



# LA LINGUA DEI VIDEOGIOCHI

22 Marzo 2022



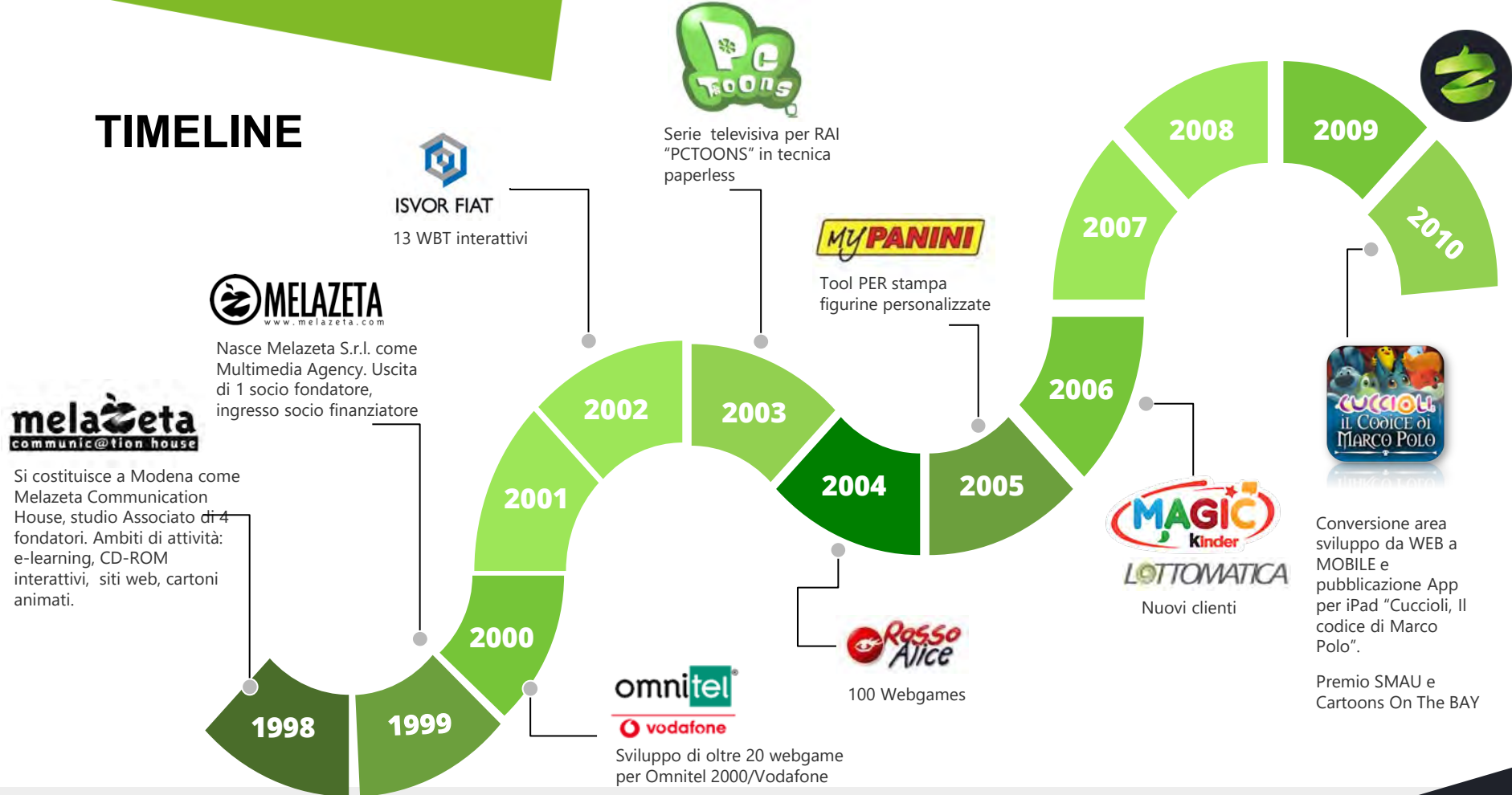
**Marcella Albiero**  
GENERAL MANAGER





- Da oltre 21 anni Melazeta sviluppa progetti mobile multi piattaforma e realizza soluzioni di **digital engagement** sfruttando il linguaggio universale della **Gamification** e del Game-based approach con l'obiettivo di comunicare, promuovere, formare target mirati.
- Melazeta è partner del gruppo **La Fabbrica**.
- Numeri essenziali:
  - **21 anni** di digital engagement
  - **600 progetti** di Gaming/Gamification per ogni target e settore
  - **90 App** per iOS e Android
  - **20 persone** affiatate in un **team** di sviluppatori front-end e back-end, designer e animatori.

