

POLITECNICO DI TORINO

Dipartimento di Architettura e Design
Corso di Laurea Magistrale in Design Sistemico



**Politecnico
di Torino**

Tesi di Laurea Magistrale

**LUDIMUS: Uno strumento per combattere la
solitudine digitale e promuovere
l'esperienza ludica collaborativa**

Relatore:

Prof. Andrea Di Salvo

Candidate:

Antonacci Maria
Mariani Deborah
Petrella Ilaria

Anno Accademico: 2024/2025



Abstract

Nel contesto in cui viviamo, in cui il fenomeno degli “iPad kids” sta diventando la normalità tra i componenti della Generazione Alpha, andando a minacciare lo sviluppo di capacità cognitive, immaginazione e concentrazione, emerge il bisogno di sviluppare strumenti educativi e ludici che favoriscano un uso consapevole della tecnologia.

Questa tesi analizza l'intersezione tra videogiochi, giochi da tavolo, storytelling e accessibilità, per proporre un progetto che supporti bambini e preadolescenti in una transizione tra il mondo tecnologico e quello reale.

Un apporto fondamentale allo sviluppo di questo progetto è dato dall'analisi del caso studio Nintendo, la quale promuove la collaborazione attiva all'interno dei propri giochi e crede fortemente nell'importanza del gioco condiviso.

INTRODUZIONE

01

CAPITOLO 01 - Tecnologia e sviluppo infantile: rischi e sfide

03

- 1.1 Esposizione digitale e sviluppo neurocognitivo
- 1.2 Oltre i confini: linee guida e limiti
- 1.3 Effetti dell'iperconnessione digitale sul benessere psicofisico
- 1.4 Autocontrollo e strategie di riduzione

CAPITOLO 02 - Oltre il preconetto: l'impatto positivo del gaming consapevole

17

- 2.1 Storia dei videogames
- 2.2 Non solo aspetti negativi: un nuovo sguardo sui videogiochi
 - 2.2.1 Aspetti psicologici nei videogiochi: strumento di benessere e sviluppo sociale
 - 2.2.2 I benefici del gaming: sviluppo sociale, cognitivo e fisico
 - 2.2.3 L'impatto dei videogiochi d'azione nella riabilitazione della dislessia evolutiva
 - 2.2.4 Videogiochi e riabilitazione cognitiva
- 2.3 Uso consapevole dei videogiochi

CAPITOLO 03 - Giochi da tavolo: la fuga analogica dal mondo digitale

37

- 3.1 I benefici del gioco analogico
 - 3.1.1 Benefici cognitivi
 - 3.1.2 Benefici sociali
 - 3.1.3 Benefici emotivi
 - 3.1.4 Benefici motori
- 3.2 Accessibilità nei giochi da tavolo

indice

CAPITOLO 04 - Il caso Nintendo: innovazione e collaborazione nel gioco

53

- 4.1 Storia della Nintendo
- 4.2 La Filosofia Nintendo: il gioco come strumento di connessione
 - 4.2.1 Le console Nintendo: tecnologia al servizio della collaborazione

CAPITOLO 05 - Approccio metodologico: ricerca, analisi e sviluppo del concept

69

- 5.1 Casi studio
- 5.2 Questionario
- 5.3 Intervista
- 5.4 Personas
- 5.5 Linee guida
- 5.6 Concept

CAPITOLO 06 - Ludimus: dalla visione al gioco - progettazione e sviluppo

141

- 6.1 Ludimus: nome, forma e identità
- 6.2 Storyline
 - 6.2.1 Character Design
 - 6.2.2 Ambientazioni
- 6.3 Meccaniche di gioco
 - 6.3.1 Funzionamento dell'app
 - 6.3.2 Componenti di gioco
 - 6.3.3 Regolamento
- 6.4 Print and Play: accessibilità e condivisione
- 6.5 Inclusività e collaborazione
- 6.6 Il Design Sistemico nel progetto

CONCLUSIONI

211

BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA

213

*LUDIMUS: Uno strumento per combattere
la solitudine digitale e promuovere
l'esperienza ludica collaborativa*

Introduzione

Viviamo in un'epoca in cui la tecnologia è parte integrante della quotidianità, in particolare per le nuove generazioni. Il fenomeno degli iPad kids, bambini cresciuti con un accesso costante a dispositivi digitali, è sempre più comune, sollevando interrogativi su come l'interazione precoce con la tecnologia influenzi lo sviluppo cognitivo, sociale ed emotivo dei giovani.

Questa tesi si propone di **analizzare i potenziali rischi** associati a un uso eccessivo di dispositivi tecnologici da parte dei bambini della Generazione Alpha, focalizzandosi su problematiche quali la riduzione della capacità di concentrazione, il declino della creatività e l'impatto sulle relazioni sociali.

Attraverso un'analisi interdisciplinare che abbraccia videogiochi e giochi da tavolo, il lavoro esplora strumenti ludico-educativi che promuovano un

uso consapevole della tecnologia. In particolare, il caso studio di Nintendo evidenzia come il **gioco condiviso** possa costituire un ponte tra il mondo virtuale e quello reale, contribuendo a mitigare i rischi e a valorizzare le opportunità offerte dalla tecnologia.

Attraverso un percorso che intreccia critica e proposta, il lavoro invita a ripensare il rapporto tra bambini e tecnologia, ponendo le basi per un futuro dove immaginazione e innovazione possano coesistere armoniosamente.

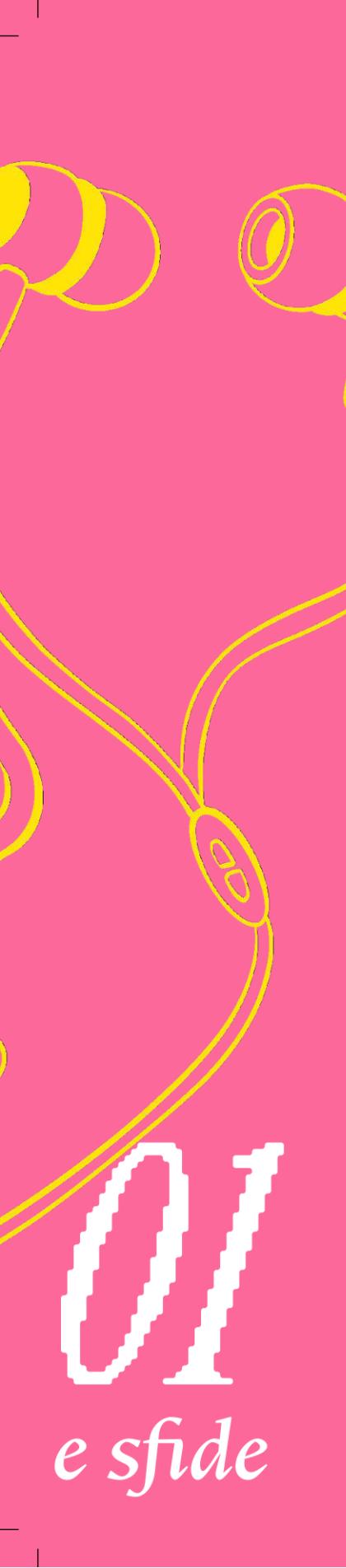


In quest'epoca stiamo assistendo a un profondo cambiamento nel modo in cui le nuove generazioni interagiscono con la tecnologia attuale e in continua evoluzione. Il termine iPad kids, anche chiamati *"figli del web"*, viene quotidianamente utilizzato per riferirsi a una generazione di bambini cresciuti in un ambiente quasi totalmente tecnologico, con accesso illimitato a diversi dispositivi.



CAPITOLO

Tecnologia e sviluppo infantile: rischi



Il fenomeno degli iPad kids è sempre più diffuso al giorno d'oggi, soprattutto tra la Generazione Alpha, ovvero i nati dopo il 2010.

La tecnologia odierna pone i bambini in una situazione ambivalente, nella quale possono incontrare sia opportunità che rischi, in particolare per il loro sviluppo cognitivo, sociale e creativo.

Per quanto riguarda le opportunità, è innegabile che programmi televisivi e applicazioni educative possano essere strumenti altamente utili per lo sviluppo cognitivo e del linguaggio nei bambini. Tuttavia, secondo Common Sense Media (2021), i bambini americani trascorrono una media di tre, quattro ore al giorno davanti a dispositivi elettronici, un dato che riflette quanto profondamente i media digitali siano radicati nella vita quotidiana dei più giovani.

L'esposizione eccessiva a schermi digitali ha sollevato diverse preoccupazioni all'interno della comunità scientifica che, come riportato in seguito, può portare a problemi di vista, sviluppo dell'immaginazione e concentrazione. Uno studio recente ha evidenziato che, tra gennaio 2020 e marzo 2022, il tempo trascorso davanti agli schermi per tutti i bambini sotto i 18 anni è aumentato del 50%, ovvero di circa 84 minuti in più al giorno (Madigan et al., 2022).

In questo capitolo saranno analizzate nel dettaglio tutte le problematiche legate all'eccessivo utilizzo della tecnologia, approfondendo i possibili effetti negativi, legati in particolare allo sviluppo e alla socializzazione.

01

e sfide

1.1

Esposizione digitale e sviluppo neurocognitivo

La letteratura scientifica ci aiuta a spiegare in modo preciso perché il tempo eccessivo passato davanti agli schermi è dannoso per i bambini.

Nella fase che va dagli zero ai tre anni, chiamata periodo critico, il cervello umano è sottoposto a una crescita rapida, costruendo costantemente connessioni neurali (Margalit, 2016). Affinché queste si sviluppino in modo regolare, i bambini hanno bisogno di una serie di stimoli dall'ambiente che non sempre sono ritrovati sugli schermi. Michael Rich, direttore del Center on Media and Child Health dell'Ospedale Pediatrico di Boston, afferma che gran parte di ciò che accade sugli schermi fornisce al cervello in via di sviluppo dei bambini stimoli "impoveriti" rispetto alla realtà (Ruder, 2019).

Con l'utilizzo precoce e massiccio di queste tecnologie cambia il modo di

organizzare la conoscenza del bambino in maniera così radicale che si modifica la strutturazione della massa bianca del cervello e si possono avere alterazioni in aree fondamentali per lo sviluppo del linguaggio, delle capacità di alfabetizzazione e delle funzioni esecutive.

L'impoverimento degli stimoli durante una fase così cruciale della vita può causare danni anche permanenti sullo sviluppo cognitivo, sociale, linguistico e fisico del bambino (fig. 1.1). Si stanno registrando infatti molte segnalazioni da parte dei docenti delle elementari che registrano la crescita del numero dei casi di dislessia, e in generale di problemi del linguaggio e della lettura.

Il problema principale è che tutto ciò che rende smartphone e tablet così attraenti per i bambini è esattamente

l'opposto di ciò di cui hanno bisogno: decine di stimoli a portata di mano e la capacità di elaborare più azioni contemporaneamente.

È fondamentale che i bambini abbiano la possibilità di annoiarsi e far vagare la mente: per il dott. Rich **“la noia è lo spazio in cui avvengono creatività e immaginazione”** (Ruder, 2019).

Quando, invece di una madre che legge una storia a un bambino, la storia viene raccontata dallo smartphone, questo gli fornisce contemporaneamente immagini, parole e figure. Invece di visualizzare ciò che la voce della madre racconta e fare uno sforzo mentale, il bambino che segue una storia su un dispositivo vede già il lavoro finito e, di conseguenza, i suoi “muscoli cognitivi” rimangono deboli. La tendenza all'introduzione precoce dei dispositivi digitali si verifica a causa dei genitori e tutori che spesso li utilizzano come strumento per calmare o intrattenere.

Quando i bambini utilizzano tablet e smartphone per navigare sui social o giocare a videogiochi, ricevono dei feedback di suoni e colori a cui rispondono in modo positivo, causando il rilascio di dopamina nel cervello (il componente chiave nel nostro sistema di ricompensa che è associato a sensazioni di piacere). Quando un bambino si abitua troppo a una risposta immediata agli stimoli, impara a preferire sempre la gratificazione di uno smartphone.

Fig.1.1 - Gli ambiti dello sviluppo



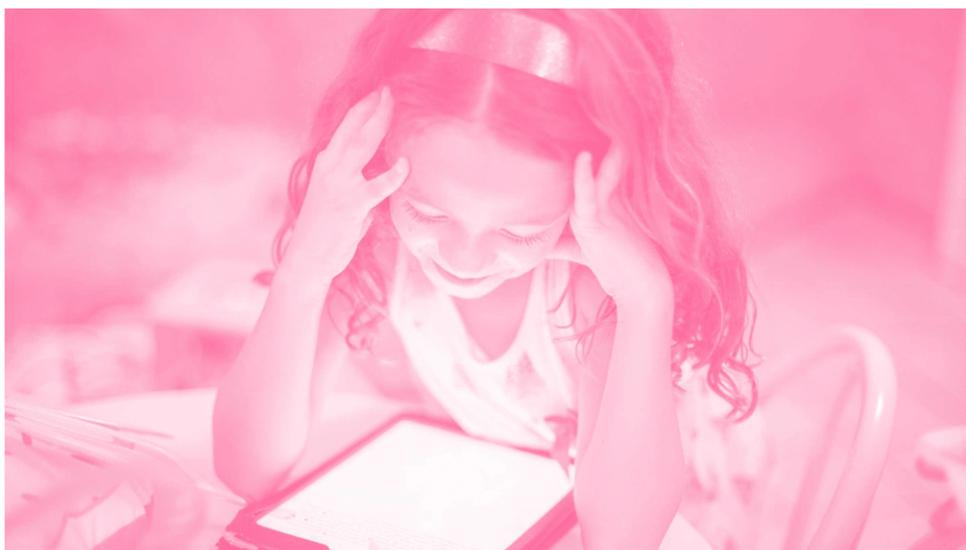
Questo modello imita, in modo meno intenso, quello che gli psicologi e i medici vedono regolarmente nei pazienti con dipendenze da droghe e alcol, poiché il cervello giovane manca di un sistema di autocontrollo completamente sviluppato per aiutarli a fermare questo tipo di comportamento ossessivo. Per il dott. Rich, si tratta di un comportamento analogo anche a quello delle slot machine (Margalit, 2016; Ruder, 2019).

Il videogioco inizia così a diventare un bisogno, qualcosa che aiuta a stare bene e ad autoregolarsi, un'attività che in qualche modo riempie la vita. Come tutte le dipendenze, a lungo

andare l'uso dei videogiochi potrebbe diventare limitante in altre situazioni di vita quotidiana come la socializzazione (Gamba, 2021). L'adolescenza è seconda soltanto al periodo postnatale in quanto a rapidità di sviluppo del cervello. La ricerca neuroscientifica, e in particolare la risonanza magnetica funzionale, ha permesso di osservare il cervello in via di sviluppo, di vedere come cambia e cresce durante questi periodi. Sappiamo che, essendo l'adolescenza una fase di sviluppo, il cervello è molto plastico, quindi può cambiare ed essere modellato dal suo ambiente.

Questo è un periodo in cui si può preparare il terreno per uno sviluppo che duri tutta la vita, fino all'età adulta, quando sappiamo che il cervello è meno plastico, meno propenso a cambiare, svilupparsi e rispondere al suo ambiente (Telzer, 2024).

È necessario, dunque, che i videogiochi vengano studiati e progettati non solo pensando al profitto, ma anche agli effetti a lungo termine che avranno sulle menti e sullo sviluppo dei loro utilizzatori.



“La *noia* è
lo spazio
in cui

avvengono
creatività e
immaginazione”

1.2

Oltre i confini: limiti e raccomandazioni

In un'era in cui la tecnologia e i media hanno assunto un ruolo essenziale, l'esposizione ai dispositivi tecnologici già nei primi mesi di vita è un fenomeno in continua crescita, che si consolida nell'età scolare. Per dare un'idea dei numeri di cui si sta parlando, secondo uno studio condotto da Laura E. Levine (2019), ricercatrice dello sviluppo infantile e delle interazioni bambino-tecnologia,

il 47% dei bambini viene introdotto alla tecnologia prima dei 18 mesi di età mentre il 40,7% dei bambini ha accesso a più di un dispositivo tecnologico prima dei 12 mesi.

Inoltre, circa il 60% dei bambini ha utilizzato cellulari e tablet, meno di un terzo ha utilizzato laptop, iPod, videogiochi e altri dispositivi multimediali. Il contesto italiano riflette tendenze analoghe: 1 bambino su 2 ha già usato queste forme di tecnologia prima dei 2 anni e 1 su 5 anche prima dell'anno di vita,

quindi quando ancora non ha iniziato a parlare (Riva, 2020). Come già accennato nel paragrafo 1.2, esiste una correlazione tra l'esposizione agli schermi da parte di un bambino e il suo sviluppo che conduce a potenziali impatti negativi tra cui: la riduzione delle interazioni sociali e del gioco cooperativo, la riduzione della capacità di concentrazione e attenzione, disturbi del sonno, minore attività fisica e problemi nello sviluppo del linguaggio e della comunicazione.

In risposta a queste problematiche, molte organizzazioni internazionali si sono espresse, tra cui L'American Academy of Pediatrics (AAP) e l'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS), emanando linee guida specifiche per l'utilizzo della tecnologia durante le fasi dello sviluppo infantile.

Fig. 1.2 - Common Sense Media, 2021; The Centers for Disease Control and prevention, 2020

<i>età</i>	<i>tempo medio <u>raccomandato</u> di utilizzo dei dispositivi</i>	<i>tempo medio <u>reale</u> di utilizzo dei dispositivi</i>
<2 anni	0 ore	42 minuti giornalieri
2-4 anni	<1 ora giornaliera	2.5 ore giornaliere
5-8 anni	<2 ore giornaliere	3 ore giornaliere
8-10 anni	<2 ore giornaliere	6 ore giornaliere

Nonostante queste indicazioni, avviene un significativo superamento dei limiti (fig. 1.2): l'80% dei bambini di due anni e il 90% dei bambini di tre anni non rispettano le linee guida raccomandate.

Il tempo medio di esposizione giornaliera agli schermi dei bambini dai 2 ai 10 anni si attesta intorno alle 3,5 ore, con una tendenza ad aumentare proporzionalmente con l'età.

(Panjeti-Madan & Ranganathan, 2023)

1.3

Effetti dell'iperconnessione digitale sul benessere psicofisico

L'eccessivo utilizzo della tecnologia tra i giovani della Generazione Alpha, con particolare enfasi sul fenomeno degli "iPad kids", è stato collegato a una varietà di problematiche fisiche e comportamentali.

In primo luogo, l'aumento della sedentarietà, spesso associata all'uso prolungato dei dispositivi digitali in qualsiasi momento e contesto (**anywhere, anytime**); studi recenti hanno dimostrato che questo livello di inattività è associato ad un aumento del rischio di obesità nei bambini (Panjeti-Madan & Ranganathan, 2023).

Questo effetto è amplificato dalla riduzione del tempo dedicato ad attività caratterizzate dall'esplorazione, dalla creatività e dall'interazione fisica sostituite da un costante accesso a contenuti digitali che incentivano lo stare seduti per lunghi periodi.

Prima dell'avvento della tecnologia onnipresente, l'infanzia era

caratterizzata dal gioco all'aperto, che accompagnava i bambini durante la loro infanzia.

Invece, oggi molti bambini si siedono davanti allo schermo per diverse ore al giorno a guardare video, giocare e utilizzare applicazioni interattive, facendo emergere problematiche di sviluppo emotivo, soprattutto nei maschi. In parallelo, l'uso di computer e videogiochi è stato collegato a sintomi depressivi e ansiosi.

Il benessere psicologico è ulteriormente intaccato da problemi di sonno, aumentando la suscettibilità a sintomi associati al disturbo da deficit di attenzione ed iperattività (ADHD) (Muppalla et al., 2023).

In questi anni ci si è interrogati sui meccanismi che determinano lo sviluppo di dipendenza dai videogiochi, rivelando una complessità che va oltre una pura

forma di intrattenimento. Si sono rivelati essere anche uno spazio in cui in particolare i ragazzi, iniziano a esplorare e definire la propria identità di genere. Come sottolinea Andrew Reiner, docente presso la Towson University, "molti ragazzi vedono il cyberspazio come un luogo dove, lontano dai genitori, possono riflettere la loro identità idealizzata di uomini competenti" (Children and Screens, 2024).

Oggi, oltre il 60% dei ragazzi si identifica come gamer, una percentuale nettamente superiore rispetto al 17% registrato tra le ragazze, analizzando come i videogiochi, in particolare quelli in prima persona o ad alto contenuto violento, come ad esempio i cosiddetti "sparatutto", siano diventati una componente centrale nell'esperienza sociale e nella crescita dei giovani di genere maschile.

In numerosi studi è stata riscontrata una connessione tra l'esposizione a contenuti violenti e la tendenza al comportamento aggressivo, in quanto una sessione di gioco può richiedere molto tempo e i videogiochi spesso collocano una persona in un certo ruolo con cui può essere associata emotivamente.

Talvolta, la crisi emotiva e la disconnessione sociale può assumere forme più gravi sfociando nella dipendenza.

Negli anni si è arrivati a coniare un termine che può identificare i **soggetti affetti da dipendenza legata ai videogiochi: "l'internet gaming disorder"**, disturbo che sta rientrando all'interno del DSM-5 (la quinta edizione del Manuale Diagnostico Statistico dei Disturbi Mentali) e l'OMS lo ha incluso, **insieme al disturbo del gioco offline**, nella 11esima revisione dell'ICD (la classificazione internazionale delle malattie, incidenti e cause di morte) (Di Chiara, 2023).

Secondo Stefano Vicari, Ordinario di Neuropsichiatria Infantile all'Università Cattolica di Roma, Primario della UOC di Neuropsichiatria dell'Infanzia e dell'Adolescenza dell'Ospedale Pediatrico Bambino Gesù di Roma "il 98% dei ragazzi italiani fra i 14 e i 19 anni possiede un smartphone da quando aveva 10 anni e il 50% trascorre dalle 3 alle 6 ore al giorno davanti allo schermo del cellulare. Tre su 10 hanno avuto modo di utilizzarlo prima dei 2 anni di età" (2023). Questi dati risultano particolarmente preoccupanti, considerati i numerosi impatti citati e approfonditi nella fig. 1.3.

IMPATTO DEI DIVERSI TIPI DI MEDIA SUGLI AMBITI

tipo di supporto	impatto sul dominio dello sviluppo			
	cognitivo	lingua	fisico	socio-emotivo
televisione	+/-	+/-	-	+/-
cellulare	+/-	+/-	-	+/-
videogiochi	+/-	+/-	+/-	+/-
applicazioni educative	+	+	neutro	+
social media	-	+/-	neutro	-
realtà miste	+	+	+	+

Relazioni

- +/- positivo/negativo
- + positivo
- negativo

DELLO SVILUPPO INFANTILE

livello di impatto		
0-2 anni	2-5 anni	5-7 anni
basso	alto	alto
basso	alto	alto
basso	basso	alto
basso	basso	alto
basso	basso	basso
basso	basso	basso

L'eccessivo utilizzo della tecnologia da parte dei giovani presenta dunque numerose implicazioni che variano da problemi fisici, con l'aumento dei rischi di obesità e sedentarietà, a quelli psicologici e sociali, con sintomi di ansia, depressione, isolamento e disturbi del sonno. Tuttavia, come verrà approfondito nel capitolo 2, l'utilizzo della tecnologia non è privo di aspetti positivi. Alcuni tipi di videogiochi, infatti, sono stati identificati come strumenti utili per favorire la socializzazione, mitigare il senso di isolamento e, in determinate circostanze, supportare lo sviluppo cognitivo e relazionale.

Fig. 1.5 -Panjeti-Madan, V. N., & Ranganathan, P. (2023). Impact of screen time on children's development: cognitive, language, physical, and social and emotional domains. Multimodal Technologies and Interaction, 7(5), 52.

1.4

Autocontrollo e strategie di riduzione

Secondo l'Adolescent Brain and Cognitive Development Study, il più grande studio a lungo termine sullo sviluppo del cervello e sulla salute dei bambini negli Stati Uniti,

il 16% dei preadolescenti presi in esame ha affermato di aver provato a utilizzare meno le app dei social media ma di non riuscirci;
il 31% ha affermato di interrompere qualsiasi altra attività ogni volta che usa il telefono;
l'11% ha affermato che il pensiero di restare senza telefono lo fa sentire angosciato;
il 24% ha affermato di giocare ai videogiochi per dimenticare i suoi problemi.

