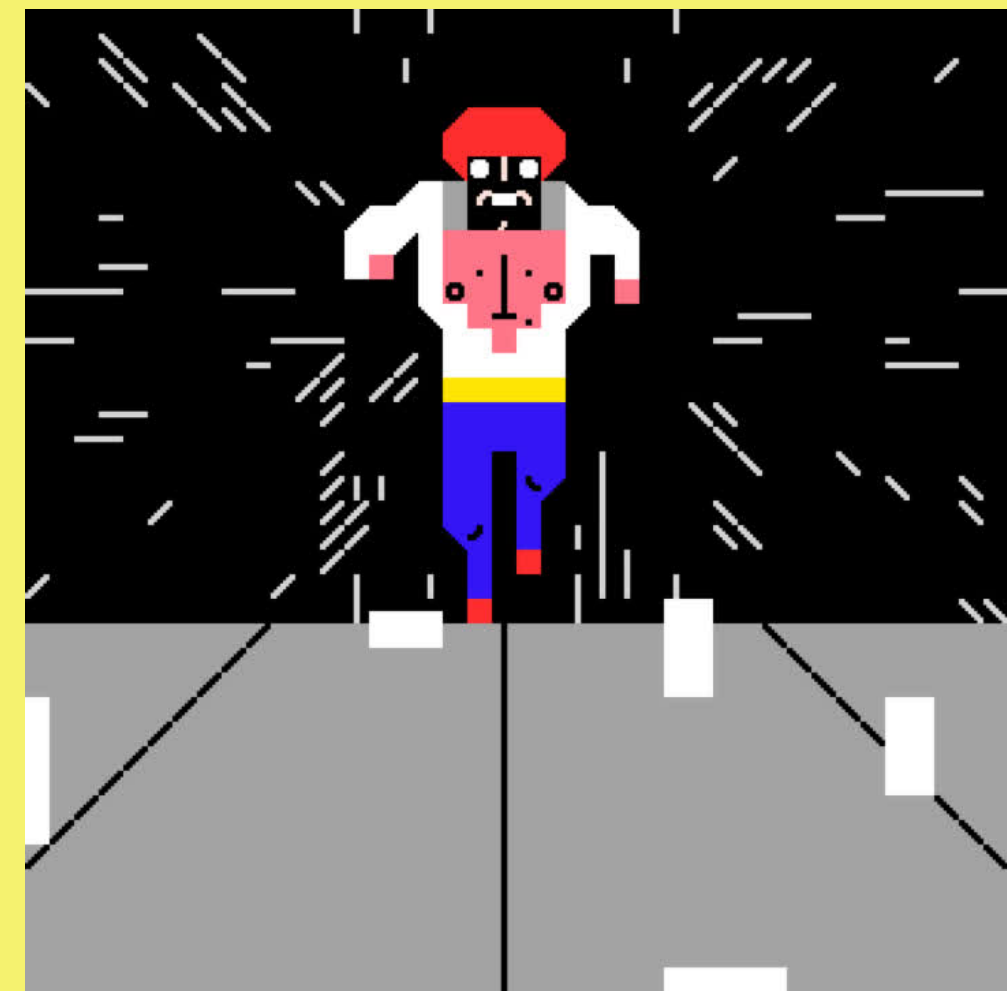


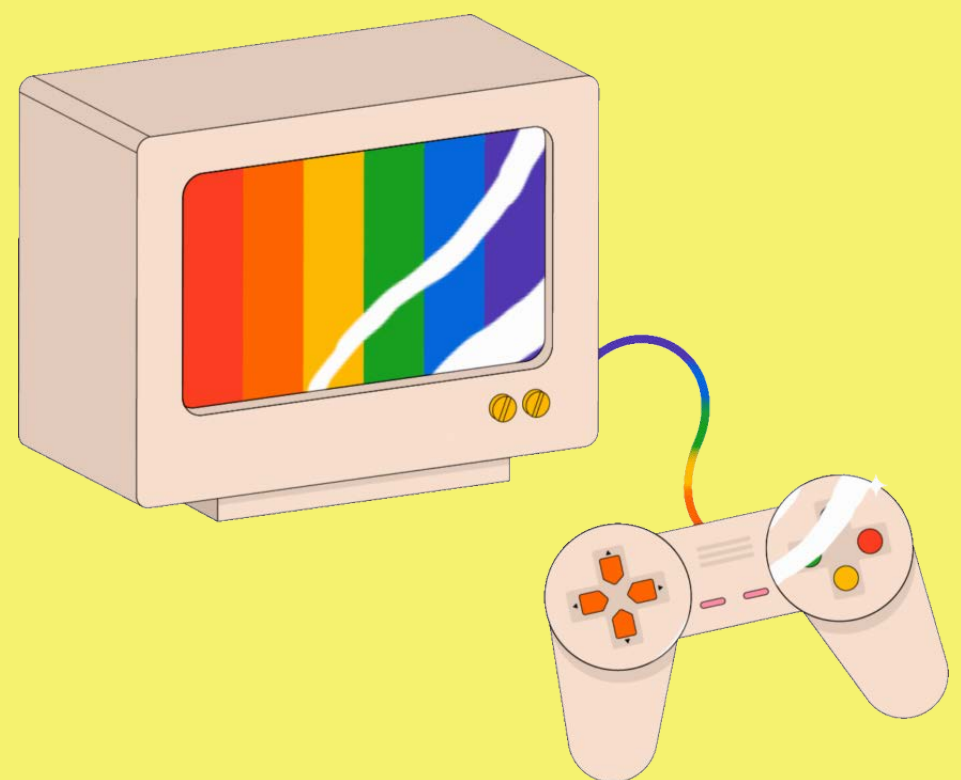




E TU?

METTITI IN
GIOCO!!!





E TU?
QUANTO TI METTI IN
GIOCO?



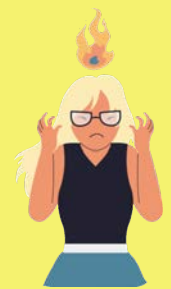
- in ogni gioco ci sono obiettivi da raggiungere o livelli da superare e riuscire a farlo provoca una **gratificazione** e percezione di essere "bravi", capaci **senso di autoefficacia**, che spinge ad andare avanti nel gioco, in una continua sfida con se stessi.



- puo' essere presente un'interazione on line, **divertente** ma anche **stressante**: "sarò scelt* nella squadra?", "sarò abbastanza brav*?", "cosa penseranno gli altri di me?"

