



Pane e internet

Cittadini 100% digitali

GAME OVER

L'uso consapevole dei videogiochi

IL GIOCO

caratteristiche fondamentali



- 1.sperimentazione
- 2.esigenza assoluta
- 3.processo generativo
- 4.scambio, comunicazione, condivisione, creazione di legami

GIOCO E CULTURA



L'attitudine al gioco è intrinseca alla specie umana e la relazione tra gioco e cultura è strettissima

Forte reciprocità: il giocare modella comportamenti, valori sociali, confermandoli o negandoli



CITAZIONI NELLA STORIA

"Tutti i giochi dei bambini devono essere volti a formare buone abitudini"

Locke

"Il gioco è fonte di gioia, il migliore degli stimoli per l'attività del bambino"

Rousseau

"Il gioco è la vera attività naturale del bambino e dai giochi dipendono le sue future relazioni"

Fröbel



GIOCO E APPRENDIMENTO

DIVERTIMENTO: alla base
dell'apprendimento

IMPARARE COSE NUOVE:
informazioni, regole,
collaborazione, relazione con gli
altri, senso della propria
competenza ed autoefficacia

SCARICA LA TENSIONE: per scaricare
lo stress accumulato



GIOCO E APPRENDIMENTO

DARE SPAZIO ALLA FANTASIA: è il regno della creatività, dove è possibile far emergere le proprie naturali inclinazioni, dare libero spazio alla parte più autentica di sé e lasciare che ogni cosa sia possibile e concessa (ruoli)

IMPORTANZA DELLE REGOLE: Se si vuole giocare, le regole devono essere accettate e rispettate. E' necessario tenere conto dei turni, dei tempi e delle modalità degli altri.



STORIA DEI VIDEOGAME

...Dal 1951 al 2013...



Evolution of Video Games

[Evoluzione dei videogames](#)

IL MERCATO DEI VIDEOGAME

Fonte: [Idea Association](#)



Il mercato dei videogiochi in Italia



Totale mercato 2020

Il giro d'affari del settore nel **2020**, comprensivo di hardware e software fisico e digitale, è pari a **2 miliardi e 179 milioni di euro**, con una crescita del **+21,9% rispetto al 2019**.



IL MERCATO DEI VIDEOGAME



TOP 20 Videogiochi più venduti nel 2020

TUTTE LE PIATTAFORME / FISICO + DIGITALE

1	
FIFA 21	
Electronic Arts	
2	
Grand Theft Auto V	
Rockstar Games	
3	
FIFA 20	
Electronic Arts	

4	Animal Crossing: New Horizons Nintendo
5	The Last of us PART II Sony Interactive Entertainment
6	Call of Duty: Black Ops Cold War Activision Blizzard
7	Call of Duty: Modern Warfare Activision Blizzard
8	Tom Clancy's Rainbow Six Siege Ubisoft
9	NBA 2K20 2K Sports
10	Assassin's Creed Valhalla Ubisoft
11	Red Dead Redemption 2 Rockstar Games
12	Minecraft: Nintendo Switch Edition Mojang
13	Spider-Man Sony Interactive Entertainment
14	Dragon Ball Z: Kakarot Bandai Namco Entertainment
15	God of War Sony Interactive Entertainment
16	Assassin's Creed Odyssey Ubisoft
17	Spider-Man: Miles Morales Sony Interactive Entertainment
18	Ghost of Tsushima Sony Interactive Entertainment
19	Gran Turismo Sport Sony Interactive Entertainment
20	Mario Kart 8 Deluxe Nintendo



