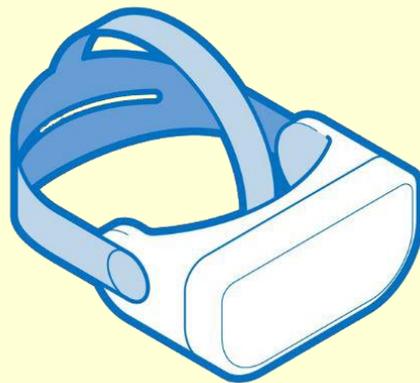




# Corso di alta formazione in Educare allo sport. Percorso formativo per avamposti sportivi

## I VIDEOGIOCHI:

Un'introduzione a questo sconfinato mondo virtuale



Angelo Mirra, Psicologo; PhD Student, LUMSA

# INDICE DEI CONTENUTI

- Introduzione
- Storia, evoluzione e stato attuale
- Categorie e giocatori
- Gli effetti del videogioco
- Conclusioni



**PRESS START**

# Introduzione:

## Che cos'è un videogioco?

*« Il problema principale della nostra industria è di identità»*

(Molyneux, 2001)

*«Qualsiasi gioco virtuale e interattivo che si svolge su di un supporto elettronico coinvolgendo uno o più giocatori»*

(Treccani, 2015)

Se confrontiamo con altri medium come la letteratura o il cinema, anche il videogioco, ormai, non è più così semplice da definire.



## INTRATTENIMENTO

Il videogioco è un mezzo per diventare protagonisti dell'azione proposta e catapultarsi in un mondo immaginario immenso.



## COMPETIZIONE

Il videogioco può essere un'esperienza competitiva tra giocatori, nonché disciplina sportiva. Es: gli E-Sports



## NARRAZIONE

Il videogioco viene ideato da scrittori esperti, e può affrontare tematiche molto profonde. Molti videogiochi prendono da capolavori della letteratura e del cinema e viceversa. Ci sono videogiochi che hanno ispirato opere cinematografiche. Es: The Last Of Us

# “La sindrome di Asteroids” (Rickards, 2021)



## ARTE

Il videogioco rappresenta una nuova forma di arte in quanto coinvolge professionisti da varie discipline e coinvolge varie forme di espressione estetica.



## CULTURA

Il videogioco può essere in tutte le sue forme, portatore di diverse culture.



## MUSICA

Per la realizzazione delle colonne sonore dei videogiochi vengono impiegate orchestre e grandi artisti del settore, come per un film.

# IERI...



Asteroids (1979), Atari 2600.



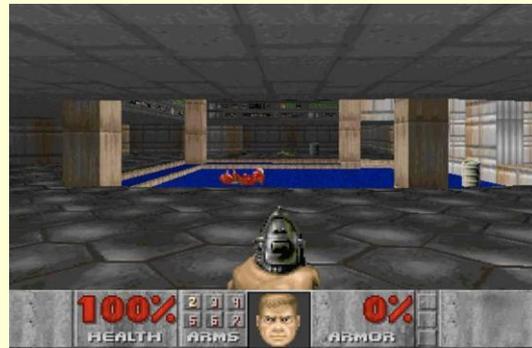
Prince of Persia (1989), Apple II.



Duck Hunt (1984), NES.



Super Mario Bros. (1985), NES.



DOOM (1993), PC.



Metal Slug (1996), Neo Geo.



TEKKEN (1995), Playstation.

# Oggi...



Spider-Man 2 (2023), Playstation 5.



Uncharted 4 (2016), Playstation 4.



Aloy, Horizon Forbidden West Dawn (2022).



Horizon Forbidden West (2022), Playstation 5.



The last of Us Part I (2022), Playstation 5.



Kratos, God Of War (2018).



Peter Parker, Spider-Man (2018).

# Tipologie di esperienza interattiva

L'esperienza del giocatore varia in base alle regole del game design

1

## Videogioco cultura o «opera interattiva»

Si tratta di tutti i videogiochi intesi come espressione artistica d'autore.

