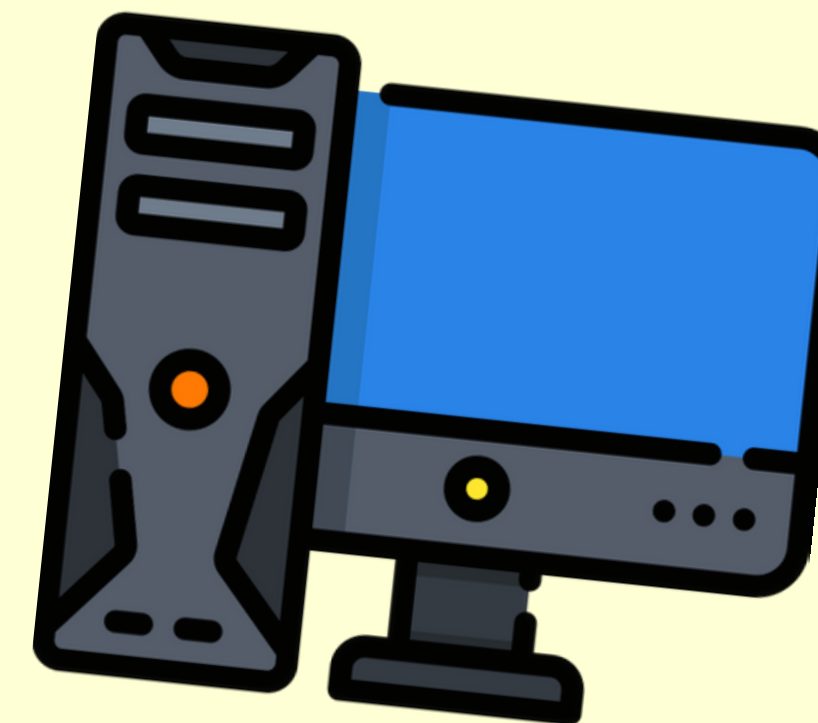




# Corso di formazione in Educare allo sport 2025



## Introduzione agli E-Sports: dal videoggioco alla realta' sportiva



Dott. Angelo Mirra, Psicologo; PhD Student, LUMSA

# Icebreaking



Conosciamoci un po'!

Vai su questo sito e rispondi al sondaggio:

Come partecipare?



1

Vai a [wooclap.com](https://wooclap.com)

2

Immettere il codice dell'evento nel banner superiore

Codice evento  
**GIOCO1**

# INDICE DEI CONTENUTI

- Introduzione ai videogiochi
- Storia, evoluzione e stato attuale
- Categorie e giocatori
- Gli E sports: cosa sono
- Analisi del fenomeno
- Conclusioni



**PRESS START**

# Che cos'è un videogioco?

**SONDAGGIO**

SONDAGGIO

SONDAGGIO

SONDAGGIO



*« 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 e catapultarsi in un mondo immaginario immenso.

## COMPETIZIONE

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



## 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 è in tutte le sue forme, espressione culturale.



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



## NARRAZIONE

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



## MUSICA

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

# Un confronto con altri medium

## LA LETTERATURA



**I PRIMI SCIRTI SU  
PAPIRO - 2400 A.C.**



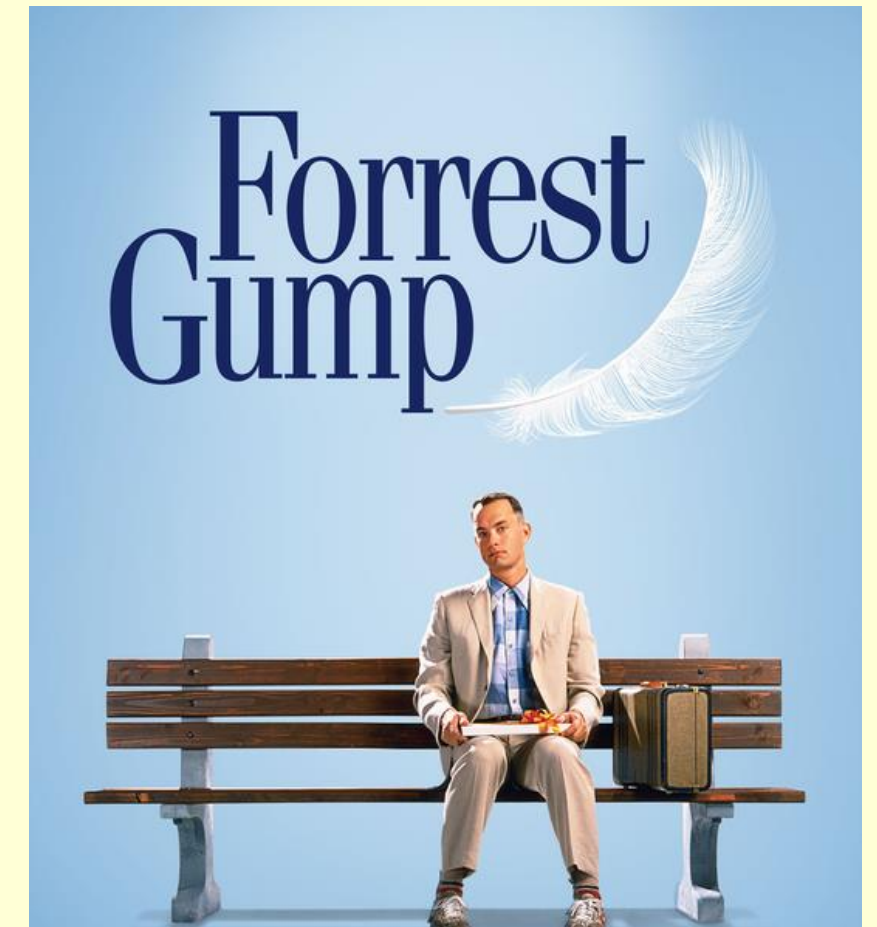
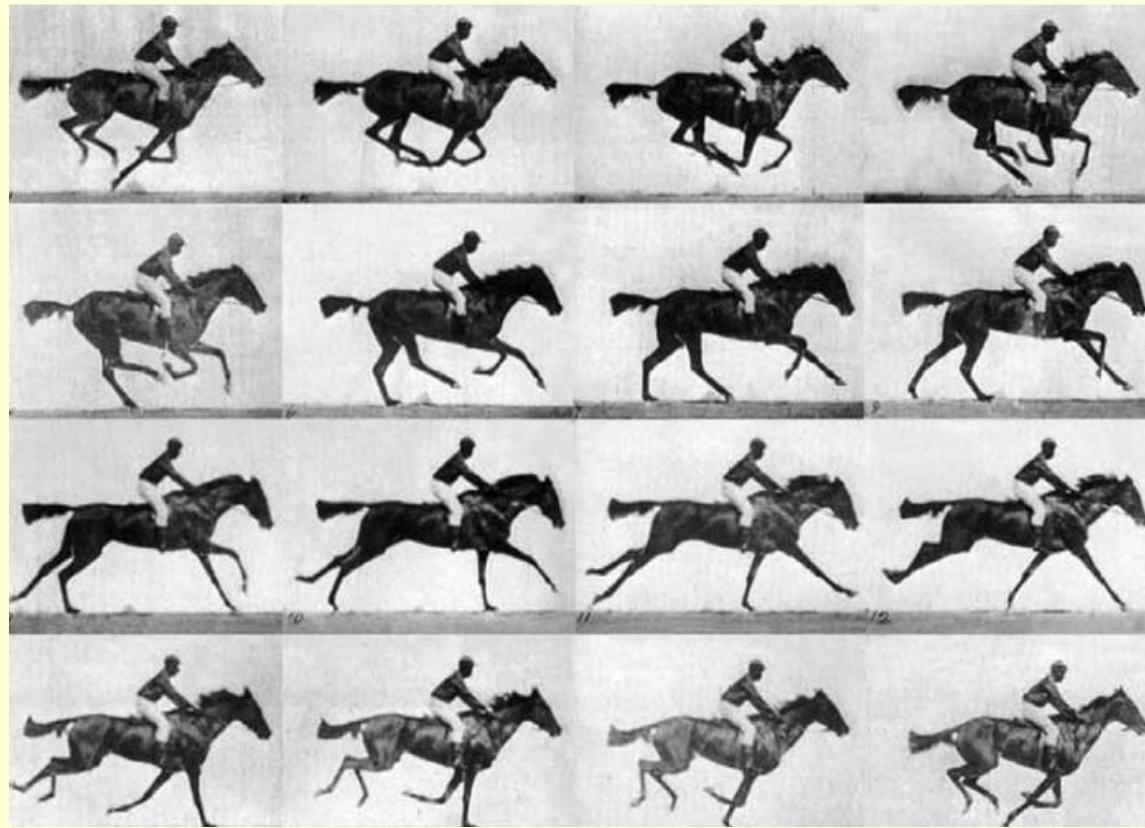
**La Bibbia di  
Gutenberg  
1455 D.C.**