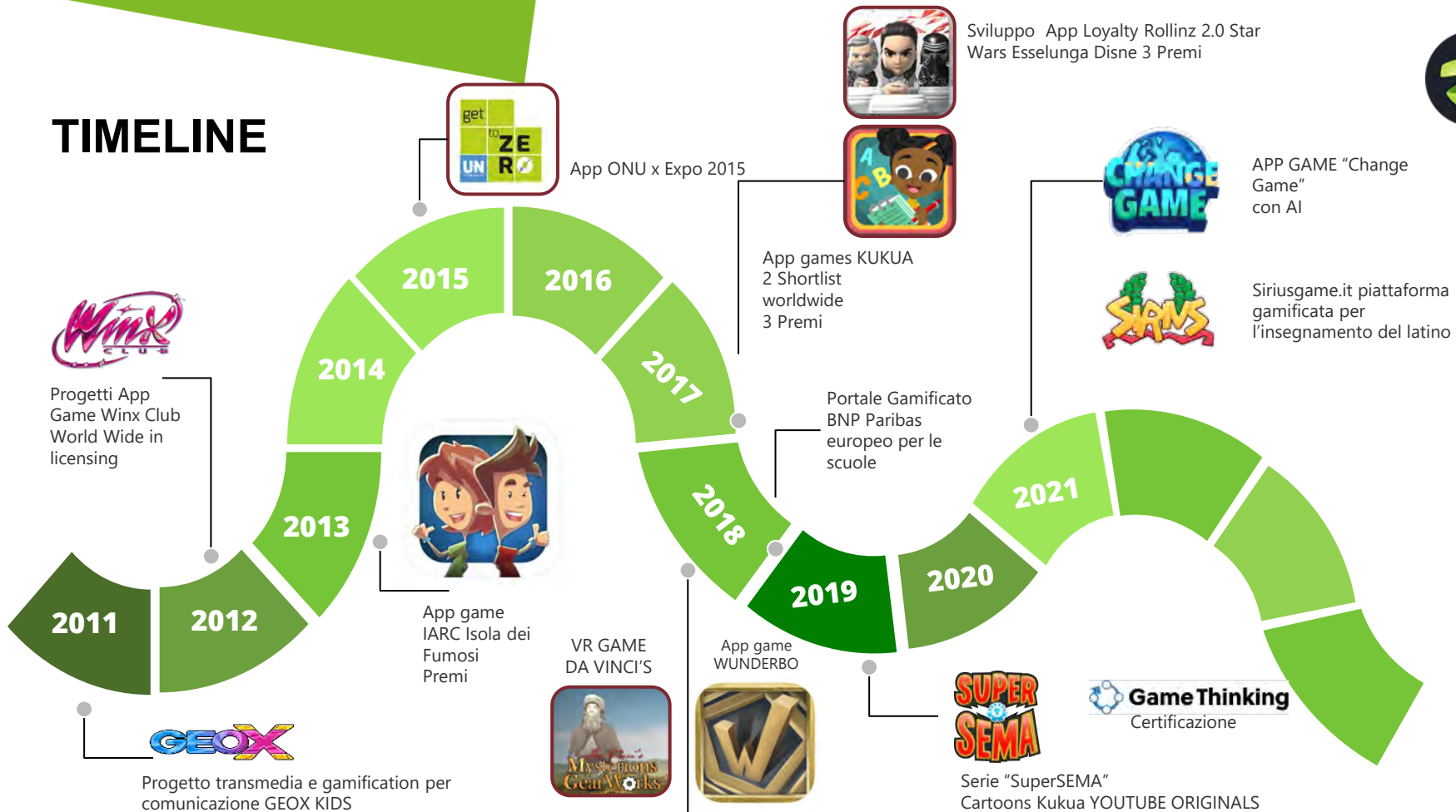
# TIMELINE



Copyright Melazeta 2022. Questo documento è di proprietà di Melazeta Srl ed è strettamente riservato.

Non può essere riprodotto, ridistribuito, trasmesso, pubblicato, divulgato, in tutto o in parte, a terzi senza il preventivo consenso scritto di Melazeta Srl

# TIMELINE







**APPtoYOUNG**

# APPTOYOUNG

Nel **2017** l'ospedale pediatrico **Bambin Gesù** e l'associazione **Fiorenzo Fratini Onlus** ci hanno incaricato di sviluppare un'applicazione con la finalità di realizzare uno **strumento** concreto per combattere il **disagio giovanile**.

Il risultato fu un'App che consente di **comunicare telefonicamente** con il call center dell'ospedale.

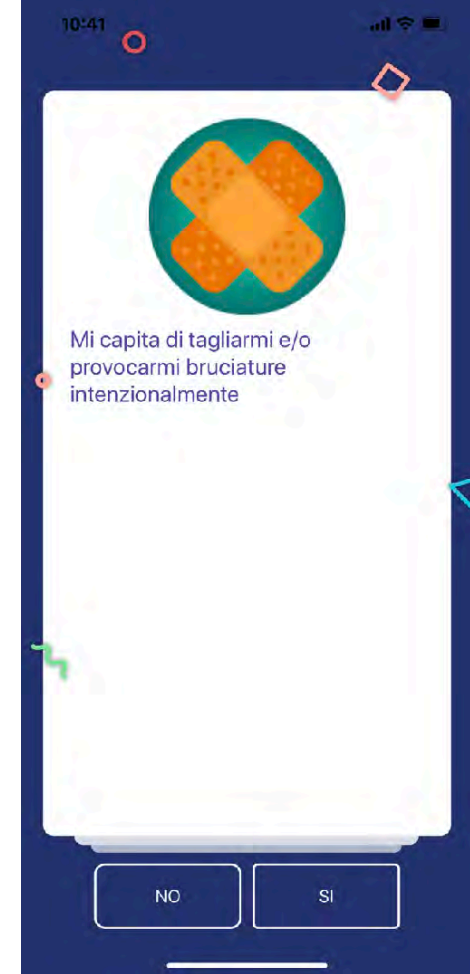
Grazie al coinvolgimento di **Youngle Firenze** si è poi provveduto ad integrare un sistema di **chat** con operatori **peer**.



# APPTOYOUNG

La prima esigenza espressa sia da parte dei **peer** sia dagli **psicologi del call center** era di poter valutare rapidamente il livello di gravità della persona che chiedeva assistenza.

Abbiamo quindi sviluppato una profilazione iniziale in cui l'utente rispondendo a poche e semplici domande può descriversi e raccontarsi evidenziando eventuali criticità.







# APPTOYOUNG

Lo studio della grafica è stata fondamentale nell'approcciare il delicato argomento.