Il videogioco inteso come potenziale opera d'arte. Sono esperienze connesse molto con lo storytelling.

Es: Heavy Rain (2010); Life is Strange (2015); Detroit Become Human(2018)

2

## Videogioco-sport o E-sport

Si tratta di tutti quei tipi di videogioco pensati per la competizione, o che possono essere adattati a tale scopo.

Es: Starcraft (1998); Counter Strike (1998); League of Legends (2008); Overwatch (2016)

3

## Videogioco-prodotto o free-to-play

Il videogioco pensato come mero prodotto commerciale, in cui spesso troviamo elementi economici all'interno.

Es: Cany Crush Saga (2012)

4

## Videogioco-simulazione o utility (Serious Games)

Videogiochi pensati per offrire un'esperienza che riproduca la realtà, solitamente utilizzati per addestrare professionisti, come ad esempio i simulatori d'aereo per piloti. In questa categoria rientrano i *Serious Games*.

Es: Truck Simulator (2018); Microsoft Fly Simulator (2020); Nintendo Switch Sport (2022)

# STORIA ED EVOLUZIONE

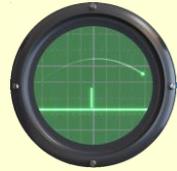
## Gli albori



**1962**

### Spacewar!

Il primo (vero) videogioco della storia.



**1958**

### Tennis for Two

Il primo vero progenitore del videogioco.



### Magnavox Odyssey

**1972**

### Pong (Atari)

Il videogioco diventa un prodotto commerciale per locali. Inizia l'epoca dei Coin-op, detti arcade.



↓  
**Anni '80:  
L'epoca d'oro**

- PAC-MAN (1980)
- Donkey Kong (1981)



**1985**

### Nintendo Entertainment System (NES)

La primissima console in grado di leggere giochi esterni. Il videogioco diventa un fenomeno di massa. Di cui il titolo più iconico: Mario Bros. (1985).

# STORIA ED EVOLUZIONE

## Gli anni 2000



**1995**  
**Playstation**

SONY lancia sul mercato la sua prima console. Inizia l'epoca Playstation.

**2000**  
**Playstation 2, X Box e Game Cube**

La prima console di casa Microsoft. Eterno rivale di Sony.



Versione migliorata della prima Playstation.



Nintendo DS  
(Double screen)

**2004-2005**  
**Le console portatili**

E' possibile portare la console con sé e videogiocare dovunque.



Playstation Portable (PSP)



**2006**

**Playstation 3, X Box 360, Nintendo Wii**

Nintendo propone una console per tutta la famiglia con un rivoluzionario tentativo sistema di movimento.



# STORIA ED EVOLUZIONE

## Fino ai giorni nostri



**2013**  
**Playstation 4,**  
**X Box One**



**2014**  
**Playstation VR**  
Un primo tentativo da parte di Sony di offrire al gaming la realtà virtuale.

**2017**  
**Nintendo**  
**Switch**



Il grande successo di questa console è dovuto alla possibilità di giocare sia da schermo fisso che portatile.

**2020**  
**Playstation 5,**  
**X Box Series X/S**



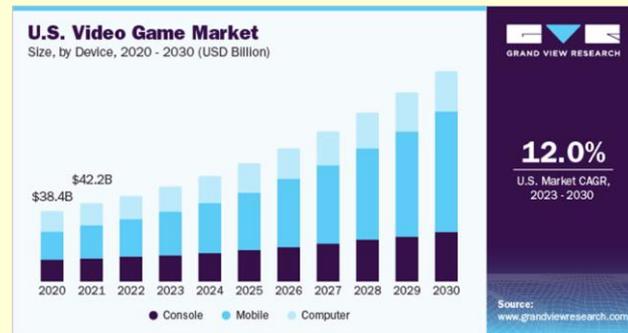
# Il mercato dei videogiochi US

Il mercato dei videogiochi nel **2022** ha percepito un ricavo di circa **347 miliardi di dollari USA**, di cui i circa **248 miliardi di dollari** sono generati dai giochi **mobile** con ulteriore aumento del 13% previsto per l'anno 2030. Gli attori principali coinvolti in questo mercato sono