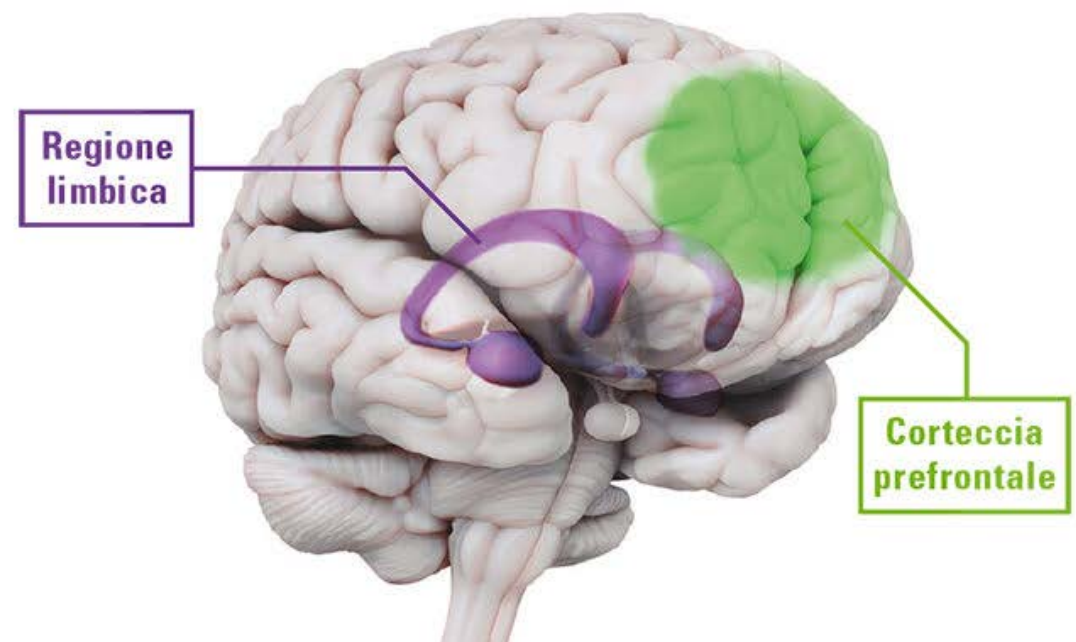
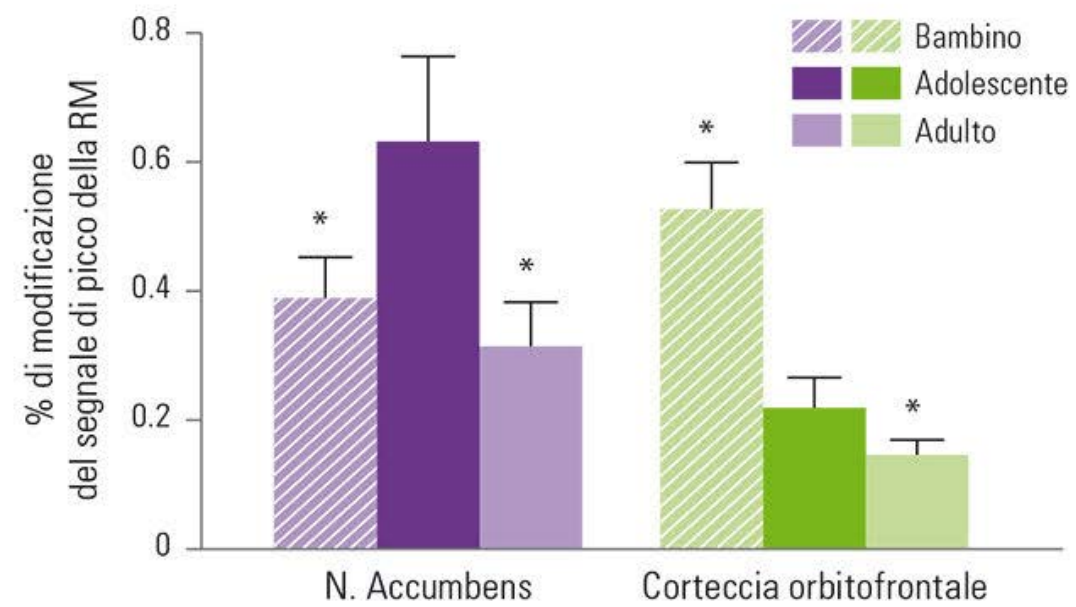
- i videogiochi ti spingono al limite, portando il giocatore ad usare tutta la propria **attenzione** e **risorse** per raggiungere obiettivi sempre più complessi.

- Il non raggiungimento di questi obiettivi può portare a dei vissuti di profonda **frustrazione**.



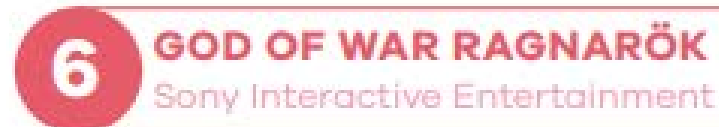
- la frustrazione derivante dall'insuccesso può generare **aggressività**





I ragazz* spesso sono poco allenati a stare con emozioni come **la frustrazione, l'impotenza e la rabbia,** estremamente attivanti a livello fisico e in un momento in cui fisiologicamente le emozioni possono prendere il sopravvento.