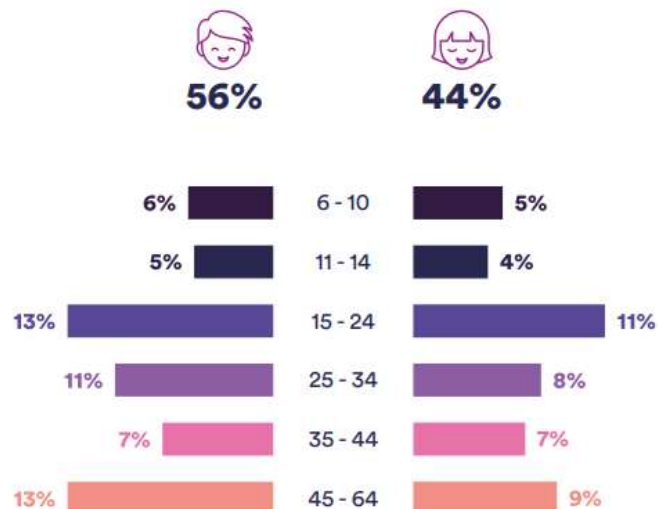
IL MERCATO DEI VIDEOGAME



Il profilo dei videogiocatori italiani



16,7 milioni di persone hanno giocato ai videogiochi nel 2020, ovvero il **38%** della popolazione italiana tra i **6** e i **64 anni**.



IL MERCATO DEI VIDEOGAME

Dispositivi utilizzati per videogiocare

Console Home



Di cui:

0,5 MLN	4,2 MLN	1,6 MLN	1,7MLN
PS5/Xbox Series X S	PS4/Xbox One	PS3/Xbox 360	Nintendo Switch

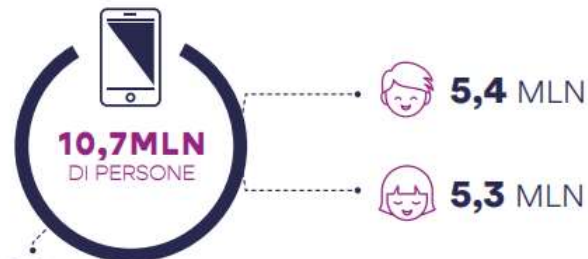
Console Portable



PC



Smart Device*



Di cui:

8,5 MLN	3,9 MLN
Android	iOS

* Per Smart Device si intendono smartphone e tablet



IL MERCATO DEI VIDEOGAME



Tempo di gioco complessivo in Italia

TUTTI I VIDEOGIOCATORI

Il tempo di gioco ha raggiunto dei picchi durante le restrizioni causate dalla pandemia



MA PERCHE' SI GIOCA?

IDENTITA' - IMMERSIVITA' - EMOZIONE/COGNIZIONE



AVATAR

La scelta non è mai casuale

Social network → **avatar
relazionali**

Videogame → **avatar
agentivi**



PERCHE' COSTRUIAMO SOSTITUTI DIGITALI

- **ASPETTO IDENTITARIO** (sè reale, sè ideale e sè sociale)
- **ASPETTO MOTIVAZIONALE** (intenzione comunicativa)



PER ESSERE PROTAGONISTI



Flow o Esperienza Ottimale

Coinvolgimento

Sperimentazione



<https://youtu.be/PKoWGjli0Hw>

PER VIVERE IMPRESE GRANDIOSE



Sperimentazione del
senso d'appartenenza

Esplorazione di significati
e valori



ATTIVAZIONE SOCIALE

Community

Forum

Canali YouTube

Twitch

Discord



GRATIFICAZIONE E RINFORZI POSITIVI



Il gamer ha lo stimolo di continuare il gioco, di **perfezionarsi**, di rendersi più **abile** e ricevere ulteriori **gratificazioni**.

Il videogioco è interattivo



PRINCIPALI BENEFICI DEI VIDEOGAME



1. **divertirsi, sentirsi parte e sperimentarsi**

2. Allenamento di **capacità**

3. Muoversi tra **esperienze e sensazioni**

4. **Tentativi ed errori**

5. Assenza di limiti di **spazio e lingua**



PRINCIPALI RISCHI

TEMPO PERSISTENTE

PRESSIONE SOCIALE
ALLA PERFORMANCE



PRINCIPALI RISCHI

VIOLENZA?

AGGRESSIVITA'?



