SCHEDA-PROGETTO PER PROGETTI DI VALENZA TERRITORIALE - ATTIVITÀ DI SPESA CORRENTE - PROMOSSI **DA SOGGETTI PRIVATI SENZA FINI DI LUCRO** RIVOLTI A PREADOLESCENTI, ADOLESCENTI E GIOVANI – ANNO **2018** 

#### **SOGGETTO RICHIEDENTE**

Officina Immaginata Associazione di promozione sociale

# AMBITO DISTRETTUALE DI REALIZZAZIONE DEL PROGETTO (indicare un solo ambito)

Distretto di Imola

### **TITOLO PROGETTO**

e-Van in tour: interventi di prossimità per un videogaming consapevole e inclusivo

# ANALISI DI CONTESTO, ESPERIENZA NEL SETTORE E OBIETTIVI (massimo 50 RIGHE)

Officina Immaginata lavora dal 2013 nell'ambito delle politiche giovanili nel contesto del Comune di Imola. Attualmente collaboriamo alla gestione di 2 centri giovanili nei quartieri Pedagna e Marconi, dove lavoriamo con un approccio comunitario e con una particolare attenzione alle funzioni di prossimità. La nostra conoscenza del target 11-24 anni è consolidata dagli altri servizi che svolgiamo sul territorio, soprattutto con giovani in situazione di disagio socio-economico-familiare: percorsi con le scuole, servizi di doposcuola, progetti di animazione comunitaria e sostegno individuale di utenti in carico ai servizi territoriali.

Il lavoro a stretto contatto con gli adolescenti ci ha fatto rilevare la sempre più crescente influenza e delle innovazioni tecnologiche (smartphone, social network, videogame online) sulla loro quotidianità.

D'altra parte si rileva una difficoltà di comprensione per le istituzioni formative, sociali e sanitarie dell'effettivo impatto dei videogiochi su adolescenti e giovani. Questo non significa che le istituzioni non si occupino del tema, anzi; quanto piuttosto che il mondo dei servizi educativi e scolastici fatica a "stare al passo", in termini di comprensione, con la rapidità dell'evoluzione di questi media.

Tra le principali problematiche connesse ad un utilizzo sproporzionato e non consapevole delle nuove tecnologie, vi sono certamente:

- la diffusione tra adolescenti e giovani dei fenomeni di ludopatia e ritiro sociale (hikikomori) legati ai videogiochi;
- una sempre maggior influenza tra adolescenti e giovani di una cultura videoludica di massa, che ne orienta i comportamenti e i consumi.

Nel primo caso, ciò è dovuto ad esempio, all'affermazione di videogames di tipo "MMO" (multigiocatore di massa online), con meccaniche di gioco che creano dipendenza e invitano a rimanere "connessi" alla partita h24), ma anche alla diffusione, su devices portatili come gli smartphone, di videogiochi con il modello "freemium" (gratis inizialmente, nei quali si deve pagare per avanzare nel gioco o rimuovere la pubblicità), che portano gli adolescenti e giovani a vivere esperienze di gioco ripetitive e alienanti dove non c'è una "fine", ma l'unico scopo è spendere soldi reali tramite numerosi piccoli acquisti.

Nel secondo caso basti pensare che sui social network (in particolare Youtube e Twitch) hanno grandissimo seguito tra gli adolescenti e i giovani (milioni di views) canali e personaggi che parlano esclusivamente di videogame, anche presso coloro che non sono giocatori abituali o fan. Inoltre, anche nel nostro territorio stanno crescendo lentamente ma progressivamente il numero di giocatori e tornei di e-sports (giochi elettronici competitivi).

Obiettivo generale del progetto è pertanto l'individuazione di modelli di servizio e buone prassi efficaci per promuovere l'uso consapevole delle nuove tecnologie, in particolare dei videogiochi, al fine di:

- una precoce individuazione e "aggancio" adolescenti e giovani a rischio di ludopatia e ritiro sociale (hikikomori);
- esplorare il potenziale pedagogico e formativo del vasto mondo dei videogiochi;

Gli obiettivi specifici del progetto sono quindi:

- 1) Promuovere tra adolescenti e giovani esperienze videoludiche "offline" che siano occasione di incontro e socializzazione per giovani e adolescenti appassionati di videogiochi o interessati ad essi, ma che non possiedono gli strumenti per giocarci;
- 2) Fare info-prevenzione presso un ampio pubblico di adolescenti sui rischi connessi al videogaming patologico e alla dipendenza da smartphone, utilizzando una metodologia basata sulle funzioni di prossimità;
- 3) Formare operatori sociali capaci di utilizzare, decostruire e rielaborare in ottica educativa i linguaggi e i media dei videogiochi più diffusi tra gli adolescenti e i giovani;
- 4) Promuovere gli e-sports come opportunità di valorizzazione e per adolescenti e giovani con disabilità motorie o cognitive e di integrazione con adolescenti e giovani senza disabilità.