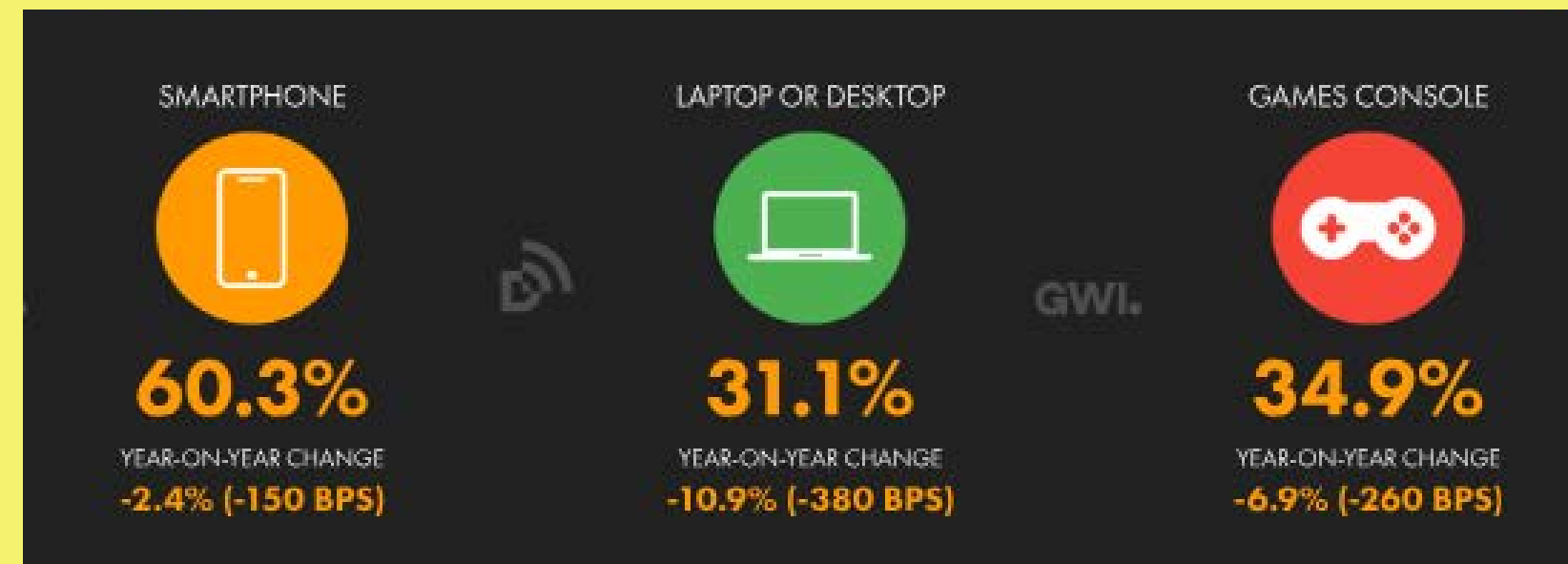
GIOCHI PIU' SCARICATI



Vendite per unità tracciate da Global Sales Data (GSD), ordinate per classifica per il 2022, Retail e Network combinati. Questo elenco non include i dati di vendita digitali di Nintendo.

Nel 2022 sono 14,2 milioni i videogiocatori in Italia tra i 6 e i 64 anni, con un'età media di 29,8 anni. L'80,9% dei videogiocatori ha un'età maggiore di 18 anni, il 19,1% tra i 6 e i 17 anni. Il 42% è donna

IDEASSOCIATION.COM



**SU QUALI
DISPOSITIVI**



WEARESOCIAL.COM



MA, NEI
VIDEOGAME...
CHE COSA
CI
TROVANO?!



START

- La possibilità di superare gradualmente i livelli mi gratifica e mi fa sentire "bravo";
- i videogame hanno una base narrativa, IO SONO PROTAGONISTA!
- La sfida continua, specialmente in adolescenza, si sposa perfettamente con le sfide evolutive dei ragazzi, in una continua sfida con se stessi
- puo' essere presente un'interazione on line, divertente ma anche stressante: "sarò scelto nella squadra?", "sarò abbastanza bravo", "cosa penseranno gli altri di me?"