(Children and Screens, 2024). È innegabile dunque che ci siano delle problematiche legate all'autocontrollo durante l'utilizzo dei dispositivi elettronici, e nasce spontanea la domanda di quali possano essere le soluzioni quando un genitore o un educatore si trova di fronte alla questione. La dott.ssa Margalit (2016) afferma

che il tempo passato dagli adolescenti davanti agli schermi diminuisce solo quando l'intervento include elementi o attività specifiche volte a ridurlo. Alcuni esempi sono: l'uso di un dispositivo elettronico di monitoraggio per limitare il tempo di utilizzo degli schermi (che consente agli utenti di impostare limiti di tempo per TV, DVD, computer o videogiochi), la TV Turn-off Challenge (conosciuta oggi come Screen-Free Week, una campagna per spegnere la TV per un numero specifico di giorni) o l'uso condizionato degli schermi

all'attività fisica. La **TV Turn Off Challenge** è un evento creato da Henry Labalme e Matt Pawa nel 1994 come invito globale per prendersi una



Fig. 1.4 - Le challenge della screen-free week



pausa dagli schermi durante la prima settimana di maggio e sperimentare pace, connessione e divertimento. Nel 2010 cambia il nome in Screen-Free Week (fig. 1.4), e ha l'obiettivo di monitorare ed educare la comunità sulla realtà complessa che è il rapporto tra i bambini e gli schermi e sostenere il diritto al gioco dei più piccoli. Il sito web della Screen-Free Week, inoltre, offre a genitori, scuole, comunità e biblioteche guide, suggerimenti, attività e materiale promozionale per affrontare al meglio



la challenge.

È importante che i bambini abbiano attività alternative da fare quando si cerca di limitare il tempo trascorso con gli schermi e delle regole prestabilite su quando poter

utilizzare il telefono (ad esempio non permettere l'utilizzo quando si mangia o quando si gioca insieme). Ma è altrettanto importante permettere ai bambini di annoiarsi, in modo da lasciare che il cervello sviluppi creatività e immaginazione (cf. 1.2). Si è diventati talmente abituati a essere intrattenuti dagli schermi che non ci piace più stare da soli con la nostra testa, afferma Elaine Uskoski (2024), parlando della sua esperienza con i bambini con dipendenze da schermi nel suo webinar.

Uskoski (2024), inoltre, spiega che la dipendenza da videogiochi non si risolve quasi mai con una disintossicazione radicale. Di solito si inizia con la riduzione del danno, riducendo il tempo trascorso con i videogame e **cercando di introdurre altre attività nella vita dei bambini**. Inoltre, spesso la dipendenza da videogiochi deriva da problematiche che portano i bambini a voler evadere dalla realtà con il gioco, e di conseguenza il problema va affrontato anche da un punto di vista di supporto psicologico. A volte è necessaria una disintossicazione per curare il cervello per un po' di tempo per poi poter reintrodurre il gioco in quantità moderata in seguito.

I videogiochi sono al centro di un acceso dibattito pubblico, oscillando tra l'essere considerati una forma d'intrattenimento innocua e una potenziale minaccia per lo sviluppo dei più giovani. I media tradizionali, in particolare, hanno spesso enfatizzato i rischi legati all'uso eccessivo di questa tecnologia: dall'isolamento sociale alle difficoltà scolastiche, fino alla dipendenza e alla desensibilizzazione alla violenza. Questi timori, seppur parzialmente giustificati da alcune evidenze scientifiche, hanno contribuito a diffondere una percezione negativa dei videogiochi, trascurandone il lato costruttivo.



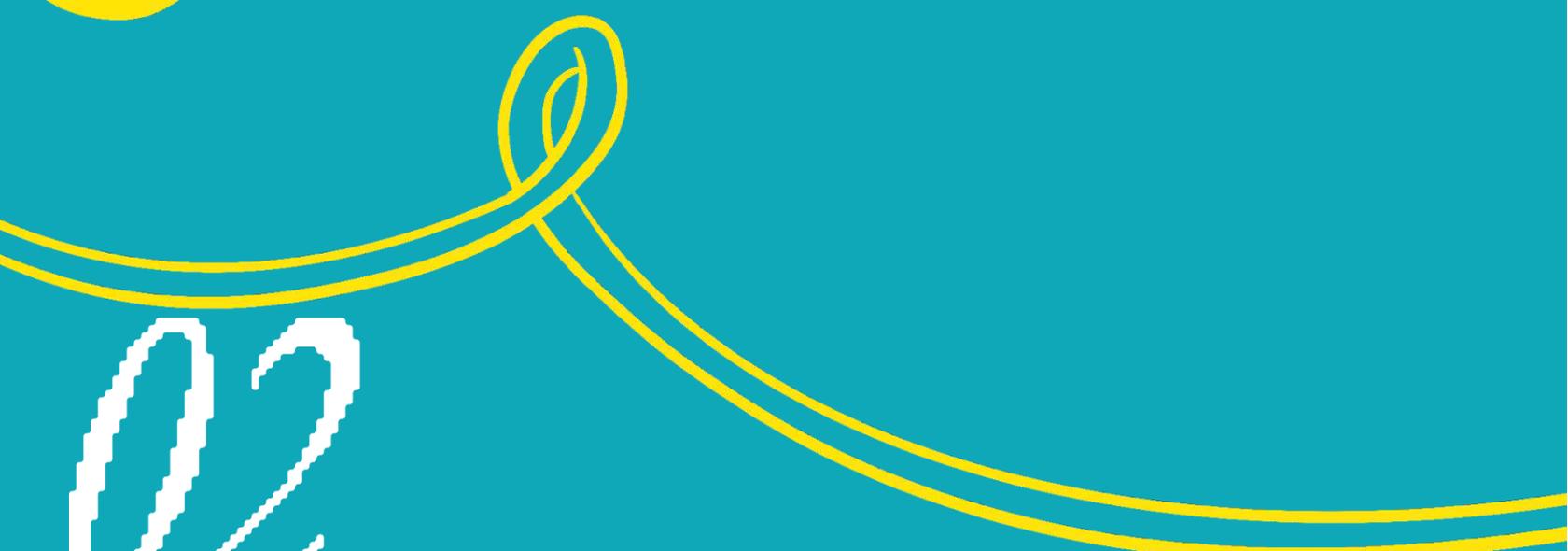
CAPITOLO

Oltre il preconconcetto: l'impatto positivo



Negli ultimi anni, tuttavia, la crescente diffusione di ricerche interdisciplinari ha portato a una comprensione più sfumata del fenomeno. Si evidenziano i numerosi benefici potenziali di questa forma di intrattenimento, soprattutto quando utilizzata in modo consapevole. In particolare, la pandemia di Covid-19 ha offerto uno spunto per ripensare il ruolo dei videogiochi nella società contemporanea: non solo strumenti di evasione, ma anche *mezzi di connessione, apprendimento e crescita personale.*

Questo contesto ha reso necessario un cambio di prospettiva, che invita a superare i pregiudizi e a considerare il gaming non solo come una fonte di problemi, ma anche come una piattaforma ricca di opportunità. In questo capitolo, verranno approfondite le molteplici dimensioni positive di questo fenomeno, con uno sguardo ai dati e alle tendenze che ne testimoniano la crescente complessità e rilevanza.



02

del gaming consapevole

Oltre il preconetto:
l'impatto positivo del
gaming consapevole

2.1

Storia dei videogames

I fondatori di Atari posano con un
flipper Pong, 1972



La storia dei videogiochi ha origine nel 1948, con il primo dispositivo elettronico progettato per l'intrattenimento (Kent, 2010). Nel decennio successivo, il loro sviluppo è andato

di pari passo con l'evoluzione dei computer. Un momento cruciale è stato il 1972, anno in cui è stato lanciato Pong, il primo grande successo commerciale: una semplice simulazione di ping-pong da tavolo che ha segnato l'inizio della diffusione di massa dei giochi arcade, di cui un esempio è il flipper. Pong, così come gli altri giochi, era presente in luoghi pubblici, bar, ristoranti e sale giochi, favorendo un'esperienza di gioco condivisa.

Nello stesso anno, l'uscita di Magnavox Odyssey, la prima console domestica, ha portato i videogiochi nelle case, offrendo fino a 28 titoli, prevalentemente di genere sportivo e d'azione.

Negli anni successivi, l'avvento del microprocessore ha rivoluzionato l'industria, con il lancio della Atari VCS (1977), una console in grado di supportare titoli più complessi, che richiedevano anche capacità strategiche.

Questo periodo ha visto l'aumento della popolarità dei videogiochi tra i più giovani, spingendo la ricerca a interrogarsi sull'**impatto** che questa forma di intrattenimento potesse avere sullo **sviluppo cognitivo e sociale dei giocatori**.

Nello stesso periodo, lo sviluppo dei personal computer ha reso i videogiochi sempre più accessibili. Entro la metà degli anni '80, i giochi domestici avevano superato in

popolarità i giochi arcade, portando a una maggiore individualizzazione dell'esperienza videoludica, iniziando quindi a verificarsi per la prima volta un fenomeno di isolamento.

Un'altra svolta significativa è avvenuta nel 1984 con il lancio dell'Apple Macintosh, il primo computer domestico con interfaccia grafica e mouse. Questo progresso tecnologico non solo ha avvicinato il grande pubblico all'utilizzo del computer, ma ha anche reso i videogiochi più accessibili, favorendo una maggiore diffusione di questa forma di intrattenimento.

Da quel momento, i videogiochi hanno iniziato a integrare grafica e contenuti più sofisticati, permettendo una connessione emotiva più profonda con i personaggi e i mondi rappresentati.

Negli anni '90, i progressi nella grafica tridimensionale hanno segnato un altro importante salto evolutivo. L'introduzione di giochi in 3D ha offerto ai giocatori un'esperienza immersiva senza precedenti, portando alla nascita di generi come i

first-person shooter (FPS), noti per l'alto livello di azione e violenza esplicita. Questo sviluppo ha portato alla creazione di sistemi di classificazione come Entertainment Software Rating Board (ESRB) negli Stati Uniti e PEGI in Europa, per regolamentare i contenuti e indicare le fasce d'età adeguate.

Negli ultimi anni, la tecnologia continua a spingere i confini dell'esperienza videoludica, con l'introduzione della realtà virtuale (VR), che immerge i giocatori in mondi digitali con una sensazione di presenza senza precedenti (Malek et al., 2019).



ETICHETTE PEGI

PEGI sta per Pan-European Game Information ed è il sistema di classificazione dei contenuti dei videogiochi utilizzato nel Regno Unito, in Europa e nel Medio Oriente.



contenuti adatti a tutte le fasce d'età



scene o rumori che potrebbero spaventare



violenza o atti sessuali non espliciti o non realistici



linguaggio scurrile, uso di tabacco, alcol e droghe



violenza grave, atti sessuali espliciti



raccomandata l'assistenza dei genitori



VIOLENZA



LINGUAGGIO SCURRILE



PAURA



GIOCO D'AZZARDO



SESSO



DROGHE



DISCRIMINAZIONE



ACQUISTI IN-GAME

descrittori di contenuto

ETICHETTE ESRB

ESRB sta per Entertainment Software Rating Board. È l'organizzazione che assegna le valutazioni ai videogiochi nell'America settentrionale e centrale.



*contenuti adatti a tutti,
violenza e linguaggio blando*



*violenza e linguaggio blando,
temi suggestivi minimi*



*violenza, sangue, temi
suggestivi, linguaggio crudo*



*violenza intensa, temi
sessuali, linguaggio forte*



*contenuto sessuale grafico,
violenza intensa prolungata*

2.2

Non solo aspetti negativi: un nuovo sguardo sui videogiochi

I dispositivi digitali e i videogiochi, nonostante le criticità discusse nel capitolo precedente, necessitano di un'analisi equilibrata che non escluda gli aspetti positivi.

Il gaming è da sempre un elemento fondamentale nell'esperienza di crescita di molti bambini e, nel tempo, i videogiochi sono diventati una forma d'arte in grado di coinvolgere non solo i bambini, ma anche gli adulti.

È importante dunque analizzare gli impatti positivi che includono diversi aspetti che vanno dall'aumento dell'empatia e della cooperazione -soprattutto nei videogiochi progettati per questo fine- al miglioramento delle capacità spaziali, motorie e dell'attenzione visiva.

Inoltre, non trascuriamo la dimensione online dei videogames che rappresenta un aspetto complesso: da un lato presenta potenziali rischi come l'alienazione e

la dipendenza, ma dall'altro, se gestita con consapevolezza e moderazione, offre opportunità di socializzazione. Questo approccio permette di mantenere relazioni sociali a distanza e crearne di nuove, infatti il 70% dei giocatori gioca ai videogames con un amico, sia fisicamente che online (Boers et al., 2019).

Con oltre 2,5 miliardi di videogiocatori nel mondo e un mercato globale che ha generato oltre 152 miliardi di dollari nel 2019, in crescita costante rispetto agli anni precedenti, ad oggi i videogames rappresentano un fenomeno universale. Questo successo non si limita alla sfera del divertimento, ma coinvolge anche dimensioni sociali, educative e culturali.

Con la pandemia di Covid-19, l'importanza dei videogiochi è

ulteriormente cresciuta. Durante il **lockdown**, le vendite globali di videogiochi sono aumentate del **63% in soli sei giorni** (marzo 2020), evidenziando il loro ruolo non solo come passatempo, ma anche come risorsa per connettere le persone. Piattaforme di gioco online come Roblox, particolarmente popolare tra i bambini di 9-12 anni, hanno registrato un **aumento dell'82% degli utenti rispetto all'anno precedente**, diventando uno spazio di socializzazione per i più giovani. Più della metà degli adolescenti ha dichiarato di preferire incontrarsi con gli amici attraverso i videogiochi piuttosto che tramite messaggi o videochiamate, sottolineando il potenziale del gaming come strumento di connessione sociale (Wiederhold, 2021).

Inoltre, l'attrattiva dei videogiochi non si limita alla socializzazione. Come evidenzia Fabio Viola (2020), game designer, docente ed esperto di gamification, «giocare è sinonimo di imparare. Sempre più spesso i videogiochi rappresentano un interessante ecosistema in cui, soprattutto le nuove generazioni, riescono spesso ad esprimersi pienamente dimostrando qualità di creatività, problem solving, pensiero

divergente. Giocando si provano costantemente emozioni che rappresentano la pre-condizione per un apprendimento contestualizzato. Questa capacità di coinvolgimento ha contribuito a rendere il gaming un fenomeno universale, oltre 2 miliardi sono i videogiocatori nel mondo, e a trascendere l'indirizzo puramente di intrattenimento ed evasione". Quindi la capacità di coinvolgere i giocatori ha permesso ai videogiochi di superare il loro tradizionale scopo di intrattenimento, aprendo la strada a nuove applicazioni nell'ambito educativo. Sempre più spesso, infatti, vengono sviluppati giochi pensati per potenziare abilità come quelle spaziali, motorie e cognitive, oltre a favorire l'empatia e la collaborazione (Stemlab, 2020).

Nonostante l'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS) abbia riconosciuto la dipendenza dai videogiochi come una condizione patologica, definendo il gaming disorder come «un mancato controllo sul gioco; una sempre maggiore priorità data al gioco, al punto che questo diventa più importante delle attività quotidiane e degli interessi della vita; una continua escalation del gaming nonostante conseguenze negative

personali, familiari, sociali, educazionali, occupazionali o in altre aree importanti» (2019), è fondamentale distinguere tra utilizzi problematici e benefici. Il gaming disorder si manifesta con una perdita di controllo sul gioco e una priorità data al videogioco rispetto alle altre attività quotidiane, con conseguenze negative in ambito personale, familiare e sociale. Tuttavia, per la maggior parte dei giocatori, i videogiochi rappresentano un **modo sano e appagante** per trascorrere il **tempo libero**, specie se integrati con moderazione e consapevolezza.

2.2.1

Aspetti psicologici nei videogiochi: strumento di benessere e sviluppo sociale

Ricerche recenti evidenziano come i videogiochi possano avere riscontri positivi nel promuovere il benessere e la motivazione intrinseca attraverso la soddisfazione dei bisogni psicologici fondamentali definiti dalla **Self-Determination Theory** (SDT). Questa teoria della motivazione umana identifica tre esigenze fondamentali: competenza (il senso di efficacia personale), autonomia (la capacità di agire in modo indipendente) e relazionalità (la connessione sociale). Nel contesto dei videogiochi, la soddisfazione di questi bisogni incentiva risultati positivi, tra cui un maggiore

benessere generale, un apprendimento più efficace e relazioni sociali più soddisfacenti, rendendo l'esperienza ludica più piacevole e coinvolgente.

Inoltre, poiché questi bisogni sono considerati innati e universali, gli effetti positivi dell'esperienza di gioco possono manifestarsi in misura analoga in diverse fasce d'età. Tuttavia, il modo in cui i bisogni vengono soddisfatti può variare con lo sviluppo: ad esempio, dall'infanzia all'adolescenza avviene una crescente intimità nelle relazioni sociali, pertanto negli adolescenti il senso di relazionalità si esprime maggiormente attraverso conversazioni significative e collaborazioni strategiche con altri giocatori (Adachi et al., 2017).

Un altro aspetto rilevante riguarda la dimensione cooperativa e competitiva del gaming. Oltre il 70% dei giocatori si dedica a partite con amici, sperimentando dinamiche che richiedono **cooperazione** e costruzione di comunità virtuali. In questi contesti, i giocatori sono chiamati a prendere decisioni cruciali su chi fidarsi, come guidare un gruppo o come collaborare per

“I *videogiochi*
rappresentano un
modo sano e
appagante per
trascorrere il
tempo libero,

specie se integrati
con moderazione e
consapevolezza”

raggiungere obiettivi comuni.

Queste dinamiche favoriscono lo sviluppo di abilità sociali, comportamenti pro-sociali e una maggiore propensione all'altruismo. Inoltre, l'esperienza del gioco di squadra stimola capacità organizzative e di leadership, che possono essere trasferite a contesti reali come le relazioni tra pari o familiari (Gentile et al., 2009).

Dal punto di vista emotivo, il gioco può essere considerato un mezzo efficace per generare **sentimenti positivi**. Studi condotti da Russoniello et al. (2009) hanno dimostrato una relazione causale tra il proprio videogioco preferito e un miglioramento dell'umore, accompagnato da un aumento di emozioni positive. La possibilità di superare sfide, avanzare di livello e acquisire nuove abilità contribuisce a sviluppare una maggiore fiducia in sé stessi e un senso di realizzazione personale.

Anche sul piano cognitivo, i videogiocchi hanno dimostrato di apportare benefici significativi. Uno studio condotto su un campione di 2.000 bambini ha evidenziato che coloro che giocavano per tre o più ore al giorno ottenevano risultati migliori nei test cognitivi rispetto a

chi non giocava affatto. In particolare, questi bambini mostravano un miglior controllo del **comportamento impulsivo**, una maggiore capacità di **memorizzare informazioni** e una maggiore efficienza nell'**esecuzione di compiti complessi**. Tuttavia, è stato osservato che tale soglia di tempo supera le linee guida dell'American Academy of Pediatrics, che raccomanda un limite di una o due ore di gioco al giorno per i bambini più grandi. Sebbene il superamento di questo limite abbia mostrato vantaggi cognitivi, è stato anche rilevato un calo dell'attività cerebrale nelle aree legate alla vista, suggerendo la necessità di un utilizzo moderato e bilanciato dei videogiocchi (Musso, 2022). In sintesi, i videogiocchi, se utilizzati con consapevolezza, possono rappresentare non solo un'opportunità per il divertimento, ma anche uno strumento per promuovere **benessere, sviluppo sociale e capacità cognitive**, sottolineando la complessità e la multidimensionalità di questa forma di intrattenimento.

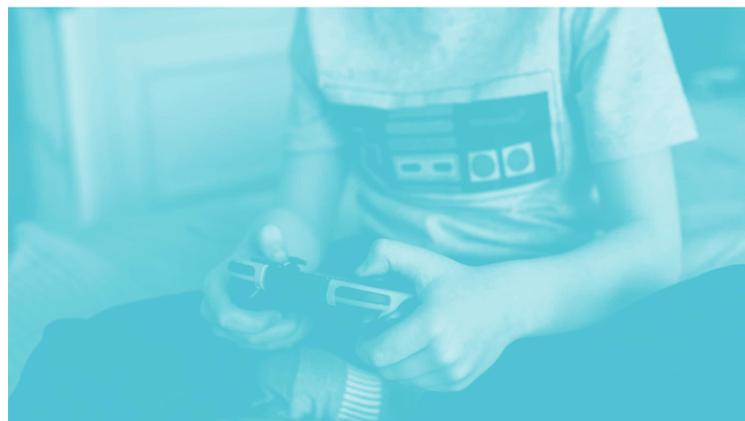
2.2.2

I benefici del gaming: sviluppo sociale, cognitivo e fisico

La letteratura che dimostra gli effetti positivi delle attività di gaming è numerosa. Studi hanno scoperto che giocare ai videogiochi, in particolare quelli **sociali e collaborativi**, può portare a comportamenti positivi, utili e volti all'**accettazione sociale** e all'**amicizia** tra i bambini (Wiederhold, 2021). Grazie alle esperienze che i giochi sociali forniscono, i bambini risultano più inclini ad aiutarsi a vicenda, sia online che nel mondo reale. I giochi cooperativi sono risultati efficaci nel ridurre l'aggressività a livello cognitivo, affettivo e comportamentale e nell'aumentare i sentimenti di fiducia e coesione verso un compagno di gioco e un atteggiamento più positivo nei confronti dei membri di gruppi esterni (Verheijen et al. 2018). Inoltre, i videogiochi sociali contribuiscono ad aumentare l'esposizione dei bambini a persone di diverse etnie e culture, promuovendo lo sviluppo dell'empatia e dell'identità sociale. Per Wiederhold (2021), questo aspetto era particolarmente cruciale durante il periodo della pandemia di Covid-19, in quanto bambini e adolescenti non

potevano più viaggiare o socializzare a scuola.

Giochi di strategia e giochi di ruolo sono tipologie di videogiochi ritenute maggiormente stimolanti per lo sviluppo delle abilità di problem-solving, poiché incoraggiano i giocatori a raccogliere informazioni, valutare opzioni e formulare una strategia prima di agire. Uno studio sugli adolescenti ha rilevato che chi giocava più spesso a videogiochi di strategia e di ruolo mostrava un rapido miglioramento delle capacità di problem-solving rispetto a chi li utilizzava meno frequentemente. Inoltre, l'uso di videogiochi strategici ha dimostrato di influire positivamente sui voti scolastici, grazie al potenziamento delle abilità di risoluzione dei problemi. Al contrario, questa relazione



longitudinale tra il gioco e le capacità di problem-solving non è stata osservata nei videogiochi veloci, come quelli di combattimento, azione o corse. In questi casi, sebbene i giocatori elaborino strategie, queste risultano spesso spontanee e basate sul tentativo ed errore, piuttosto che su un processo strutturato e deliberato di analisi e valutazione delle informazioni (Adachi & Willoughby, 2017).

Il sito web percorsiconbambini.it (2020) ha raccolto degli esempi di giochi educativi validi presenti attualmente online. Un esempio di gioco che stimola fortemente la creatività e le capacità di problem-solving è **Minecraft**, un mondo virtuale formato da blocchi cubici di materiali diversi che possono essere prelevati e riposizionati liberamente, senza limiti apparenti. In questo ambiente, i giocatori sono incentivati a esplorare, raccogliere materiali rari, costruire strumenti e affrontare sfide, come mostri e ostacoli, che possono essere creati anche da altri giocatori online. Scegliendo la modalità di gioco "creativa", i giocatori possono dar libero sfogo alla propria fantasia, creando qualsiasi tipo di costruzione, o

intraprendere esplorazioni, come ad esempio visitare una riproduzione della Stazione Spaziale Internazionale. Questo gioco, quindi, non solo stimola la creatività, ma promuove anche l'ingegno e la collaborazione. In particolare, Minecraft è utilizzato anche in progetti educativi come **Bricks 4 Kidz**, da cui è nata l'iniziativa "Turin is MINE" durante il periodo di pandemia, in cui i bambini si sono ritrovati in un server ricreando insieme la città di Torino (fig. 2.1).

Oltre a Minecraft, altre piattaforme

fig. 2.1 - La Mole Anteoiliana costruita su Minecraft



educative digitali utilizzano il gaming per sviluppare abilità in vari campi.

Duolingo, ad esempio, è un'applicazione per l'apprendimento delle lingue che adatta le lezioni al modo di apprendere degli utenti, premiando ogni risposta corretta con punti e sfide contro il tempo per progredire nei livelli successivi. Anche **Redooc** è una piattaforma che rende l'apprendimento della matematica, fisica, italiano, educazione finanziaria e giochi di logica un'esperienza coinvolgente e interattiva, sostituendo in modo innovativo il classico sostegno delle ripetizioni scolastiche.



Scratch invece, è una piattaforma che permette ai più piccoli di avvicinarsi alla creazione di storie e giochi interattivi. Progettato dal Lifelong Kindergarten group del Media Lab del MIT, Scratch consente ai ragazzi di programmare e condividere i loro progetti multimediali, come storie, giochi e animazioni, con altri bambini di tutto il mondo, favorendo la creatività, la collaborazione e il

pensiero sistematico.