Abbiamo creato diverse proposte che furono valutate da gruppi di giovani sino ad arrivare alla proposta attualmente utilizzata in app.





# APPTOYOUNG

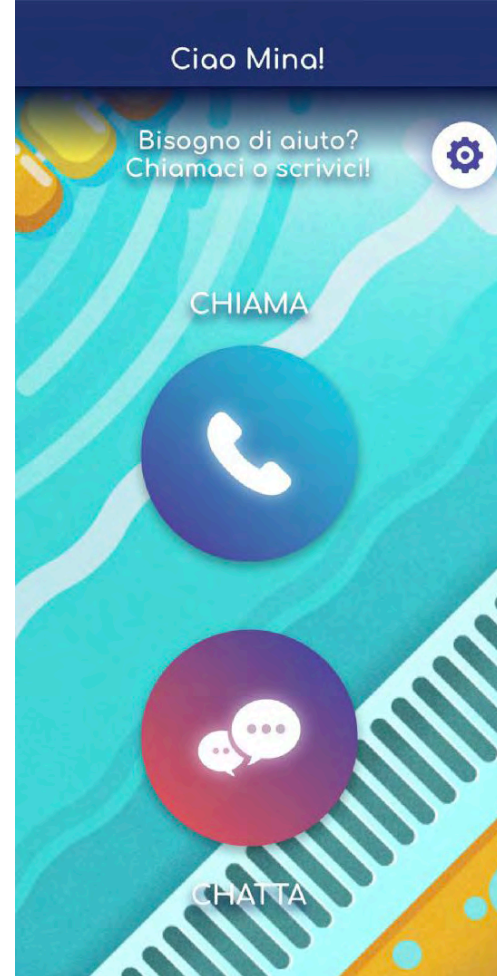
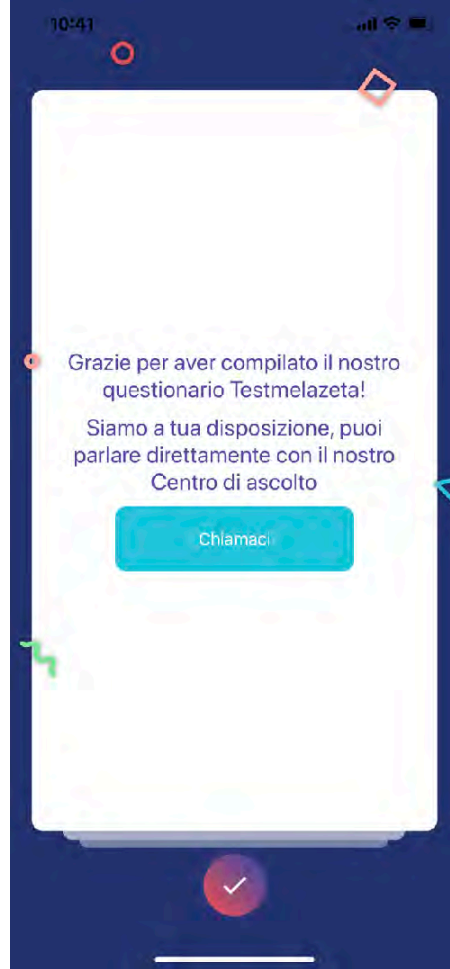
In base alle risposte fornite dall'utente gli operatori visualizzano 3 profili di rischio:

- **Rosso** => almeno una risposta affermativa alle domande 12, 13, 14, 15, 16, 17
- **Arancio** => almeno una risposta affermativa alle domande 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12)
- **Verde** => negli altri casi

1. Di tanto in tanto mi sento triste	SI	10. Mi è capitato di essere stato/a vittima di atti di bullismo	SI
2. Spesso ho delle crisi di collera o sono di cattivo umore	SI	11. Mi sento spesso solo/a e ho la sensazione che nessuno mi capisca	SI
3. Ci sono veramente poche cose che mi divertono	SI	12. Spesso sono sospettoso/a oppure ho pensieri che altre persone ritengono strani	SI
4. Negli ultimi tempi non mi va di stare con gli altri e tendo a stare da solo/a	SI	13. Mi capita di sentire voci e/o vedere cose che le altre persone pensano non ci siano	SI
5. Mi sento spesso infelice o triste; piango	SI	14. Mi capita di tagliarmi e/o provocarmi bruciate intenzionalmente	SI
6. Mi capita di fare uso di droghe e/o alcol	SI	15. Mi sento tanto triste che a volte penso sia meglio sparire o morire	SI
7. Quasi ogni notte ho problemi nel dormire	SI	16. Qualche volta ho pensato che togliermi la vita sarebbe l'unica soluzione ai miei problemi	SI
8. Ultimamente mi capita spesso di non avere appetito	SI	17. Mi è capitato di aver fatto qualcosa, cominciato a fare qualcosa o essermi preparato/a a fare qualcosa per togliermi la vita	SI

# APPTOYOUNG

Qualora il codice associato all'utente sia **ROSSO** viene proposta immediatamente la chiamata all'operatore per una presa in carico, in alternativa la schermata dell'App propone in modo equivalente i due servizi.