I VIDEOGAMES SPORTIVI

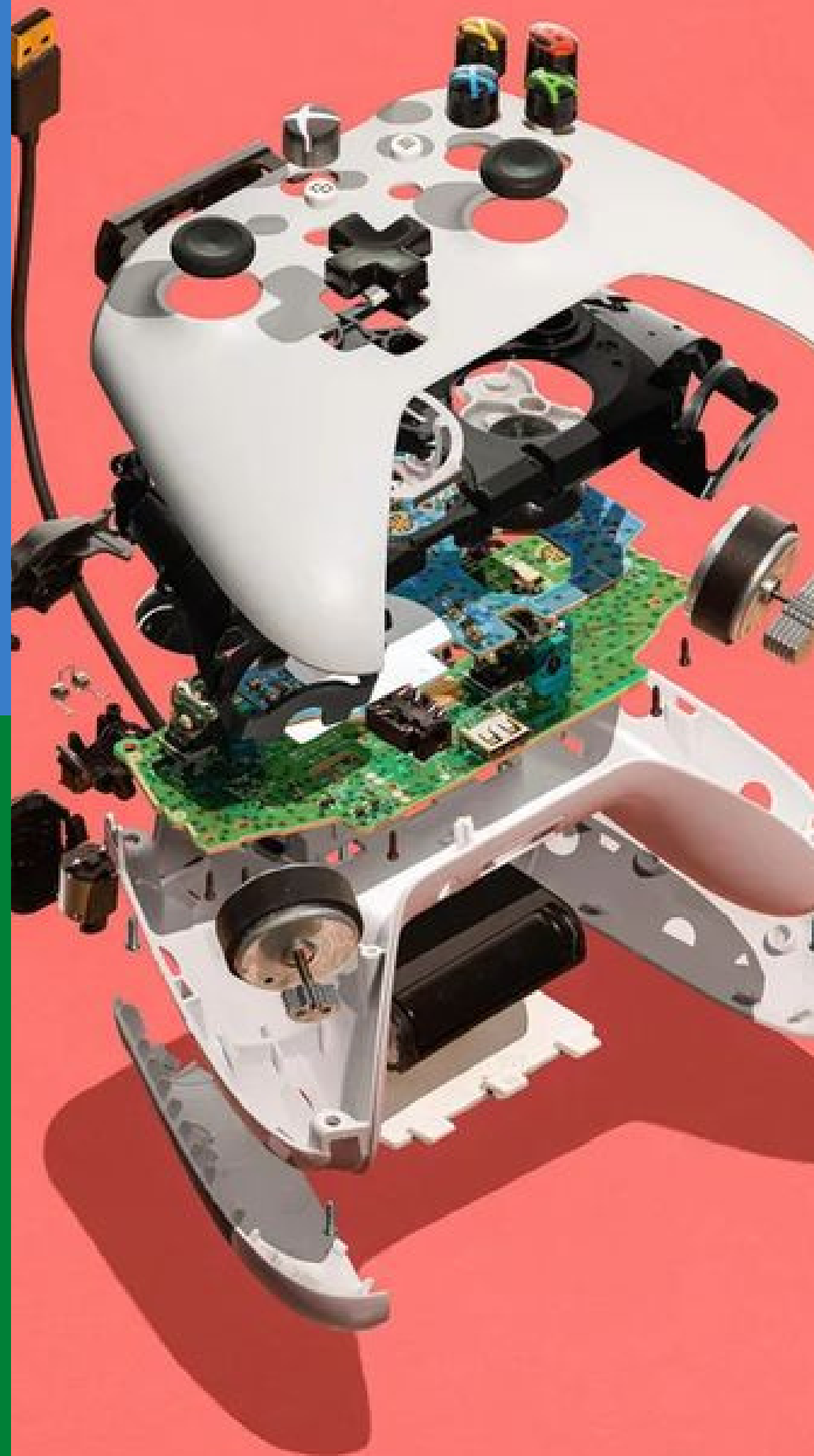
DA FIFA A NBA:

- simulazione di un contesto sportivo.
- Presenza di regole e personaggi predeterminati.
- gioco singolo o in squadre.

EDUCATIVI

OVERCOOKED

- Insegnare, allenare concetti o capacità attraverso il divertimento.
- è un party-game cooperativo
- concetto di EDUTAINMENT e GAMIFICATION



VIDEOGIOCHI D'AVVENTURA

STARWARS, SUPER MARIO

- Esplorazione di mondi e superamento dei confini del possibile.
- Sarà il videogiocatore a stabilire i propri limiti.
- Creazione di un personaggio e possibilità di interagire con gli altri videogiocatori.

VIDEOGIOCHI DI SIMULAZIONE

THE SIMS, FARM VILLE, HAYDAY

- Sperimentare attività, esplorare realtà come se fossero vere.
- Contesti della quotidianità o professionali.

FIFA, SIMCITY BUILDIT

videogames d'azione SPARATUTTO-PICCHIADURO

GTA

- Ritmo alto e trama lineare.
- Prontezza di riflessi e abilità strategiche.
- Identificazione dell'utente nel protagonista per il contesto realistico presentato.