### **ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO (massimo 100 RIGHE)**

Il progetto "e-Van in tour: interventi di prossimità per un videogaming consapevole e inclusivo" si articola in 5 azioni:

- 1) La prima azione ha un carattere prevalentemente organizzativo: in questa fase iniziale si creerà la rete con i partner da coinvolgere, si concorderà il calendario delle attività del progetto, si procederà all'acquisto o noleggio delle attrezzature e si inizierà la campagna di comunicazione.
- 2) L'azione principale del progetto è la creazione di una unità di strada itinerante, chiamata "e-Van in tour", attrezzata per la realizzazione, sia in spazi chiusi che all'aperto, di esperienze videoludiche multigiocatore "offline" rivolte a gruppi di adolescenti e giovani nei loro luoghi di ritrovo abituali. L'e-Van è un autoveicolo sul modello Van con la capacità di caricare tutte le console e i monitor necessari per il rapido allestimento di una postazione di gioco da 10-20 giocatori simultanei e di un punto informativo sui rischi connessi alle tecnologie, guidata da un educatore / animatore digitale formato sulle dipendenze e le patologie legate a internet e ai videogiochi. L'unità di strada, proponendo agli utenti sia videogiochi mainstream sia titoli indipendenti ed educativi, cercherà di far vivere ai ragazzi momenti di socializzazione positiva nei quali il videogioco non è il fine, ma lo strumento per la relazione. In questo si cerca, simultaneamente, di perseguire diverse finalità: promuovere un uso consapevole ed equilibrato della tecnologia; entrare in relazione con ragazzi a rischio di ludopatia o ritiro sociale, per favorire un precoce intervento di altri servizi; fare azioni di info-prevenzione per una platea vasta di adolescenti. Con una cadenza di 2 appuntamenti settimanali, in orario pomeridiano, e-Van girerà per i centri giovanili, le biblioteche di quartiere e i luoghi informali del Circondario Imolese, al fine di raggiungere una vasta platea.
- 3) La 3° azione del progetto è la creazione dell'e-Van Team una squadra di e-sports (videogioco competitivo) che ha l'obiettivo di promuovere il videogioco come una vera e propria attività sportiva per i adolescenti e giovani con disabilità fisiche o psichiche che ne precludono l'accesso gli sport tradizionali. L'e-Van Team vuole essere anche un'occasione di inclusione per i ragazzi con disabilità, che spesso sono costretti a vivere situazioni di grave isolamento. Il reclutamento dei giocatori avverrà sia attraverso le tappe dell'e-Van tour sia attraverso collaborazioni specifiche con enti socio-sanitari e strutture di cura. La squadra avrà l'obiettivo sia di organizzare tornei competitivi per i ragazzi del Circondario Imolese sia di partecipare ad almeno 2 tornei nazionali dei videogiochi praticati dai ragazzi.
- 4) La 4º azione è la gestione partecipata con i giovani e gli adolescenti coinvolti dal progetto dei social media del progetto. L'obiettivo non è solo promuovere le attività dell'eVan in Tour e dell'e-Van Team, ma coinvolgere i ragazzi nella creazione di contenuti originali per la promozione di uso consapevole dei videogiochi e l'informazione sui rischi connessi all'abuso delle tecnologie, da divulgare sui social network Youtube e Instagram.
- 5) La 5° azione è, attraverso una raccolta dati sistematica sulle attività e gli utenti coinvolti, l'elaborazione di un report qualitativo e quantitativo sull'impatto del progetto, per poterne valutare l'efficacia e la riproducibilità. Il report verrà diffuso tra gli stakeholder del progetto (in particolare centri giovanili, enti socio-sanitari coinvolti).

# LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE DIFFERENTI AZIONI (massimo 10 RIGHE)

- 1) Centri giovanili del Circondario Imolese
- 2) Biblioteche di quartiere e decentrate del Comune di Imola
- 3) Luoghi informali di ritrovo degli adolescenti nel Circondario Imolese

# NUMERO POTENZIALE DESTINATARI DELL'INTERVENTO (diretti e indiretti) E RISULTATI PREVISTI

- 1) Utenti diretti: 120 ragazzi tra gli 11 e i 20 anni coinvolti negli appuntamenti del e-Van in Tour; 8 ragazzi con disabilità fisiche o cognitive coinvolti nel team e-Van Team
- 2) Utenti indiretti: 16 tra educatori, animatori e bibliotecari coinvolti nell'organizzazione degli appuntamenti; 500 contatti unici online sui canali social del progetto

DATA PER L'AVVIO DEL PROGETTO (non prima del 1° settembre 2018)

15 settembre 2018

TERMINE DI CONCLUSIONE DEL PROGETTO (entro il 31/8/2019 SENZA POSSIBILITÀ DI PROROGA)
15 agosto 2018

# CRONOPROGRAMMA

	2018			2019								
	Set	Ott	Nov	Dic	Gen	Feb	Mar	Apr	Mag	Giu	Lug	Ago
AZIONI												
1												
2												
3												
4												
5												

FVFNTUALT	FORMF [	DI MONITOR	AGGIO	PRFVISTF (	(massimo	10 RIGHF):

- 1) Elaborazione di un report qualitativo e quantitativo di cui all'azione 5.
- 2) Foto e video sui canali social network
- 3) Registro presenze utenti e adulti coinvolti

A) CONTRIBUTO RICHIESTO ALLA REGIONE	Euro 10500 €
(massimo il 70% del costo del progetto)	
B) COPERTURA DELLA SPESA RESIDUA (indica	are la/e quota/e a carico del/dei soggetto/i finanziatore/i):
Soggetto proponente:	Euro 4500 €
Altri cofinanziatori del progetto (indicare q	uali e
il concorso finanziario di ciascuno di essi):	
	Euro
	Euro
	TOTALE Euro
SPESA PREVISTA PER LA REALIZZAZIONE DEL	_ PROGETTO
(dettagliare per tipologia di spesa)	
Euro € 4500 (noleggio console, monitor, p	roiettore)
Euro € 9000 (conferimento di incarichi, dip	,
Euro € 1500 (spese per viaggi, benzina, m	

Euro € 15000 (TOTALE SPESA PROGETTO: A+B)

• i progetti promossi dagli enti privati dovranno avere un costo minimo non inferiore a Euro 4.270,71 e un costo massimo complessivo non superiore a Euro 15.000,00. (punto 2.5 allegato A)