**Il Kindle  
2007**

# Un confronto con altri medium

## IL CINEMA



**Eadweard Muybridge**  
1891



**I Fratelli Lumiere**  
1895



**Il cinema oggi**

# IERI...



Asteroids (1979), Atari 2600.



Super Mario Bros. (1985), NES.



Metal Slug (1996), Neo Geo.



Prince of Persia (1989), Apple II.



DOOM (1993), PC.



TEKKEN (1995), Playstation.



Duck Hunt (1984), NES.

# Oggi...



Spider-Man 2 (2023), Playstation 5.



Uncharted 4 (2016), Playstation 4.



Aloy, Horizon Forbidden West Dawn (2022).



Kratos, God Of War (2018).



Horizon Forbidden West (2022), Playstation 5.



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



Peter Parker, Spider-Man (2018).

# Tipologie di esperienza interattiva

L'esperienza del giocatore varia in base al 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)

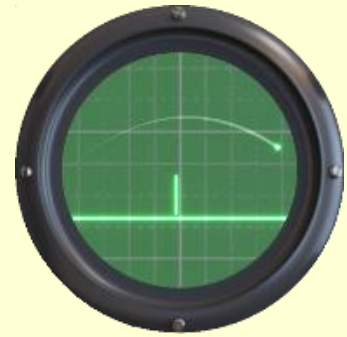
## 4 Videogioco-simulazione o utility (Serious Games)

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



**1958**

**Tennis for Two**  
Il primo vero  
progenitore  
del videogioco.

**1962**

**Spacewar!**  
Il primo (vero) videogioco  
della storia.



**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



Nintendo DS  
(Double screen)



**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.



**2004-2005**

**Le console portatili**  
E' possibile portare i videogiochi con se'



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.

**2020-2025**

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

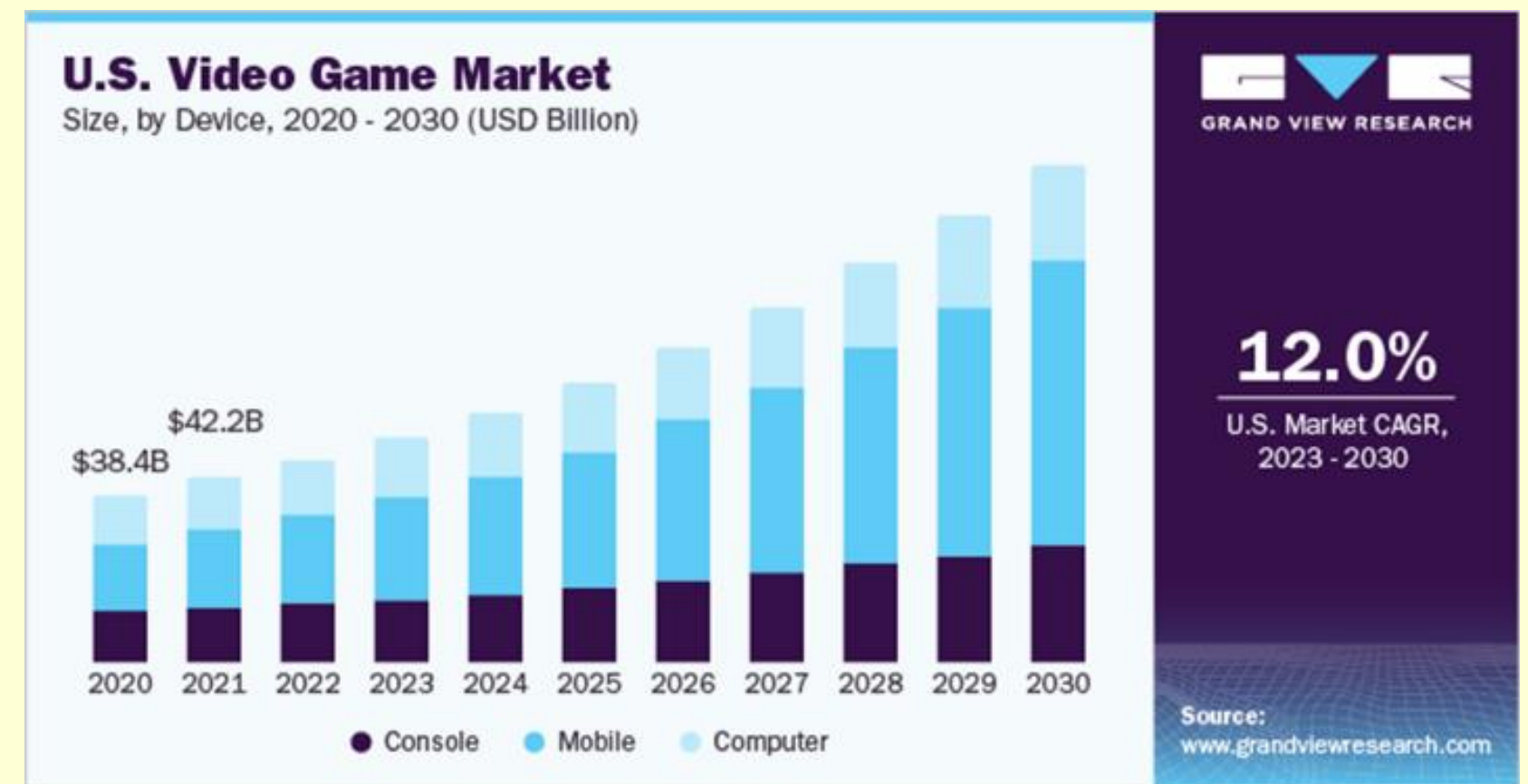


# Il mercato dei videogiochi US

Il mercato dei videogiochi nel **2022** ha percepito un ricavo di circa **217 miliardi di dollari USA**, di cui la maggior parte 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](https://www.grandviewresearch.com))



# Il mercato videoludico in Italia

Secondo il rapporto di **IIDEA** (Italian Interactive Digital Entertainment Association), nel **2023** in Italia il mercato dei videogiochi ha realizzato un giro d'affari pari a **2,3 miliardi di euro**. Le vendite di software digitale **Console PC e App mobile** valgono insieme **l'84,3% del mercato**



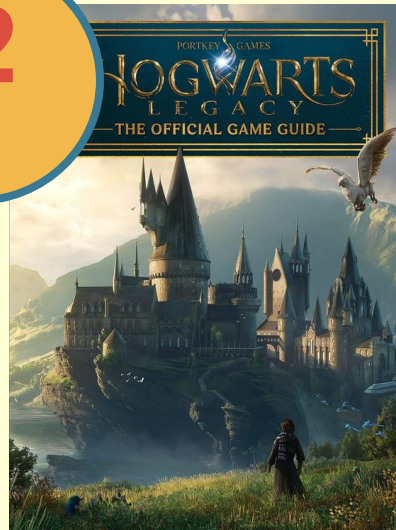
# I videogiochi più venduti nel 2023

# 1



FC 24  
(Electronic Arts)

# 2



Hogwarts Legacy  
(Warner Bros Games.)