**Sony**, **Microsoft** e **Nintendo**

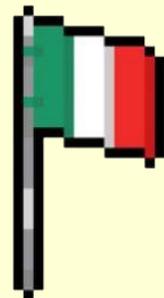


(grandviewresearch.com)



# Il mercato videoludico in Italia

Secondo il rapporto di **IIDEA** (Italian Interactive Digital Entertainment Association), nel **2022** in Italia il mercato dei videogiochi ha realizzato un giro d'affari pari a **2,2 miliardi di euro**. Le vendite di software digitale **Console PC e App mobile** valgono insieme **l'84,3% del mercato**



# I videogiochi più venduti nel 2022

# 1



FIFA 23  
(Electronic Arts)

# 2



Call Of Duty:  
Modern Warfare II  
(Activion Blizzard)

# 3



FIFA 22  
(Electronic Arts)

# 4

Grand Theft Auto V  
(Rockstar Games)

#5

Elden Ring  
(Bandai Namco)

# 6

God Of War Ragnarök  
(Sony Interactive Entertainment)

# 7

Pokemon legends: Arceus  
(Nintendo)

# 8

Gran Turismo 7  
(Sony Interactive Entertainment)

# 9

Nintendo Switch Sports  
(Nintendo)

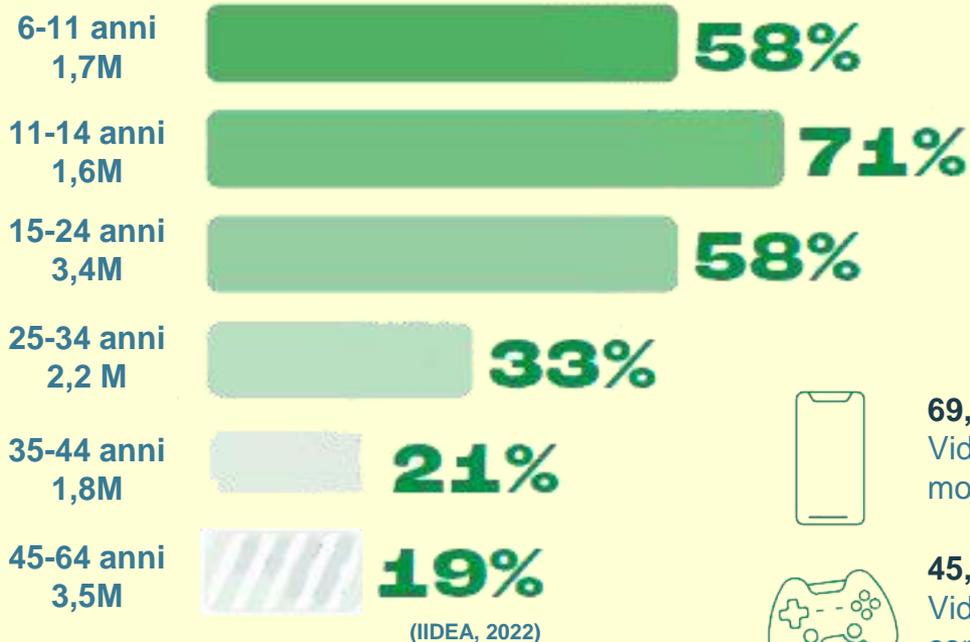
#10

F122  
(Electronic Arts)



Italian Interactive Digital Entertainment Association

# Il pubblico videoludico

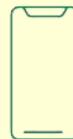


## PUBBLICO FEMMINILE



42% dei giocatori italiani sono donne

30,6 è l'età media delle videogiocatrici



69,7% - 9,9 M  
Videogioca su mobile



45,8% - 6,5 M  
Videogioca su console



38% - 5,4 M  
Videogioca su PC



Tempo di gioco medio  
8,45  
Ore/Settimana

# Categorie di Videogioco

## I generi «classici»

- **Action**

Il giocatore controlla un personaggio che deve affrontare e sconfiggere vari nemici e superare varie sfide.