Un'altra risorsa interessante è **TuoMuseo**, una piattaforma di Smart Tourism che permette di esplorare migliaia di musei e opere d'arte tramite computer e smartphone. Grazie all'esperienza sociale e partecipativa che offre, TuoMuseo consente agli utenti di vivere la cultura in modo nuovo e interattivo, creando un engagement online e on-site che coinvolge anche gli operatori museali nell'analisi del flusso turistico.

Gli effetti di apprendimento sono spesso associati ai giochi progettati con finalità educative; tuttavia, l'apprendimento può anche avvenire come effetto secondario nei giochi in cui non è l'obiettivo principale. Molte persone acquisiscono nuove conoscenze giocando a videogiochi **creati esclusivamente per divertimento**, come ad esempio il miglioramento della conoscenza di una lingua straniera grazie ai dialoghi di un gioco, o l'apprendimento di fatti geografici e storici attraverso giochi di strategia (Viglietti, 2021).

Ulteriore aspetto da considerare è che spesso il gaming è visto come un'attività sedentaria, associata al

rischio di inattività fisica e obesità. Tuttavia, diverse meta-analisi hanno evidenziato che i videogiochi attivi o exergame, che richiedono **movimento fisico** (come il Wii boxe), possono favorire un maggiore **dispendio energetico**, un incremento del consumo di ossigeno e un aumento della frequenza cardiaca nei giovani rispetto allo stato di riposo. In uno studio su giovani adulti, è emerso che l'impegno fisico era simile sia giocando a videogiochi attivi da soli sia in compagnia di un'altra persona in uno spazio separato. Tuttavia, l'esperienza è stata percepita come più divertente e motivante quando si giocava con un'altra persona (Adachi & Willoughby, 2017).

Sebbene giocare sia considerato indispensabile per lo sviluppo cognitivo, sensorimotorio e sociale di un bambino, vi è ancora una certa resistenza nel pensare che un simile ruolo possa essere svolto anche dagli attuali videogiochi. Giocare con i videogiochi d'azione può risolvere le difficoltà nella percezione dei suoni del linguaggio, detti fonemi, che sono considerati la principale causa della dislessia evolutiva, ovvero la difficoltà nell'apprendimento della

lettura?

Diversi studi hanno dimostrato che nei bambini con dislessia, la **velocità di lettura** può migliorare in seguito a un trattamento riabilitativo con videogiochi commerciali che stimolano le abilità attentive. Un miglioramento dell'attenzione risulta indispensabile per leggere le lettere.

“Da queste premesse abbiamo ipotizzato che i videogiochi d'azione potessero migliorare anche la **percezione dei fonemi** – spiega la Dr.ssa Sara Bertoni del Dipartimento di Scienze Umane e Sociali dell'Università degli studi di Bergamo e primo autore della ricerca -. Questo studio di prevenzione ha coinvolto 120 bambini dell'ultimo anno della scuola dell'infanzia. Un sottogruppo di essi presentava difficoltà nei prerequisiti della letto-scrittura, e quindi erano a **rischio per una futura dislessia**. Lo studio dimostra che con solo 20 sessioni di gioco con un videogioco d'azione da 45 minuti ciascuna si annullano specificatamente i disturbi nella percezione dei fonemi”.

Il miglioramento nella percezione dei fonemi era presente nella maggior

2.2.3

L'impatto dei videogiochi d'azione nella riabilitazione della dislessia evolutiva

parte dei bambini. Questi progressi risultavano più del doppio di quelli ottenuti dopo il trattamento linguistico tradizionale e perduravano a distanza di sei mesi dalla fine del trattamento (Università di Padova, 2024).

2.2.4

Videogiochi e riabilitazione cognitiva

Negli ultimi anni, i ricercatori hanno sviluppato videogiochi progettati specificamente per mantenere la mente attiva e supportare pazienti con **demenza** o **Alzheimer** nel preservare le proprie capacità cognitive. Questa tecnica, nota come **gamification** o **CCI (Computerized Cognitive Interventions)**,

rappresenta un'innovativa forma di training cognitivo che si pone come alternativa alla riabilitazione tradizionale. Applicata in ambiti diversi, dalla riabilitazione delle patologie croniche ai disturbi neurocognitivi, la gamification può anche incentivare l'attività fisica e promuovere il benessere mentale e psicologico.

I benefici sono molteplici: miglioramento della memoria, sviluppo di strategie mnemoniche, incremento della velocità di elaborazione delle informazioni e potenziamento delle funzioni



*Oltre il preconcetto:
l'impatto positivo del
gaming consapevole*

esecutive. Il meccanismo del videogioco stimola la **concentrazione** e il **problem solving**, incoraggiando soluzioni innovative e un orientamento verso il raggiungimento degli obiettivi.

Ad esempio, una ricerca dell'Università di Montréal e della McGill University ha dimostrato che 30 minuti di videogiochi 3D al giorno possono mantenere in forma il cervello delle persone anziane.

Parallelamente, studi condotti dall'Università della California hanno evidenziato come i videogiochi immersivi open-world possano combattere il **declino cognitivo a lungo termine** grazie alla ricchezza di dettagli e alla stimolazione dell'orientamento spaziale.

Un esempio concreto di gamification applicata alla riabilitazione è **Exergame**, un videogioco sviluppato dall'azienda svizzera Dividat. Questo sistema combina stimoli cognitivi e motori: il paziente interagisce con il gioco attraverso una pedana sensorizzata, migliorando sia le capacità cognitive che motorie. Testato su anziani con demenza, Exergame ha mostrato miglioramenti significativi in memoria, orientamento, riflessi e tempi di

reazione, riducendo il rischio di cadute.

Tra gli strumenti innovativi, spicca anche **Sea Hero Quest**, sviluppato dall'University College di Londra. Questo gioco di navigazione virtuale ha raccolto dati su milioni di giocatori, dimostrando la capacità di individuare precocemente segnali di Alzheimer attraverso l'analisi



dell'orientamento spaziale.

Un altro esempio è Labyrinth-VR, un videogioco in realtà virtuale che unisce esercizio fisico e stimolazione cognitiva per migliorare la memoria e le prestazioni generali, risultando particolarmente efficace per pazienti con Alzheimer.

Infine, la gamification trova

applicazione anche nello studio di malattie come la sclerosi multipla. L'Università di Verona ha sviluppato Idego, un gioco per tablet che riconosce precocemente disfunzioni cognitive attraverso compiti semplici ma mirati, monitorando parametri come velocità di risposta e accuratezza. Questo approccio permette di identificare i punti critici su cui intervenire, dimostrando il potenziale dei videogiochi come strumenti diagnostici e riabilitativi.

Questi esempi segnano un passo importante verso una nuova era in cui le terapie mediche potrebbero integrare tecnologie innovative come Nintendo, PlayStation e realtà virtuale, aprendo nuove prospettive per il trattamento delle malattie neurodegenerative (Facchini, 2022).



2.3

Uso consapevole dei videogiochi

Le regole sono fondamentali per garantire un uso sano e appropriato dei videogiochi. In genere, si consiglia di aspettare almeno il **quarto anno di età** prima di introdurre i giochi digitali (Viglietti, 2021). È importante stabilire alcune **linee guida** per un uso equilibrato dei videogiochi, come ad esempio:

- ▷ Stabilire un tempo massimo di gioco giornaliero, adattato all'età del bambino, attraverso un contratto che definisca un orario preciso di gioco.
- ▷ Selezionare i giochi in base all'età e alle capacità del bambino o adolescente, scegliendo quelli più adatti e sicuri per lo sviluppo delle loro competenze.
- ▷ Prevedere soluzioni flessibili per la durata del gioco in caso di situazioni eccezionali.
- ▷ Definire il gioco come una ricompensa, da concedere dopo

aver raggiunto determinati obiettivi, come buoni risultati scolastici o la partecipazione alle attività domestiche.

Inoltre, è utile coinvolgere i bambini nella scelta dei giochi e monitorare attivamente le loro esperienze di gioco. Nintendo, sul proprio sito web, mette a disposizione dei consigli per determinare se un gioco è adatto alle abilità del proprio figlio. Un buon metodo per determinare se un gioco è adatto al livello di abilità di un bambino è **giocare insieme** a lui. Discutere regolarmente sui giochi con cui il bambino sta giocando e conoscere quelli che vorrebbe provare può aiutare a fare scelte consapevoli.

È importante notare che la classificazione dei giochi per età non riflette necessariamente il livello di

abilità richiesto per giocarci, ma si concentra principalmente sul contenuto, indicando se è appropriato per un determinato gruppo di età.

La maggior parte dei bambini di sette o otto anni ha già acquisito le abilità necessarie, come la **lettura**, la **risoluzione dei problemi** e la **coordinazione visiva-manuale**, per affrontare quasi tutti i giochi, mentre per i bambini più piccoli, è fondamentale esaminare più attentamente queste capacità.

Per quanto riguarda i **giochi di ruolo**, di **strategia** e di **avventura**, questi potrebbero non essere adatti ai bambini che non hanno ancora acquisito competenze di lettura avanzata. I giochi più indicati per questi bambini sono quelli di azione e sport, che non richiedono una lettura complessa. Inoltre, quando si valuta la capacità di risoluzione dei problemi di un bambino, è importante osservare come reagisce di fronte a sfide o enigmi. Se un bambino si arrende facilmente, potrebbe essere più adatto per lui un gioco che stimola l'intelligenza con **enigmi**, come quelli di **avventura** o **rompicapo**.

Infine, la **coordinazione occhio-mano** è un'altra abilità importante da considerare nella scelta dei giochi. Se il bambino dimostra una buona coordinazione, potrà divertirsi con **giochi di azione, sport e gare**, che possono anche aiutare a migliorare queste capacità. I giochi educativi, invece, sono particolarmente indicati per i più piccoli, poiché introducono in modo divertente e graduale il mondo dei videogiochi.

Il gioco da tavolo, nell'era digitale in cui viviamo, rappresenta ancora una forma di intrattenimento fondamentale, capace di stimolare una serie di benefici cognitivi, sociali e relazionali.

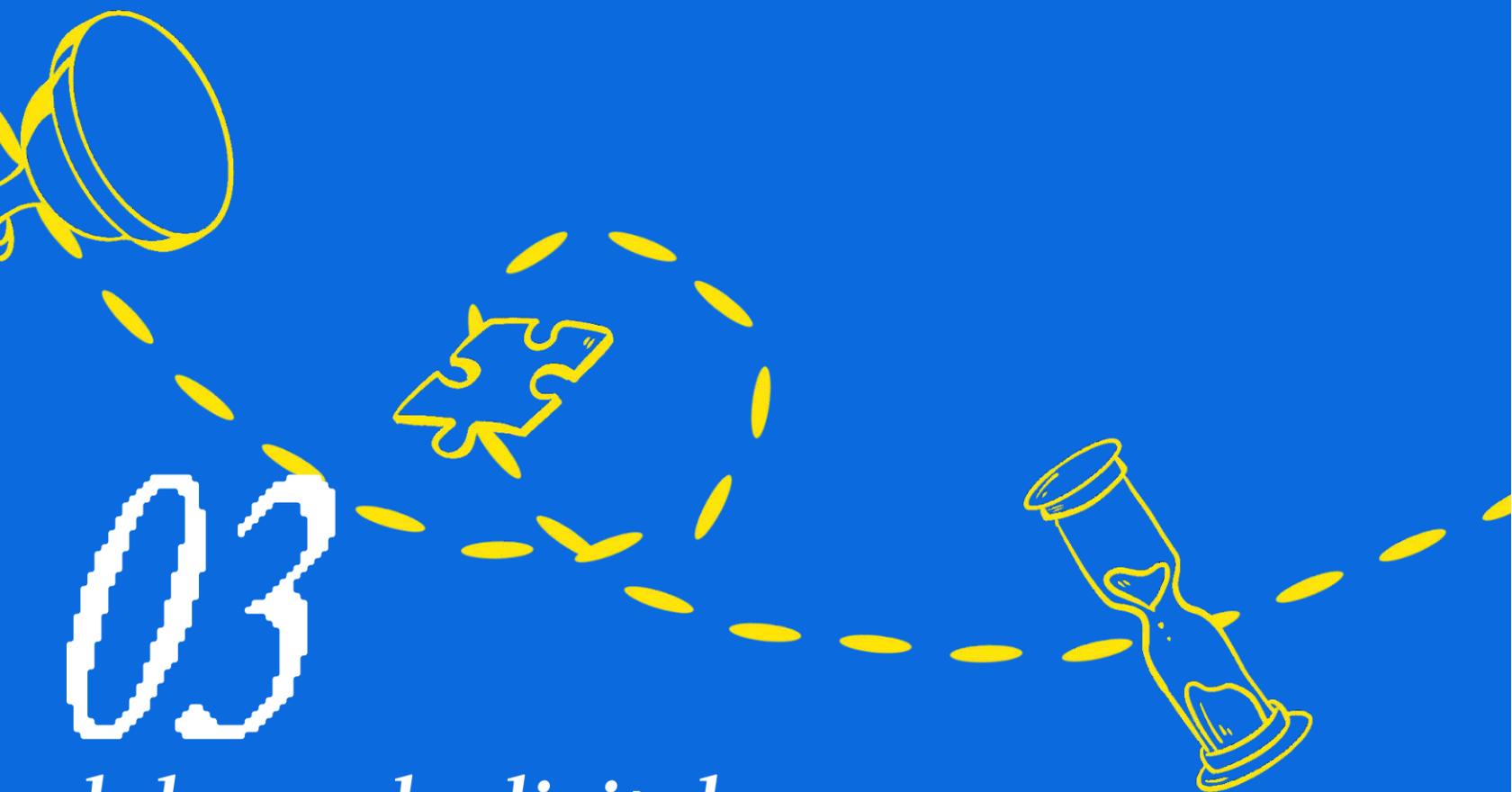


CAPITOLO

Giochi da tavolo: la fuga analogica

Nonostante l'ampia diffusione dei videogiochi e delle esperienze interattive digitali, i giochi analogici conservano un valore intrinseco che va ben oltre il semplice divertimento. In questo capitolo, si esploreranno diverse dimensioni del gioco da tavolo, partendo dall'analisi dei suoi effetti positivi sulle funzioni cognitive, fino ad arrivare all'importanza delle dinamiche collaborative che favoriscono lo sviluppo di competenze sociali ed emotive.

Questi giochi, infatti, sono strumenti educativi che stimolano la memoria, la concentrazione e il problem solving, ma allo stesso tempo favoriscono la socializzazione e la cooperazione tra i giocatori.



dal mondo digitale

3.1

I benefici del gioco analogico

I giochi da tavolo rappresentano una forma di intrattenimento che combina divertimento e apprendimento, coinvolgendo bambini e adulti in un'esperienza che favorisce lo sviluppo di competenze cognitive, sociali ed emotive. Giocare con i giochi da tavolo offre un'esperienza che va oltre il semplice intrattenimento: soddisfa il desiderio di scoperta, consolida le relazioni sociali e migliora diverse abilità. Andrea Ligabue (2023), consulente ludico e direttore artistico di Play – Festival del Gioco di Modena, sottolinea come questa pratica millenaria permetta di

”Prendersi una pausa dalla realtà, calandosi in un mondo protetto, dove è possibile divertirsi, conoscersi, sperimentare”

ma che allo stesso tempo sono in grado di “divertire ed educare, consolidare relazioni, far collaborare i giocatori, mettere in campo

competizione e abilità mentali, impiegare positivamente il tempo libero, conoscere persone nuove e, perché no, tenere allenata la mente”. In un'epoca dominata dagli schermi, i giochi da tavolo continuano a riscuotere grande successo, rappresentando un'alternativa preziosa per favorire l'interazione sociale e la crescita personale.



3.1.1 **I benefici cognitivi**

I giochi da tavolo sono strumenti straordinariamente versatili per lo sviluppo cognitivo, l'apprendimento attivo, la creatività e il benessere emotivo, capaci di apportare benefici significativi in tutte le fasi della vita. Numerosi studi confermano che queste attività migliorano funzioni esecutive come il pensiero strategico, la pianificazione e il problem-solving, oltre a stimolare la memoria e la capacità di concentrazione (Marino, 2019). Secondo degli studi, giochi complessi come gli scacchi o il Go favoriscono il pensiero critico, mentre giochi più semplici basati su enigmi o sulla memoria aiutano a migliorare le capacità mnemoniche. Un aspetto fondamentale dei giochi da tavolo è la loro capacità di promuovere l'apprendimento attivo, definito come il coinvolgimento dei partecipanti in attività che li spingono a riflettere su idee e strategie. Alcuni studi evidenziano che, nei bambini di età compresa tra 4 e 12 anni, i giochi da tavolo migliorano la ritenzione delle conoscenze, in particolare in ambiti matematici e scientifici, aumentando al contempo la motivazione e favorendo cambiamenti comportamentali positivi.

Giochi tradizionali come quelli di corsa posizionale, dove i partecipanti avanzano rispondendo a domande educative, rappresentano un esempio efficace di come queste attività possano integrare didattica e intrattenimento (O' Neil et al., 2022). I benefici dei giochi da tavolo sono particolarmente evidenti nello sviluppo infantile.

La psicologia dello sviluppo sottolinea che il gioco è una delle **attività fondamentali** dell'infanzia e che alcuni dei cambiamenti più importanti nei primi anni di vita avvengono grazie al gioco (Mercier et al., 2021). Attraverso il gioco, i bambini apprendono abilità fondamentali in modo naturale e divertente. Giochi come Monopoly insegnano concetti di gestione finanziaria e pianificazione, mentre giochi come Scarabeo o Paroliere migliorano le competenze linguistiche. In aggiunta, i giochi da tavolo aiutano a sviluppare la pazienza e la perseveranza, qualità indispensabili poichè molti giochi richiedono tempo e dedizione. Nei giochi competitivi, i bambini imparano a pensare in modo autonomo e a elaborare strategie individuali, favorendo l'indipendenza e le capacità di problem-solving (Filippo, 2024).

Anche per gli anziani, i giochi da tavolo rappresentano una risorsa preziosa. Secondo uno studio pubblicato sul BMJ Open (2013), giocare abitualmente riduce il rischio di demenza del 15%. Inoltre, studi condotti in Cina (2019) e Taiwan (2019) dimostrano che i giochi da tavolo migliorano le funzioni cognitive e il benessere emotivo, rappresentando una forma di terapia nei centri di assistenza diurna. Questi benefici sono il risultato di un mix unico di stimolazione mentale e interazione sociale, che contrasta il declino cognitivo e l'isolamento (Dartigues et al., 2013). I giochi da tavolo hanno anche un ruolo cruciale nello stimolare la creatività, elemento centrale nella crescita personale e nell'apprendimento.



Attraverso giochi come Dixit, che immergono i partecipanti in mondi immaginari, i giocatori sviluppano la capacità di pensare fuori dagli schemi e di affrontare situazioni da prospettive inedite. I giochi di ruolo, in particolare, offrono un ambiente ideale per la creatività. Il programma RPTC (Role-Playing Training of Creativity), sviluppato da Karwowski e Soszynski (2008), utilizza le meccaniche dei giochi di ruolo per migliorare la fluidità creativa. Workshop basati su questo metodo hanno evidenziato un netto miglioramento della creatività, risultati confermati da Dyson et al. (2016) su un campione taiwanese. Chung (2013) ha inoltre mostrato che i giocatori di giochi di ruolo da tavolo risultano più creativi rispetto ai non giocatori e ai giocatori di giochi di ruolo da tavolo risultano più creativi rispetto ai non giocatori e ai giocatori di giochi di ruolo online (Mercier et al., 2021). I giochi da tavolo si rivelano strumenti terapeutici efficaci non solo per i bambini, ma anche per gli adulti. Nei bambini, possono essere utilizzati per affrontare disturbi dell'attenzione o dell'apprendimento, offrendo un ambiente strutturato in cui

*Giochi da tavolo:
la fuga analogica
dal mondo digitale*

esercitarsi nel seguire regole e mantenere la concentrazione (Filippo, 2024).

Per gli adulti, soprattutto per chi soffre di ansia o depressione, i giochi da tavolo rappresentano un'attività piacevole e rilassante, capace di distrarre dai pensieri negativi e rafforzare i legami sociali, contrastando la solitudine e favorendo l'inclusione (Ligabue, 2023). La loro capacità di creare un contesto collaborativo e sereno li rende strumenti ideali per migliorare il benessere emotivo.

In conclusione, i giochi da tavolo non sono semplici passatempi ma autentici strumenti educativi, cognitivi, creativi e terapeutici.

Essi contribuiscono allo sviluppo intellettuale, alla stimolazione della fantasia e al miglioramento del benessere mentale in tutte le fasce d'età. Che si tratti di bambini, adulti o anziani, il loro valore va ben oltre il divertimento, rappresentando una risorsa versatile per l'apprendimento, la socialità e il supporto emotivo.



3.1.2 *I benefici sociali*

Uno degli aspetti più entusiasmanti dei giochi da tavolo è la possibilità di interagire faccia a faccia con gli altri giocatori: questi giochi, infatti, non sono solo un'occasione di svago, ma rappresentano un potente strumento per lo sviluppo delle abilità sociali, la costruzione di relazioni significative e il miglioramento delle competenze comunicative. Grazie alla loro natura intrinsecamente sociale, questi giochi richiedono interazioni faccia a faccia che stimolano la collaborazione, la negoziazione e la gestione dei conflitti. Linguaggio verbale e non verbale, come i gesti, le espressioni facciali e persino la frequenza del respiro, possono diventare informazioni utili per la collaborazione e la competizione (Zhang et al., 2012). Giochi come Monopoly Junior e Il Gioco della Vita Junior offrono un contesto in cui i partecipanti imparano l'importanza della comunicazione e della cooperazione, favorendo empatia e capacità di risoluzione dei problemi. Queste dinamiche, fondamentali per lo sviluppo sociale, aiutano bambini e adulti a migliorare la capacità di mettersi nei panni degli altri, comprendendo le emozioni e le intenzioni altrui (Marino, 2024). Un aspetto cruciale dei giochi da

tavolo è la loro capacità di creare legami sociali significativi. Le interazioni durante il gioco offrono momenti di qualità che rafforzano la fiducia reciproca e promuovono relazioni positive, sia in famiglia sia tra amici. In un'epoca in cui le relazioni sono spesso mediate da dispositivi digitali, il gioco analogico rappresenta un ritorno alla convivialità, offrendo un'occasione unica per condividere esperienze e costruire ricordi significativi (Ligabue, 2023). Giochi come Werewolf o The Resistance, dove la comprensione del comportamento altrui è essenziale per il successo, permettono ai partecipanti di affinare abilità empatiche, stimolando il confronto tra prospettive diverse. Il gioco di ruolo è inoltre studiato e riconosciuto da tempo come un mezzo per trattare una gamma di problemi clinici, incluse la bassa autostima, l'ansia, la depressione e i deficit nelle abilità sociali e interpersonali, e viene usato in terapia al fine di aiutare bambini a gestire problemi emotivi e comportamentali (Hofer, 2023). Il rispetto delle regole è un'altra dimensione educativa del gioco da tavolo.

A differenza dei giochi digitali, dove le regole sono implicite e spesso non modificabili, i giochi da tavolo richiedono ai partecipanti di accettare consapevolmente le regole e di rispettare i tempi e le scelte degli altri. Questo processo insegna a gestire situazioni di conflitto e a mediare in caso di incomprensioni, competenze essenziali nella vita sociale e professionale. Come evidenziato da Ligabue (2023), la capacità di affrontare divergenze e rispettare gli altri all'interno di un contesto ludico contribuisce a sviluppare abilità fondamentali per la coesione di gruppi familiari, amicali o scolastici. Oltre a ciò, il gioco da tavolo riveste un ruolo significativo nel migliorare la socialità e le relazioni. Ligabue (2023) sottolinea che giocare seduti a un tavolo con amici, parenti, familiari o estranei ci abitua a entrare in relazione con le altre persone in un contesto dove spesso le barriere che costruiamo attorno a noi cadono, lasciando spazio a una modalità di interazione più serena, genuina. Questo avviene sia con i party games, che favoriscono un'atmosfera conviviale, sia con giochi più strategici, che combinano competizione e collaborazione.