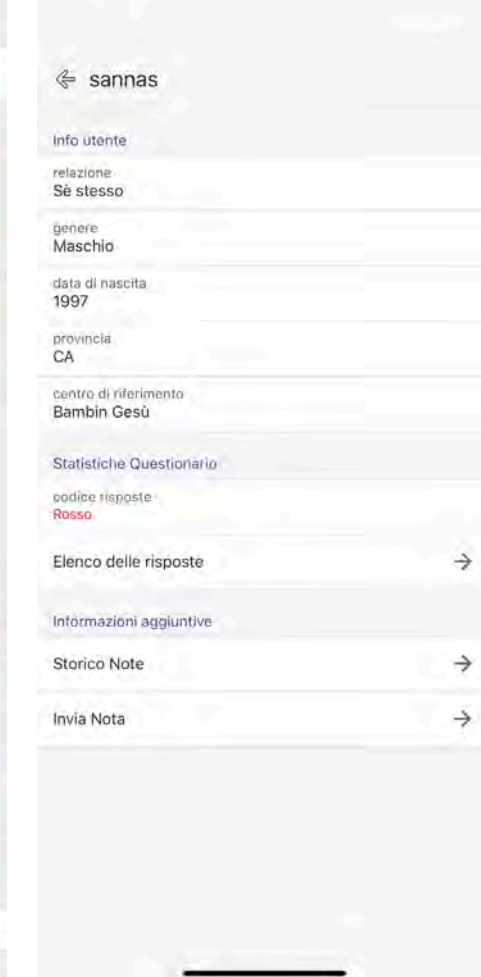


# APPTOYOUNG

La chat, in base agli orari di disponibilità comunicati, avvia una conversazione con un peer.

Il **peer** è **anonimo** e genericamente identificato come ApptoYoung.

Per dialogare con gli utenti i peer hanno a disposizione una **scheda riassuntiva** delle informazioni dell'utente, lo **storico** delle **annotazioni** inserite dai peer che hanno dialogato in precedenza e il **questionario** iniziale compilato.





# APPTOYOUNG

dar

Avrei bisogno di parlare

23:50 05/12/2018

dar

Per me è difficile aprirmi ma farò uno sforzo... soffro di autolesionismo da quasi un anno. La situazione è peggiorata dato che mi procuro lesioni gravi. Non so più controllarmi, mi vergogno di come sono ridotto

23:53 05/12/2018

Marco

Dar... 19 anni, vero nome D..., ha problemi di autolesionismo ormai da 1 anno, sono peggiorati nell'ultimo periodo ed ha cominciato a farsi tagli più profondi, ha paura perché pensa di rischiare la vita. Sua madre lo ha scoperto ed ha smesso per un periodo ma ora ha ricominciato. Il suo grande problema è la solitudine, ha paura di non essere più amato da nessuno, si sente in colpa per aver deluso la madre e per averla fatta soffrire quando ha scoperto che si tagliava. In famiglia sia il padre che la sorellina sono all'oscuro della situazione. Con la prima chat abbiamo creato comunque un buon rapporto.

18:47





# APPTOYOUNG

The screenshot shows the top navigation bar of the Corriere della Sera website with the text 'Sezioni Edizioni Locali Servizi' and 'CORRIERE DELLA SERA'. Below the navigation bar, there are logos for 'accenture' and 'eni'. The main headline reads 'BUONENOTIZIE L'IMPRESA DEL BENE'. Below the headline, there is a navigation menu with items: 'CIVIL WEEK', 'CHI SIAMO', 'COMITATO SCIENTIFICO', 'DIALOGHI', 'UN AIUTO SUBITO', and 'RICICLO DI CLASSE'. The main content area features a large advertisement for 'NUOVA ŠKODA FABIA' with the text 'DRIVE YOUR DIFFERENT' and 'Da 129€ al mese TAN 3,99% - TAEG 5,56%'. Below the advertisement, there is a news article titled '«Soffro, per questo mi ferisco». Un'app contro il disagio: un aiuto ai giovani via chat' by Jacopo Storni. The article text reads: 'Crescono autolesionismo e solitudine. Online under 26 e psicologi: garantito l'anonimato. Un'applicazione scaricabile su smartphone e tablet per intercettare i bisogni dei ragazzi'. To the right of the article is a 'CORRIERE TV' video player showing a woman speaking into a microphone.

Se nel **primo anno** di attività (2019) le chat attivate sono state **850**

nel **secondo anno** (complice la pandemia) le chat sono arrivate a **1.230**

E quest'anno sono già **1.121**





**YOUNGLE**



# YOUNGLE

The image shows a Facebook profile page for 'Youngle'. At the top, there is a navigation bar with icons for home, video (9+), marketplace, groups (5), and a grid icon. On the right side of the navigation bar, there are icons for a grid, messages, notifications (1), and a dropdown arrow. The main cover photo features a purple background with a large, stylized 'Y' logo. The text 'WELCOME TO' is in pink and black, 'YOUNGLE' is in large black letters, and 'ZONA DI SOPRAVVIVENZA UNDER 20' is in yellow and black. Below the cover photo, the profile picture is a yellow circle with a black 'Y' and the text 'ZONA DI SOPRAVVIVENZA UNDER 20'. The name 'Youngle' is displayed in black, followed by '@youngle.it · Community'. A blue button labeled 'Invia messaggio' is visible. Below the button, the text 'Ciao! Facci sapere in che modo possiamo essere d'aiuto.' is shown. At the bottom, there is a navigation bar with 'Home', 'Informazioni', 'Foto', 'Eventi', and 'Altro' (with a dropdown arrow). On the right side of the bottom bar, there is a 'Ti piace' button, a search icon, and a more options icon.



# YOUNGLE

Con lo sviluppo dell'app Youngle non si è voluto solo fornire uno strumento per consentire ai peer di chattare con i giovani che richiedevano assistenza, ma si è deciso di strutturare l'app seguendo **l'organizzazione territoriale** del progetto.

L'app Youngle consente infatti di attivare «Centri Youngle» sul territorio e abbinare i giovani al centro **geograficamente** più vicino loro.