# 3



FIFA 23  
(Electronic Arts)

# 4



Grand Theft Auto V  
(Rockstar Games)

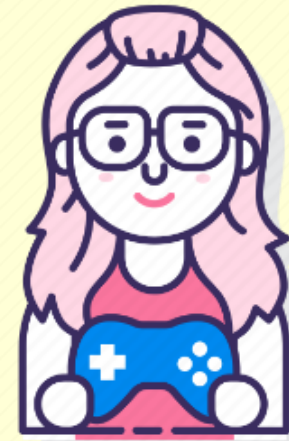
#5



Call of duty:  
Modern Warfare 3

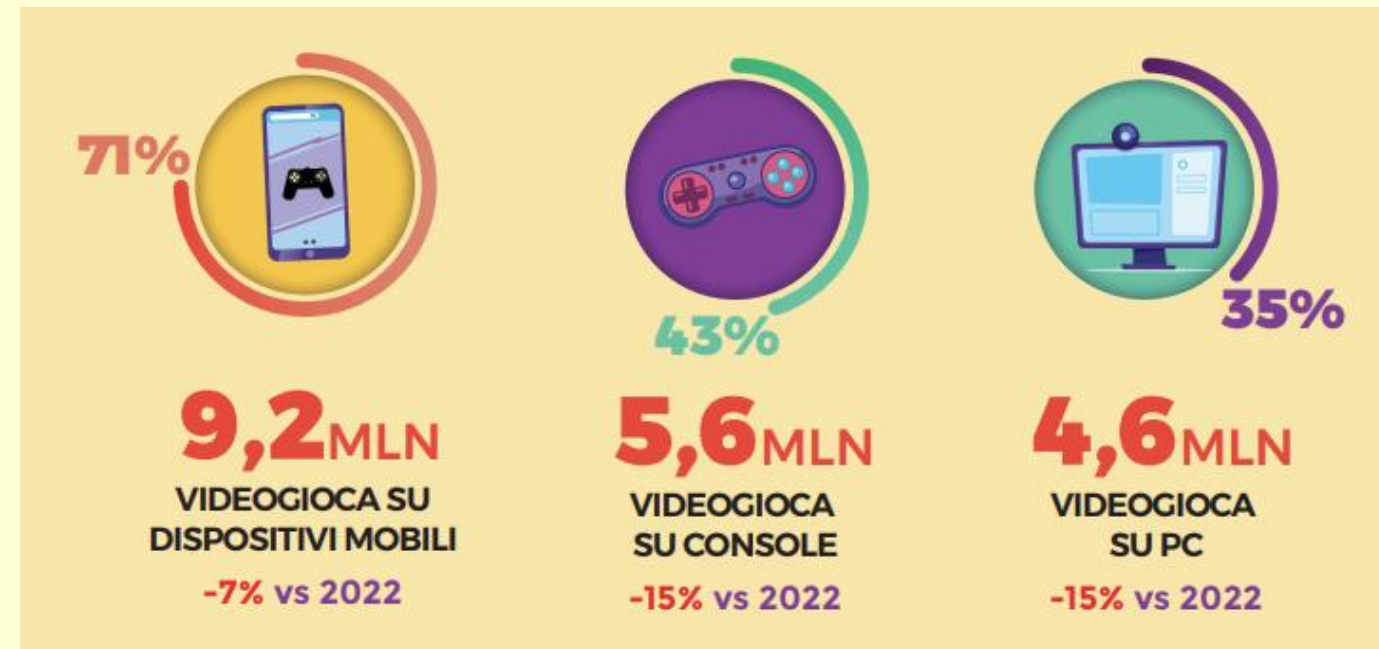
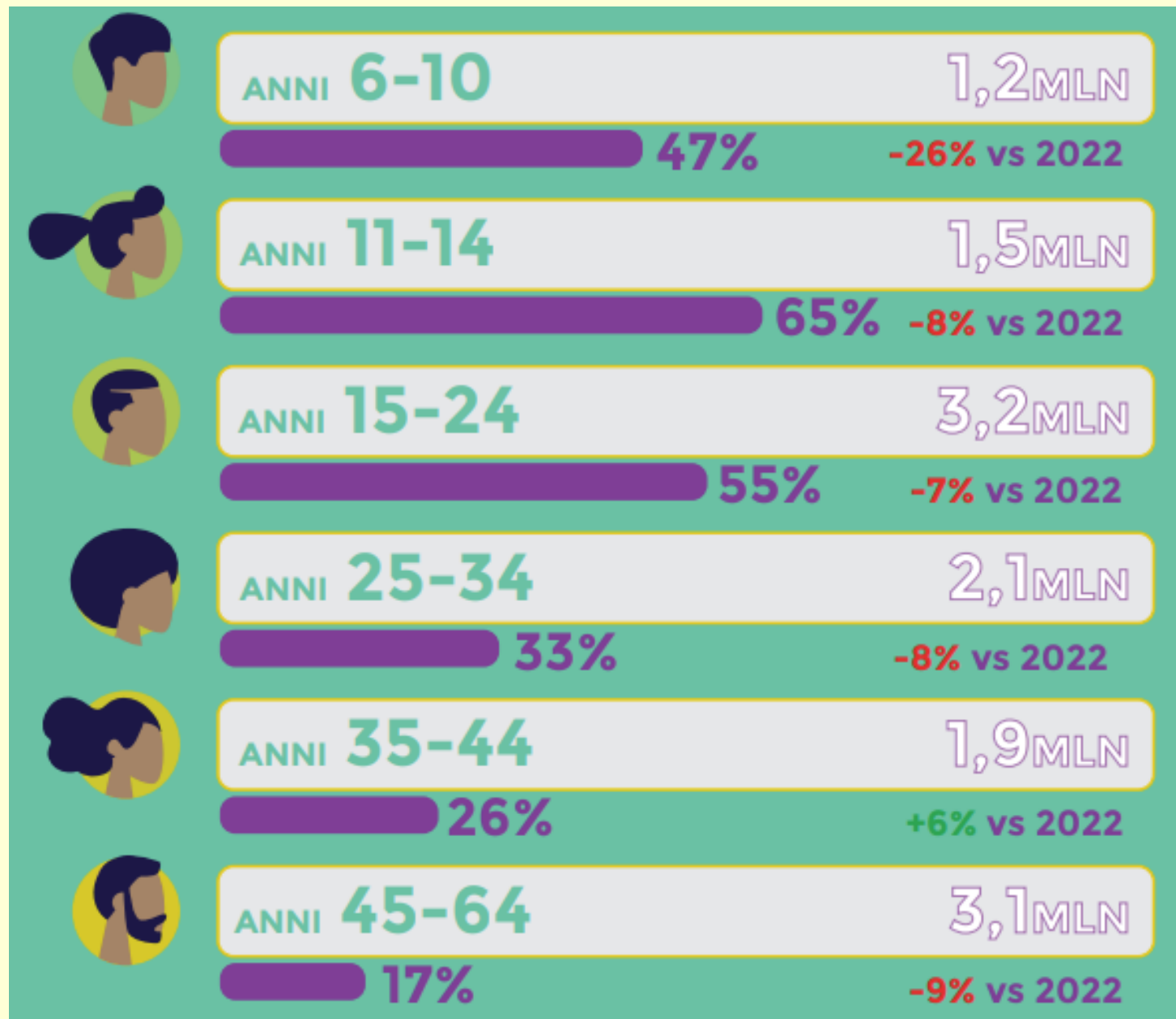
# Il pubblico videoludico

## PUBBLICO FEMMINILE



**38%** dei giocatori italiani sono donne

**31** è l'età media delle videogiocatrici



2023

6,53'

Dispositivi utilizzati

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

Oggi i videogiochi sono un mix di elementi

## 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.

# Gli e-Sports: Il lato sportivo del videogioco

## Definizione

Il termine e-Sports sta a indicare “Electronic Sports” e si riferisce a tutti quei videogiochi giocati a livello agonistico e professionistico, in solitaria o in un team.