Le emozioni condivise, gli sguardi e i momenti di empatia generati durante una partita rimangono vivi anche una volta terminato il gioco, consolidando i legami tra i partecipanti. Giocare insieme a familiari e amici rafforza i legami esistenti, mentre giocare con estranei rappresenta un'ottima opportunità per conoscersi. Quest'ultima è una dimensione particolarmente rilevante, considerando che la società attuale offre sempre meno occasioni di relazione non mediate dalla rete o da dispositivi tecnologici. Infine, i giochi da tavolo rappresentano uno strumento prezioso per superare la solitudine e favorire l'inclusione sociale. La partecipazione a un gioco crea un ambiente sereno e collaborativo, che stimola l'interazione e il dialogo. Anche in contesti più competitivi, come quelli di Risiko o Monopoly, i giocatori condividono sfide ed emozioni, rafforzando i legami e costruendo relazioni basate



3.1.3

I benefici emotivi

sulla complicità e sulla reciproca comprensione. Questo dimostra come i giochi da tavolo possano essere molto più di un passatempo: sono un mezzo per sviluppare competenze sociali ed emotive che arricchiscono la qualità della vita quotidiana. (Filippo, 2024)

I giochi da tavolo offrono significativi benefici emotivi, aiutando i partecipanti a sviluppare qualità come pazienza, resilienza e autostima, oltre a rappresentare un'efficace strategia per ridurre lo stress (Caretoni, 2024). Durante una partita, i giocatori si confrontano costantemente con vittorie e sconfitte, apprendendo l'importanza di affrontare gli insuccessi con dignità e di utilizzare gli errori come

opportunità di crescita. Inoltre, il contesto ludico stimola capacità cognitive fondamentali, come la capacità di fare inferenze e risolvere problemi, la flessibilità cognitiva e l'interiorizzazione delle regole, accompagnata dalla consapevolezza che queste ultime non sono assolute, ma correlate a valori, contesti e scopi. Questo permette ai giocatori di comprendere come le regole possano variare in giochi

apparentemente simili, se gli obiettivi sono differenti. La capacità di affrontare difficoltà e di adattarsi a diverse situazioni durante il gioco si traduce in una maggiore resilienza e flessibilità nella vita quotidiana, rendendo i giochi da tavolo un potente strumento educativo, emotivo e formativo (Corcella, 2023). Oltre alla resilienza, i giochi da tavolo contribuiscono al miglioramento dell'autostima. Il superamento delle sfide proposte dal gioco e il raggiungimento degli obiettivi stimolano l'autoefficacia, ossia la percezione di essere in grado di affrontare situazioni complesse e risolvere problemi. Questa sensazione di competenza personale rafforza la fiducia in sé stessi, promuovendo una visione positiva delle proprie capacità. La combinazione di sfida e gratificazione che caratterizza i giochi da tavolo è particolarmente efficace nel sostenere il benessere emotivo dei partecipanti. I giochi da tavolo si rivelano anche un valido alleato nella riduzione dello stress. Partecipare a una partita in compagnia di amici o familiari crea un ambiente positivo e rilassante, che favorisce il rilascio di endorfine e riduce i livelli di cortisolo, l'ormone associato allo stress.



Questo effetto si manifesta sia durante il gioco, grazie alla concentrazione sulle dinamiche ludiche e sulle interazioni di gruppo, sia successivamente, poiché i momenti di relax contribuiscono a migliorare il benessere generale. Giocare diventa così un'occasione per distogliere l'attenzione dalle preoccupazioni quotidiane, ritrovando serenità e rafforzando i legami sociali (Estrada-Plana et al., 2019).

I giochi da tavolo rappresentano un'attività completa sotto il profilo emotivo: insegnano a gestire le emozioni, promuovono una visione positiva di sé e offrono un'efficace strategia per rilassarsi e recuperare energia. Il loro valore va oltre il semplice intrattenimento, rivelandosi uno strumento utile per sostenere il benessere emotivo e psicologico a ogni età.

classico è rappresentato da Jenga, dove i partecipanti devono rimuovere e posizionare con attenzione i blocchetti di legno senza far crollare la torre. Questa attività stimola il controllo muscolare, la precisione manuale e la coordinazione occhio-mano, elementi fondamentali per lo sviluppo motorio nei primi anni di vita (Marino, 2024).

3.1.4

I benefici motori

I giochi da tavolo, pur essendo prevalentemente un'attività cognitiva e sociale, offrono anche importanti benefici motori, in particolare per lo sviluppo della motricità fine. Molti giochi richiedono movimenti precisi e coordinati che contribuiscono a migliorare le capacità motorie, soprattutto nei bambini. Un esempio

“Prendersi una
pausa dalla realtà,
calandosi in un
mondo protetto

dove è possibile
divertirsi, conoscersi,
sperimentare”

3.2

Accessibilità nei giochi da tavolo

L'accessibilità dei giochi da tavolo è un problema importante ma spesso trascurato, poiché per raggiungere un pubblico più vasto è necessario prendere in considerazione nuovi approcci di progettazione. Secondo l'Organizzazione Mondiale della Sanità, nel mondo più di un miliardo di persone vivono con una disabilità (Rasia, 2024). Nonostante ciò, l'industria dei giochi da tavolo non tiene conto delle loro esigenze e perde importanti opportunità di inclusione e partecipazione.

“Il gioco ha un'importanza fondamentale, soprattutto per bambini con esigenze specifiche, come quelli affetti da autismo”

(Mari, 2008). I giochi offrono un quadro di apprendimento coinvolgente che consente di sviluppare abilità sociali e comportamentali (come sottolineato nei paragrafi precedenti) che incoraggiano l'interazione con il

mondo, dando inoltre la possibilità di esprimere tramite il gioco le proprie emozioni e sensazioni. La progettazione inclusiva mira a rimuovere le barriere, rendere i giochi da tavolo accessibili a tutti e incorporare diversi stili di apprendimento e interazione. Negli ultimi anni, diversi editori di giochi da tavolo hanno compiuto grandi passi avanti per promuovere l'accessibilità. Un esempio rilevante è lo studio Access+, lanciato nell'ottobre 2023 da Asmodee, seguendo linee guida ben delineate, come ad esempio: carte più grandi, regole semplificate e adattate a vari livelli di difficoltà e l'uso di più sensi (Rasia, 2024).

Un altro esempio di impegno nel campo dell'accessibilità è il lavoro di Fabrizio Meloni, che sviluppa giochi per non vedenti. Presso la sede dell'UICI (Unione Italiana dei ciechi e degli ipovedenti) a Cagliari, ogni mese

si tiene la serata **“Ludoteca Inclusiva”** che riunisce soci, amici e familiari di tutte le età (Pala, 2024).

Inoltre Meloni distingue tre tipologie diverse di giochi da tavolo: i giochi totalmente inclusivi, caratterizzati dal fatto che ogni elemento è tattile o in ogni caso indipendente dalla vista; giochi parzialmente inclusivi, che richiedono l'aiuto di un vedente per alcuni aspetti; ed infine giochi non inclusivi ma giocabili, nei quali è fondamentale il supporto di vedenti, come ad esempio trivial pursuit (Pala, 2024). I modi per rendere i giochi accessibili

includono soluzioni come l'uso del Braille per il testo, l'uso di stampanti 3D per creare pezzi di gioco tattili e adesivi per differenziare gli elementi del

gioco. Tuttavia, alcuni giochi, come i giochi gestionali o i giochi basati sull'interpretazione visiva (Pictionary), sono ancora difficili da adattare.

I giochi inclusivi, inoltre, non sono utili solo a chi ha una qualsiasi disabilità, ma risultano più stimolanti e



divertenti anche per i vedenti. Componenti tattili, come mappe 3D e token tangibili, arricchiscono l'esperienza di gioco per tutti. L'inclusività favorisce la socialità, creando opportunità di interazione tra persone con e senza disabilità. Questo scambio è benefico per entrambe le parti, promuovendo empatia e comprensione. Nonostante i significativi progressi compiuti negli ultimi anni, il mercato dei giochi accessibili continua a essere un settore di nicchia e relativamente limitato. Uno dei

principali ostacoli risiede nei **costi di produzione**: a realizzazione di componenti tridimensionali o personalizzati per utenti con disabilità sensoriali o motorie richiede tecnologie avanzate e materiali

specifici, rendendo il processo più oneroso rispetto alla semplice stampa di carte o di elementi standardizzati. A questa difficoltà si aggiunge una domanda di giochi inclusivi che, sebbene in crescita, rimane ancora piuttosto bassa rispetto ai tradizionali prodotti ludici.

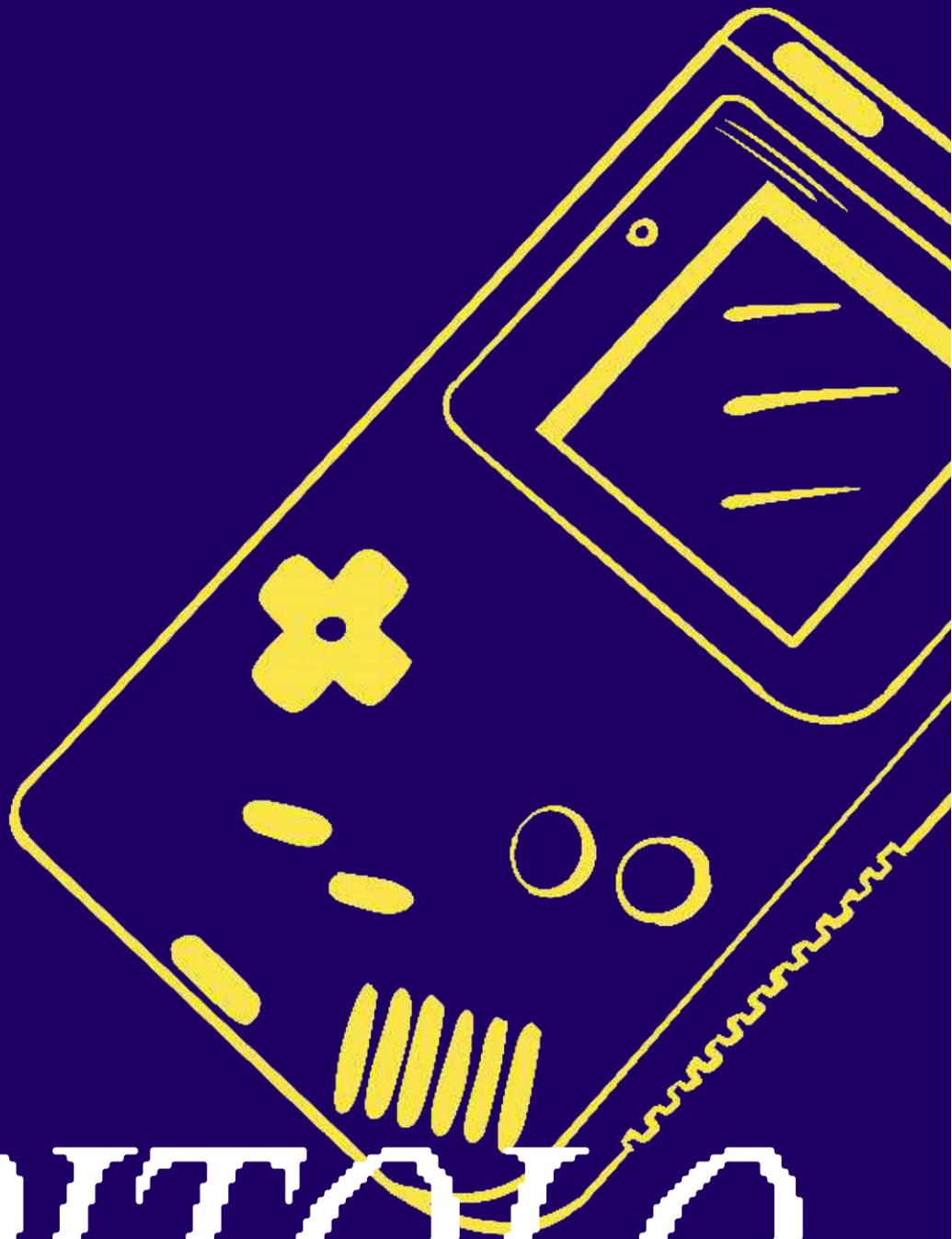
*Giochi da tavolo:
la fuga analogica
dal mondo digitale*

Tuttavia, esempi virtuosi dimostrano che il panorama può evolvere positivamente grazie alla determinazione e alla creatività. Un caso emblematico è rappresentato dalla Ludoteca Inclusiva di Cagliari citata sopra, un'iniziativa che si è distinta per la capacità di combinare accessibilità e divertimento. Attraverso l'adozione di soluzioni innovative e un approccio centrato sui bisogni di tutte le persone, questa realtà è riuscita a creare esperienze ludiche che non solo abbattano barriere, ma promuovono anche la partecipazione attiva e la socializzazione (Pala, 2024). Ciò dimostra che con l'impegno congiunto di designer, educatori e comunità locali, è possibile ampliare l'offerta di giochi accessibili, offrendo prodotti che siano al contempo inclusivi e gratificanti per un pubblico diversificato.





Ad oggi, il gioco non è più confinato a un semplice passatempo individuale ma si tratta di un mezzo potente per *creare connessioni*, stimolare la creatività e rafforzare i legami sociali. Nessuna azienda incarna questa evoluzione meglio di Nintendo. L'azienda con la sua storia, che attraversa un secolo, ha saputo trasformare il gioco in un linguaggio universale capace di unire le persone in sfide collaborative e non.



CAPITOLO

Il caso Nintendo: innovazione e



Questo capitolo esplora come Nintendo abbia sviluppato una filosofia unica basata sul gioco come momento di unione e connessione. Dall'introduzione delle prime console domestiche agli innovativi sistemi come il Wii e il Nintendo Switch, fino a progetti creativi come Nintendo Labo, l'azienda ha sempre messo al centro l'interazione umana. Attraverso l'analisi delle sue scelte di design e delle esperienze di gioco che ha reso possibili, approfondiremo come Nintendo abbia plasmato il modo in cui le persone giocano e collaborano fra di loro.

L'obiettivo è comprendere come il gioco, nella visione di Nintendo, non sia solo un divertimento, ma un mezzo per costruire ponti tra mondi virtuali e reali, incoraggiando la creatività, la collaborazione e il senso di comunità.

04

collaborazione nel gioco

4.1

Storia della Nintendo

Nintendo, una delle aziende di videogiochi più iconiche al mondo, ha avuto origini ben lontane dall'industria videoludica. Fondata nel 1889 a Kyoto, Giappone, da Fusajiro Yamauchi,

l'azienda iniziò producendo carte da gioco artigianali chiamate Hanafuda (fig. 4.1)

Per decenni, queste carte rappresentarono il fulcro delle attività di Nintendo, prima che l'azienda si reinventasse nel settore dell'intrattenimento tecnologico.



fig. 4.1 - carte da gioco Hanafuda

Nel 1951, sotto la guida di Hiroshi Yamauchi, nipote del fondatore, l'azienda cambiò nome in **Nintendo Playing Card Co.**, ed oltre ad espandere la produzione e cercò nuove opportunità all'interno del mercato.

Gli anni '60 segnarono una svolta importante per l'azienda: Nintendo abbandonò gradualmente la produzione di carte per esplorare nuovi settori, tra cui giocattoli e giochi innovativi. Fu nel 1963 che l'azienda adottò ufficialmente il nome **Nintendo Co.**, nel quale iniziò il percorso che l'avrebbe portata a quella che oggi, iniziando ad inserirsi e orientarsi sempre di più verso il mondo dei videogiochi.

Negli anni '70, Nintendo intraprese collaborazioni internazionali, approfittando dell'ascesa delle console domestiche e dei giochi per computer. Nel 1977, l'azienda lanciò le sue prime console, TV Game 6 e TV

Game 15, che riscosero un discreto successo in Giappone. Tuttavia, fu durante il periodo di crisi noto come The Atari Shock (1982-1983), che colpì l'industria videoludica statunitense, che Nintendo trovò la spinta per rivoluzionare il settore, introducendo rigorosi controlli di qualità per i propri prodotti. La svolta per Nintendo avvenne negli anni '80 con l'ascesa dei giochi arcade. In quest'epoca uscirono titoli leggendari che avrebbero cambiato per sempre il panorama videoludico, come **Donkey Kong** (1981) e **Mario Bros** (1983) (fig 4.2 e 4.3). Questi giochi segnarono l'alba dell'era Nintendo e introdussero nel mondo personaggi che sarebbero diventati cult dell'azienda. Donkey Kong, in particolare, fu un gioco rivoluzionario,



debattere due figure ormai iconiche: il Donkey Kong protagonista e il personaggio originariamente noto come "Jumpman". Questo personaggio verrà

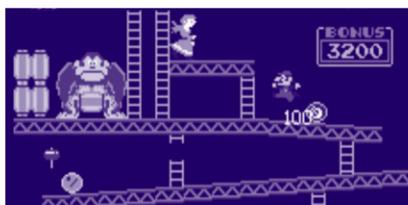


fig 4.2 e 4.3 - Donkey Kong e Mario Bros

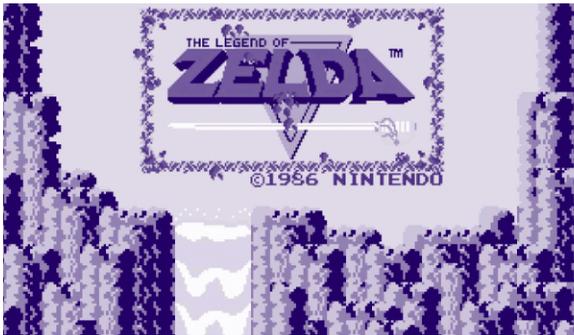
successivamente ribattezzato Mario, in omaggio a Mario Segale, il proprietario dell'edificio che ospitava gli uffici di Nintendo of America.



fig 4.4 - NES

Nel 1985 Nintendo lancia il **Nintendo Entertainment System (NES)** (fig.4.4), una console che rivoluzionò l'industria dei videogiochi. Insieme ad essa uscì l'iconico gioco Super Mario Bros, che stabilì nuovi parametri di riferimento per il design, il gameplay e la narrazione coinvolgente. Il NES e il suo gioco di punta furono fondamentali per salvare il mercato dei videogiochi dal crollo dei primi anni '80, ristabilendo una nuova forma di intrattenimento. L'anno successivo, nel 1986, Nintendo pubblicò un altro titolo entrato nella storia dei videogiochi The Legend of Zelda. Questo gioco introdusse i giocatori all'eroico personaggio di Link e offrì una ricca avventura a mondo aperto che ampliò i confini di ciò che i videogiochi potevano raggiungere. Sia Super Mario Bros che The Legend of Zelda (fig 4.5)

fig 4.5 - The legend of Zelda



sono stati sviluppati utilizzando la tecnologia a 8 bit, con una pixel art che ha definito l'estetica dell'epoca. Al di là dei risultati tecnici, questi giochi stabilirono nuovi standard per la

creatività, le meccaniche di gioco e la narrazione, consolidando la reputazione di Nintendo come leader e innovatore nell'industria dei videogiochi. Con l'uscita del **Super Nintendo Entertainment System (SNES)**, Nintendo iniziò a esplorare stili artistici più avanzati, spingendo i confini della grafica 2D e preparando le basi per il passaggio all'animazione 3D. Questo cambiamento ha spianato la strada al lancio del Nintendo 64, una console caratterizzata dai suoi ambienti 3D immersivi. Oltre a questi progressi, Nintendo introdusse nuovi personaggi molto amati dal pubblico, come Yoshi e Kirby (fig 4.6).

fig 4.6 - gioco di Kirby per il Nintendo 64



Inoltre, questa era ha segnato l'inizio della collaborazione tra Nintendo e il marchio Pokémon, una collaborazione che non solo ha plasmato un'intera generazione, ma ha anche ridefinito il panorama dei giochi portatili.

L'impegno di Nintendo per l'innovazione è proseguito fino ai giorni d'oggi con l'uscita di console (approfondite nel paragrafo 4.2.1) che hanno cambiato il modo di vivere i giochi. Nel 2006, il **Nintendo Wii** ha introdotto il gioco basato sul movimento, rendendo il **gioco interattivo accessibile e coinvolgente per i giocatori di tutte le età e livelli di abilità**. Successivamente nel 2017 ha nuovamente spinto i confini del design con il Nintendo Switch, una console ibrida che ha colmato il divario tra il gioco portatile e quello tradizionale su TV. La versatilità di Switch ha permesso ai giocatori di passare senza sforzo dal gioco domestico a quello portatile, ridefinendo il concetto di flessibilità nel mondo del gioco (Takeda, L., 2020).

Nel 2020, durante la pandemia COVID-19, il Nintendo Switch ha registrato una notevole impennata delle vendite, in gran parte guidata dal fenomenale successo di Animal Crossing: New Horizons (fig. 4.7) (Fantoni, 2020).

Questo gioco ha offerto ai giocatori un'esperienza serena, immersiva e socialmente coinvolgente, offrendo una fuga tanto necessaria dalle sfide della vita in isolamento.

Per molti è diventato un **simbolo di connessione**, permettendo ad amici e famiglie di interagire virtualmente in un ambiente confortante e creativo. Rispondendo alle esigenze emotive e sociali dei consumatori in un momento così difficile, Nintendo ha dimostrato ancora una volta la sua capacità unica di adattarsi alle mutevoli richieste del mercato. Questo risultato non solo ha messo in luce l'approccio innovativo dell'azienda, ma ha anche

consolidato la sua posizione di leader e di trendsetter nel settore dei giochi. Con oltre 5 miliardi di videogiochi e più di 779 milioni di unità hardware vendute a livello globale dei quali sono presenti 141 milioni di switch (Armondi, 2024), Nintendo si è affermata come una delle principali aziende di intrattenimento al mondo. Grazie a franchise iconici e una filosofia che punta a creare giochi accessibili e divertenti per tutti, Nintendo continua a innovare e a ispirare generazioni di giocatori. Oggi, Nintendo rappresenta non solo un gigante dell'industria videoludica, ma anche un simbolo di creatività e di connessione.

fig 4.7 - Animal Crossing



4.2

La Filosofia Nintendo: il gioco come strumento di connessione

Nintendo si è sempre distinta nel suo campo per la sua filosofia, quella di innovare senza mai perdere di vista il fulcro dell'azienda, che in fondo un gioco, deve essere un gioco.

La filosofia di Nintendo si fonda su due pilastri fondamentali: **il gioco e la connessione**. Sin dalle sue origini nel 1889 come produttore di carte da gioco Hanafuda, l'azienda ha avuto come obiettivo principale **intrattenere e creare legami tra le persone attraverso il divertimento**. Questo principio non solo guida lo sviluppo dei prodotti, ma definisce anche il modo in cui Nintendo si rapporta ai suoi utenti. Un esempio lampante di questa filosofia è la Nintendo Wii, una console che ha ridefinito il concetto di connessione nei giochi (vedi 4.2.1). La Wii ha infranto le barriere tradizionali e ha reso il gioco accessibile a un'ampia gamma di persone, indipendentemente dall'età

e dalle esperienze di gioco precedenti. Dalle famiglie che si riuniscono in salotto ai gruppi di amici che si sfidano per divertirsi, la Wii è diventata a tutti gli effetti una piattaforma unificante. Titoli come Wii Sports e Just Dance hanno superato il concetto convenzionale di videogiochi come attività solitaria o puramente virtuale. Al contrario, hanno introdotto il gioco come un'esperienza sociale dinamica e coinvolgente che poteva anche comportare attività fisica. I giocatori non si limitavano a premere pulsanti, ma agitavano racchette da tennis virtuali, ballavano e collaborano gli uni con gli altri per superare



livelli. Questo approccio non solo ha favorito l'interazione personale, ma ha anche ampliato il fascino dei videogiochi, trasformandoli in una forma di intrattenimento che unisce le persone.

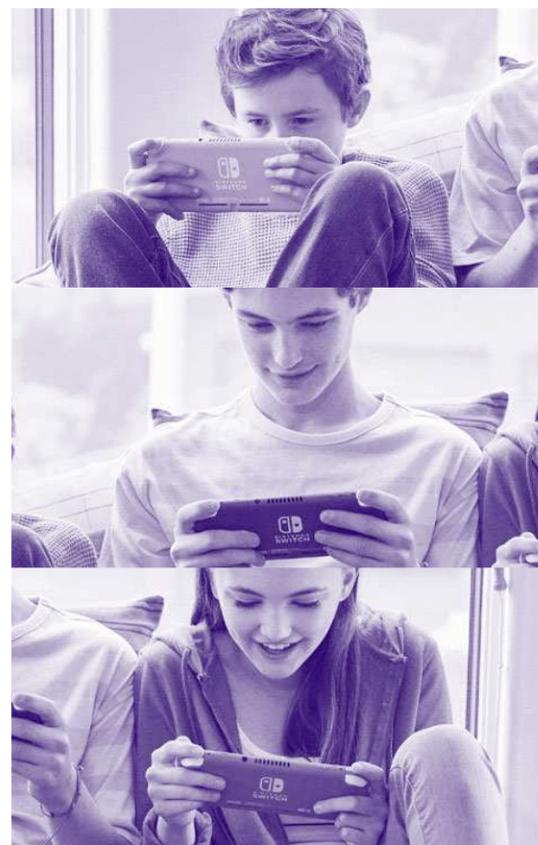
Con Nintendo Switch, l'azienda ha portato la sua visione di connessione sociale ancora più in là, spingendo i confini del modo in cui il gioco può unire i giocatori.