- **RPG (Role Playing Game)**

Il giocatore interpreta un personaggio e ne cura l'evoluzione, superando sfide (quest) che lo ricompensano con esperienza e premi.



- **Racing**

Il giocatore guida un veicolo e affronta altri giocatori in gare a tempo o di velocità.



- **MMORPG**

- (Massive Multiplayer Online Role Playing Game)

Una variante dell'RPG, con la differenza che in questo caso il giocatore interagisce con milioni di giocatori online.



- **Shooter (Sparatutto)**

Il giocatore controlla un personaggio con un'arma e deve eliminare i nemici o gli altri giocatori.

- **FPS (First Person Shooter)**. Es: Call of Duty

- **TPS (Third Person Shooter)** Es: Uncharted



- **Fighting (Picchiaduro)**

Videogiochi basati sulle arti marziali dove il giocatore con il suo personaggio combatte contro altri avversari in scontri diretti.



- **Sportivo**

Tutti i videogiochi che propongono come esperienza uno sport reale e simulandone una competizione.



- **Avventura**

Il giocatore si muove in un mondo immaginario e deve risolvere enigmi e interagire con altri personaggi per arrivare ad un obiettivo.



- **Platform**

Il giocatore controlla un personaggio che deve superare livelli evitando ostacoli e raccogliendo oggetti.



# Le commistioni di oggi

Definire oggi un gioco con un solo genere non è più possibile

## Action

Presenza di combattimenti.

## Avventura

Enigmi da risolvere in un mondo fantastico.

**Avventura dinamica**



## Hack 'n Slash

Il giocatore usa un'arma bianca, quindi i combattimenti si basano molto sul tagliare e distruggere.

## RPG

Il giocatore può personalizzare il suo personaggio e sviluppare proseguendo nel gioco talenti, abilità e potenziamenti vari.

# EFFETTI DEI VIDEOGIOCHI SUL COMPORTAMENTO

## Perché il videogioco attira così tanto?

Rispetto a libri, film e serie TV il **videogioco** come fruitori, **ci rende protagonisti** della storia narrata, permettendo attraverso **l'identificazione**, un **senso di immersione altissimo**

### Csikszentmihalyi (1980) – «Teoria del Flow»

Il **videogioco** è un'esperienza di **immersione totale**, e pertanto viene a crearsi nel giocatore lo **stato di Flow**, che possiamo definire come uno stato in cui **una persona è totalmente immersa nell'attività svolta da perdere la concezione del tempo e dello spazio**



### Skinner (1966) – «Teoria della ricompensa e del rinforzo»

Il funzionamento del **videogioco** lo rende una vera e propria **Skinner Box**, dove attraverso **feedback istantaneo di rinforzo e punizione**, il giocatore **modella il suo comportamento** in base a questi

### Deci e Ryan (1980) – «Teoria dell'autodeterminazione»

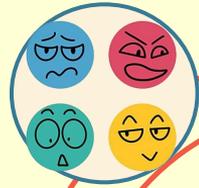
Secondo questa teoria **le persone sono motivate intrinsecamente quando sperimentano sensazioni di autonomia, competenza e relazione sociale**. Esattamente quello che succede nel videogioco attraverso il controllo del proprio personaggio (autonomia), il completamento delle sfide (competenza) e l'interazione con altri personaggi o giocatori (interazione sociale)

# EFFETTI DEI VIDEOGIOCHI SUL COMPORTAMENTO

Effetti positivi: 4 categorie principali:  
(Granic et al. 2014)

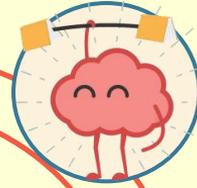
## EMOZIONI

I sentimenti, le fantasie, le proprie vulnerabilità, gli stati emotivi interni provati dall'utente, i quali danno colore all'esperienza di gioco.