GDR(giocodiruolo)-

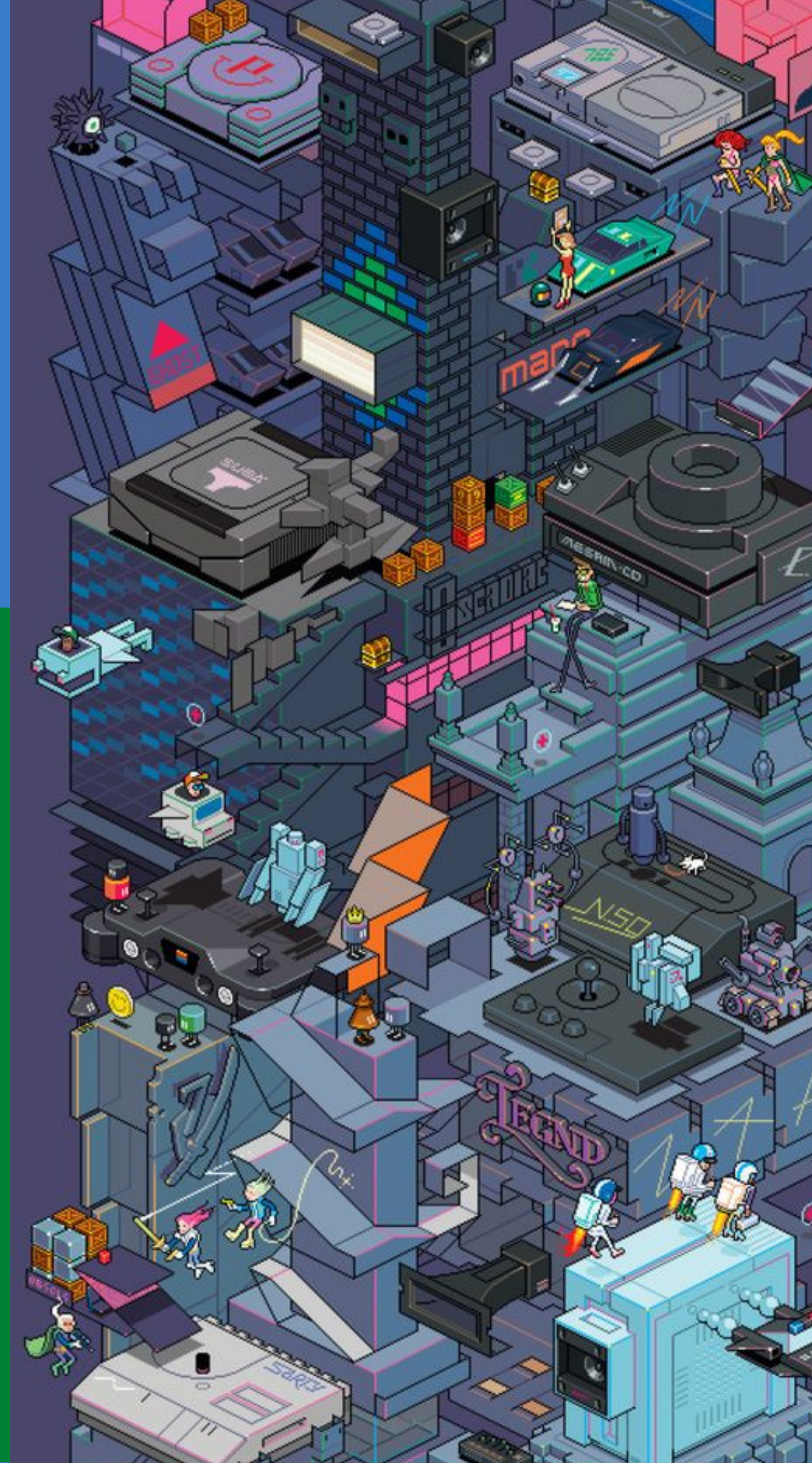
**MMORPG(Massively Multiplayer Online Role-Playing Game,
lett. "gioco di ruolo multigiocatore in rete di massa)**

-FANTASY-

LOL

GDR: Mondi fantastici e contesti narrativi fiabeschi. Creazione personaggi con caratteristiche personalizzate e ingresso in ambientazioni fantastiche.

MMORPG: Evoluzione dei GDR in cui il videogiocatore entra in delle vere e proprie comunità virtuali con altri giocatori provenienti da ogni parte del mondo.



QUALI RISCHI?!

FIFA 20

DA FIFA A NBA: I VIDEOGAMES SPORTIVI

- gestione della competizione;
- gioco di squadra? o gioco solo?
- come sto nella giocata?

OVERCOOKED

EDUCATIVI

- la competizione è sempre qualcosa che so gestire?