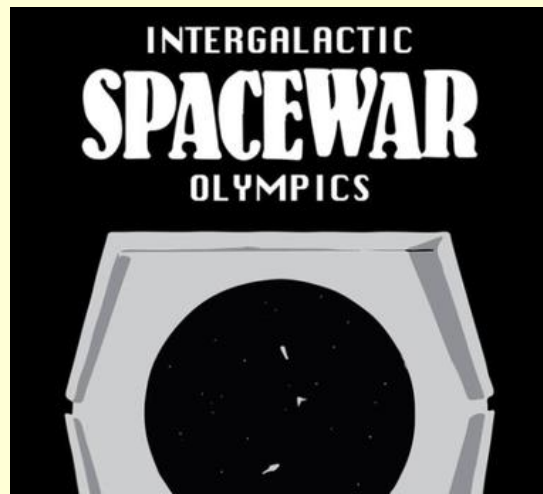
**Leghe, circuiti competitivi, tornei  
o competizioni**

**Il pubblico, la fanbase e gli sponsor**

**Esperienza di gioco differente**

# Gli e-Sports: un pò di storia

## Le origini



**1972:** Il primo torneo documentato di un videogioco fu lo "**Intergalactic Spacewar Olympics**" alla Stanford University, con il gioco **Spacewar!**.



**1980:** Atari organizzò il **Space Invaders Championship**, con oltre **10.000 partecipanti** negli Stati Uniti, un evento che segnò una delle prime competizioni su larga scala.

# Gli e-Sports: un pò di storia

## L'evoluzione (Anni '90 - 2000)



- **1990:** Con l'arrivo di giochi come **Street Fighter II** e **Quake**, iniziarono a nascere tornei più strutturati, come il **Red Annihilation del 1997 su Quake**.
- **1998:** La **Blizzard** organizzò il primo torneo internazionale con **StarCraft**, gioco che divenne un pilastro dell'Esports, **soprattutto in Corea del Sud**.
- **2000:** Nascono organizzazioni come la **Korea e-Sports Association (KeSPA)** e la **Electronic Sports League (ESL)**, segno della crescente professionalizzazione del settore.

The logo for the Korea e-Sports Association (KeSPA), featuring the letters "KeSPA" in a stylized blue font with a white outline, and "KOREA E-SPORTS ASSOCIATION" in smaller text below it.

**KeSPA**  
KOREA E-SPORTS ASSOCIATION

The logo for the Electronic Sports League (ESL), featuring a stylized blue and white circular icon to the left of the letters "ESL" in a bold, white font.

**ESL**

A small logo for "esportbet" located at the bottom of the ESL logo block, consisting of a small icon followed by the text "esportbet...".

esportbet...

# Gli e-Sports: un pò di storia

## La modernizzazione (Anni 2000)



Con giochi come **League of Legends (2009)**, **Dota 2 (2013)** e **Counter-Strike: Global Offensive (2012)**, gli Esports hanno raggiunto un **livello mainstream**, con **tornei milionari** e **audience globali**.

# LO SPORT “TRADIZIONALE”

- Implica uno sforzo fisico.
- Implica una competizione con varie squadre o giocatori.
- Implica emozioni positive come il divertimento, l'orgoglio, la competitività, la genuinità del gioco.
- Crea relazioni e aggregazione.
- Trasmette sani valori, sia per la pratica che per la vita
- Si può competere sia livello amatoriale che a livello agonistico e professionale

**“Lo sport dà il meglio di sé quando ci unisce”**

**-Frank Deford**



# GLI ESPORTS

## IL VIDEOGIOCO COMPETITIVO VIENE PRIMA DEGLI ESPORTS

Ma cosa rende il videogioco una pratica sportiva?



### Differenza con i videogiochi tradizionali

I videogiochi tradizionali propongono un tipo di esperienza più rilassata che non è prevista dal videogioco competitivo



### Il profilo del giocatore

Un giocatore amatoriale si definisce "Gamer". Quando un giocatore gioca a livello agonistico si definisce "e-Gamer" o "Pro Gamer"



### Videogiochi e competizioni

Come per qualsiasi altro sport, anche negli e-Sports troviamo determinati titoli che hanno le loro competizioni, i loro canali di trasmissione, il loro pubblico ecc.



### Valori

Come qualsiasi altra pratica sportiva, anche negli e-Sports viene a instaurarsi un sistema di valori e comportamenti per garantire il fair play

# Differenza con i videogiochi tradizionali

## Videogioco-sport o e-sport (Rickards, 2021)

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)

### Videogioco tradizionale

- **Obiettivo:**

Divertimento, esperienza narrativa, esplorazione, sfida individuale o cooperativa.

- **Modalita' di gioco:**

Single-player o multiplayer casual

- **Esperienza:**

Libera e soggettiva

- **Coinvolgimento:**

Per tutti, a qualsiasi livello

- **Carriera:**

Raro, eccetto per streamer e content creator

### Videogioco e-sports

- **Obiettivo:**

Competizione e vittoria

- **Modalita' di gioco:**

Multiplayer competitivo

- **Esperienza:**

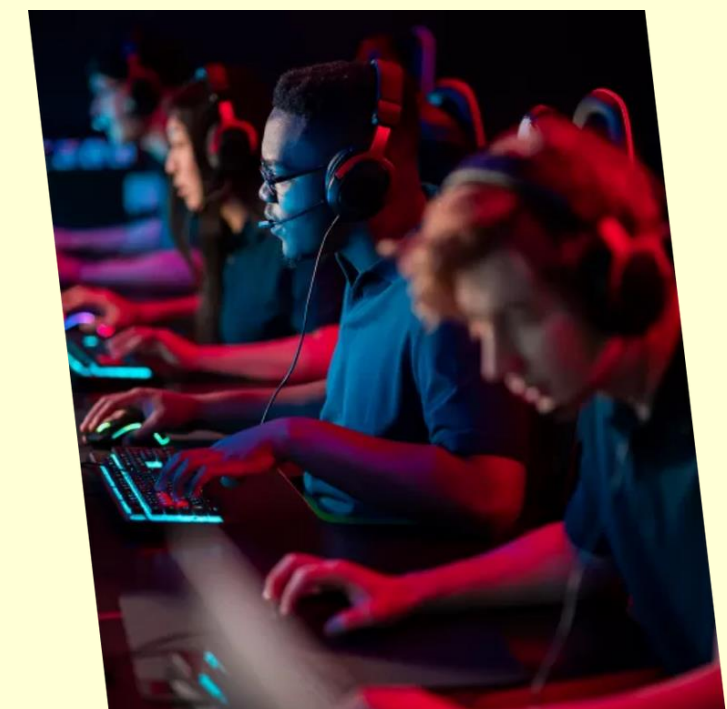
Tornei, campionati e squadre organizzate

- **Coinvolgimento:**

Allenamento e strategia

- **Carriera:**

Si, come pro-player, coach, analista o caster



# Profilo del giocatore

Data la differente natura tra videogiochi e e-sport, viene a crearsi anche una differenza tra giocatori che si dividono in due categorie:

## Casual Gamer

Gioca per divertimento e per rilassarsi, senza particolare ambizione

- **Obiettivo:**

Rilassarsi, passare il tempo

- **Tempo di gioco:**

Variabile, da pochi minuti a qualche ora

- **Esperienza:**

Libera e soggettiva

- **Titoli preferiti:**

Qualsiasi tipo di gioco

## Pro Gamer

Gioca per competere, cercando di arrivare ai massimi livelli

- **Obiettivo:**

Vincere tornei, scalare il ranking competitivo, ottenere sponsor e premi in denaro.

