



# 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.



## IL VIDEOGIOCO E'...

Un software che simula situazioni di carattere ludico, ambientate in mondi virtuali o reali di diversa natura, costruite intorno a una narrazione di base che si sviluppa in funzione dell'interazione con il giocatore.



# 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**.



**56%**



**44%**



# IL MERCATO DEI VIDEOGAME

## Dispositivi utilizzati per videogiocare



### Console Home



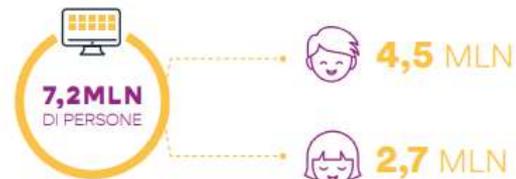
Di cui:



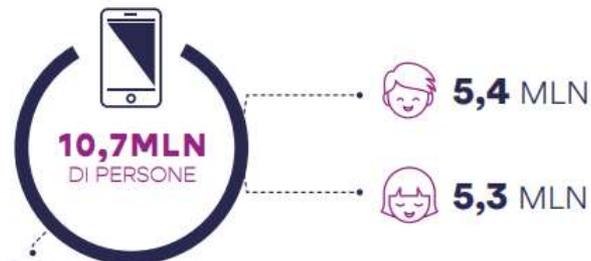
### Console Portable



### PC



### Smart Device\*



Di cui:



\* 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

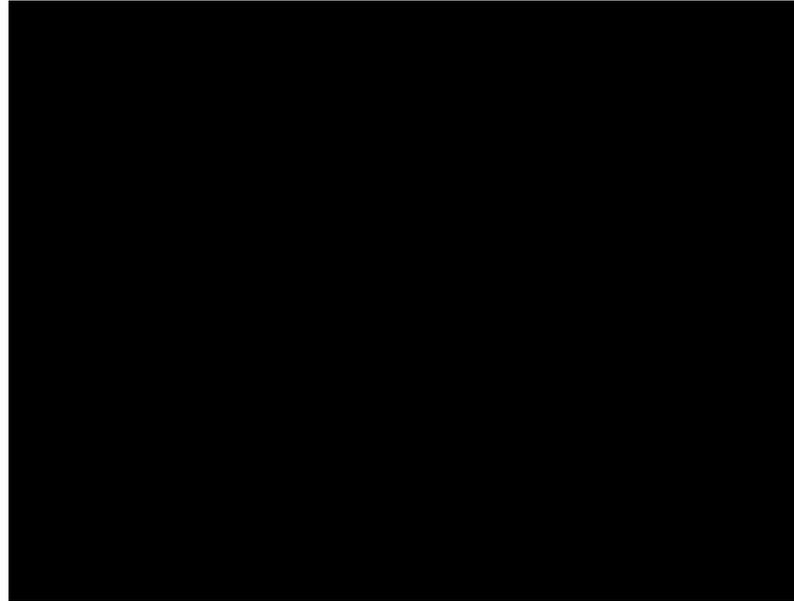


AZZARDO?

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

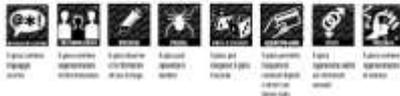
## Classificazioni per età

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

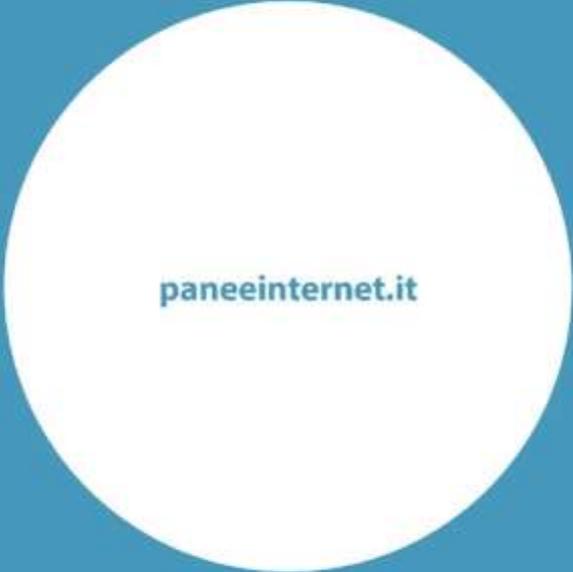
## VIDEOGIOCHI DA FARE IN FAMIGLIA:

- 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»)





[paneeinternet.it](http://paneeinternet.it)