GTA V

VIDEOGAMES D'AZIONE-SPARATUTTO-PICCHIADURO

- tempo di esposizione
- gioco in squadra?
- il gioco è adatto alla mia età?

THE SIMS

VIDEOGIOCHI DI SIMULAZIONE

- prestare attenzione al tempo
- l'immersività ed il fatto che sia estremamente realistico può essere un rischio

POKEMON

VIDEOGIOCHI D'AVVENTURA

- l'esplorazione può anche mettere ansia, teniamolo in mente;
- il mondo da esplorare è adatto alla mia età?
- ci sono mostri? colori? che tema ha il gioco?

LOL

GDR(giocodiruolo)-MMORPG(Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, lett. "gioco di ruolo multigiocatore in rete di massa)/FANTASY

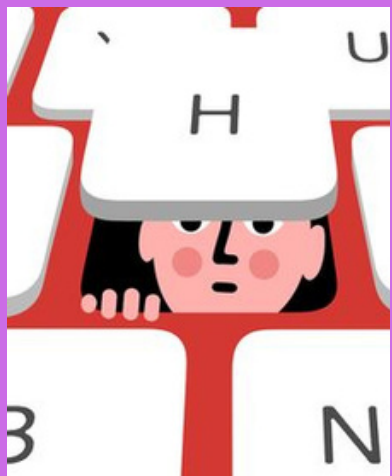
- il fatto di avere una identità nuova, diversa, piu bella che mi sono creato mi porta a passarci piu tempo;
- gioco in gruppo?
- chi sono gli altri?
- prediligere gruppi di amici che si conoscono!

Il sistema PEGI si basa su 5 diverse classificazioni per età:
PEGI 3, PEGI 7, PEGI 12, PEGI 16 e PEGI 18. Le classificazioni indicano l'età
raccomandata per il videogioco.



IO, COSA POSSO FARE? rel-Azionarsi

- Nel lavoro educativo LA RELAZIONE è metà del percorso, sii coerente, sii curioso e renditi disponibile al dialogo. Se il ragazz* esprime interesse per quei mondi significa che c'è qualcosa che lo colpisce;
- Qualsiasi REGOLA si voglia stabilire nel rapporto con le tecnologie (videogiochi) è importante contrattarla affinché sia SENSATA, UTILE e TOLLERABILE (Es: incoraggiare pause regolari);
- Ogni ragazzo in base all'età ha BISOGNI diversi sui quali lavora un'équipe;
- Spiegare perché determinati giochi potrebbero non essere adeguati in base ad età e tratti di personalità che solo voi potete conoscere;
- I giochi online si svolgono all'interno di COMUNITA' VIRTUALI che consentono l'interazione con altri giocatori: parlane con i ragazzi!