- **Tempo di di gioco:**

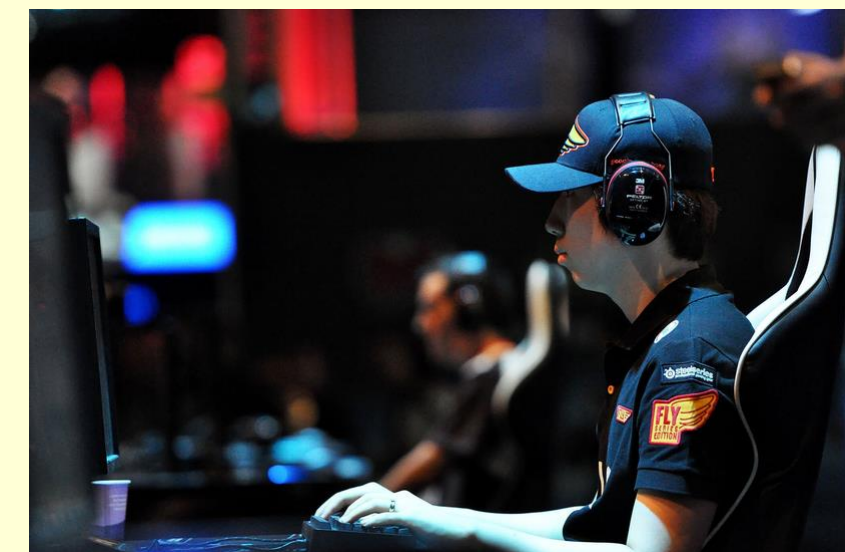
6-12 ore al giorno con allenamenti mirati.

