

## CONVEGNO NAZIONALE

### “Le nuove solitudini. I rischi e le potenzialità dei videogiochi”

1° dicembre 2023 | MUSE Trento, C.so del Lavoro e della Scienza 3

9.00-13.00 | 14.30-17.30

#### PRESENTAZIONE

Negli ultimi anni, complice la diffusione sempre più capillare dei videogiochi e il boom dell'industria videoludica, sempre più ragazze e ragazzi vivono il mondo dei videogiochi come un vero e proprio spazio di crescita e socializzazione.

Giovani e giovanissimi dedicano molto del loro tempo a questa attività, che spesso viene considerata dal mondo degli adulti inutile se non addirittura dannosa.

Il Convegno si pone l'obiettivo di analizzare il mondo dei videogiochi, comprendendone il funzionamento e lo sviluppo esponenziale degli ultimi anni e mettendone in risalto non solo gli aspetti negativi, ma anche le potenzialità.

Verranno presentati dati relativi all'uso dei videogiochi e alla diffusione del fenomeno, anche in riferimento alla dispersione scolastica nelle scuole secondarie di secondo grado. Si cercherà quindi di esaminare quali correlazioni esistono con il fenomeno dei NEET, del drop out scolastico, ma non solo.

Inoltre, si metterà in luce come, soprattutto negli ultimi anni, l'esperienza videoludica sia per molte persone un momento di crescita individuale e sociale, in grado di rafforzare life skills e soft skills.

#### PROGRAMMA

- 8.30 Accoglienza dei partecipanti
- 9.00 Il bambino e l'acqua sporca: una riflessione esistenziale sul videogioco (Stefano Gualeni)
- 10.15 Situazioni di disagio del mondo giovanile: abbandono scolastico, neet, hikikomori, gaming (Giulia Tomasi)
- 11.30 Coffee break
- 12.00 Il gaming e le sfide del mondo digitale: tra connessione e solitudine - ESPAD 2022 (Silvia Biagioni)
  
- 13.00 Lunch break
  
- 14.30 Il gioco e la macchina. Riflessioni sul gioco digitale (Riccardo Fassone)
- 16.00 Videogiochi nell'era della dopamina: slot machines e opere d'arte (Gabriele Marchi)
- 17.30 Conclusione del Convegno

## CREDITI FORMATIVI

Sono in fase di richiesta CREDITI ECM PER PSICOLOGI e CREDITI PER ASSISTENTI SOCIALI

## QUOTA DI PARTECIPAZIONE

110 euro

## MODALITÀ DI ISCRIZIONE

-Compilare la scheda di iscrizione al link: <https://www.automutuoaiuto.it/iscrizione-attivita/>  
(non prendere in considerazione la voce "Chiedo di diventare socio")

-Versare la quota a:

Associazione A.M.A. - CC Cassa Rurale di Trento

IBAN: IT 04 0 08304 01813 000045353553

-Inviare un'e-mail a: [formazione@automutuoaiuto.it](mailto:formazione@automutuoaiuto.it) comunicando l'avvenuta compilazione della scheda e allegando la ricevuta del pagamento

*Il corso è a numero chiuso. Accertarsi della disponibilità di posti prima di procedere all'iscrizione.*

*Termine ultimo iscrizioni: 24 novembre 2023*

## ABSTRACT DEGLI INTERVENTI

### **Il bambino e l'acqua sporca: una riflessione esistenziale sul videogioco (Stefano Gualeni)**

Partendo da un paio di pensieri rubati al sociologo Marshall McLuhan (1911-1980), questo intervento ha l'obiettivo di stimolare una riflessione su ciò che di prezioso i videogiochi hanno da offrire alla società contemporanea. Senza ignorare insoddisfazioni e pericoli derivanti da questo (relativamente nuovo) medium, la mia presentazione si propone di identificarne anche l'innegabile valore esistenziale e trasformativo. Il lavoro del filosofo Eugen Fink (1905-1975) sarà particolarmente utile per riuscire a distinguere gli effetti desiderabili dell'esperienza videoludica dall'acqua sporca, per così dire.

### **Situazioni di disagio del mondo giovanile: abbandono scolastico, neet, hikikomori, gaming (Giulia Tomasi)**

Sempre di più il mondo dei videogiochi e, in senso più ampio, il mondo virtuale risultano essere per molti adolescenti e pre-adolescenti, spazio di socializzazione e di crescita. Non dobbiamo però dimenticare che, come tutte le esperienze formative, in esse possono celarsi rischi e pericoli.

Nel corso dell'intervento si cercherà di comprendere quando questi rischi e pericoli possono esacerbarsi: si cercherà di comprendere quale sottile linea divide le nuove forme di normalità online dalle nuove forme problematiche e patologiche.