PRINCIPALI RISCHI

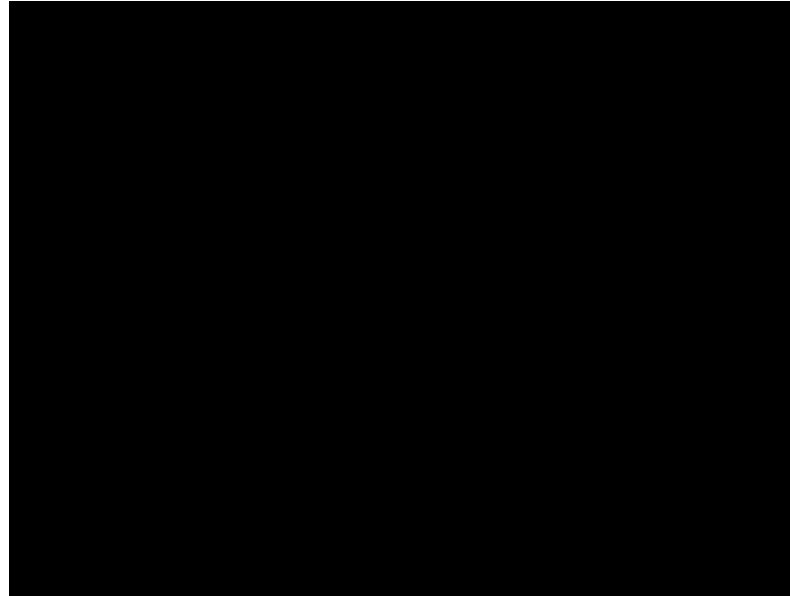


AZZARDO?

FREE TO
PLAY vs
PAY TO
WIN



COSA POSSO FARE COME GENITORE??



<https://youtu.be/7UfGpt-0ncc>



COSA POSSO FARE COME GENITORE?



INTERESSARMI

COMPRENDERE

SPERIMENTARE

NEGOZIARE

MANTENERE ATTENZIONE

Classificazioni per età

Ci sono cinque possibili classificazioni per età che indicano l'età minima raccomandata per il videogioco. Le fasce d'età sono: 3, 7, 12, 16 e 18. I simboli sono posizionati sul fronte e sul retro della confezione del videogioco.



Classificazioni per contenuto

Ci sono otto possibili classificazioni per contenuto che indicano diverse tipologie di contenuti potenzialmente non adatti ad un determinato pubblico. I simboli indicano, quando necessario, la natura del contenuto e sono posizionati sul retro della confezione del videogioco.



Offerta videogiochi per classificazione PEGI nel 2020



Il 66,8% dei videogiochi rilasciati sul mercato italiano nel 2020 è adatto a un pubblico tra i 3 e i 12 anni (PEGI 3, PEGI 7, PEGI 12).

Non è l'uso in sé dei videogiochi che deve preoccupare o essere vietato!



- Sviluppo di capacità cognitive
- Cooperazione e rispetto di spazi, regole e tempi
- Gestione frustrazioni



Esistono delle alternative??

VIDEOGIOCHI INTERESSANTI

GIOCHI CON INTENTI EDUCATIVI E CONOSCITIVI:

[Fates, 8 stories](#)

GIOCHI INCLUSIVI:

[A Blind Legend”](#)

PENSIERO COMPUTAZIONALE:

[Scratch \(anche Junior\)](#)

PROBLEMATICHE ETICHE E SOCIALI:

- [Sea of Solitude](#)
- [Ori and the Blind Forest](#)

PUZZLE GAME

[Iris Fall](#)



GIOCHI O ATTIVITA' IN FAMIGLIA

VIDEOGIOCHI DA FARE IN FAMIGLIA:

- Gartic Phone (Telefono senza fili online)
- Overcooked 2
- Animal Crossing
- It take two

GIOCHI DA TAVOLO

- Fiabe di stoffa
- Dixit
- Cranium
- Cortex
- Trivial Pursuit (anche in versione «Junior»)



A large white circle is centered on a solid blue background. Inside the circle, the text 'paneeinternet.it' is written in a dark blue, sans-serif font.

paneeinternet.it