## ABILITA' COGNITIVE

Tutte quelle abilità come attenzione, memoria, riflessi ecc. che ci servono per portare a termine un compito, le quali vengono allenate dai videogiochi.



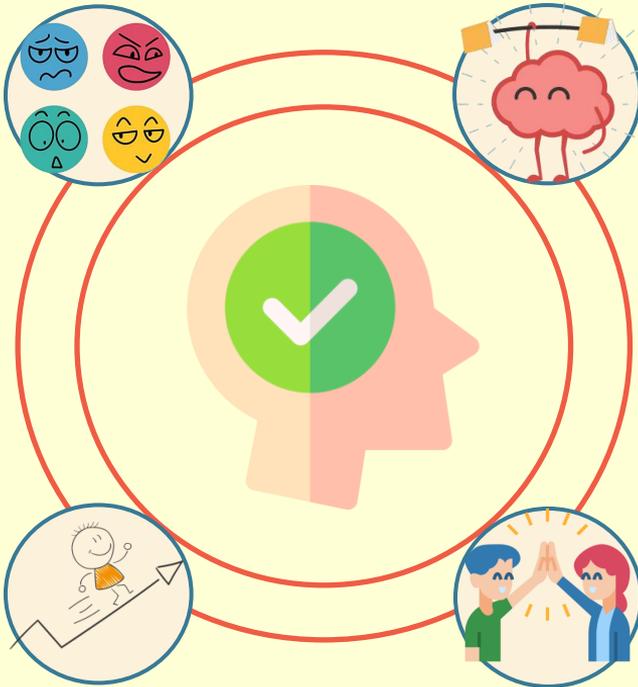
## MOTIVAZIONE

Il videogioco influisce sull'autostima e sul senso di autoefficacia rispetto, focalizzati all'obiettivo.



## ABILITA' SOCIALI

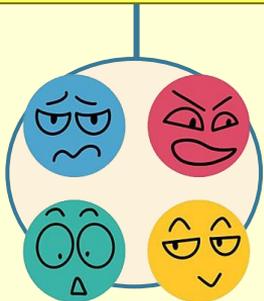
Abilità come comunicazione, ascolto, empatia, lavoro di gruppo, socievolezza. Tutte abilità che si sviluppano attraverso i giochi online.



# EMOZIONI

Secondo la teoria di Ruggiero (2000) degli «*Usi e Gratificazioni*» le persone tendono a utilizzare varie forme di media (elettronici e non) per gestire e stimolare i loro stati emotivi

I videogiochi evocano stati emotivi molto forti e sono utili per elicitare e sviluppare emozioni positive nell'utente.



## IDENTIFICAZIONE

Il giocatore si sente dentro il mondo virtuale, identificandosi con l'Avatar, la sua estensione all'interno del gioco.

## IMMERSIONE

Il giocatore davanti alle immense possibilità del mondo virtuale, si sente immerso e si perde al suo interno.

## FLOW

Il tempo speso all'interno del gioco si dilata, causando anche un distacco netto dal mondo circostante.

## RELAX

Le emozioni all'interno del gioco riescono ad essere espresse attraverso il flow, il coinvolgimento, le azioni compiute e la relazione con il proprio avatar su cui le emozioni vengono trasferite.

## GESTIONE DELL'ANSIA

Il giocatore si sente padrone delle proprie azioni, e questo crea una gestione dell'ansia efficace.