## **Il gaming e le sfide del mondo digitale: tra connessione e solitudine - ESPAD 2022**

**(Silvia Biagioni)**

Il gaming è un fenomeno estremamente diffuso nella generazione Z. Alcuni videogiochi possono avere effetti positivi, contribuendo allo sviluppo di abilità specifiche nei ragazzi e facilitando interazioni sociali e momenti di condivisione. Tuttavia, è importante essere consapevoli del fatto che dedicare troppo tempo al gioco o sviluppare un impulso incontrollabile possono comportare rischi per la salute e il benessere. L'eccessivo coinvolgimento nel gaming può anche diventare un mezzo per evadere dalla realtà e condurre all'isolamento sociale.

Per comprendere meglio queste dinamiche, lo studio ESPAD® Italia ha analizzato le attività di ragazzi tra i 15 e i 19 anni, esaminando il loro utilizzo dei dispositivi digitali e altri comportamenti a rischio.

## **Il gioco e la macchina. Riflessioni sul gioco digitale (Riccardo Fassone)**

Giocare con un videogioco significa intessere una complessa rete di relazioni. A volte si gioca con altri, nella stessa stanza o in continenti diversi attraverso internet. Ma soprattutto, e sempre, si gioca con e contro un computer, una macchina che abbiamo imparato a utilizzare e conoscere anche tramite il videogioco. Il mio intervento analizzerà i rapporti che il gioco digitale ci permette di costruire con altri esseri umani e con i computer, chiedendosi cosa significhi per noi giocare con una macchina.

## **Videogiochi nell'era della dopamina: slot machines e opere d'arte (Gabriele Marchi)**

Una riflessione sui videogiochi con l'occhio critico di chi, dall'interno dell'industria, affronta di continuo il dilemma di trovare un equilibrio tra studi di mercato ed esigenza espressiva, tra necessità di retention del pubblico e rispetto per il giocatore.

Un'immersione nel cuore dei videogiochi per esplorare il ruolo che esigenze produttive, interessi commerciali e passione degli sviluppatori giocano nel rendere questo medium così eterogeneo e per comprenderne i risvolti nell'era della dopamina.

## **SHORT BIO RELATORI**

**Stefano Gualeni** è un filosofo che si occupa di mondi virtuali e videogiochi. È professore associato all'Institute of Digital Games (Università di Malta) e al Laguna College of Art and Design (LCAD) a Laguna Beach, California.

Tra i suoi libri monografici ci sono *Virtual Worlds as Philosophical Tools* (Palgrave, 2015), *Virtual Existentialism* (Palgrave, 2020 – scritto con Daniel Vella), *Fictional Games: A Philosophy of Worldbuilding and Imaginary Play* (Bloomsbury, 2022 – scritto con Riccardo Fassone) e *The Clouds: An Experiment in Theory-Fiction* (Routledge 2023). Per maggiori informazioni, potete visitare [www.gua-le-ni.com](http://www.gua-le-ni.com).

**Giulia Tomasi** è psicologa psicoterapeuta, ha conseguito due master, uno in nuove dipendenze e l'altro inerente alle nuove forme di manifestazione delle patologie in adolescenza. Lavora come operatrice presso l'Associazione A.M.A. di Trento, come referente del progetto "Gioco d'azzardo - cura e prevenzione" e lavora come psicoterapeuta nel settore privato.

**Silvia Biagioni** è laureata in psicologia, lavora come assegnista di ricerca presso l'Istituto di Fisiologia Clinica del CNR ed è dottoranda presso l'Università di Pisa. Le sue principali aree di ricerca includono i comportamenti a rischio durante l'adolescenza, con particolare attenzione all'uso di sostanze, alle dipendenze comportamentali e a tematiche legate al mondo di Internet come gaming e cyberbullismo. È curatrice del Report ESPAD®Italia2021 e autrice di alcuni studi relativi a queste tematiche.

**Riccardo Fassone** è professore associato di Storia e teoria delle forme videoludiche e di Storia e teoria dei media digitali all'Università di Torino. Ha pubblicato decine di contributi sui videogiochi e sui loro rapporti con gli altri media. Nei weekend e di notte progetta giochi con il collettivo Dotventi ([dotventi.it](http://dotventi.it)).

**Gabriele Marchi** è uno sviluppatore di videogiochi indipendenti che lavora nell'industria da 10 anni come programmatore.

Da sempre grande appassionato di videogiochi, nel tempo ha trasformato questa passione in una carriera nel settore.

Attualmente lavora a Roma con lo studio di sviluppo Yonder.