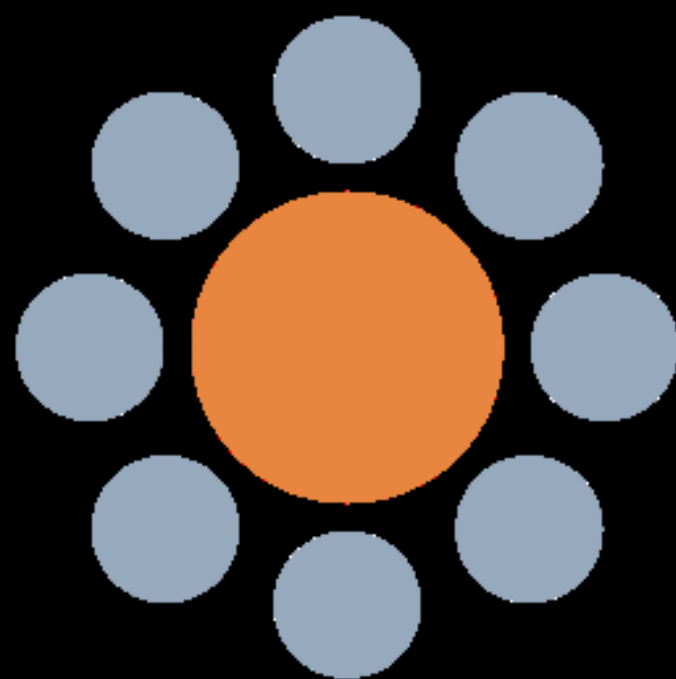
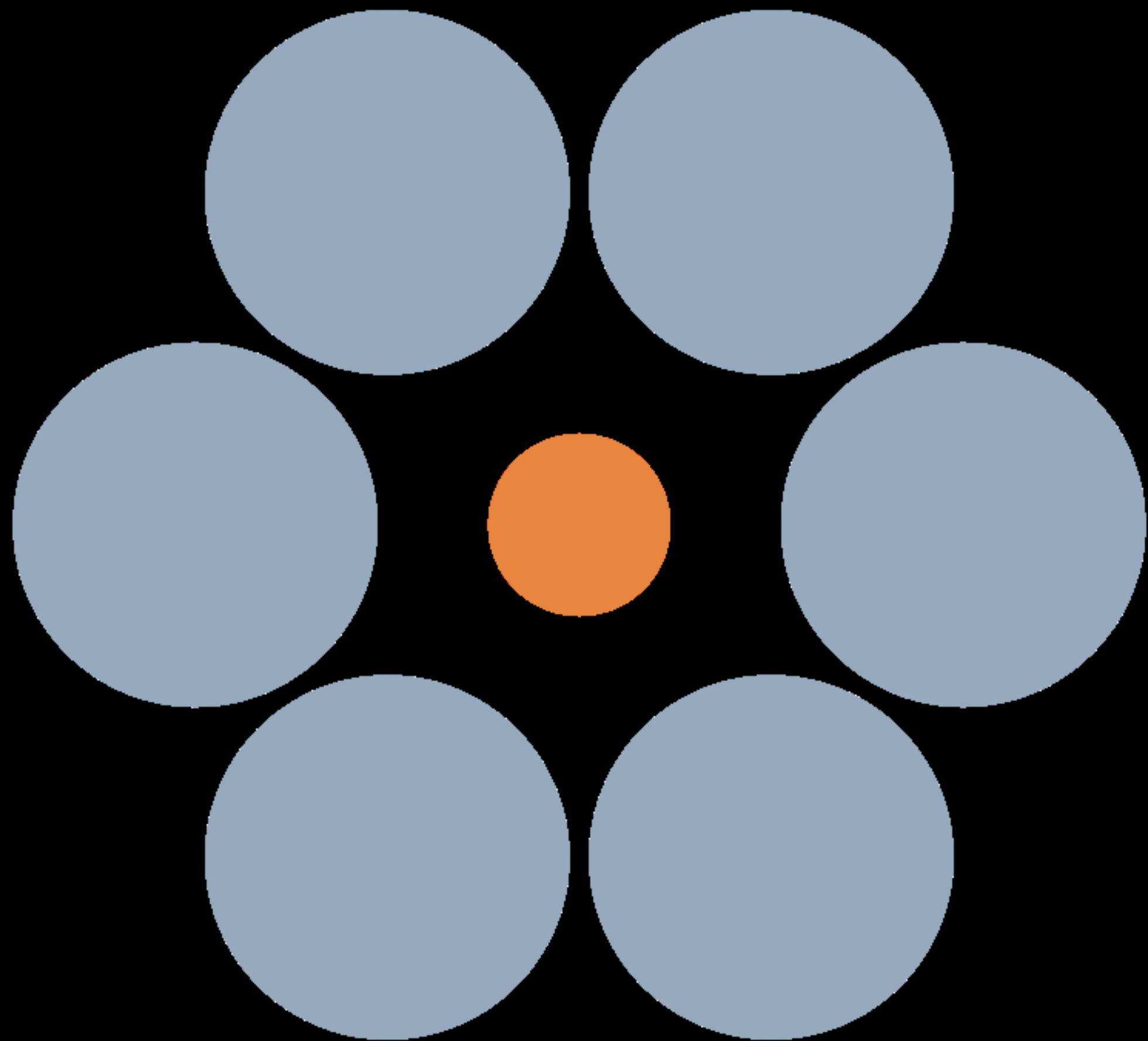
VIDEOGAMES

FATTORI DI RISCHIO

QUANDO L'USO DIVENTA
ECCESSIVO?

COSA CI PREOCCUPA?





Elena Lucarella

Psicologa, Psicoterapeuta Sistemico Familiare

3202844493

e.lucarella@gmail.com

Giulia Rotatori

Ed. Prof.le U.O. Dipendenze Patologiche Rimini

giulia.rotatori@auslromagna.it

GRAZIE PER L'ATTENZIONE..
ALLA PROSIMA