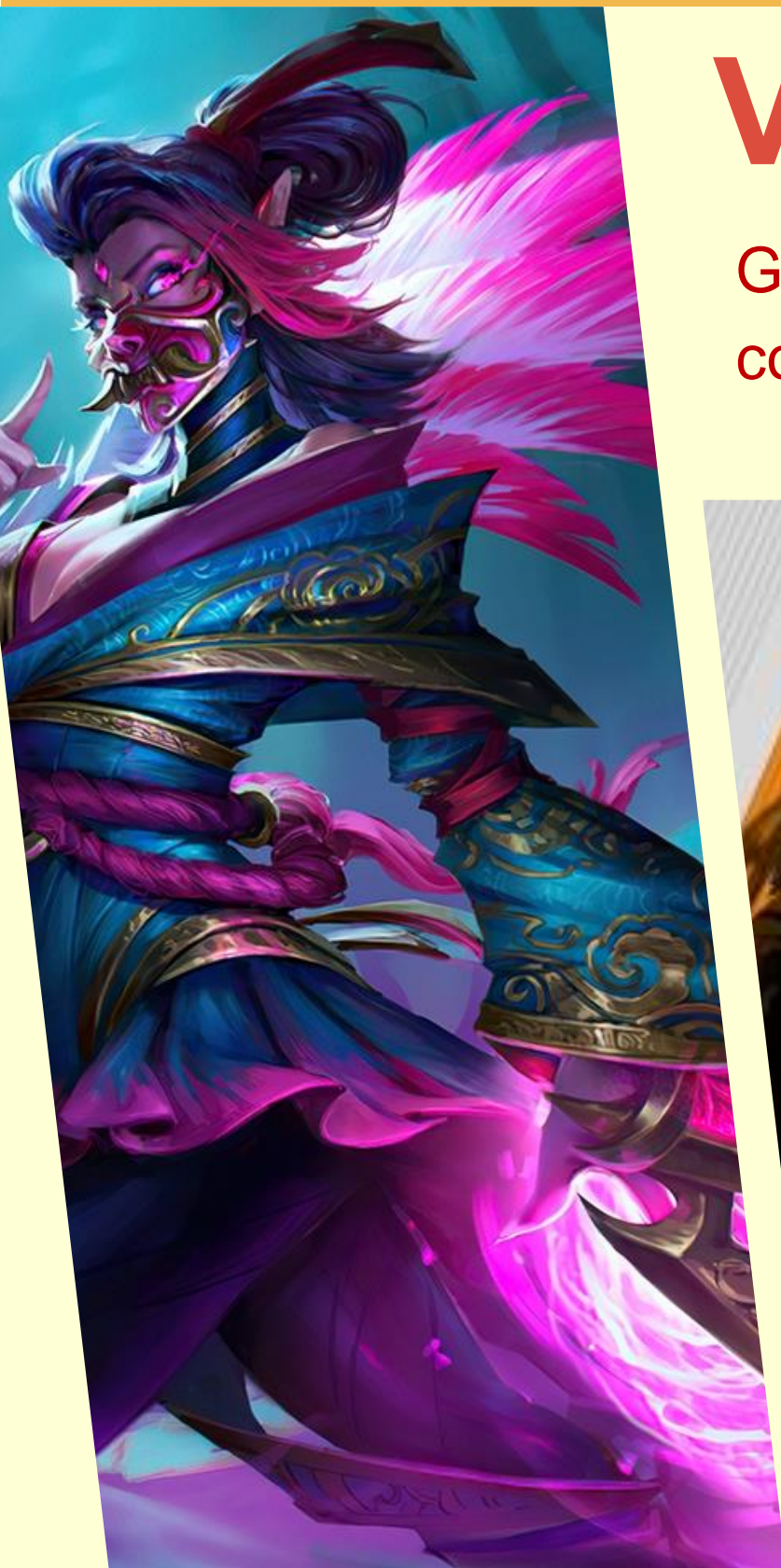
- **Esperienza:**

Tornei. campionati e squadre organizzate

- **Titoli preferiti:**

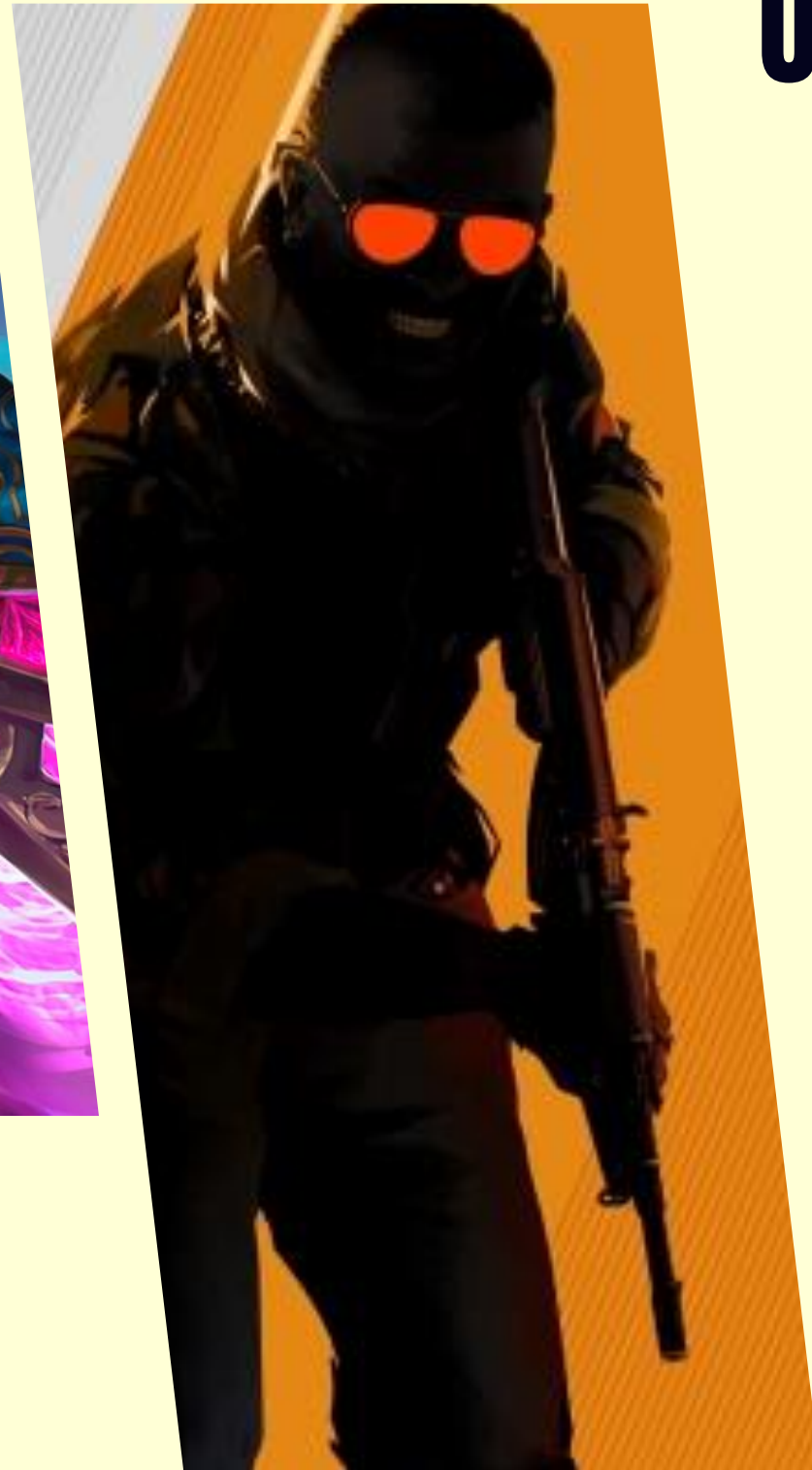
Giochi con scena e-Sports consolidata





# Videogiochi e-Sports

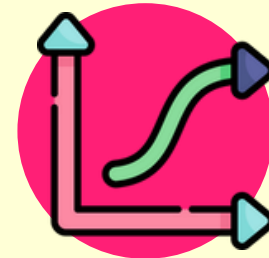
Gli e-Sports nascono dai videogiochi, ma non tutti i videogiochi sono adatti per le competizioni sportive. Quali sono le caratteristiche di un videogioco “sportivo”?



## UN MIX DI MECCANICHE:



Competizione solida ed equilibrata



Curva di apprendimento  
“Easy to play, hard to master”



Un'interfaccia attraente e facile da seguire per chi gioca e per chi assiste



Servizi e contenuti sempre aggiornati per tutti

# Categorie di Videogiochi e-sports

- **MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)**

Strategia a squadre dove ogni giocatore ricopre un ruolo e controlla un personaggio.

Esempio: League of Legends; Dota 2



- **Racing**

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



- **Fighting (Picchiaduro)**

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



- **Digital Collectibles Card Games (DCCG)**

Giochi di carte dove l'obiettivo è duellare e comporre il mazzo migliore.

Es: Hearthstone, Legend of Runterra



- **Shooter (Sparatutto)**

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



- **Battle Royale**

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



- **Sportivo**

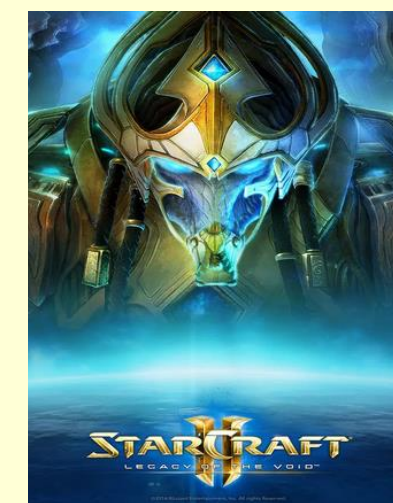
Tutti i videogiochi che propongono come esperienza uno sport reale e simulandone una competizione.



- **Real Time strategy**

Videogiochi di strategia che permettono ai giocatori (di solito 1 contro 1) di giocare simultaneamente in "tempo reale" (rispetto ai giochi di strategia a turni come gli scacchi).

Es: Starcraft 2, Warcraft III: Reforged



- **Exergames**

Videogiochi a tema musicale basati sul ballo.

Es: Just Dance



# Le principali competizioni

## • Moba



- **Worlds (League of Legends World Championship)**

Il campionato mondiale di League of Legends, con un'enorme fanbase globale.



- **Overwatch League (OWL)**

La competizione ufficiale di Overwatch, con un formato a squadre simile alle leghe sportive tradizionali.

## • Picchiaduro & Startegia



- **Tekken World Tour**

Il torneo mondiale di Tekken



- **Hearthstone World Championship**

Il torneo mondiale del gioco di carte Hearthstone.

## • Battle Royale & FPS



- **Call of Duty League (CDL)**

Il campionato ufficiale di Call of Duty, con squadre rappresentanti diverse città.



- **Fortnite Champion Series (FNCS)**

Il circuito competitivo ufficiale di Fortnite.

## • Sportivi & Racing



- **FIFA eWorld Cup**

Il mondiale di EA Sports FC



- **Formula 1 Esports Series**

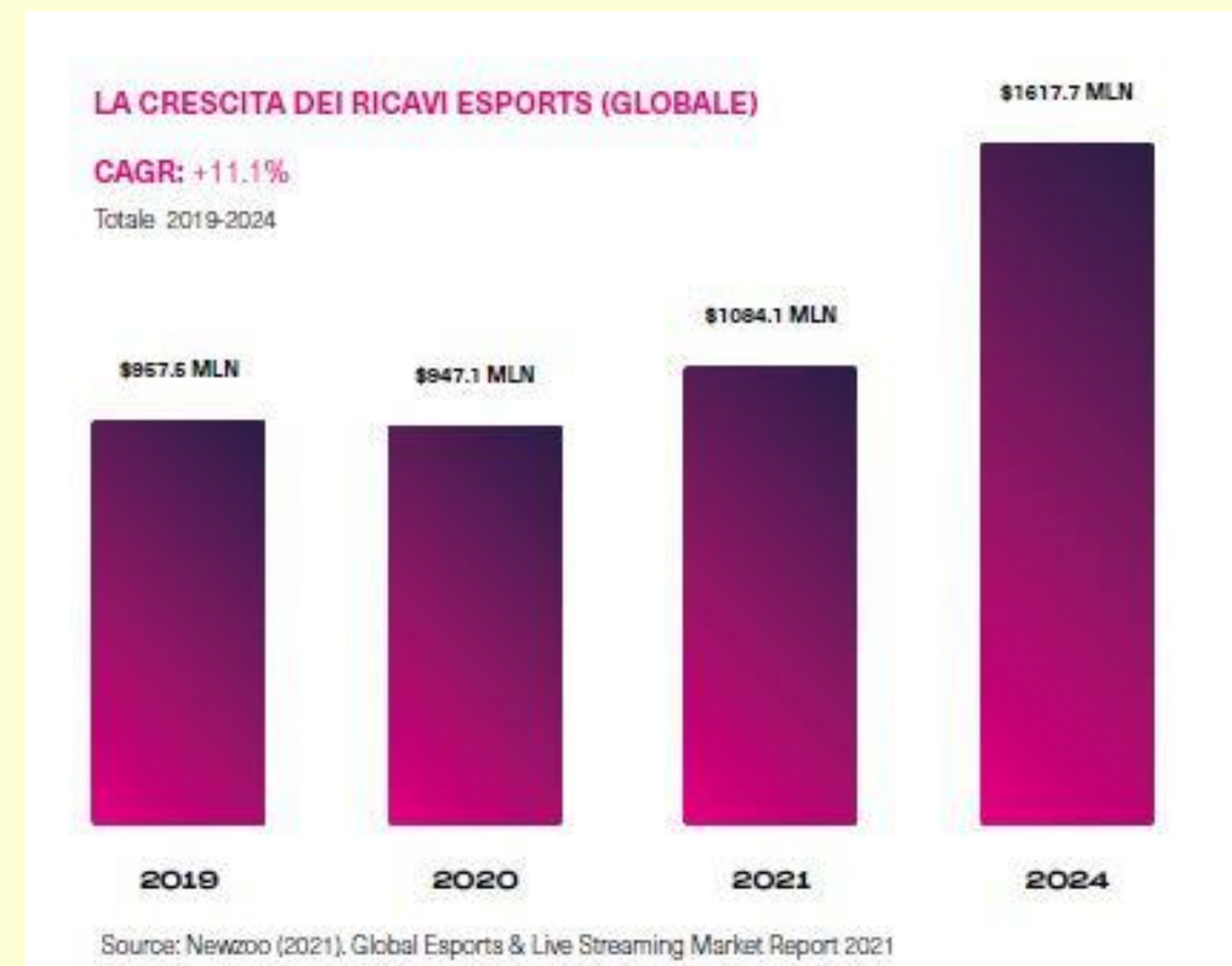
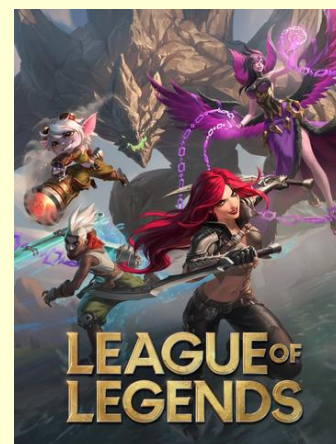
Il campionato di F1 virtuale con piloti ufficiali e team delle vere scuderie.