Questa peculiarità consente ai peer di indicare i **servizi del territorio** che possono essere utili ai giovani per affrontare un problema specifico riportato in chat.





# YOUNGLE

13:46 Iliad 4G

Parlarci di te!  
Quante ore passi al computer ogni giorno?

0 Ore

PROSSIMO >

13:46 Iliad 4G

Parlarci di te!  
Quanto sei social?

Poco

PROSSIMO >

13:46 Iliad 4G

Parlarci di te!  
Qual è il tuo social network preferito?

Discord

PROSSIMO >

13:46 Iliad 4G

Parlarci di te!  
Sport, musica, ballo, arte, teatro, hai una passione? Quale?

Nessuna

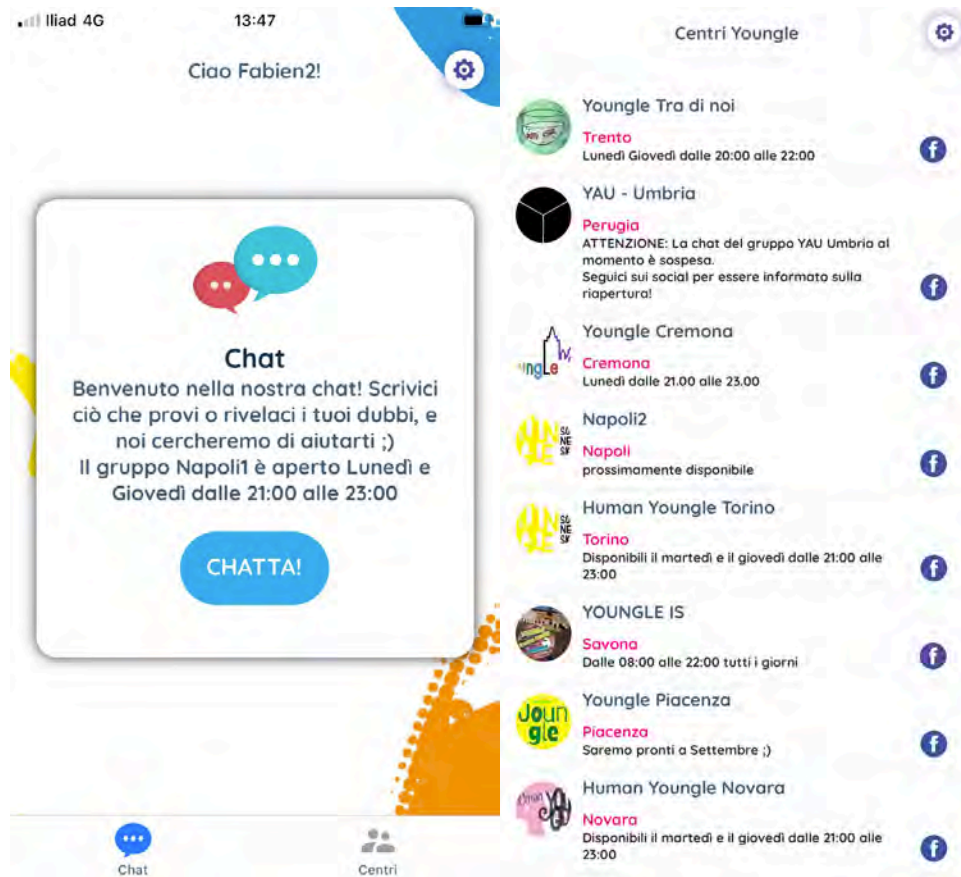
PROSSIMO >



# YOUNGLE

In base alla provincia dichiarata in fase di registrazione il giovane viene in automatico «abbinato» al centro geograficamente più vicino.

Gli vengono fornite informazioni utili quali gli orari di disponibilità dei peer ma è comunque in grado di lasciare un primo messaggio in qualunque momento, affinché i peer possano riprendere la conversazione in seguito.

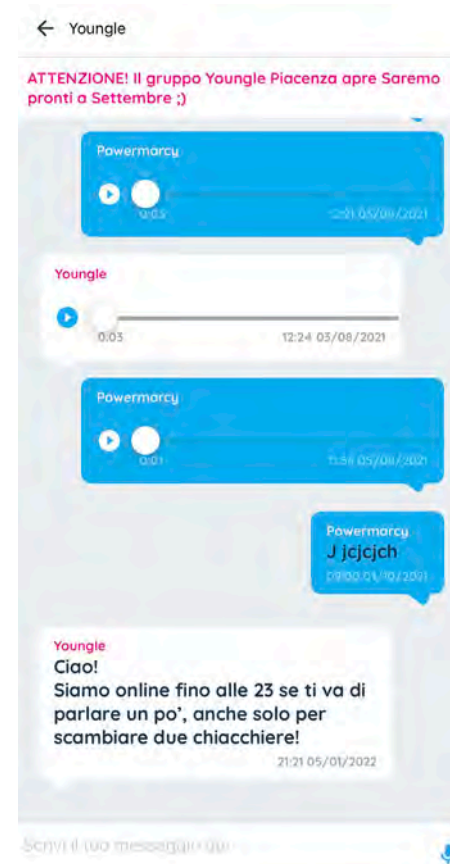




# YOUNGLE

L'applicazione è dotata di due servizi aggiuntivi

- possibilità di inviare **messaggi vocali**
- possibilità da parte dei singoli centri di scrivere e inviare **messaggi personalizzati** sulle base delle attività del proprio centro Youngle.