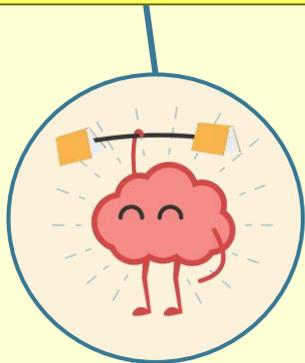
## ENTUSIASMO

Il giocatore, sentendosi coinvolto, riporta di avere emozioni positive, che vanno ad influenzare la sua motivazione.

# ABILITA' COGNITIVE

(Granic et al., 2014; Anguerra e Gazzaley, 2015; Franceschini et al., 2022)

Attraverso le azioni compiute all'interno del videogioco, il giocatore migliora le sue abilità cognitive, o abilità di lavoro.



## ATTENZIONE

Il giocatore **migliora** la sua **attenzione sostenuta**, la sua **attenzione divisa**, e la **capacità di selezione degli stimoli**.

## CAPACITA' DI RIFLESSI

Il giocatore deve essere veloce nel rispondere agli stimoli ricevuti, e questo **migliora** i suoi **riflessi** e la **capacità di ricezione e azione**.

## MEMORIA

Il giocatore deve tenere a mente varie informazioni per completare le sfide, questo **migliora la memoria a breve termine**.

## COORDINAZIONE

Il giocatore sviluppa un grado elevato di **coordinazione occhio-mano**, dovendo mantenere l'attenzione e contemporaneamente schiacciare i tasti corrispondenti per compiere azioni nel gioco.

# MOTIVAZIONE

(Juul, 2013; Granic et al., 2014)

Nel videogioco ci sono tanti obiettivi suddivisi in macro-obiettivi e micro-obiettivi. Il giocatore procedendo per gradi, si focalizza sull'obiettivo e questo ha effetti positivi sia in-game che nella sua vita.



## FEEDBACK

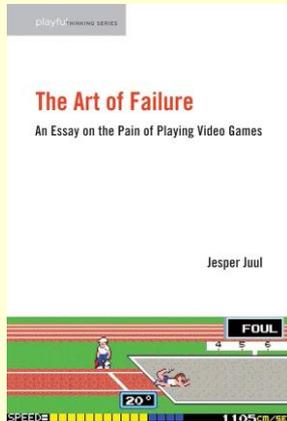
Il continuo scambio azione-feedback, permette al giocatore di sperimentare un forte motivazione a proseguire nel suo percorso.

## RESISTENZA ALLA FRUSTRAZIONE

Il giocatore avanza nel gioco per prove ed errori, pertanto deve spesso gestire la frustrazione del fallimento, cosa che lo motiva ancora di più ad andare avanti e imparare dai suoi errori e a non ripeterli.

## DIVISIONE IN FASI

Il giocatore per completare un compito deve dividere il suo gioco in varie fasi da rispettare e da perseguire, non necessariamente nello stesso momento.



# ABILITA' SOCIALI

(Granic et al., 2014; Anguerra e Gazzaley, 2015; Franceschini et al., 2022)

Nei videogiochi online (MMORPG principalmente) il giocatori collaborano tra loro e questo sviluppa abilità sociali



## COOPERAZIONE

Nei giochi online i giocatori vengono divisi in squadre. Per vincere devono collaborare, rispettando il loro ruolo all'interno del team.

## LEADERSHIP

Il giocatore a capo di un team deve essere assertivo e aperto alle opinioni degli altri compagni di squadra.

## SOCIEVOLEZZA

I giocatori sviluppano abilità come empatia, comunicazione efficace, ascolto attivo, gestione del conflitto, cambi di prospettiva etc.

## RELAZIONE

I giocatori spesso giocano online con i propri amici, oppure stringono relazioni online che spesso si traducono in amicizie reali.