# Il mercato degli e-Sports

NEL 2024 il mercato e-Sports ha percepito un ricavo di circa **1,617 miliardi** di dollari USA, di cui gli attori principali sono:

**Dota2, Fortnite, League of Legends, Counterstrike' Overwatch**

(IIDEA.IT)



# Le fonti di guadagno

## Ne vengono considerate sei:

- **Sponsorizzazioni:**

Ricavi generati dalle squadre e dagli organizzatori di tornei dalle sponsorizzazioni e pubblicità venduta come parte di un pacchetto di sponsorizzazione come i diritti di denominazione, i loghi sulle maglie, i contenuti sponsorizzati, ecc. ma anche la presenza nel gioco

- **Diritti dei media:**

Ricavi generati dalla vendita dei diritti per la trasmissione streaming in diretta dei tornei ed eventi e-Sports

- **Ticketing e merchandising**

Ricavi legati alla vendita di biglietti per eventi e prodotti ufficiali di squadre e competizioni

- **Commissioni degli editori:**

I pagamenti effettuati dagli editor di videogiochi agli organizzatori ed enti per organizzare eventi sportivi

- **Ricavi digitali:**

Ricavi ottenuti dalla vendita online di beni per i videogiochi, competizioni o per i team

- **Ricavi streaming:**

Ricavi ottenuti dalla trasmissione in streaming di contenuti da parte di editori o dagli sportivi stessi sui loro canali ufficiali



# I principali servizi di condivisione

- Enti televisive nazionali



Gli e-Sports vengono trasmessi in TV come qualsiasi altro sport

- Streaming online



Lo streaming è la principale fonte di trasmissione degli e-Sports. Le trasmissioni sono offerte dai team, sponsor e dagli sportivi stessi

# GLI e-SPORTS NEL MONDO

Territorio	N° di appassionati (a)	% totale popolazione (b)
Nord America	18.2 mln	4,93
Sud America	18.3 mln	2,80
Europa	29.2 mln	3,90
Medio Oriente e Africa	15.3 mln	0,90
Cina	88.0 mln	6,09
Resto dell'Asia e Pacifico	46.4 mln	1,55
<b>Globale</b>	<b>205.4 mln</b>	

Fonte Newzoo (a), si basa su dati Newzoo e Worldmeters.info (b)

Le principali cause di diffusione degli e-Sports in un determinato territorio sono:

- Il suo avanzamento tecnologico
- La connettività del paese con il resto del mondo
- La cultura videoludica del paese
- Le possibilità per uno sportivo

(Rapporto IDEA)

# IL PUBBLICO DEGLI e-SPORTS

L'economia e-sports è fondata sul pubblico. Secondo Newzoo, nel 2021 i fan erano pari a 240,0 milioni. Nel 2024 c'è stata una crescita fino a 291,6 milioni di fan.

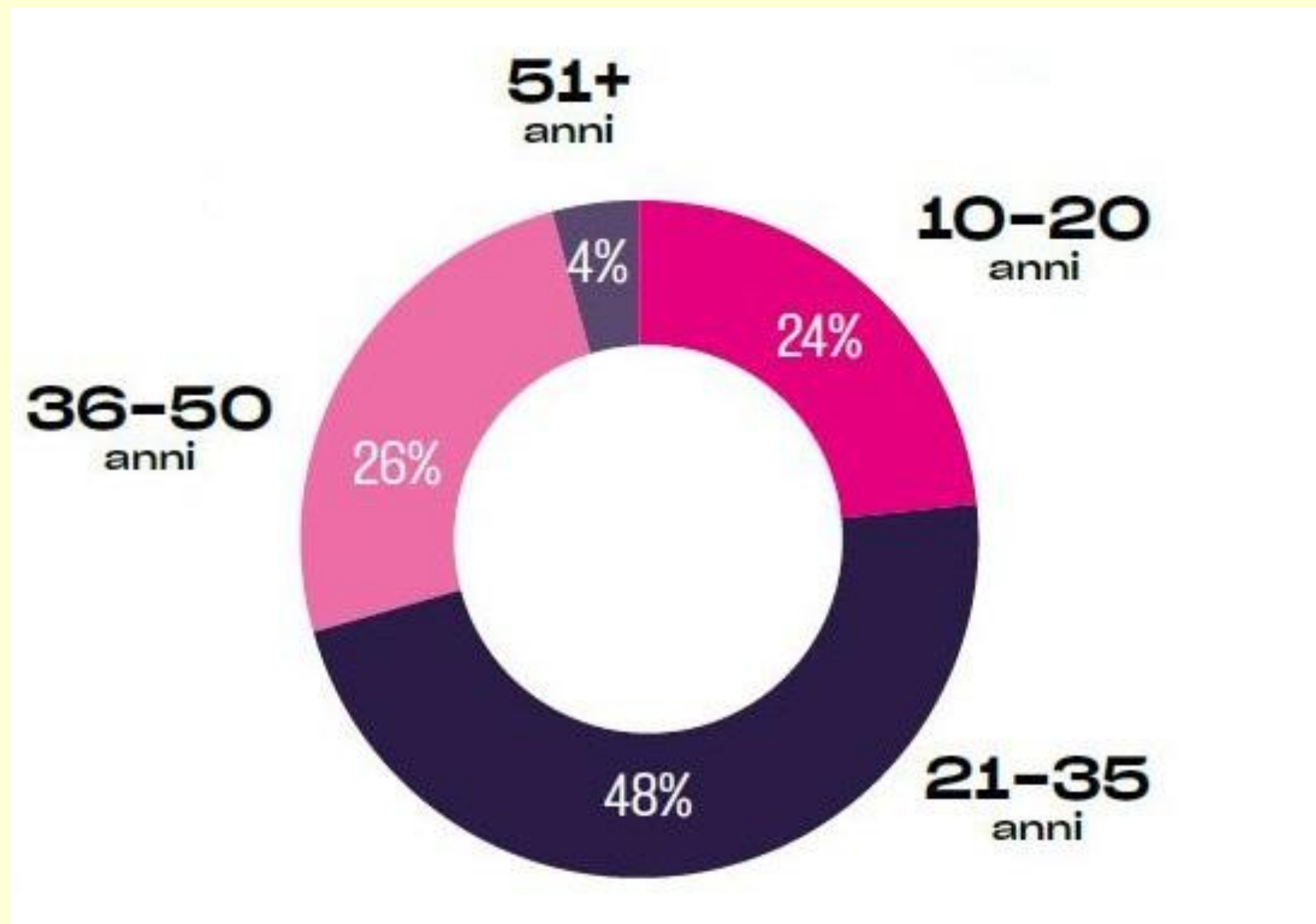
- Il pubblico è aumentato nonostante la crisi dovuta alla Pandemia Covid 19, durante la quale il settore ha subito un ribasso del 12% (Newzoo)