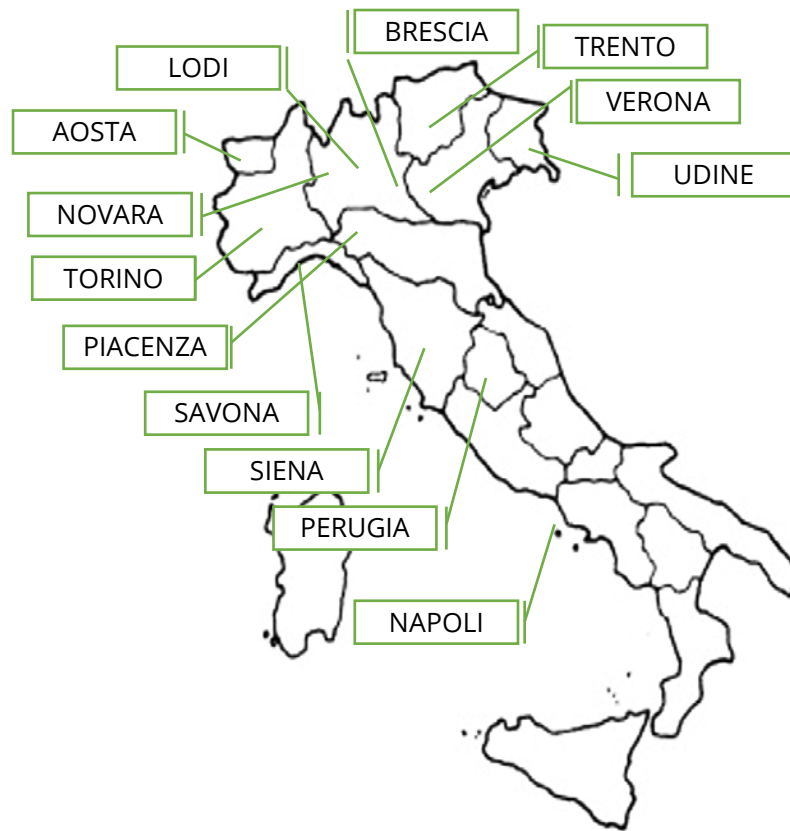




# YOUNGLE

Marzo 2022

- **13 Centri  
in 11 regioni**
- **40 operatori  
e 150 peer**
- **20.000 chat circa  
con 15.000 ragazzi**





**PLAY-OFF**

# SEI UN GENITORE IN DIFFICOLTÀ?

Ti offriamo una consulenza gratuita sulla relazione con tuo figlio, uno spazio di ascolto e sostegno psicologico.

SCARICA L'APP GRATUITAMENTE



# PLAY-OFF

FIRENZE

Playoff è uno strumento attraverso il quale è possibile prenotare un colloquio con operatori (psicologi psicoterapeuti formati e specializzati nella consulenza online e nella gestione di conflitti familiari e dell'adolescente) presso gli sportelli di ascolto e consulenza dei centri GOULD e METROPOLIS di Firenze..

Attraverso la app è possibile scambiare una breve chat con l'operatore prima di incontrarlo, per iniziare a parlare dei problemi ed avere un primo step di assistenza.

Start

Play Off

**SEI UN GENITORE IN DIFFICOLTÀ?**

*ti offriamo una consulenza gratuita sulla relazione con tuo figlio, uno spazio di ascolto e sostegno psicologico.*

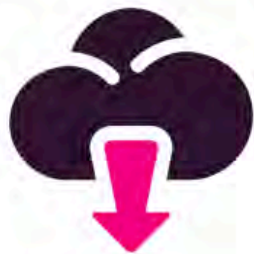
Registrati all'App se desideri prenotare un appuntamento in uno dei nostri centri o se desideri chattare con un operatore e sotto il pulsante registrati

**REGISTRATI**

REGIONE TOSCANA  
COMUNE DI FIRENZE  
Diaconia Valdese Fiorentina



## UN AIUTO CONCRETO IN 5 SEMPLICI PASSAGGI



**SCARICA L'APP**  
su AppStore o Google  
Play



**AVVIA UNA  
CHAT**  
con un nostro  
operatore e illustragli  
il tuo problema



**INCONTRA UN  
OPERATORE**  
Presso i nostri  
sportelli di consulenza  
per un'analisi  
approfondita



**2° INCONTRO**  
l'operatore ti aiuterà a  
costruire un quadro  
della tua situazione



**3° INCONTRO**  
definisci con noi una  
prassi da seguire per  
risolvere i tuoi  
problemi





**BECORAL**

Be social





# BECORAL

BeCoral è un'applicazione nata nell'ambito del progetto **Erasmus+ «StreetApp for Inclusion»**.

L'obiettivo di progetto è creare uno strumento di **comunicazione, aggregazione e confronto** per tutti gli operatori che operano con i giovani.

L'app è stata strutturata sulla base dell'esperienza dei partner ma è aperta a tutte le associazioni per un confronto **locale** o **internazionale** sulla base della scelta dell'operatore che inserisce una richiesta di confronto.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# BECORAL

Per accedere all'applicazione l'operatore è invitato a indicare i propri dati personali e selezionare l'associazione presso cui opera.

Qualora **l'associazione** non sia già presente in anagrafica è possibile compilare una pre registrazione che verrà validata e confermata in anagrafica in seguito.

Una volta effettuato il login all'applicazione, l'utente visualizza un benvenuto nel quale è invitato a :

- Fare una richiesta di **assistenza** alla community
- Condividere una propria **esperienza**



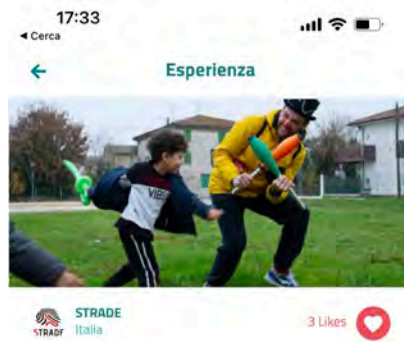


# BECORAL

Una esperienza è descritta da:

- Gallery fotografica
- Descrizione approfondita
- Target a cui si rivolge
- Approfondimenti e link on line.