# Effetti negativi del videogioco

Quando si parla di effetti negativi dei videogiochi, si pensa principalmente a tre stereotipi:



**VITA SEDENTARIA**



**AGGRESSIVITA' O  
VIOLENZA APPRESA**



**RITIRO SOCIALE**

L'uso di questi 3 fattori in letteratura non è stato associato all'uso dei videogiochi. Questi possono contribuire ma le cause sono di natura socio culturale:

- Relazioni personali
- Ambiente di crescita
- Educazione familiare
- Modelli educativi

(Prot et al., 2014; Halbrook et al., 2019)

# Effetti negativi del videogioco

I videogiochi rendono violenti?

## Teoria dell'apprendimento sociale, Albert Bandura (1977)

L'esperimento della bambola Bobo.

**1 FASE:** Un gruppo di bambini venne esposto ad un video in cui un attore adulto (modello) esercitava dei comportamenti aggressivi sulla bambola.

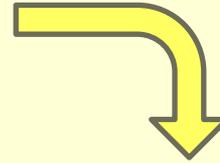
**2 FASE:** I bambini singolarmente venivano inseriti in una stanza con vari giochi, tra cui la bambola Bobo. I bambini erano più propensi a imitare il modello, comportandosi in maniera aggressiva con la bambola.



# EFFETTI NEGATIVI DEL VIDEOGIOCO

- L'american Psychology Association ha concluso che videogiochi possono influenzare l'aggressività ma non la violenza. (Calvert et al., 2017)

La letteratura scientifica si è focalizzata maggiormente sui rischi dei videogiochi fino al 2010, per poi rendersi conto che la violenza nei giovani o i pensieri aggressivi sono associabili maggiormente a fattori socio-culturali più che ai videogiochi. (Granic et al., 2014; Halbrook et al., 2019)

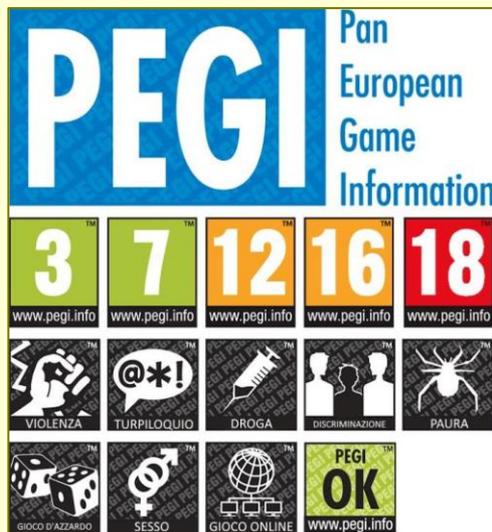


I fattori che sembrano collegati direttamente alla violenza sono:

- **Modelli negativi**
- **Educazione familiare**
- **Motivazioni dietro alla violenza stessa**

Mancanza di fattori di protezione ed esposizione del giovane alla violenza.

# La tutela del pubblico: il PEGI



- Il **PEGI** è un sistema di classificazione dei videogiochi con il quale vengono suddivisi in base a contenuti, tematiche, linguaggio ed età consigliata.
- Tra tutti i genitori, **il 68% conosce le etichette di classificazione in base all'età PEGI.**
- **Tra i genitori con figli che giocano ai videogiochi, la conoscenza delle etichette di classificazione in base all'età PEGI sale al 79%.**
- **Tra i genitori a conoscenza delle etichette di classificazione in base all'età PEGI, con bambini che giocano ai videogiochi, il 62% afferma di applicare uno o più strumenti per monitorare o limitare il gameplay dei propri figli.**
- **Dal 2016 è stato inserito** all'interno delle categorie PEGI, quella «**IN-GAME PURCHASE**», ad indicare all'interno del gioco gli acquisti con valuta reale.