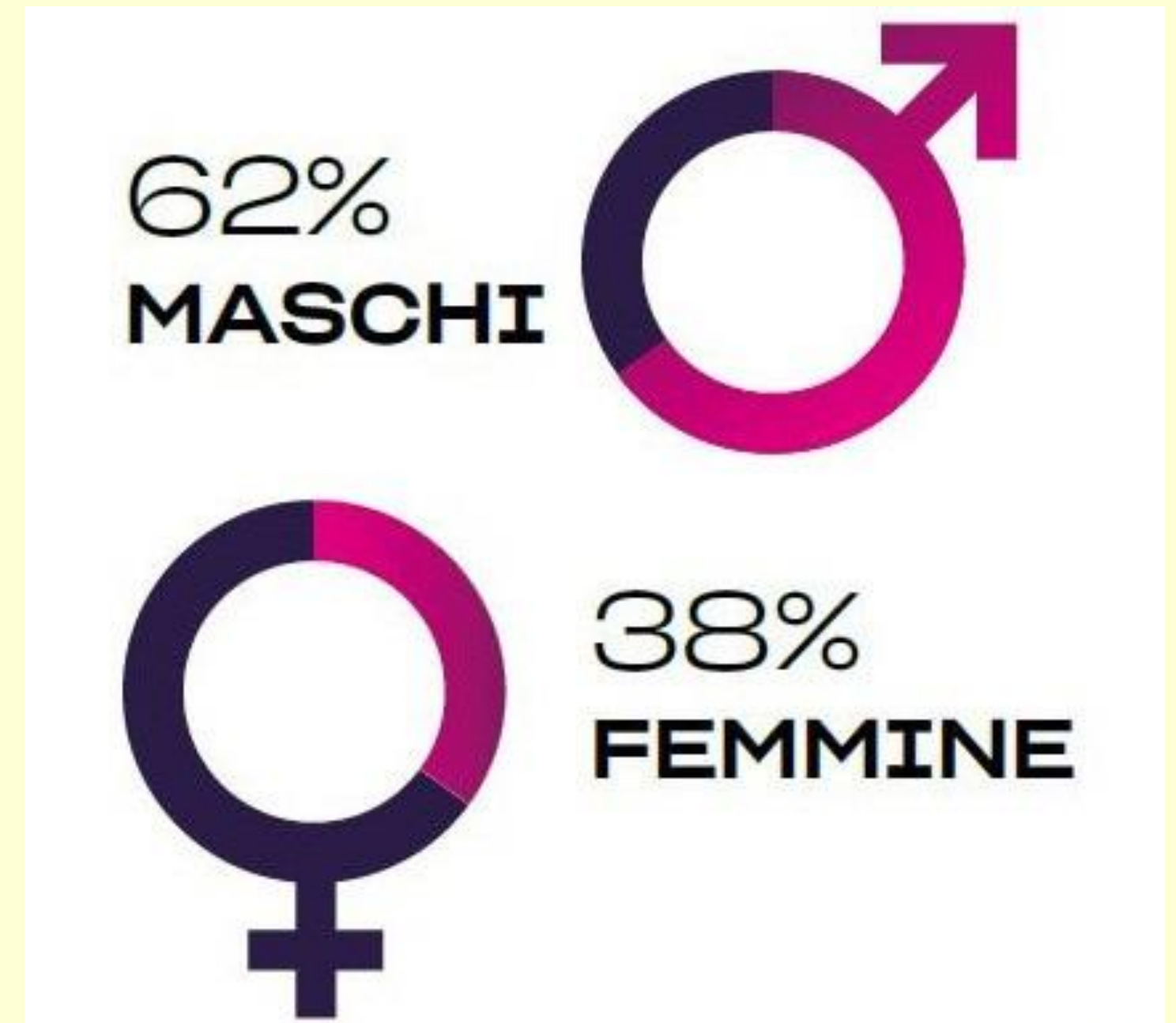
(IIDEA.IT)

# IL PUBBLICO DEGLI ESPORTS

- Età media dei fan

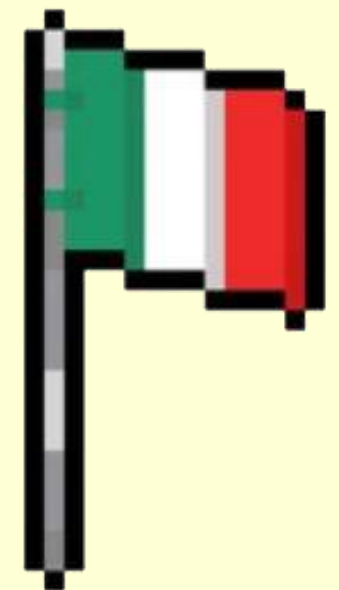


- Genere



# Il mercato e-Sports in Italia

I guadagni degli e-Sports in Italia rientrano nel valore generale mostrato da **IIDEA** (Italian Interactive Digital Entertainment Association), che nel 2023 è pari a **2,3 miliardi di euro**. Gli appassionati che seguono gli e-Sports si aggirano intorno ai **7,7 milioni**



# PRINCIPI E VALORI DEGLI E SPORTS

Essendo un mondo che accoglie una grandissima varietà di utenti di provenienza diversa, i protagonisti del settore sono molto attenti a creare un ambiente sicuro.

## ◦ **Sicurezza e benessere:**

**tutti meritano di partecipare e giocare** gli e-Sports in **spazi sicuri** e liberi da qualsiasi forma di violenza e linguaggio o comportamento che faccia sentire minacciati.

## ◦ **Rispetto e diversità:**

gli esports promuovono uno **spirito di sana competizione**. Sia offline che online. Va garantito un **ambiente aperto, inclusivo e accogliente per tutti**, indipendentemente dall'identità di genere, età, abilità, razza, etnia, religione o orientamento sessuale.

## ◦ **Integrità e fair play:**

Cheating, hacking o **qualsiasi altro comportamento disonesto** sono da considerarsi **inaccettabili** nell'ambiente sportivo

## ◦ **Gameplay positivo e arricchente:**

**Gli e-Sports aiutano costruire la fiducia in se stessi e la sportività**, migliorando la comunicazione interpersonale e le capacità di lavoro di squadra. Pertanto va supportato un ambiente di gioco sano che crei **legami relazionali di stima e rispetto tra i giocatori**

# DOMANDE?



# Bibliografia

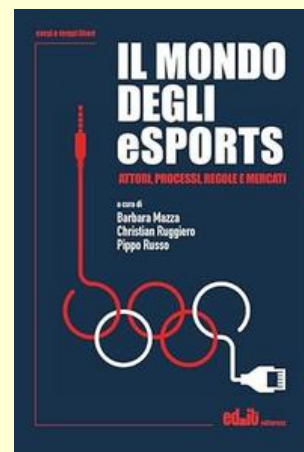
## Libri:



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



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



- Mazza, B; Ruggiero, C & Russo, P. (2021). *Il mondo degli eSports. Attori, processi, regole e mercato*. Editpress.

## 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., & Facchetti, 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%20IN,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%20IN,lievissima%20contrazione%20(-0.5%25).)
- <https://www.videogameseurope.eu/publication/gametrack-digest-q4-2011/>
- <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/esports-market>