Negli ultimi anni, Nintendo ha abbracciato sempre più spesso modi innovativi per favorire le connessioni attraverso le piattaforme digitali. Uno

dei progressi più notevoli in questo campo è il servizio Nintendo Switch Online, che ha introdotto modalità multiplayer globali. Questo servizio permette ai giocatori di tutto il mondo di unire le forze o di competere l'uno contro l'altro. Tuttavia, fedele alla sua filosofia, Nintendo ha sempre cercato di mantenere un attento equilibrio: **le connessioni digitali non dovrebbero mai sostituire le interazioni della vita reale.**



Nintendo sostiene costantemente il valore delle esperienze multigiocatore locali. Questi momenti, in cui amici e familiari si riuniscono nella stessa stanza per giocare fianco a fianco, catturano l'essenza di ciò che è il gioco, unione. Questa è stata in particolare sottolineata dall'uscita di Nintendo Labo che rappresenta perfettamente la visione di Nintendo: **rompere le barriere tra tecnologia e manualità, tra mondo reale e virtuale.**



“Beh, sono felice che la gente usi i videogiochi, ma ciò non significa che gli altri divertimenti debbano cadere nel dimenticatoio. Desidero che i ragazzini si divertano con i videogiochi, ma devono giocare anche con *altri passatempi finché sono piccoli*. Quand’ero bambino mi piaceva qualsiasi tipo di gioco e penso che sia stata un’esperienza molto costruttiva.”

“Come genitore, ritengo importante che ci siano cose che catturano l’interesse dei bambini. Infatti, concentrandosi su qualcosa di ben preciso, i bimbi ricevono ottimi stimoli per sviluppare inventiva e creatività. In ogni caso, non intendo trascurare le preoccupazioni sul rischio di essere assorbiti totalmente dai videogiochi. Ecco perché Nintendo ha incoraggiato con forza la *comunicazione interpersonale* tramite i giochi. Per esempio, all’interno di Wii abbiamo integrato una funzione che mostra il tempo trascorso giocando.”

**-Satoru
Iwata, *CEO*
di Nintendo
e *autore* di
videogiochi**

4.2.1

Le console Nintendo: tecnologia al servizio della collaborazione

Nintendo ha da sempre espresso nei suoi prodotti la sua filosofia di “**gioco da giocare insieme**”.

Quando, alla fine degli anni '80, lancia del mercato la sua prima console portatile, il **Game Boy** (fig. 4.8), segna uno dei capitoli più significativi nella storia dei videogiochi. Il Game Boy, infatti, nonostante le limitazioni tecniche (come lo schermo in bianco e nero e la bassa potenza di elaborazione dell'hardware) offre un'esperienza di gioco assolutamente innovativa: grazie al Game Link Cable era possibile connettere più console insieme, permettendo un'esperienza multiplayer portatile (l'archetipo dell'interazione sociale nel gaming). Grazie alla linea Game Boy e ai suoi continui aggiornamenti, Nintendo è rimasta all'apice del mercato delle console portatili per decenni, distinguendosi per la sua abilità nell'adattarsi ai bisogni dei consumatori, aggiornando la tecnologia senza mai tradire l'essenza videoludica della console. Il Game Boy ha avuto un impatto culturale straordinario: in poco tempo è diventato un'icona pop degli anni Novanta, un simbolo che ha ispirato generazioni di dispositivi elettronici portatili, influenzando non solo le console future ma anche tecnologie come i telefoni cellulari,



fig 4.8 - Game boy

grazie al suo design rivoluzionario. La sua comparsa ha inaugurato una nuova era nel mondo dei videogiochi, mostrando che esperienze di alta qualità possono essere vissute ovunque e da chiunque, **senza essere limitate al contesto domestico**.

Nonostante il relativo insuccesso di alcuni prodotti successivi, come il Game Cube e (solo economicamente) il Nintendo 64, l'azienda giapponese si è riconfermata emblema di innovazione nel 2004, con l'uscita di **Nintendo DS** (fig 4.9), il successore naturale del Game Boy.

Condivisione dei giochi e possibilità di gameplay multiplayer diventano possibili grazie alla comunicazione wireless e alla connessione Wi-Fi, che permetteva anche l'accesso a contenuti online.

Nintendo DS ha goduto di enorme successo fin da subito, arrivando anche a superare il Game Boy, e ha

consolidato la posizione di Nintendo nel mercato del gaming portatile nonostante la concorrenza con dispositivi simili, come la PlayStation Portable (PSP) di Sony. Inoltre, la console ha permesso anche l'apertura a nuovi segmenti di mercato, come giocatori più adulti o occasionali, grazie a nuovi titoli come Brainage e Nintendogs (Catta, 2024).

fig 4.9 - Nintendo DS



Un'altra punta di diamante nel catalogo delle console Nintendo è **Nintendo Wii** (2006) (fig. 4.10), che ha introdotto il controllo di movimento, ampliando così il mondo del gaming a un pubblico molto più vasto, includendo i cosiddetti casual gamers, e dimostrando che l'innovazione e l'accessibilità potevano avere la meglio sulla semplice potenza hardware di cui godevano i suoi competitors Xbox

fig 4.10 - Nintendo Wii



360 e PlayStation 3. Il suo obiettivo, infatti, era quello di sviluppare una console capace di essere apprezzata da un pubblico ampio e diversificato, indipendentemente dal livello di esperienza con i videogiochi. Il nome "Wii", pensato per essere immediato, facile da pronunciare e uguale in tutte le lingue, rappresentava appieno l'idea di inclusività e unione su cui Nintendo ha costruito la sua strategia. Questo concetto fu al centro delle campagne pubblicitarie, che promuovevano il Wii come qualcosa di più di una semplice console: un vero e proprio strumento di intrattenimento per tutti, rivolto a famiglie, gruppi di amici e persone di

ogni fascia d'età. L'obiettivo era chiaro: rendere il gaming accessibile a un pubblico molto più vasto, compreso quello dei casual gamers, rafforzando l'idea di "gioco per tutti". Tra le novità introdotte spicca il software Mii, che consentiva agli utenti di creare avatar personalizzati, utilizzabili in vari titoli, offrendo un'esperienza di gioco più coinvolgente e adattabile alle preferenze individuali. Sebbene questa caratteristica possa sembrare meno evidente rispetto ad altre innovazioni, ha avuto un grande impatto sul senso di appartenenza e personalizzazione vissuto dai giocatori. Inoltre, l'approccio inclusivo del Wii non solo ha ridefinito il modo in cui i videogiochi venivano percepiti, ma ha anche influenzato l'intera industria. Lo sviluppo e la promozione dei giochi sono diventati più orientati a **creare esperienze fruibili da una platea ampia e diversificata, rendendo il divertimento digitale accessibile a tutti** (Catta, 2024)

Nel 2012 viene lanciato un nuovo dispositivo portatile: Wii U (fig. 4.11), che tuttavia si rivelò un insuccesso a causa di una serie di motivi tra cui una difficoltà di percezione nel mercato e limitazioni tecniche. Dunque, l'azienda aveva bisogno di



riconquistare la fiducia del suo pubblico e degli sviluppatori. Nintendo Switch (2017) (fig. 4.12) è la risposta a questa sfida: una console ibrida, che univa l'esperienza di gioco domestica a quella portatile, che permette di continuare le sessioni di gioco fuori casa, e che incontra il bisogno crescente di flessibilità del modo di consumare intrattenimento. Nintendo Switch è un esempio brillante di come l'attenzione alle esigenze e ai desideri dei giocatori, unita ad un impegno costante per l'innovazione, possa creare un prodotto di successo a livello globale. (Catta, 2024)

fig 4.12 - Nintendo Switch

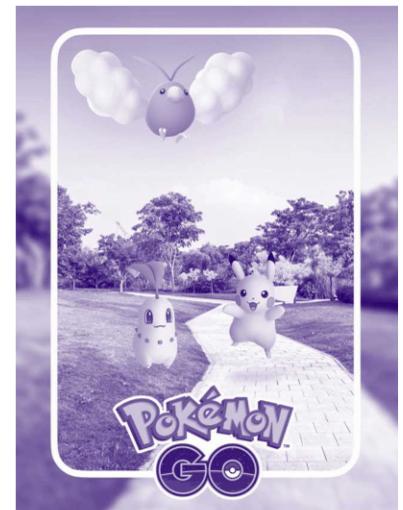


Pokemon

La collaborazione offline ha sempre avuto un ruolo centrale nei giochi Nintendo, favorendo l'interazione sociale e **il senso di comunità tra i giocatori**. Un esempio significativo è la serie Pokémon, dove la possibilità di **scambiare creature tra allenatori**, introdotta già nei primi giochi Pokémon Red e Pokémon Blue tramite un cavo speciale per Game Boy, è stata fondamentale per completare il Pokédex e incentivare il gioco in compagnia. Questa funzione incoraggia gli allenatori a **incontrarsi nella vita reale per effettuare scambi e condividere le proprie esperienze di gioco**, creando legami che vanno oltre lo schermo. Eventi come le fiere Pokémon amplificano queste dinamiche, offrendo ai partecipanti la possibilità di scambiarsi Pokémon e carte collezionabili in un ambiente che celebra la passione per il gioco e rafforza il senso di appartenenza alla community.

Nei titoli più recenti, come Pokémon GO, è stato introdotto un sistema di amicizie che approfondisce ulteriormente l'aspetto sociale del gioco. Attraverso il "Codice Allenatore", i giocatori possono stringere amicizie, inviare pacchi regalo e condividere esperienze legate al mondo Pokémon. I pacchi regalo, ottenuti dai PokéStop e dalle

Palestre, contengono cartoline che rappresentano i luoghi visitati, evocando la sensazione di ricevere un souvenir da un amico lontano. Questo sistema simula la crescita di un legame reale: man mano che i giocatori completano attività insieme, il livello di amicizia aumenta, sbloccando bonus esclusivi e rendendo gli scambi speciali, come quelli di Pokémon Leggendari, progressivamente più accessibili grazie a una riduzione dei costi in Polvere di Stella. Questa meccanica, volutamente sentimentale, riflette l'impegno necessario per costruire relazioni autentiche, celebrando il valore della collaborazione e della condivisione sia nel gioco che nella vita reale (Team Pokemon, 2018).



Nintendo LABO



Nintendo Labo è una piattaforma educativa che unisce costruzioni in cartone interattive alla console Nintendo Switch, offrendo un'esperienza unica che coniuga apprendimento e divertimento. I kit forniscono tutto il necessario per realizzare oggetti come pianoforti, robot o macchinine telecomandate, che prendono vita grazie al software della console. Questa esperienza è pensata per **stimolare la creatività, affinare la manualità e sviluppare capacità di problem-solving**, mettendo in risalto l'unione tra mondo fisico e digitale. Per valorizzare ulteriormente questa esperienza, Nintendo ha promosso iniziative come la community di Nintendo Labo, attraverso i "Creators Content Europe", dove gli utenti condividono le proprie creazioni originali, alimentando uno scambio di idee e innovazioni.

Inoltre, nel 2018, Nintendo ha introdotto il "Nintendo Labo Camp", un'iniziativa itinerante organizzata

nei centri commerciali italiani. L'obiettivo è quello di coinvolgere bambini e famiglie nella costruzione e personalizzazione dei Toy-Con, favorendo creatività e collaborazione. Durante l'evento, i partecipanti erano guidati passo dopo passo nella realizzazione di una macchinina RC utilizzando le istruzioni fornite dalla console Nintendo Switch. Successivamente, ogni creazione poteva essere decorata e personalizzata con colori, adesivi e altri materiali, dando libero sfogo alla fantasia. Lo staff metteva inoltre a disposizione Toy-Con preassemblati che, attraverso l'interazione con il software, si animavano in modo sorprendente: dal pianoforte che suona realmente, alla motocicletta con cui simulare la guida. Gli ospiti più curiosi potevano approfondire i dettagli della tecnologia innovativa dietro il progetto, scoprendo i meccanismi che rendevano possibile questa esperienza unica. Infine, l'evento offriva anche l'opportunità di provare direttamente la console Nintendo Switch, garantendo un'esperienza completa e coinvolgente (Nintendo, 2018).

*Il caso Nintendo:
innovazione e
collaborazione*

Animal Crossing

Durante la pandemia di COVID-19, *Animal Crossing: New Horizons* si è rivelato molto più di un semplice videogioco, diventando uno strumento cruciale per **promuovere la cooperazione e l'interazione sociale in un periodo di isolamento globale** (Business Insider, 2020). Questo titolo ha permesso ai giocatori di collaborare, sostenersi reciprocamente e rafforzare i legami con la propria comunità, colmando il divario tra interazione digitale e supporto sociale nel mondo reale. Attraverso attività come decorare le isole, scambiarsi risorse o semplicemente trascorrere del tempo insieme, il gioco ha creato uno spazio sicuro e rilassante per mantenere vive le connessioni con amici e familiari, anche a distanza. L'esperienza di *Animal Crossing* ha dimostrato che i mondi virtuali non sono solo una forma di escapismo, ma possono essere piattaforme per interazioni sociali significative, migliorando il benessere e rafforzando i legami della comunità (Gruman, Schneider e Coutts, 2016).

Nintendo ha facilitato comportamenti cooperativi e ha offerto un rifugio emotivo in un momento di grande incertezza, sottolineando il potenziale dei videogiochi nel promuovere la resilienza sociale e mentale.



*Ulteriori iniziative
e piattaforme che
favoriscono
l'interazione sociale*

L'interazione sociale tra giocatori, un elemento da sempre favorito e ricercato da Nintendo si è evoluto nel tempo. Una delle prime innovazioni in questa direzione è stato lo **"StreetPass"** del Nintendo 3DS, che consentiva ai giocatori di scambiarsi dati automaticamente quando si trovavano nelle vicinanze di un'altra console, creando opportunità di gioco inaspettate e rafforzando il senso di comunità.

Un altro passo importante è stato l'introduzione di **Miiverse**, un social network basato sul concetto di comunità nato nel 2012 con la WiiU, che ha permesso agli utenti di interagire attraverso post, screenshot e disegni, creando uno spazio dedicato per condividere esperienze di gioco e consigli. La piattaforma aveva anche uno spazio dedicato agli sviluppatori per condividere suggerimenti, curiosità e dettagli dietro le quinte (Colaneri, 2023).

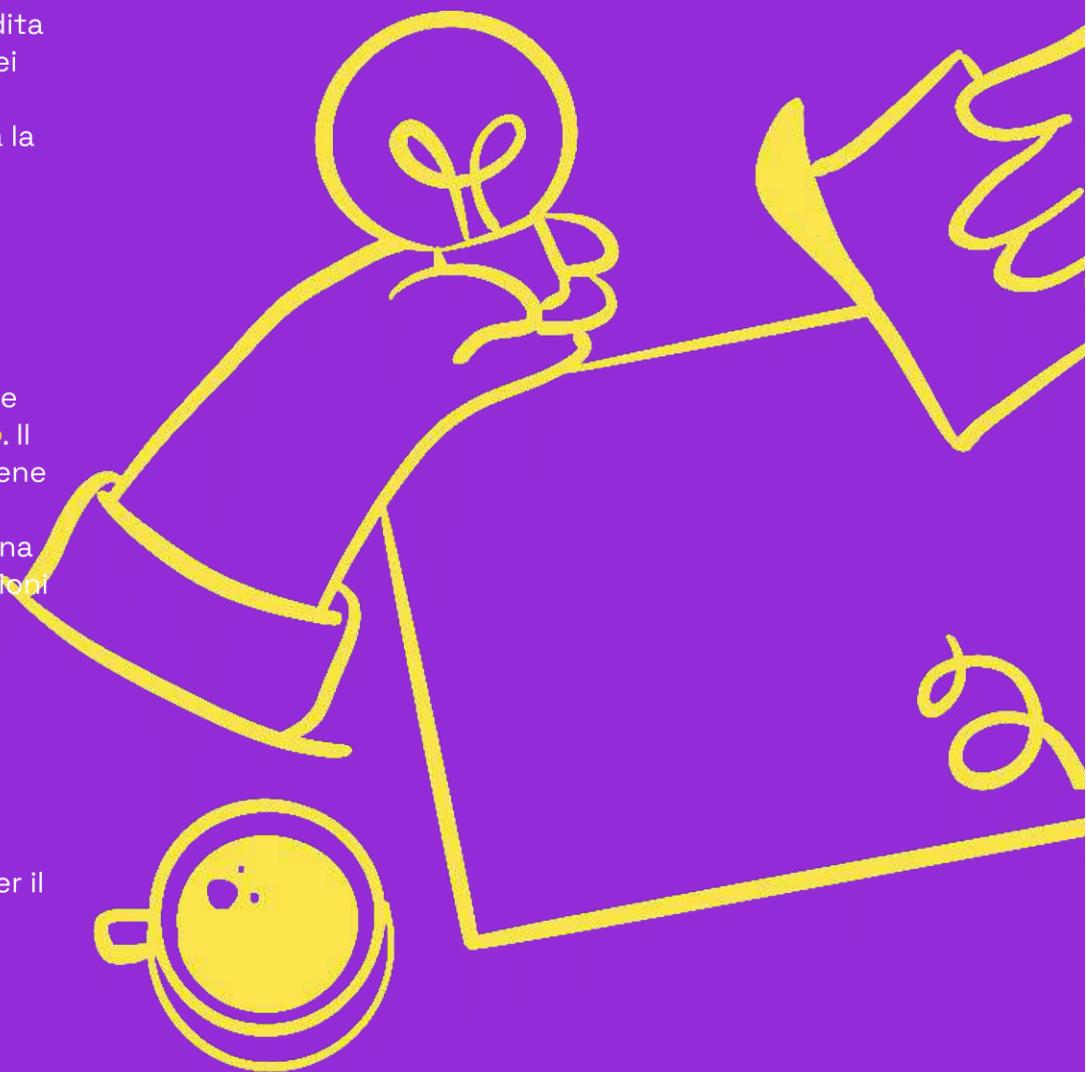
Oggi, con **Nintendo Switch**, la tradizione della cooperazione e del gioco condiviso si arricchisce ulteriormente. Grazie a giochi come Super Mario 3D World + Bowser's Fury, Snipperclips Plus e Pikmin 4, la console offre numerose opportunità di gioco cooperativo, in cui i giocatori possono affrontare sfide insieme,

promuovendo il lavoro di squadra e la comunicazione. L'iniziativa **"Portale dei giochi multiplayer"** rende ancora più facile scoprire titoli che favoriscono l'interazione, mentre eventi come il **"Mega Festival Multiplayer"** e promozioni come "Porta un amico" incentivano la partecipazione e il gioco condiviso, offrendo vantaggi esclusivi per chi si unisce alle attività online (Bruno, 2023). In questo modo, Nintendo continua a coltivare un ecosistema che non solo promuove il gioco, ma anche la creazione di legami duraturi tra gli utenti.



L'obiettivo principale di questo progetto, risultato di un'approfondita analisi e delle ricerche condotte nei capitoli precedenti, è creare un'esperienza ludica che favorisca la "disintossicazione" dei bambini dall'uso eccessivo dei dispositivi digitali. Questo percorso ludico è pensato per accompagnare gradualmente i bambini da un contesto digitale, come un'app su tablet o telefono, a una dimensione tangibile e sociale: *il gioco da tavolo*. Il passaggio è fluido e naturale, avviene quasi senza che i bambini se ne accorgano, e li porta a riscoprire una modalità di gioco più ricca di relazioni e interazioni dirette.

Un aspetto chiave di questa transizione è il passaggio da un'esperienza ludica individuale, tipica dei dispositivi digitali, a una dimensione cooperativa, dove la collaborazione diventa la chiave per il successo.



CAPITOLO

Approccio metodologico: ricerca,



Il progetto, dunque, non solo incentiva la **socializzazione** e lo sviluppo di **competenze relazionali** essenziali per la crescita dei bambini, come il confronto, la risoluzione di problemi in gruppo e la gestione di dinamiche di squadra, ma promuove anche un **uso più equilibrato della tecnologia**, riducendo gli effetti negativi del tempo trascorso sui videogiochi, come: competitività eccessiva, che spesso sfocia in tensioni inutili; frustrazione o rabbia, legate alla logica del “vincere a tutti i costi” e all’incapacità di collaborare; isolamento sociale, dato dal giocare da soli o con interazioni limitate a una piattaforma virtuale; dipendenza emotiva dai dispositivi, che sottrae tempo ad attività creative o all’aperto.

Oltre al suo obiettivo primario, il progetto si propone di raggiungere anche una serie di obiettivi secondari, altrettanto rilevanti dal punto di vista educativo. In primo luogo, favorisce lo sviluppo dell’**immaginazione**, stimolando i bambini a visualizzare situazioni e immedesimarsi in ruoli diversi. Questo aspetto contrasta l’approccio passivo che spesso caratterizza il consumo di contenuti digitali, restituendo ai bambini un ruolo attivo nel processo ludico. Inoltre, il progetto mira a potenziare la **memoria** e la **concentrazione** attraverso meccaniche di gioco che richiedono attenzione e strategia, allenando così funzioni cognitive essenziali che rischiano di essere trascurate a causa dell’uso eccessivo dei dispositivi tecnologici.

Infine, il gioco da tavolo offre un contesto sicuro e stimolante per rafforzare le abilità relazionali, incoraggiando i bambini a interagire, discutere e prendere decisioni insieme, costruendo empatia e rispetto reciproco.

05

analisi e sviluppo del concept

5.1

Casi studio

Dopo aver completato la ricerca preliminare e definito gli obiettivi, è stato avviato un approfondito studio dei casi legati al mondo dei giochi, con particolare attenzione ai videogiochi e ai giochi di carte che rispecchiassero i nostri interessi e principi progettuali. Questo processo si è concentrato sull'analisi di esempi rappresentativi che potessero fornire ispirazione e guida nello sviluppo del nostro progetto, valutandone gli elementi più rilevanti in base a parametri chiave.

Per ciascun caso studio, sono stati presi in considerazione cinque aspetti fondamentali:

- **Collaborazione:** La capacità del gioco di incentivare l'interazione tra i partecipanti.
- **Accessibilità:** L'inclusività delle meccaniche di gioco e la facilità di approccio per utenti diversi.

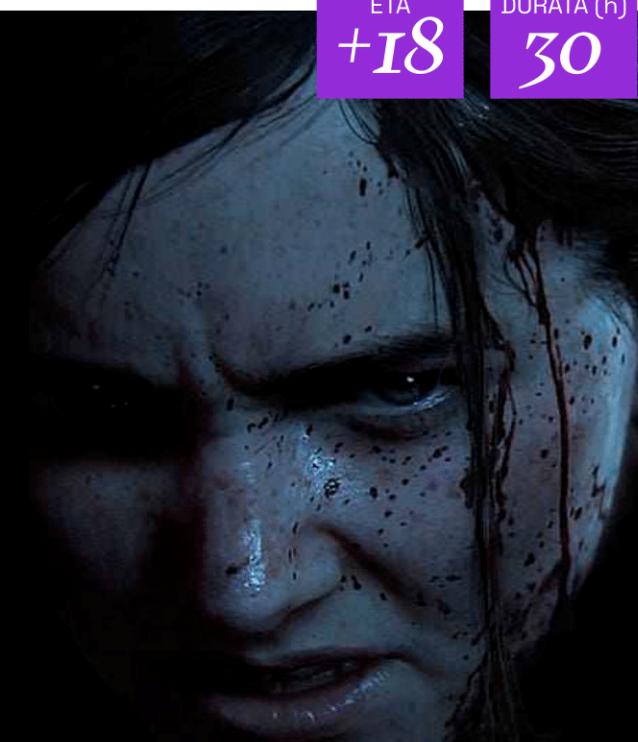
- **Stimolazione cognitiva:** Il potenziale del gioco di stimolare il ragionamento, la creatività e il problem-solving.
- **Storytelling:** La qualità della narrazione e la profondità delle dinamiche narrative.
- **Coinvolgimento sensoriale:** L'efficacia con cui il gioco coinvolge i sensi attraverso componenti visive, tattili o sonore.

Ogni caso è stato valutato utilizzando una scala da 1 a 5 per ciascun parametro, permettendo un'analisi comparativa tra i vari esempi e offrendo spunti utili per progettare un'esperienza ludica che fosse coerente con i nostri obiettivi. Questa metodologia non solo ha consentito di identificare le migliori pratiche nel settore, ma ha anche evidenziato possibili lacune o opportunità che il nostro gioco da tavolo potrebbe colmare.

ETÀ
+18

DURATA (h)
30

THE LAST OF US PART II



The last of us Videogioco

ANNO
2020

SVILUPPATORE
Naughty Dog, Sony

LUOGO
Stati Uniti

PIATTAFORME
PC, Play Station 5

93*
metascore basato su 132
recensioni dei **critici**

5.8*
user score basato su 163382
valutazioni degli **utenti**
*fonte: metacritic.com

The last of us parte II è uno dei videogiochi con un set di funzionalità di accessibilità più completo finora. Più di **60 impostazioni di accessibilità**, sono racchiuse in tre preset: il primo si incentra sulla vista con impostazioni consigliate progettate per i giocatori ipovedenti; l'altro si basa sull'udito progettate per i giocatori con problemi di udito; infine l'ultimo ideato per le capacità motorie per per giocatori con disabilità fisica o motoria.