Qualora l'esperienza inserita sia interessante, l'utente può contattare l'autore per chiedere chiarimenti che si svilupperanno in una **chat one to one**.



**STRADE**  
Italia

3 Likes

### Periferie al Centro!

Periferie al Centro è un progetto socio-educativo rivolto a minori e comunità in situazioni di vulnerabilità e fragilità del Distretto Ovest della Provincia di Ferrara. Stiamo realizzando attività di animazione di comunità attraverso carovane creative, aggregazione e supporto educativo per andare oltre situazioni di isolamento sociale e far emergere povertà "invisibili".

Raggiungendo periferie rurali lontane da punti di aggregazione e consolidando iniziative non formali nella periferia Ceres di Cento dove abbiamo creato uno Spazio socio-educativo libero ed aperto, cerchiamo quotidianamente di garantire vicinanza e prossimità a centinaia di minori che provengono da famiglie a bassa alfabetizzazione e a rischio di povertà educativa.

Per noi ogni Periferia è come se fosse Centro e questo percorso ci porterà a consolidare la nostra presenza sia stabile che itinerante su terre di confine.

Sostenuto dalla Regione Emilia Romagna, il percorso si snoderà dal 2021 al 2022, garantendo altresì diritto ad una educazione di qualità con un supporto after school di aiuto compiti il venerdì pomeriggio rivolto a 32 minori provenienti da famiglie a bassa alfabetizzazione per prevenire nel tempo rischi di abbandono scolastico prematuro.

12:59

### Esperienza

**INVISIBILI**

Raggiungendo periferie rurali lontane da punti di aggregazione e consolidando iniziative non formali nella periferia Ceres di Cento dove abbiamo creato uno Spazio socio-educativo libero ed aperto, cerchiamo quotidianamente di garantire vicinanza e prossimità a centinaia di minori che provengono da famiglie a bassa alfabetizzazione e a rischio di povertà educativa.

Per noi ogni Periferia è come se fosse Centro e questo percorso ci porterà a consolidare la nostra presenza sia stabile che itinerante su terre di confine.

Sostenuto dalla Regione Emilia Romagna, il percorso si snoderà dal 2021 al 2022, garantendo altresì diritto ad una educazione di qualità con un supporto after school di aiuto compiti il venerdì pomeriggio rivolto a 32 minori provenienti da famiglie a bassa alfabetizzazione per prevenire nel tempo rischi di abbandono scolastico prematuro.

#### Target

- Giovani
- Migranti di seconda generazione
- Gioventù
- Integrazione sociale
- Istruzione e formazione
- Prevenzione

#### Link di info

<https://associazionestrade.org/periferie-al-centro/>

Contact Author



# BECORAL

Una richiesta di assistenza prevede:

- messaggio testuale che può essere inserito nella propria lingua qualora si richieda un intervento locale o in inglese se si desidera estendere il confronto in ambito internazionale
- Uno o più target che sono argomento dalla richiesta.

Il sistema inoltra in automatico una notifica a tutti i membri della community che per paese, e target potrebbero essere disponibili ad intervenire e rispondere.. All'invito gli utenti possono rispondere positivamente e in questo caso viene attivata una chat one to one oppure negare disponibilità.

The screenshot displays the BeCoral mobile application interface. At the top, there is a search bar with a magnifying glass icon and the text 'Cerca'. The BeCoral logo is centered at the top, with a speech bubble icon to its right. Below the header, a text block explains the app's purpose: 'Non è sempre facile trovare soluzioni ai problemi di tutti i giorni, per questo BeCoral è lo strumento dedicato agli operatori nell'ambito del sociale per confrontarsi e trovare insieme valide risposte.' A section titled 'Messaggio di aiuto' contains a text input field with the placeholder text 'Devo coinvolgere 20 ragazzi...'. Below this is a section for selecting the target country, titled 'Paese a cui la richiesta è indirizzata'. It lists several countries with radio buttons: Italia (checked), Germania (checked), Francia (checked), Spagna, Portogallo, Macedonia, and Romania. A 'Target' section shows a selected target 'Giovani' with a close button. Below that is a dropdown menu labeled 'Seleziona il target'. At the bottom of the form is a large red button labeled 'Invia'. The bottom navigation bar includes icons for 'Esperienza', 'Chiedi aiuto' (highlighted with a red circle), and 'Profilo'.



# BECORAL

[www.becoral.it](http://www.becoral.it)



Google Play



App Store



# SONYA

Support **Online** for **Young Adults**





# SONYA

**Fondazione Minotauro** di Milano, che conosce dettagliatamente ApptoYoung e Youngle ha deciso tramite la propria cooperativa di sperimentare la creazione e l'utilizzo di una app per dialogare con **giovani adulti** (over 18) che in questo momento stanno affrontando problemi di **depressione**, ansia **attacchi di panico** legati all'emergenza **pandemica**.

Sonya ha molte analogie con Youngle e Apptoyoung - semplicità di utilizzo, interazione elevata, apertura 5 giorni su 7 con orario 21/23 - ma si differenzia perchè a rispondere non sono peer, ma **psicoterapeuti** che offrono all'utente che utilizza l'app una **consulenza specifica** ed una eventuale **presa in carico**.