# LIVELLO SUCCESSIVO: Gli E-sports

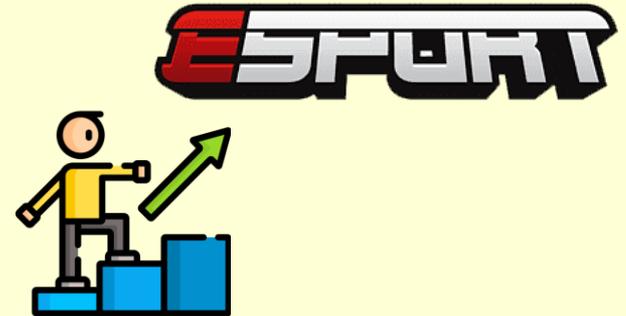
Gli E-sport- Il videogioco diventa una realtà sportiva:

- Definizione e identificazione del fenomeno
- Differenze con gli sport «classici»
- Creare una comunità di videogiocatori sportivi
- Educare attraverso i videogiochi

Il profilo dello sportivo

Norme e valori di una realtà comunitaria

Il videogioco come buona pratica per valori sportivi e di vita



In conclusione i videogiochi quindi  
sono pericolosi?

**NO!**

Come tanti altri medium, dipende dall'uso  
che se ne fa, dall'interazione che si  
instaura con essi e da tanti altri fattori.

The text 'GAME OVER' is rendered in a classic 8-bit pixelated font. The letters are white with a thick black outline, set against a black background. The 'G' and 'O' are particularly large and stylized.

INSERT COIN TO CONINUE

**GRAZIE PER L'ATTENZIONE!**

# DOMANDE?

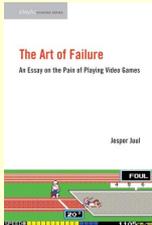


# Bibliografia

## Libri:



- Accordi Rickards, M. (2021). *Che cos'è un videogioco*. Roma: Carocci.



- Juul, J. (2013). *The art of failure: An essay on the pain of playing video games*. MIT press.



- Rickards, M. A. (2014). *Storia del videogioco: dagli anni Cinquanta a oggi*. Carocci editore.

## Articoli:

- Anguera, J. A., & Gazzaley, A. (2015). Video games, cognitive exercises, and the enhancement of cognitive abilities. *Current Opinion in Behavioral Sciences*, 4, 160-165.
- Bandura, A., & Walters, R. H. (1977). *Social learning theory (Vol. 1)*. Prentice Hall: Englewood cliffs.
- Csikszentmihalyi, M. (2013). *Flow: The psychology of happiness*. Random House.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2008). Self-determination theory: A macrotheory of human motivation, development, and health. *Canadian psychology/Psychologie canadienne*, 49(3), 182.
- Franceschini, S., Bertoni, S., Lulli, M., Pievani, T., & Facoetti, A. (2022). Short-term effects of video-games on cognitive enhancement: The role of positive emotions. *Journal of Cognitive Enhancement*, 1-18.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. *American psychologist*, 69(1), 66.
- Halbrook, Y. J., O'Donnell, A. T., & Msetfi, R. M. (2019). When and how video games can be good: A review of the positive effects of video games on well-being. *Perspectives on Psychological Science*, 14(6), 1096-1104.
- Prot, S., Anderson, C. A., Gentile, D. A., Brown, S. C., & Swing, E. L. (2014). The positive and negative effects of video game play. *Media and the well-being of children and adolescents*, 109, 2010-2014.
- Skinner, B. F. (1963). Operant behavior. *American psychologist*, 18(8), 503.

## Sitografia:

- <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/video-game-market>
- [https://ideassociation.com/notizie/in-primo-piano/videogiochi-nel-2022-stabili-i-consumi-segnali-di-crescita-per-il-made-in-italy.kl#:~:text=I%20CONSUMI%20DI%20VIDEOGIOCHI%20N,lievissima%20contrazione%20\(-0.5%25\).](https://ideassociation.com/notizie/in-primo-piano/videogiochi-nel-2022-stabili-i-consumi-segnali-di-crescita-per-il-made-in-italy.kl#:~:text=I%20CONSUMI%20DI%20VIDEOGIOCHI%20N,lievissima%20contrazione%20(-0.5%25).)
- <https://www.videogameseurope.eu/publication/gametrack-digest-q4-2011/>