#ACCESSIBILITÀ

#INCLUSIVITÀ

ACCESSIBILITÀ



COLLABORAZIONE



STIMOLAZIONE COGNITIVA



STORYTELLING



COINVOLGIMENTO SENSORIALE





ETÀ
+12

DURATA (h)
3

A blind legend

Videogioco

ANNO
2015

SVILUPPATORE
Dowino

LUOGO
Francia

PIATTAFORME
PC, IOS, Android

70*

metascore basato su 1
recensione dei **critici**

8*

user score basato su 1
valutazione degli **utenti**
*fonte: metacritic.com

A blind game è progettato per essere giocato *senza fare affidamento su segnali visivi*. Si concentra sull'uso di altri sensi, in particolare l'udito e il tatto, e può essere apprezzato sia da giocatori con problemi di vista che da chi ha una visione limitata, spesso fungendo da esperienza immersiva che aumenta la percezione non visiva. Questo gioco promuove l'empatia e la comprensione delle esperienze degli individui con problemi di vista, sfidando i giocatori a percepire e interagire in modi nuovi.

#SENSORIALITÀ

#ACCESSIBILITÀ

#INCLUSIVITÀ

ACCESSIBILITÀ



COLLABORAZIONE



STIMOLAZIONE COGNITIVA



STORYTELLING



COINVOLGIMENTO SENSORIALE



ETÀ
+18

DURATA (h)
30



Life is strange

Videogioco

ANNO
2015

SVILUPPATORE
Square Enix

LUOGO
Giappone

PIATTAFORME
PlayStation 5/4,
Switch, Android,
IOS, PC, Xbox

85*

metascore basato su 24
recensione dei **critici**

8.6*

user score basato su 2714
valutazione degli **utenti**

*fonte: metacritic.com

Life is Strange è un gioco narrativo episodico che pone un forte accento sulle scelte morali e sui personaggi. Il gioco presenta diverse impostazioni di accessibilità che permettono di personalizzare l'esperienza di gioco, come **accessibilità visiva** offrendo opzioni per regolare i sottotitoli, **accessibilità uditiva**, sono presenti sottotitoli per i dialoghi e suoni ambientali, supportati da un sistema di indicazioni visive che mostrano la direzione di rumori e suoni chiave.

#ACCESSIBILITÀ

#STORYTELLING

ACCESSIBILITÀ



COLLABORAZIONE



STIMOLAZIONE COGNITIVA



STORYTELLING



COINVOLGIMENTO SENSORIALE





ETÀ
+3

DURATA (h)
∞

Welcome to
Animal Crossing

Animal crossing

Videogioco

ANNO
2020

SVILUPPATORE
Nintendo

LUOGO
Giappone

PIATTAFORME
PC, IOS, Android

Animal Crossing: New Horizons è un gioco che incentiva fortemente la collaborazione tra i giocatori, creando un'esperienza di comunità sia online che offline. La **collaborazione** si manifesta attraverso diverse meccaniche che incoraggiano il lavoro di squadra, la condivisione di risorse e la creazione di spazi personali e comuni.

ACCESSIBILITÀ



COLLABORAZIONE



STIMOLAZIONE COGNITIVA



STORYTELLING



COINVOLGIMENTO SENSORIALE



90*

metascore basato su 122 recensioni dei **critici**

5.8*

user score basato su 6978 valutazione degli **utenti**

*fonte: metacritic.com

#COLLABORAZIONE

#INTERAZIONE

ETÀ
+I2

DURATA (h)
I4



It takes two

Videogioco

ANNO
2021

SVILUPPATORE
Hazelight Studios

LUOGO
Svezia

PIATTAFORME
PlayStation 5, Switch,
Xbox, PC

88*

metascore basato su 50
recensione dei **critici**

8.9*

user score basato su 1665
valutazione degli **utenti**

*fonte: metacritic.com

It Takes Two è un *gioco cooperativo* sviluppato progettato esclusivamente per due giocatori, sia in co-op locale che online. I giocatori controllano Cody e May, una coppia che sta attraversando un divorzio che vengono magicamente trasformati in bambole dalle lacrime della figlia. Devono lavorare insieme per superare varie sfide attraverso livelli immaginativi e dinamici che rappresentano le loro lotte di relazione. La narrazione enfatizza la collaborazione e la comunicazione tra i giocatori.

#COLLABORAZIONE

#STORYTELLING

ACCESSIBILITÀ



COLLABORAZIONE



STIMOLAZIONE COGNITIVA



STORYTELLING



COINVOLGIMENTO SENSORIALE





ETÀ
+3

DURATA (h)
73

Forza motorsport

Videogioco

ANNO
2023

SVILUPPATORE
Turn 10 Studios

LUOGO
Stati Uniti

PIATTAFORME
PC, Xbox

84*

metascore basato su 79
recensioni dei **critici**

7.0*

user score basato su 1041
valutazione degli **utenti**

*fonte: metacritic.com

Forza Motorsport, reboot della serie "Forza", è un videogioco simulatore di guida, giocabile sia in modalità singola che multiplayer.

Tra i premi vinti c'è il *The Game Award for Innovation in Accessibility*, in quanto gioco innovativo nel rendere l'esperienza quanto più fruibile dai giocatori di tutte le provenienze e abilità.

#ACCESSIBILITÀ

#SENSORIALITÀ

ACCESSIBILITÀ



COLLABORAZIONE



STIMOLAZIONE COGNITIVA



STORYTELLING

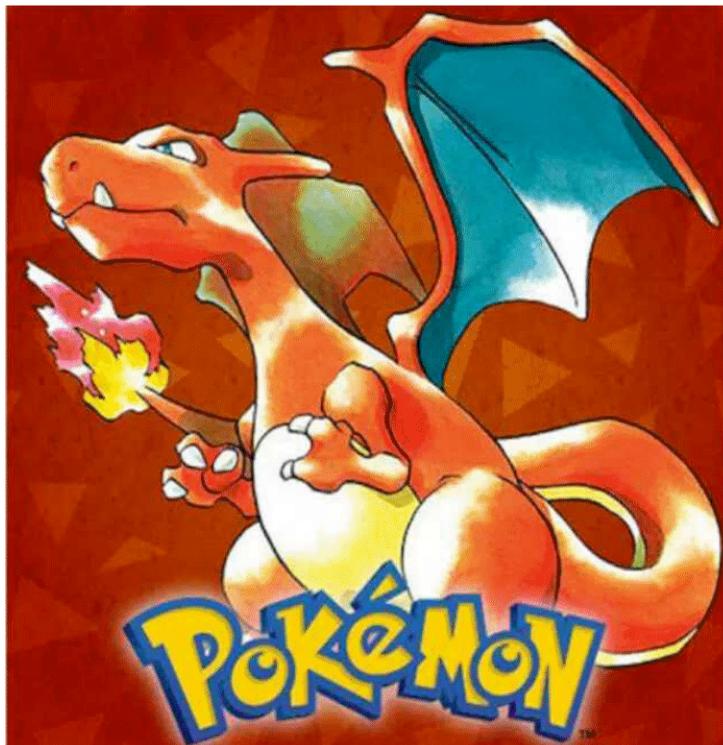


COINVOLGIMENTO SENSORIALE



ETÀ
+12

DURATA (h)
43



Pokemon rosso e blu

Videogioco

ANNO
1996

SVILUPPATORE
Game Freak

LUOGO
Giappone

PIATTAFORME
Gameboy, Nintendo
3DS

81*

metascore basato su 38
recensione dei **critici**

8.5*

user score basato su 752
valutazione degli **utenti**

*fonte: metacritic.com

Pokémon Rosso e Pokémon Blu sono i primi due videogiochi della saga di **giochi di ruolo** Pokémon. L'obiettivo finale del gioco è di completare l'enciclopedia fittizia dei Pokémon, e per fare ciò è necessario non solo catturarli nel gioco, ma anche scambiarli tra due cartucce, connettendo i Game Boy tramite un cavo Game Link, dato che ognuna delle due versioni presenta dei Pokémon esclusivi e che quattro specie *si evolvono solo scambiandole*.

#COLLABORAZIONE

#INTERAZIONE

ACCESSIBILITÀ



COLLABORAZIONE



STIMOLAZIONE COGNITIVA



STORYTELLING



COINVOLGIMENTO SENSORIALE





ETÀ
+3

DURATA (h)
73

Pokemon GO

Videogioco

ANNO
2016

SVILUPPATORE
Niantic

LUOGO
Stati Uniti

PIATTAFORME
Android, IOS

69*

metascore basato su 37 recensioni dei **critici**

5,5*

user score basato su 803 valutazione degli **utenti**
*fonte: metacritic.com

Pokémon Go è un videogioco free-to-play basato su realtà aumentata geolocalizzata con GPS. Si tratta di un gioco di *avventura e strategia* che permette di *sfidare gli amici* in combattimenti PvP in AR.

#COLLABORAZIONE

#INTERAZIONE

ACCESSIBILITÀ



COLLABORAZIONE



STIMOLAZIONE COGNITIVA



STORYTELLING



COINVOLGIMENTO SENSORIALE



ETÀ
+7

DURATA (h)
22



Outer Wilds

Videogioco

ANNO
2019

SVILUPPATORE
Mobius Digital

LUOGO
Stati Uniti

PIATTAFORME
Switch, PlayStation,
Xbox, PC

85*

metascore basato su 33
recensione dei **critici**

8.8*

user score basato su 1192
valutazione degli **utenti**

*fonte: metacritic.com

Outer Wilds è un'avventura esplorativa in un sistema solare in continua trasformazione. Il giocatore assume il ruolo di un astronauta che deve svelare i misteri di una civiltà perduta, risolvendo *enigmi* legati al tempo e alla fisica. Con una struttura non lineare ogni esplorazione rivela nuovi dettagli della storia, creando un'esperienza *immersiva* e *intrigante*.

#STORYTELLING

#ACCESSIBILITÀ

ACCESSIBILITÀ



COLLABORAZIONE



STIMOLAZIONE COGNITIVA



STORYTELLING



COINVOLGIMENTO SENSORIALE





ETÀ
+10

DURATA (h)
417

Minecraft

Videogioco

ANNO
2011

SVILUPPATORE
Mojang Studios

LUOGO
Svezia

PIATTAFORME
PC, Switch,
PlayStation, 3DS, Xbox

93*
metascore basato su 33
recensioni dei **critici**

8.2*
user score basato su 8919
valutazioni degli **utenti**
*fonte: metacritic.com

L'obiettivo principale è la sopravvivenza e la creatività: i giocatori devono raccogliere risorse, costruire strutture e combattere creature ostili, come zombie e scheletri. Il gioco include una modalità "**Creativa**", in cui i giocatori hanno risorse illimitate per costruire liberamente, e una modalità "**Sopravvivenza**", in cui devono gestire salute e fame, e raccogliere materiali. Minecraft supporta anche il multiplayer, consentendo ai giocatori di *collaborare o competere in server condivisi*.

#COLLABORAZIONE

#INTERAZIONE

ACCESSIBILITÀ



COLLABORAZIONE



STIMOLAZIONE COGNITIVA



STORYTELLING



COINVOLGIMENTO SENSORIALE



ETÀ
+8DURATA (h)
II

UNDERTALE

Undertale

Videogioco

ANNO
2015

SVILUPPATORE
Toby Fox

LUOGO
Stati Uniti

PIATTAFORME
Switch, PlayStation,
PC, Xbox

92*
metascore basato su 44
recensioni dei **critici**

8.6*
user score basato su 6313
valutazioni degli **utenti**
*fonte: metacritic.com

Undertale è un gioco di ruolo ambientato in un mondo di umani e mostri dove i giocatori controllano un bambino che cade nel regno sotterraneo dei mostri. Ciò che rende Undertale unico è il suo storytelling: i giocatori possono scegliere di combattere o essere pacifici dopo gli incontri con i nemici, e in base alla scelta si avranno risultati molto diversi. La *narrazione del gioco* è modellata dalle *scelte del giocatore*, con molteplici finali che vanno dal commovente al tragico.

#STORYTELLING

ACCESSIBILITÀ



COLLABORAZIONE



STIMOLAZIONE COGNITIVA



STORYTELLING



COINVOLGIMENTO SENSORIALE





The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Videogioco

ANNO
1998

SVILUPPATORE
Nintendo

LUOGO
Giappone

PIATTAFORME
Nintendo 64, Game
Cube, iQue Player, Wii,
Wii U, Switch

99*

metascore basato su 22
recensioni dei **critici**

9.1*

user score basato su 9933
valutazioni degli **utenti**
*fonte: metacritic.com

The Legend of Zelda: Ocarina of Time è un gioco d'azione-avventura. Il gioco segue Link, un giovane ragazzo incaricato di fermare il malvagio stregone Ganondorf dalla conquista della terra di Hyrule. La storia intreccia temi di destino, coraggio e il passare del tempo, con Link che viaggia tra l'infanzia e l'età adulta utilizzando la mistica Ocarina of Time. La narrazione si sviluppa in un mondo *vasto* e *interconnesso*, mescolando esplorazione, enigmi e momenti guidati dai personaggi.

#STORYTELLING

ACCESSIBILITÀ



COLLABORAZIONE



STIMOLAZIONE COGNITIVA



STORYTELLING



COINVOLGIMENTO SENSORIALE



ETÀ
+14

DURATA (min)
10



Lockdown Protocol

Videogioco

ANNO
2019

SVILUPPATORE
Mirage Creative Lab

LUOGO
Regno Unito

PIATTAFORME
PC

n.a*

metascore basato su 0 recensioni dei **critici**

n.a*

user score basato su 0 valutazioni degli **utenti**

*fonte: metacritic.com

Lockdown Protocol è un gioco di deduzione sociale in prima persona, che combina azione e **comunicazione in tempo reale**, da 3 a 8 giocatori.

In questo gioco, i giocatori devono lavorare insieme per completare in modo collaborativo i compiti in tempo. Mentre la maggior parte dei giocatori farà del proprio meglio per completare l'obiettivo e assicurarsi la vittoria, una piccola parte di dissidenti cercherà di fermarli a tutti i costi, senza farsi scoprire.

#COLLABORAZIONE

ACCESSIBILITÀ



COLLABORAZIONE



STIMOLAZIONE COGNITIVA



STORYTELLING

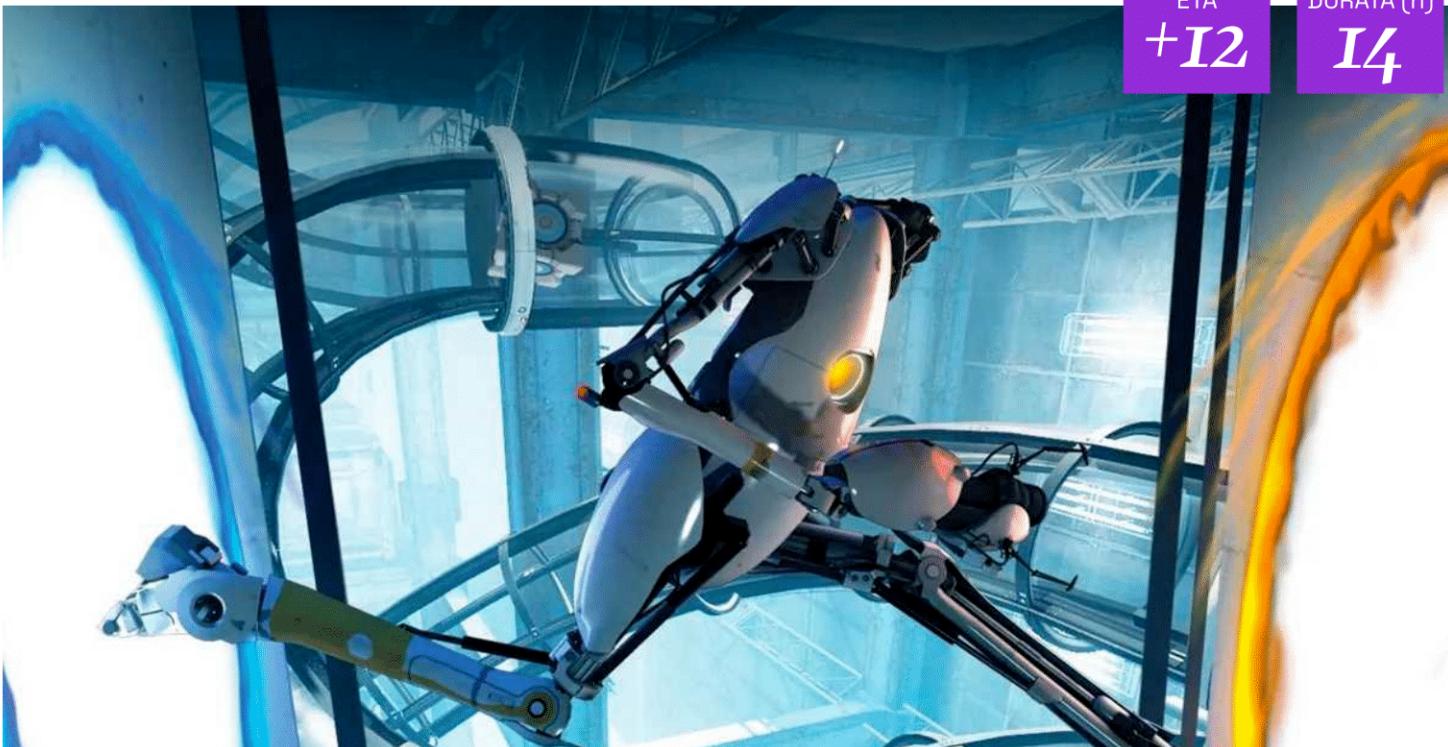


COINVOLGIMENTO SENSORIALE



ETÀ
+I2

DURATA (h)
I4



Portal 2

Videogioco

ANNO
2011

SVILUPPATORE
Valve Corporation

LUOGO
Stati Uniti

PIATTAFORME
Switch, PlayStation,
PC, Xbox

95 *
metascore basato su 66
recensioni dei **critici**

8.2 *
user score basato su 2310
valutazioni degli **utenti**
*fonte: metacritic.com

Portal 2 è un puzzle-platform in prima persona. Ha un gameplay innovativo che prevede l'uso di una pistola portale per risolvere dei puzzle. I giocatori controllano Chell mentre naviga in una serie di camere di prova supervisionate dall'arguta e sarcastica IA, GLaDOS. Portal 2 approfondisce la narrazione con ricchi worldbuilding, creando una **narrazione avvincente** che bilancia la scrittura intelligente con momenti di genuina profondità emotiva, esplorando al contempo temi di potere, controllo e identità.

#COLLABORAZIONE

#STORYTELLING

ACCESSIBILITÀ



COLLABORAZIONE



STIMOLAZIONE COGNITIVA



STORYTELLING



COINVOLGIMENTO SENSORIALE



ETÀ
+18

DURATA (h)
26



ASSASSIN'S CREED II

Assassin's Creed II

Videogioco

ANNO
2009

SVILUPPATORE
Ubisoft Montreal

LUOGO
Canada

PIATTAFORME
Xbox, PlayStation 4,
PC

90*
metascore basato su 82
recensioni dei **critici**

8.8*

user score basato su 2529
valutazioni degli **utenti**
*fonte: metacritic.com

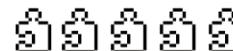
Il gameplay si basa sull'esplorazione libera di ambienti storici e sul combattimento, con una forte enfasi sul parkour e sulla furtività. Ambientato nel Rinascimento italiano, il gioco offre un mondo aperto ricco di dettagli, con città come Firenze, Venezia e Roma. Assassin's Creed II approfondisce la storia con una narrativa complessa, esplorando temi di giustizia, tradimento e la lotta per la libertà contro il controllo tirannico.

#STORYTELLING

ACCESSIBILITÀ



COLLABORAZIONE



STIMOLAZIONE COGNITIVA



STORYTELLING



COINVOLGIMENTO SENSORIALE





ETÀ
+14

DURATA (h)
18

Professor Layton

Videogioco

ANNO
2010

SVILUPPATORE
Nintendo, Level-5

LUOGO
Giappone

PIATTAFORME
Nintendo DS

86*

metascore basato su 62
recensioni dei **critici**

8.7*

user score basato su 213
valutazioni degli **utenti**

*fonte: metacritic.com

Il gioco segue il professore di archeologia Layton e il suo apprendista Luke, mentre cercano di risolvere il mistero dietro una lettera proveniente da un futuro alternativo. La trama è arricchita da **enigmi logici** che il giocatore deve risolvere per avanzare nella storia. Alcuni enigmi sono essenziali per progredire, mentre altri offrono ricompense opzionali. Come negli altri giochi della serie, la trama si intreccia con i puzzle, richiedendo al giocatore di usare logica e deduzione per risolverli.

#STORYTELLING

ACCESSIBILITÀ



COLLABORAZIONE



STIMOLAZIONE COGNITIVA



STORYTELLING



COINVOLGIMENTO SENSORIALE



ETÀ
+18

DURATA (h)
9



Until Dawn

Videogioco

ANNO
2015

SVILUPPATORE
Supermassive game

LUOGO
Regno Unito

PIATTAFORME
PlayStation

79^{*}
metascore basato su 105
recensioni dei **critici**

8.3^{*}
user score basato su 4051
valutazioni degli **utenti**
*fonte: metacritic.com

Il gameplay si basa su una combinazione di esplorazione, scelte narrative e azione, con una forte enfasi sulle decisioni del giocatore che influenzano il corso della storia. Il gioco, tramite un horror *psicologico*, racconta di un gruppo di amici che trascorrono una notte tesa e piena di suspense. Until Dawn si distingue per la sua atmosfera inquietante, i colpi di scena imprevedibili e il sistema "*Butterfly Effect*", dove ogni decisione può avere conseguenze drammatiche, esplorando temi di paura, senso di colpa e sopravvivenza.

#COLLABORAZIONE

#STORYTELLING

ACCESSIBILITÀ



COLLABORAZIONE



STIMOLAZIONE COGNITIVA



STORYTELLING



COINVOLGIMENTO SENSORIALE



ETÀ
+18DURATA (h)
16

DEAD SPACE

Dead Space

Videogioco

ANNO
2023

SVILUPPATORE
Motive Studio

LUOGO
Stati Uniti

PIATTAFORME
PlayStation 5, PC, Xbox

89*

metascore basato su 96
recensioni dei **critici**

8.4*

user score basato su 1687
valutazioni degli **utenti**
*fonte: metacritic.com

Si tratta di un survival horror in terza persona. Il gameplay combina esplorazione e combattimento con una forte enfasi sulla gestione delle risorse, mentre i giocatori affrontano creature mutate.

Il gioco crea un'atmosfera di terrore con ambientazioni claustrofobiche, un design sonoro inquietante e una narrazione che esplora temi di isolamento, follia e sopravvivenza in un contesto di fantascienza oscura. *I cinque sensi* giocano un ruolo cruciale nel coinvolgimento tenendo il giocatore costantemente in tensione.

#SENSORIALITÀ

#STORYTELLING

ACCESSIBILITÀ



COLLABORAZIONE



STIMOLAZIONE COGNITIVA



STORYTELLING



COINVOLGIMENTO SENSORIALE



ETÀ
+18

DURATA (h)
13



Until Metal Gear Solid

Videogioco

ANNO
1998

SVILUPPATORE
Konami, Microsoft

LUOGO
Tokyo

PIATTAFORME
Switch, PlayStation,
Xbox

94*
metascore basato su 20
recensioni dei **critici**

8.8*

user score basato su 2257
valutazioni degli **utenti**
*fonte: metacritic.com

Il gioco utilizza una **narrazione non lineare** attraverso flashback e conversazioni in codec, mentre sviluppa personaggi profondi con motivazioni morali complesse e profili psicologici.

La storia affronta temi seri, tra cui questioni politiche, temi personali e questioni morali riguardanti il dovere e la responsabilità personale. Il gioco ha inoltre aperto la strada alla narrazione cinematografica nei videogiochi attraverso scene d'intermezzo e inquadrature simili a quelle dei film, **narrazione ambientale** e integrazione fluida tra storia e gameplay.

#STORYTELLING

ACCESSIBILITÀ



COLLABORAZIONE



STIMOLAZIONE COGNITIVA



STORYTELLING



COINVOLGIMENTO SENSORIALE





Bloodborne

Videogioco

ANNO
2023

SVILUPPATORE
Zeekers

LUOGO
Italia

PIATTAFORME
Pc

90*
metascore basato su 1
recensioni dei **critici**

na*
user score basato su 0
valutazioni degli **utenti**
*fonte: metacritic.com

I giocatori assumono il ruolo di membri di una squadra di investigatori che si addentrano in luoghi infestati per raccogliere risorse e completare missioni, unendo elementi di *esplorazione e strategia*. Lethal Company si distingue per la sua atmosfera inquietante e il design sonoro coinvolgente, creando un'esperienza di gioco che mette alla prova la *comunicazione e la coordinazione* tra i membri del team.