## **GAMEON**

Liberi di mettersi in gioco





# GAMEON

Il progetto Game on, realizzato da **Consorzio SIR** per rispondere al bando indetto da **Fondazione con i bambini - cambio la rotta** – si rivolge a ragazzi **autori di reato** con età compresa tra i 14 - 21 anni.

Nell'ambito di questo progetto stiamo sviluppando un **percorso riabilitativo** che vede i giovani protagonisti coinvolti nella progettazione e produzione di un **video game educativo di ruolo** che sarà usato nelle scuole per la prevenzione alla devianza.





# GAMEON

## OUTPUT

L'obiettivo finale è la realizzazione di una **avventura grafica interattiva**, in cui il giocatore sceglie le reazioni verbali e fisiche del suo personaggio.

Il giocatore ha a disposizione **3 scelte**:

- positiva/empatica
- negativa/disillusa
- silenzio

Queste influiranno sulla storia e soprattutto sul suo carattere e sul rapporto con gli altri personaggi.

Il gioco sarà fruibile da piattaforma web e promosso nelle scuole a partire da **settembre 2022**







# GAMEON

## SOGGETTO

Ambientata in un quartiere popolare di una metropoli, la storia racconta le **vicende dei 3 ragazzi**, ognuno con una propria aspirazione, per le quali sembreranno ricevere delle **soluzioni facili**, provenienti da una **gang** di ragazzi poco più grandi di loro.

Vengono avvicinati per un errore di Antonio, che fornisce loro, senza saperlo, un mezzo per **minacciarli**. I ragazzi, attraverso le scelte del giocatore, dovranno **destreggiarsi** in situazioni di gravità sempre maggiore, decidendo se compiere **azioni illegali** e impegnarsi per non farsi scoprire dai genitori/forze dell'ordine, o rifiutarsi, evitando che la gang lo scopra.

Al termine, in base alle loro scelte, dovranno affrontare due diversi finali (basati sul numero di volte in cui il giocatore sceglie di rifiutarsi di agire illegalmente), dai quali potranno decidere quale conclusione far prendere alla storia: prendersi le proprie responsabilità, rifiutarsi o addirittura arrivare a tradirsi.



# GAMEON

## PROTAGONISTI

I protagonisti sono tre amici: **Alessandro, Antonio e Youssef**. Hanno rispettivamente 18, 16 e 17 anni.

Si conoscono da quando sono piccoli, frequentano lo stesso **quartiere** da sempre, e in particolare, Alessandro e Youssef sono grandi amici.

Tra loro tre vige un **forte legame di lealtà**, se finiscono nei guai si coprono a turno e più di una volta ognuno dei tre ha rischiato grosso per l'altro.



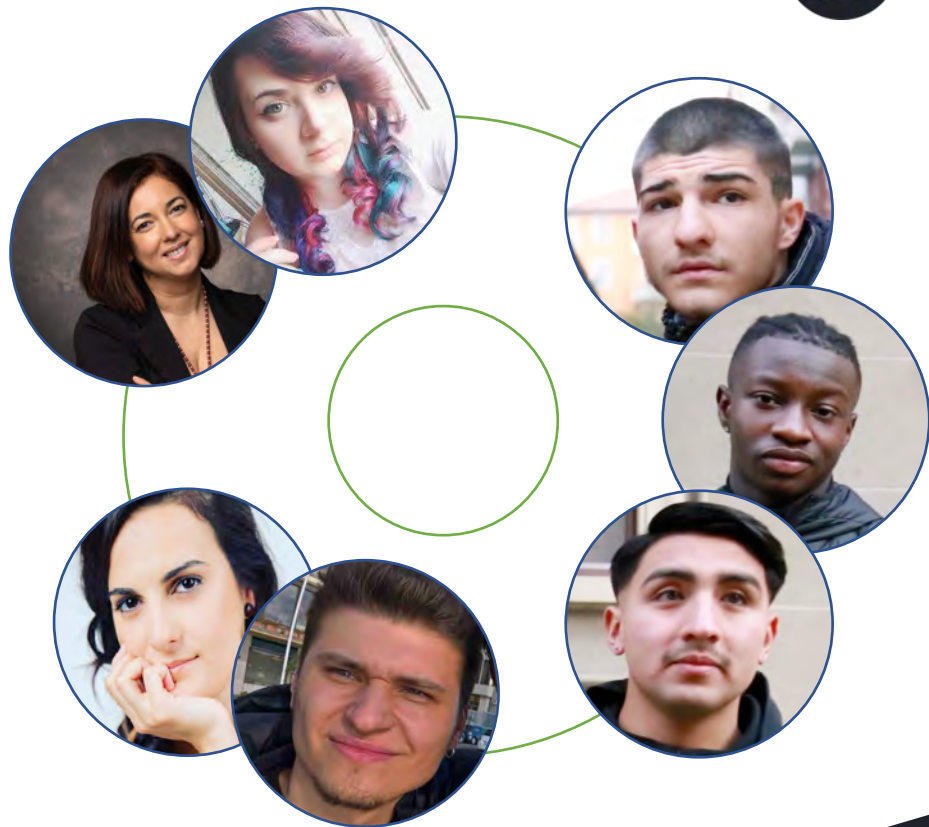


# GAMEON

## BACKSTAGE

Per la realizzazione di questo progetto è stato necessario il coinvolgimento di:

- Una **sceneggiatrice Maristella Pane**
- La dott.ssa **Silvia Civa psicoterapeuta** educatrice di minori in custodia cautelare
- 3 **giovani** attori esordienti nell'ambito del progetto riabilitativo
- Clara Mori - **attrice trainer**
- Tommaso Castelvetero **video maker**





**MELAZETA<sup>®</sup>**

**Grazie.**