#COLLABORAZIONE

#STORYTELLING

ACCESSIBILITÀ



COLLABORAZIONE



STIMOLAZIONE COGNITIVA



STORYTELLING



COINVOLGIMENTO SENSORIALE



ETÀ
+8

DURATA (min)
5



5-Minute Dungeon

Gioco da tavolo

ANNO
2018

AUTORE
Game Freak

N. GIOCATORI
2-5

RISORSE
200 carte Eroe, 55
carte Incontro, 20
carte Sfida, 3 plance
Boss a doppia faccia,
5 plance Eroe a doppia
faccia.

È un gioco frenetico in tempo reale dove 2-5 giocatori devono collaborare per sconfiggere mostri e superare ostacoli in soli 5 minuti. In questi 5 minuti se non si sconfigge il Boss finale o si finiscono le carte si perde. Non si gioca a turni ma tutti contemporaneamente.

ACCESSIBILITÀ



COLLABORAZIONE



STIMOLAZIONE COGNITIVA



STORYTELLING



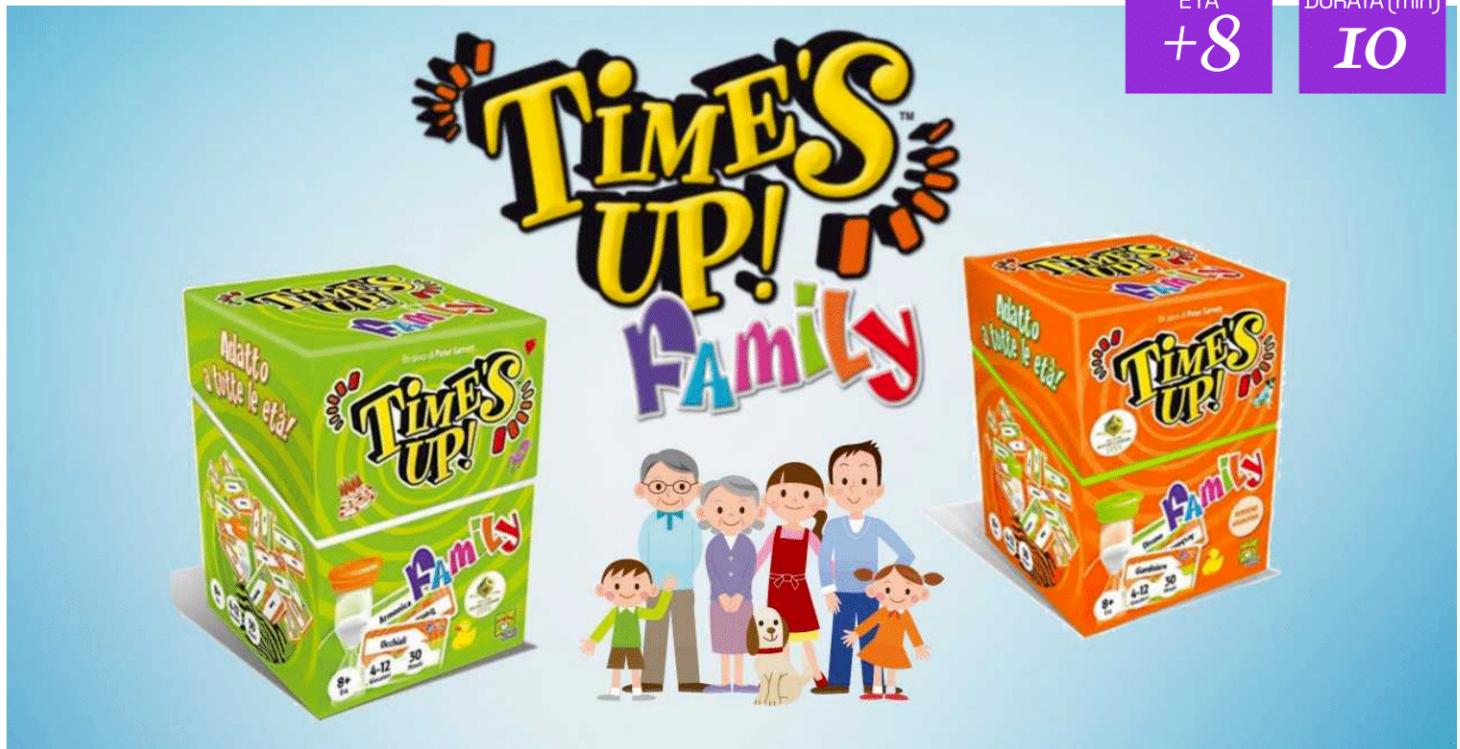
COINVOLGIMENTO SENSORIALE



#TUTTICONTROILGIOCO

ETÀ
+8

DURATA (min)
10



Time's Up! Family

Gioco da tavolo

ANNO
2018

AUTORE
Ludovic Roudy e
Bruno Sautter

N. GIOCATORI
4-12

RISORSE
220 carte con
parole/soggetti da
far indovinare,
timer/clessidra da
30 secondi,
bocchetto
segnapunti

Time's Up! Family è una versione familiare del classico Time's Up!, pensata per essere più accessibile a tutti. È un party game che mescola elementi di Taboo, Scarabeo e "Chi sono io?". I giocatori devono far indovinare personaggi famosi, animali, oggetti o professioni attraverso tre round diversi, ognuno con regole più restrittive del precedente. Questi tre round sono progressivi. Round 1: Descrizione libera (si può dire tutto tranne la parola); round 2: Una sola parola per descrivere; round 3: Solo mimo (niente parole).

#SQUADRECONTRSQUADRE

ACCESSIBILITÀ



COLLABORAZIONE



STIMOLAZIONE COGNITIVA



STORYTELLING



COINVOLGIMENTO SENSORIALE



ETÀ
+8DURATA (min)
30

Celestia

Gioco da tavolo

ANNO

-

AUTORE

Aaron Weissblum

N. GIOCATORI

2-6

RISORSE

1 modellino di
Aeronave, 6 gettoni
personaggio con le
rispettive 6 pedine, 4 a
6 facce, 9 Tessere
Città, 78 carte tesoro,
84 grandi carte

Gioco di media complessità a base strategica, ma è centrato soprattutto sull'*interazione tra i giocatori* e il bluff, che comprende cercare di ingannarli e di manipolarne le scelte, stringere alleanze di opportunità e trarre sempre e comunque il maggior vantaggio possibile dalle varie situazioni che si presentano. Per giocare è necessario costruire dei modellini.

ACCESSIBILITÀ



COLLABORAZIONE



STIMOLAZIONE COGNITIVA



STORYTELLING



COINVOLGIMENTO SENSORIALE



#TUTTICONTROTUTTI

ETÀ
+6

DURATA (min)
10



La leggenda di Wendigo

Gioco da tavolo

ANNO
-

AUTORE
Christian Lemay

N. GIOCATORI
2-6

RISORSE
64 tessere, 1
clessidra da 45
secondi

Party Game, veloce, divertente e adatto ad essere giocato da tutti e in gruppo. Si gioca in 2 squadre: Lo scopo della squadra Wendigo è rapire gli scout, lo scopo degli scout è trovare il Wendigo. Vince la squadra che riesce nel proprio compito prima del sesto giro.

La sfida tra le squadre si basa sull'attenzione e in parte sulla deduzione, visto che la meccanica prevede semplicemente che gli scout capiscano quale tessera è stata sostituita durante la fase notte.
Stimola collaborazione, attenzione e memoria.

ACCESSIBILITÀ



COLLABORAZIONE



STIMOLAZIONE COGNITIVA



STORYTELLING



COINVOLGIMENTO SENSORIALE



#SQUADRECONTRSQUADRE

ETÀ
+8DURATA (min)
30

Dixit

Gioco da tavolo

ANNO
2008

AUTORE
Jean-Louis Roubira

N. GIOCATORI
3-6

RISORSE
84 carte, 1 plancia di
gioco tridimensionale,
6 coniglietti in legno,
36 segnalini per le
votazioni

Dixit è un gioco da tavolo in cui un giocatore deve scegliere una carta dal proprio mazzo e fornire una breve frase che rappresenti l'illustrazione sulla carta. Tutti gli altri giocatori devono quindi scegliere la carta dal proprio mazzo che ritengono più simile alla frase detta. Alla fine, i giocatori cercano di indovinare quale carta sia stata giocata dal narratore iniziale. Due ruoli: il narratore e i suggeritori.

Ruoli che cambiano ad ogni turno.

Vince chi ha più punti.

Solo carte illustrate, solo una regola.

Massimo sfogo alla creatività.

ACCESSIBILITÀ



COLLABORAZIONE



STIMOLAZIONE COGNITIVA



STORYTELLING



COINVOLGIMENTO SENSORIALE



#UNOCONTROTUTTI

ETÀ
+8

DURATA (min)
20



Just one

Gioco da tavolo

ANNO
2018

AUTORE
Ludovic Roudy e
Bruno Sautter

N. GIOCATORI
3-7

RISORSE
110 carte, 7
cavalletti, 7
pennarelli
cancellabili

Just One è un *gioco da tavolo cooperativo* in cui i giocatori devono far indovinare delle parole a un compagno, il quale sceglie a caso una parola tenendo gli occhi chiusi. I giocatori devono scrivere un indizio ciascuno, cercando di non scrivere lo stesso indizio, infatti quelli uguali vengono cancellati. L'indovino vede solo gli indizi rimasti validi e ha un solo tentativo per indovinare la parola misteriosa. *Incoraggia la comunicazione non verbale tra i giocatori che collaborano tutti tra di loro.*

ACCESSIBILITÀ



COLLABORAZIONE



STIMOLAZIONE COGNITIVA



STORYTELLING



COINVOLGIMENTO SENSORIALE



#TUTTICONTROILGIOCO



ETÀ
+10

DURATA (min)
20

Bears vs. babies

Gioco da tavolo

ANNO
2017

AUTORE
Elan Lee e
Matthew Inman

N. GIOCATORI
2-5

RISORSE
107 carte (27 bebè, 60
parti del corpo, 20
carte speciali), 1
playmat

Un party game in cui i giocatori costruiscono mostri bizzarri per combattere orde di neonati. Ciò che rende particolare questo gioco è che devi gridare “provoco” per attaccare, le illustrazioni buffe e la **personalizzazione** del proprio mostro. Slogan: *“Il modo migliore per imparare a giocare è giocare”.*

ACCESSIBILITÀ



COLLABORAZIONE



STIMOLAZIONE COGNITIVA



STORYTELLING



COINVOLGIMENTO SENSORIALE



#TUTTICONTROTUTTI

#TUTTICONTROILGIOCO



Taco, Gatto, Capro, Cacio e Pizza

Gioco da tavolo

ANNO
2020

AUTORE
Ghenos Games

N. GIOCATORI
2-8

RISORSE
64 carte, 9 speciali

L'obiettivo è liberarsi delle proprie carte il più velocemente possibile. Ogni giocatore, a turno, scopre una carta e pronuncia una sequenza di parole prestabilita: Taco, Gatto, Capra, Formaggio, Pizza.

La velocità è fondamentale, l'ultimo che tocca il mazzo prende le carte in mezzo. Ciò che la rende ancora più interessante è la presenza di carte "trappola" per confondere che assomigliano a quelle speciali.

ACCESSIBILITÀ



COLLABORAZIONE



STIMOLAZIONE COGNITIVA



STORYTELLING



COINVOLGIMENTO SENSORIALE



#TUTTICONTROTUTTI



ETÀ
+7

DURATA (min)
15

Exploding kittens

Gioco da tavolo

ANNO
2015

AUTORE
Elan Lee e
Matthew Inman

N. GIOCATORI
2-5

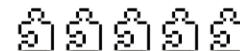
RISORSE
56 carte (4 esplosivi, 6
defuse, 36 carte
azione), 8 per giocatore

Exploding Kittens è un gioco di carte frenetico, con regole semplici e una durata breve. Il gioco si basa su un mix di **strategia** e fortuna, dove l'obiettivo è evitare di pescare una "kitten esplosiva" che fa uscire dalla partita. Esiste la possibilità di aumentare la durata del gioco con nuove carte.

ACCESSIBILITÀ



COLLABORAZIONE



STIMOLAZIONE COGNITIVA



STORYTELLING



COINVOLGIMENTO SENSORIALE



#TUTTICONTROTUTTI



ETÀ
+8

DURATA (min)
30

10 Days in Europe

Gioco da tavolo

ANNO
2021

AUTORE
Alan R. Moon e
Aaron Weissblum

N. GIOCATORI
2-4

RISORSE
52 carte Nazione, 19
carte Mezzo di
Trasporto, 1
tabellone

I giocatori organizzano un viaggio da sogno in Europa, muovendosi con ogni mezzo di trasporto. Il primo giocatore a completare un itinerario di dieci giorni vince la partita. Richiede **strategia** e **ragionamento** per creare un itinerario che funzioni, studiando il tabellone.

ACCESSIBILITÀ



COLLABORAZIONE



STIMOLAZIONE COGNITIVA



STORYTELLING



COINVOLGIMENTO SENSORIALE



#TUTTICONTROTUTTI

ETÀ
+7

DURATA (min)
15



Vu Dù

Gioco da tavolo

ANNO
2015

AUTORE
Red glove

N. GIOCATORI
3-6

RISORSE
Un playmat, una bambolina, 5 dadi, 60 carte (36 carte maledizione, 10 carte maledizione permanenti, 13 carte artefatto, 1 carta bersaglio)

Vudù è un gioco da tavolo divertente in cui i giocatori, nei panni di stregoni, lanciano maledizioni bizzarre agli avversari. Questi devono compiere diverse azioni, come parlare in modo strano o fare gesti buffi, finché la maledizione è attiva.

Un elemento caratterizzante è *la bambola* che viene presa ad ogni turno da una persona differente e serve per aprire e chiudere il turno; inoltre ci sono varie *dinamiche* di sfide durante la partita ex. stai con la testa sul tavolo per il resto della partita.

ACCESSIBILITÀ



COLLABORAZIONE



STIMOLAZIONE COGNITIVA



STORYTELLING



COINVOLGIMENTO SENSORIALE



#TUTTICONTROTUTTI

ETÀ
+8DURATA (min)
20

The Mind

Gioco da tavolo

ANNO
2018

AUTORE
Da Vinci Games

N. GIOCATORI
2-4

RISORSE
100 carte, 12 carte
livello, 5 carte vita, 3
carte stelle ninja

The Mind è un gioco di carte cooperativo in cui i giocatori cercano di posare carte numerate in ordine crescente senza parlare o comunicare. La sfida sta nel sincronizzare le proprie giocate “leggendo” il tempo e l’intuizione degli altri, sviluppando una connessione quasi telepatica tra i partecipanti. È basato sulla **comunicazione non verbale** e non prevede dei turni, quindi è richiesta un’**attenzione** al gioco costante e **fiducia** nei propri compagni di squadra.

ACCESSIBILITÀ



COLLABORAZIONE



STIMOLAZIONE COGNITIVA



STORYTELLING



COINVOLGIMENTO SENSORIALE



#TUTTICONTROILGIOCO



Lupus in Tabula

Gioco da tavolo

ANNO
2001

AUTORE
Domenico di Giorgio

N. GIOCATORI
8-24

RISORSE
24 carte
personaggio, 1 carta
riassuntiva, 1 carta
vecchio saggio, 1
carta 2benvenuto
"nell'aldilà"(non c'è
scritto nel'aldilà), 22
carte fantasma, 2
carte indizio, 24
gettoni voto

Lupus in Tabula è un gioco di ruolo da tavolo in cui i giocatori interpretano abitanti di un villaggio infestato dai lupi mannari. Ogni notte tutti gli abitanti **chiudono gli occhi**, i lupi eliminano un abitante, e di giorno il villaggio cerca di smascherarli. Tra accuse, strategie e bluff, vince chi sopravvive. È un gioco in cui è fondamentale pensare in modo **strategico**.

#SQUADRECONTRO SQUADRE

#TUTTICONTROTUTTI

ACCESSIBILITÀ



COLLABORAZIONE



STIMOLAZIONE COGNITIVA



STORYTELLING



COINVOLGIMENTO SENSORIALE





ETÀ
+7

DURATA (min)
90

Fiabe di Stoffa

Gioco da tavolo

ANNO
2018

AUTORE
Playd Hat Games

N. GIOCATORI
2-4

RISORSE
1 libro delle storie,
40 carte scoperta, 1
placia laterale, 6
stoffini, 17 mostri,
35 dadi, 1 sacchetto
per i dadi, 15 Bottoni,
149 carte, 32
Segnalini
Imbottitura, 28
segnalini

Fiabe di Stoffa è un gioco di avventura **collaborativo** in cui i giocatori assumono il ruolo di pupazzi, con il compito di proteggere la propria padroncina dai mostri che si annidano sotto il suo letto. Il libro delle storie permette di poter **cambiare storia** ogni volta che si gioca. Un altro aspetto interessante del gioco è la presenza di bottoni come merce di scambio.

ACCESSIBILITÀ



COLLABORAZIONE



STIMOLAZIONE COGNITIVA



STORYTELLING



COINVOLGIMENTO SENSORIALE



#TUTTICONTROILGIOCO



La montagna incantata

Gioco da tavolo

ANNO
2022

AUTORE
Cranio Creations

N. GIOCATORI
1-4

RISORSE
1 Tabellone, 4
supporti, 6
apprendisti, 4
streghe, 5 biglie, 1
plancia

La Montagna Incantata è un gioco da tavolo **cooperativo** in cui i giocatori aiutano un gruppo di apprendisti maghi a raggiungere la vetta della montagna prima della strega malvagia. Grazie a una sfera magica, i giocatori superano ostacoli e avanzano insieme, favorendo il **gioco di squadra** e la **strategia**.

La plancia di gioco ha la particolarità di essere tridimensionale e obliqua.

ACCESSIBILITÀ



COLLABORAZIONE



STIMOLAZIONE COGNITIVA



STORYTELLING



COINVOLGIMENTO SENSORIALE



#SQUADRECONTROSTREGE

#TUTTICONTROILGIOCO



ETÀ
+8

DURATA (min)
30

Pictionary

Gioco da tavolo

ANNO
1985

AUTORE
Mattel

N. GIOCATORI
2 squadre

RISORSE
120 carte per adulti,
80 per bambini, fogli,
due colori, un
playmat

Pictionary è un gioco da tavolo in cui i giocatori disegnano immagini per far indovinare alla propria squadra una parola o una frase. Senza poter parlare o usare lettere, chi disegna deve comunicare in modo creativo entro un tempo limitato, mentre la squadra cerca di indovinare il più velocemente possibile. Il gioco si basa esclusivamente sulla **creatività** e il **pensiero laterale** dei giocatori.

ACCESSIBILITÀ



COLLABORAZIONE



STIMOLAZIONE COGNITIVA



STORYTELLING



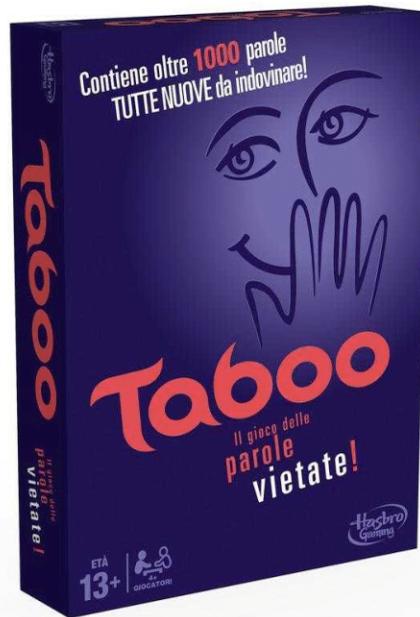
COINVOLGIMENTO SENSORIALE



#SQUADRECONTRSQUADRE

ETÀ
+II

DURATA (min)
45



Taboo

Gioco da tavolo

ANNO
1989

AUTORE
Hasbro

N. GIOCATORI
4+

RISORSE
212 carte(848 parole da indovinare),
clessidra, fogli,
buzzer, dado

Taboo è un gioco da tavolo in cui i giocatori devono far indovinare alla propria squadra una parola senza usare una serie di termini "tabù" strettamente correlati. Chi descrive deve essere creativo e rapido, mentre la squadra cerca di indovinare entro un tempo limitato.

ACCESSIBILITÀ



COLLABORAZIONE



STIMOLAZIONE COGNITIVA



STORYTELLING



COINVOLGIMENTO SENSORIALE



#SQUADRECONTRSQUADRE

5.2

Questionario

Per comprendere al meglio la potenziale utenza del progetto e identificare i suoi bisogni, interessi e passioni, è stato elaborato un questionario rivolto a bambini di età compresa tra i 6 e i 12 anni.

Le domande sono suddivise in diverse categorie: quelle relative ai **dati anagrafici** dei bambini (età e genere), quelle volte a esplorare i loro **gusti e preferenze** (materia preferita, animale, personaggio di fantasia, ecc.), quelle mirate a indagare le **modalità di gioco** e i **tipi di storie** che prediligono, e infine quelle destinate ad approfondire il loro **rapporto con la tecnologia**.

Il questionario comprende un totale di 25 domande, prevalentemente a risposta chiusa, formulate con un tono diretto e chiaro per garantirne la massima comprensibilità. È stato somministrato ai bambini attraverso i loro genitori, raggiunti mediante

gruppi classe, pubblicazioni sui social e contatti personali.

Di seguito sono riportate le domande proposte ai bambini.

Domanda 1 **Quanti anni hai?**

- ▷ 6
- ▷ 7
- ▷ 8
- ▷ 9
- ▷ 10
- ▷ 11
- ▷ 12
- ▷ più di 12

Domanda 2

Sei:

- ▷ maschio
- ▷ femmina

Domanda 3

Qual è la tua materia preferita?
(Risposta a completamento)

Domanda 4

Quando torni da scuola e non hai compiti o sport da fare, cosa ti piace fare?

(Risposta a completamento)

Domanda 5

Qual è il tuo personaggio preferito (di film, cartoni, libri, videogiochi ecc)?

(Risposta a completamento)

Domanda 6

Qual è il tuo animale preferito?

(Risposta a completamento)

Domanda 7

Ti piacciono di più le storie di:

- ▷ avventura
- ▷ magia
- ▷ spazio
- ▷ animali
- ▷ altro...

Domanda 8

Se potessi scegliere un potere quale sceglieresti?

- ▷ leggere nel pensiero
- ▷ invisibilità
- ▷ forza sovrumana
- ▷ parlare agli animali
- ▷ cambiare il passato
- ▷ cambiare il tuo aspetto a comando
- ▷ altro...

Domanda 9

Ti piacciono i giochi di carte? Se sì, quali?

(Risposta a completamento)

Domanda 10

Preferisci giocare...

- ▷ con gli amici
- ▷ con la famiglia
- ▷ da solo

Domanda 11

Ti piace imparare regole nuove nei giochi, o preferisci giochi che si capiscono subito?

- ▷ mi piace imparare regole nuove
- ▷ preferisco giochi che si capiscono subito

Domanda 12

Preferisci:

- ▷ giochi brevi (10 minuti)
- ▷ giochi più lunghi (30 minuti)

Domanda 13

Trovi divertente quando un gioco ha delle sorprese o delle sfide difficili?

- ▷ sì
- ▷ no

Domanda 14

Quanto ti piace l'idea di scambiare carte o oggetti con altri giocatori?

- ▷ 1
- ▷ 2
- ▷ 3
- ▷ 4
- ▷ 5

Domanda 15

Cosa trovi più divertente tra:

- ▷ un gioco in cui c'è un solo vincitore tra tutti
- ▷ un gioco in cui vince una squadra e l'altra perde
- ▷ un gioco in cui si vince tutti insieme

Domanda 16

C'è qualcosa che ti piace collezionare o di cui sai molte cose?

(Risposta a completamento)

Domanda 17

Quale delle seguenti categorie ti piacerebbe di più conoscere?

- ▷ ninja
- ▷ fate, elfi e folletti
- ▷ sirene e pirati
- ▷ creature mitologiche
- ▷ vampiri, fantasmi e lupi mannari
- ▷ supereroi
- ▷ re, regine, principi e principesse

Domanda 18

Sei entrato in un giardino incantato. Qual è la prima cosa che sei curioso di esaminare?

- ▷ l'albero dalle foglie argentate che produce mele d'oro



- ▷ i funghi velenosi, rossi e carnosì, che sembra stiano parlando l'uno con l'altro



- ▷ la piscina spumeggiante, in fondo alla quale qualcosa di luminoso ruota in un mulinello



- ▷ la statua di un vecchio mago con occhi stranamente scintillanti



Domanda 19**Quale di queste strade ti attira di più?**

- ▷ La strada ampia, assolata e coperta di erba



- ▷ Il vicolo stretto, cupo e illuminato con lanterne



- ▷ Il sentiero tortuoso e coperto di foglie che si snoda attraverso i boschi



- ▷ La strada acciottolata fiancheggiata da una fila di antichi edifici

**Domanda 20****Quale di questi incubi ti spaventa di più?**

- ▷ trovarsi sulla cima di qualcosa di molto alto e rendersi improvvisamente conto che non ci sono appigli per le mani,
- ▷ appoggi per i piedi o barriere che possano frenare una tua caduta essere rinchiuso in una stanza buia senza finestre
- ▷ svegliarti per scoprire che né i tuoi amici né la tua famiglia hanno idea di chi tu sia
- ▷ essere costretto a parlare con una voce strana che gli altri riescono a capire a fatica, e sentirti deriso da tutti

Domanda 21**Cosa preferiresti essere?**

- ▷ invidiato
- ▷ imitato
- ▷ uno di cui ci si può fidare
- ▷ apprezzato
- ▷ temuto

Domanda 22**Ti è permesso usare cellulare o tablet?**

- ▷ sì
- ▷ no

Domanda 24

Se sì, per quanto tempo lo utilizzi al giorno?

- ▷ 0-1 ora
- ▷ 1-2 ore
- ▷ 2-3 ore
- ▷ più di 3 ore

Domanda 25

In che momento è più probabile che ti ritrovi a giocare con i tuoi amici o coetanei? (puoi selezionare più di una risposta)

- ▷ a scuola
- ▷ a casa mia o di amici
- ▷ al parco
- ▷ durante i pranzi o le cene in cui mi annoio
- ▷ altro...

Domanda 26

Preferisci giocare

- ▷ al cellulare/tablet
- ▷ console (Switch, Playstation...)
- ▷ giochi da tavolo o carte
- ▷ giochi all'aperto o d'immaginazione (nascondino, facciamo finta che...)

Il campione analizzato è composto da 69 bambini, con una prevalenza di partecipanti di età compresa tra i 7 e gli 8 anni (24 bambini) e gli 11 e i 12 anni (23 bambini). Dal punto di vista del genere, la maggioranza è femminile, con 44 bambine rispetto ai 25 bambini.

Alla domanda "Cosa ti piace fare dopo la scuola?", più del 40% dei bambini di età compresa tra i 6 e gli 8 anni ha risposto "giocare". Invece, i bambini di età compresa tra i 9 e i 12 anni hanno fornito risposte più diversificate, facendo emergere interessi come il disegno, l'ascolto di musica e la lettura.

Altri dati rilevanti per il progetto includono:

- ▷ Il 39,1% dei partecipanti ha dichiarato di preferire storie di avventura, mentre il 21,7% predilige storie di magia.
- ▷ Il 76,8% preferisce giocare con gli amici piuttosto che da soli o con la famiglia.
- ▷ Il 76,8% predilige giochi lunghi rispetto a giochi brevi.
- ▷ Il 63,8% dichiara di apprezzare l'apprendimento di nuove regole.

Le preferenze espresse dai bambini

per le storie di avventura e magia hanno influenzato direttamente lo sviluppo della narrativa del progetto, integrando elementi fantastici che favorissero l'immaginazione e il coinvolgimento emotivo. Allo stesso modo, il forte interesse per i giochi collaborativi ha portato all'implementazione di meccaniche di gioco che richiedono la cooperazione tra i partecipanti, promuovendo il senso di squadra e l'importanza di raggiungere obiettivi comuni.

Un risultato inaspettato è emerso dal quesito "Quanto ti piace l'idea di scambiare carte o oggetti con altri giocatori?". Nonostante si attendessero risposte prevalentemente positive, l'indice medio di gradimento su una scala da 1 a 5 è risultato essere 3,28, con i voti più frequenti concentrati agli estremi (1 e 5).

Tutti i dati raccolti sono stati presi in considerazione per definire le linee guida progettuali e hanno influenzato il progetto finale. Tuttavia, alcuni punti, nonostante le risposte polarizzanti, non hanno avuto un impatto diretto sullo sviluppo del progetto. Un esempio significativo è la suddivisione delle preferenze

riguardo al tipo di vittoria nei giochi: circa il 50% dei bambini preferisce giochi in cui ci sono due squadre, di cui solo una vince, mentre il restante 50% si divide equamente tra chi preferisce giochi con un solo vincitore e chi predilige giochi in cui tutti vincono.

Come si vedrà in seguito, la scelta progettuale si è orientata verso quest'ultima modalità di vittoria, ritenendo fondamentale promuovere la collaborazione tra i bambini, spingendoli a lavorare insieme per raggiungere un obiettivo comune (una scelta confermata anche dall'intervista descritta nel paragrafo 5.3).

È importante considerare alcune **limitazioni del campione analizzato**. Ad esempio, la distribuzione non omogenea delle età e la prevalenza di partecipanti femminili potrebbero aver influenzato i risultati. Inoltre, la somministrazione del questionario tramite i genitori potrebbe aver introdotto un **bias**, poiché alcune risposte potrebbero essere state condizionate dalla presenza di un adulto.

39,1%
avventura

21,7%
magia

18,8%
animali

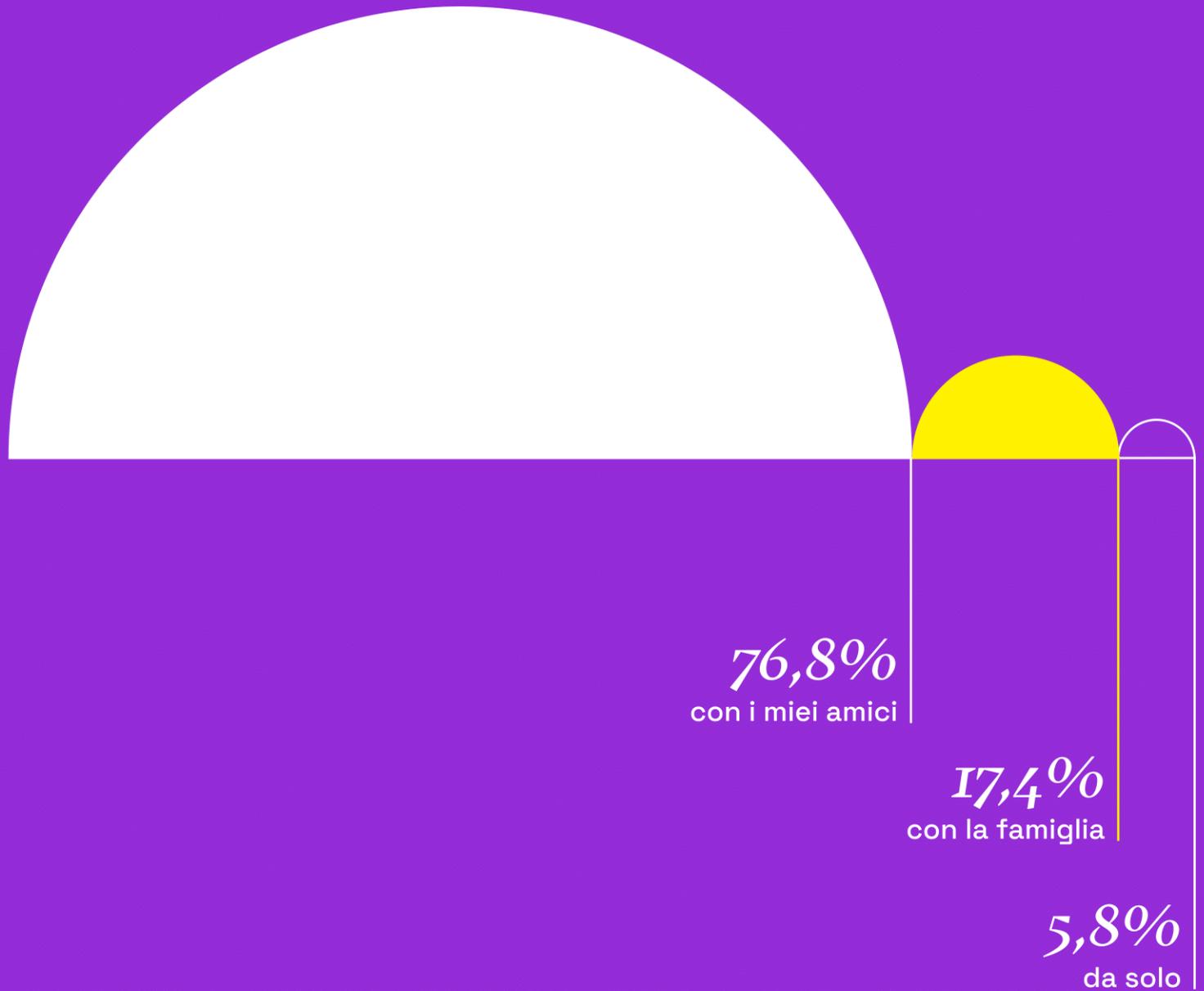
5,8%
spazio

5,7%
horror

9%
altro

Ti
piacciono
di più le
storie di...?

Preferisci *giocare*...?

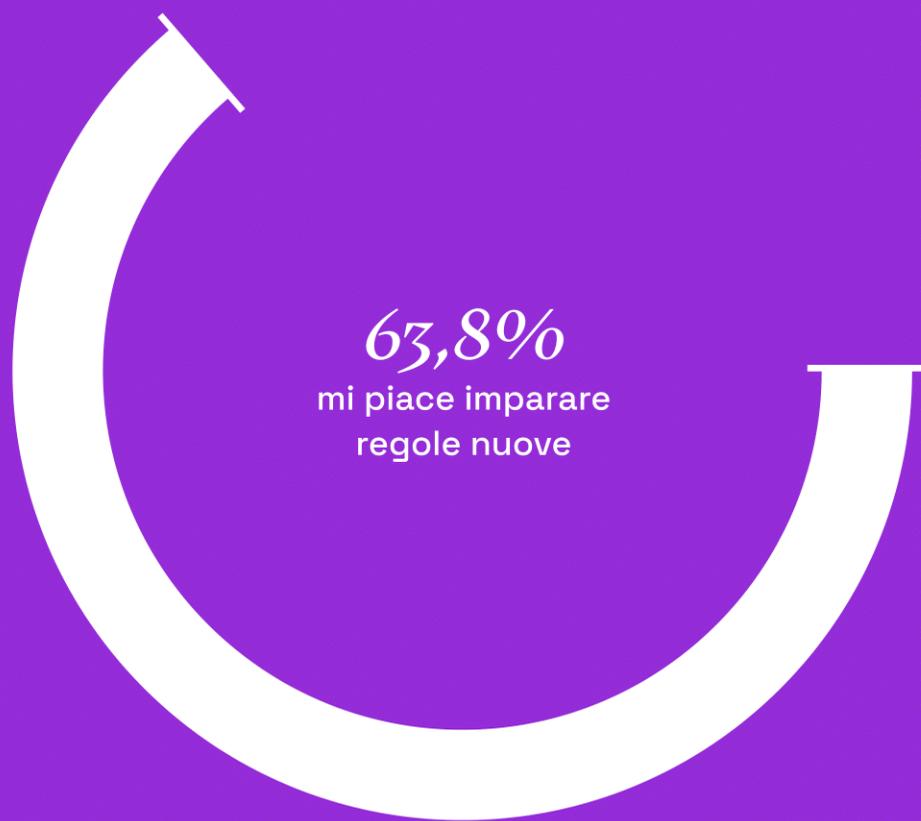


Preferisci *giochi*...?

76,8%
giochi lunghi

23,2%
giochi brevi

Ti piace
imparare regole
nuove nei giochi?



5.3

Intervista

A cavallo tra la fase di ricerca e quella di progettazione, si è ritenuto utile ottenere una conferma pratica sugli effetti della tecnologia e dei giochi digitali e di società sui bambini, e sul modo in cui questi influenzano la loro immaginazione e capacità di collaborare.

A tal fine, è stata condotta una

breve intervista con Maria Magliulo, docente di una classe elementare della Scuola “Ciari” Istituto Comprensivo Cirié 1 di Cirié (TO).

Di seguito vengono riportati alcuni estratti della conversazione, che si è rivelata di fondamentale importanza per lo sviluppo delle fasi successive del progetto.

Domanda: In che misura ritieni che l'uso eccessivo dei dispositivi elettronici sia un problema tra i tuoi studenti?

Risposta: A scuola è proibito usare i cellulari, ma so che, se potessero, lo porterebbero.

Quando abbiamo annunciato la gita, la prima cosa che hanno chiesto è stata: **“Possiamo portare il telefono?”**.

Perché, sul telefono, loro giocano. Secondo me, è dannosissimo a questa età: non è assolutamente consigliabile usare videogiochi, tablet o telefoni. Certo, dipende: video su YouTube, per esempio, o giochi educativi possono essere utilizzati, ma con moderazione, poco durante la giornata. Credo che sia deleterio; non sviluppano la socializzazione, la creatività, per esempio. Noi vediamo la differenza a scuola: siccome non li possono usare, allora iniziano a inventare e a usare la creatività.

D: Hai notato un calo nel rendimento scolastico degli studenti negli anni, visti i tuoi anni di esperienza?

R: Assolutamente sì. Negli anni, il livello si è abbassato tantissimo, soprattutto per quanto riguarda **l'attenzione e la concentrazione**. Per questo motivo abbiamo fatto entrare la tecnologia nella scuola: siccome loro sono figli della tecnologia, sappiamo che fa più presa su di loro fargli vedere qualcosa alla LIM piuttosto che raccontarglielo io. Anche perché, se lo vedono, se lo ricordano meglio rispetto a quando lo ascoltano soltanto. Sicuramente vedo la differenza rispetto alla quinta elementare dello scorso ciclo, quindi **negli ultimi cinque anni: hanno una soglia dell'attenzione molto più bassa**.

D: E invece hai notato un cambiamento nel modo in cui interagiscono tra di loro?

R: In realtà, poco. A scuola sono tutti amici e, quando non hanno i telefoni (perché sono proibiti), si inventano modi per stare insieme. **Basta togliere la tecnologia e si riaccende la fantasia**. Però sono sicura che, se avessero dei tablet in classe, starebbero tutto il giorno lì.



D: Hai notato se ci sono difficoltà da parte dei bambini a partecipare ad attività che richiedono collaborazione e immaginazione?

R: Poco. Quello che vedo a scuola sono bambini che, non avendo dispositivi a disposizione, sono quasi “costretti” a giocare insieme. I bambini, in fondo, sono fatti così. Non noto grandi differenze sotto questo punto di vista. Sicuramente ho notato una minore concentrazione e attenzione rispetto a una volta. Però bastano quelle otto ore a scuola, senza tecnologia, per **riaccendere in loro l’immaginazione.**

Ho notato, però, che quando tornano a casa giocano ai computer e si chiamano tra di loro (probabilmente usando piattaforme come Discord, ndr). E lì iniziano a insultarsi e a prendersi in giro, cose che a scuola, fra gli stessi bambini, non succedono.

D: Secondo te sarebbe utile un gioco che faccia passare dal cellulare a un gioco da tavolo o di società?

R: Sì, assolutamente sì. I bambini si entusiasmano con giochi del genere. Per esempio, noi abbiamo usato gli escape room: erano in tre a usare lo stesso tablet e dovevano ragionare su quali passi fare per andare avanti tramite indovinelli. Era bello perché

collaboravano e attingevano alle loro conoscenze. Un gioco di questo tipo è interessante perché stimola la collaborazione e, allo stesso tempo, aiuta a fissare le conoscenze apprese: devi collegare le informazioni per arrivare alla soluzione. Ho notato anche un’altra cosa: durante questa attività facevano di tutto per coinvolgere i loro compagni con handicap, perché erano in squadra.

Tuttavia, questo tipo di attività deve essere fatto con gruppi di non più di tre persone, massimo quattro, perché la loro capacità di collaborazione è più limitata rispetto a quella degli adulti. Se sono in tre, al massimo quattro, i bambini riescono a organizzarsi meglio.

5.4

Personas

Le personas sono degli archetipi volti a rappresentare le caratteristiche fondamentali che definiscono un determinato gruppo di utenti.

Infatti, questo strumento si è rivelato essenziale per analizzare in profondità le esigenze e i comportamenti della potenziale utenza del prodotto.

Basandosi sui dati emersi dal questionario (vedi paragrafo 5.3), è stato possibile identificare aspetti come abitudini, passioni, personalità, paure e frustrazioni e sono state sviluppate tre Personas distinte, ognuna con caratteristiche peculiari che rappresentano segmenti differenti del pubblico potenziale. Questa diversificazione ha permesso di ampliare il campo di applicazione del prodotto, tenendo conto non solo dei bambini, ma anche di un pubblico più adulto, attratto da elementi come lo storytelling, la passione per i giochi da tavolo e il desiderio di vivere

esperienze che favoriscano la collaborazione con amici o familiari.

Di seguito, saranno presentate nel dettaglio le schede relative a ciascuna personas.

*Approccio metodologico:
ricerca, analisi e
sviluppo del concept*

Tommaso

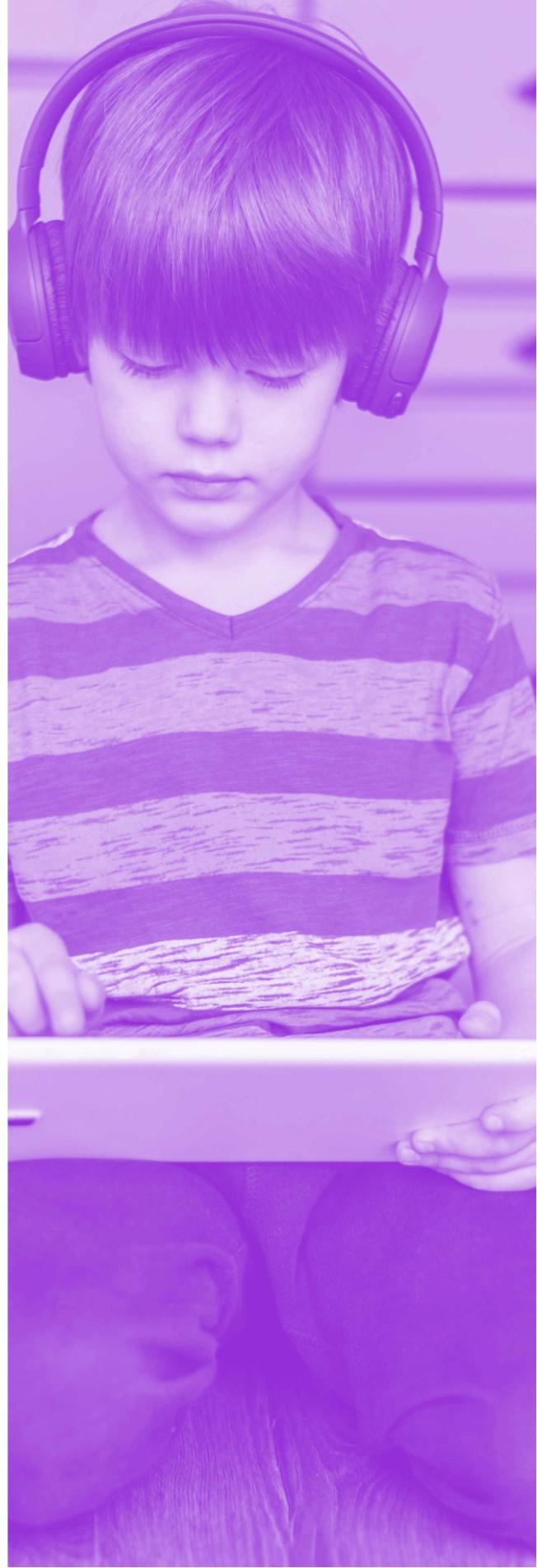
Soprannominato Tommy

NOME
Tommaso

ETÀ
7 anni

LUOGO
Trento

GIORNATA TIPO
Tommaso è sorpreso e felice di vedere sua sorella Laura venire a prenderlo a scuola invece della nonna, perché significa che potranno pranzare con qualcosa di speciale, come McDonald's. In macchina, ascoltano la sua playlist preferita mentre racconta la giornata a scuola, tralasciando il brutto voto al dettato per non farlo sapere alla madre. Dopo aver mangiato i suoi adorati nuggets, tornano a casa, e Laura gli raccomanda di fare i compiti, ma lui ne approfitta per guardare video su YouTube sui Pokémon. Il tempo vola, e quando si accorge che è già sera, finge di essere impegnato sui compiti. A cena, pensa ancora alle sue squadre Pokémon, ma dopo viene scoperto dalla madre e deve finire i compiti che aveva rimandato.



PROFILO GIOCATORE

introverso estroverso



curioso indifferente



intraprendente pigro



collaborativo non collaborativo



competitivo non competitivo



TEMPO DI UTILIZZO DEL CELLULARE*

7 ore al giorno

RISPOSTE CHE DAREBBE AL QUESTIONARIO

- ▷ **Hobby:** giocare alla giungla, disegnare
- ▷ **Collezione:** cocodrilli giocattolo, carte pokemon che gli ha regalato suo cugino più grande
- ▷ **Gioco preferito:** Pokémon, Uno
- ▷ **Musica:** Måneskin e gruppi k-pop che gli fa ascoltare sua sorella
- ▷ **Animale preferito:** Coccodrillo
- ▷ **Personaggio preferito:** Taz e Stitch
- ▷ **Tipo di storia preferita:** Storie di animali e avventura
- ▷ **Se potesse avere un superpotere:** parlare agli animali e sparare raggi laser
- ▷ **Preferisce giocare:** da solo e con la famiglia
- ▷ **Momento in cui è più probabile che si ritrovi a giocare con i suoi amici o coetanei:** a scuola e al parco

PAURE, ANSIE, FUSTRAZIONI

Se glielo chiedi **direbbe di non avere paura di nulla**. In realtà soffre di vertigini. Ultimamente, con l'aumentare dei compiti in seconda elementare, inizia ad avere paura dei brutti voti, perché non vuole deludere i suoi genitori, dato che sa che le sue sorelle maggiori sono molto brave a scuola.

*e di qualsiasi altro dispositivo digitale, in media.

Approccio metodologico:
ricerca, analisi e
sviluppo del concept

Nina

Soprannominata Ninnarella

NOME

Nina

ETÀ

12 anni

LUOGO

Pisa

GIORNATA TIPO

Nina rientra a casa dopo la scuola e viene accolta dai suoi due gatti, Mirtillo e Moka. Dopo averli coccolati, si rifugia in camera sua, dove controlla il telefono di nascosto prima di rilassarsi giocando a Animal Crossing sul suo Nintendo DS. Più tardi, sua madre la invita a uscire per fare shopping con la sorella, cosa che la entusiasma, soprattutto per la possibilità di comprare nuovi articoli di cartoleria. Durante il giro, racconta alla sorella di una storia che vorrebbe scrivere su una fata e un lupo mannaro. Tornata a casa, si dedica alla sua collezione di vecchie schede telefoniche, sognando di ampliarla. Prima di dormire, si accoccola con il suo gatto e pensa con gioia alla giornata trascorsa e al compleanno dell'amica Sofia, mentre continua a desiderare il petauro dello zucchero che i suoi genitori non vogliono prenderle.



PROFILO GIOCATORE



TEMPO DI UTILIZZO DEL CELLULARE*

4 ore al giorno

4 ore al giorno			

*e di qualsiasi altro dispositivo digitale, in media.

RISPOSTE CHE DAREBBE AL QUESTIONARIO

- ▷ **Hobby:** fare shopping con sua mamma e sua sorella, giocare a The Sims 4
- ▷ **Collezione:** vecchie schede telefoniche ereditate della mamma, oggetti di cartoleria (evidenziatori, penne colorate, quaderni divertenti)
- ▷ **Gioco preferito:** Uno
- ▷ **Musica:** Pop e trend di tiktok. Il suo artista preferito è Ariana Grande. Le piace molto anche ascoltare le canzoni dei suoi cartoni animati preferiti come Frozen.
- ▷ **Animale preferito:** gatto e petauro dello zucchero
- ▷ **Personaggio preferito:** Olaf
- ▷ **Tipo di storia preferita:** Storie di avventura e magia
- ▷ **Se potesse avere un superpotere:** invisibilità
- ▷ **Preferisce giocare:** con gli amici
- ▷ **Momento in cui è più probabile che si ritrovi a giocare con i suoi amici o coetanei:** dopo la scuola.

PAURE, ANSIE, FUSTRAZIONI

Ha paura di essere **esclusa** dalle sue amiche, perché l'ultima volta hanno dimenticato di avvisarla di un incontro a casa della sua amica Maria e prova frustrazione quando gli adulti non la prendono sul serio, facendola sentire **poco ascoltata**.

Approccio metodologico:
ricerca, analisi e
sviluppo del concept

Andrea

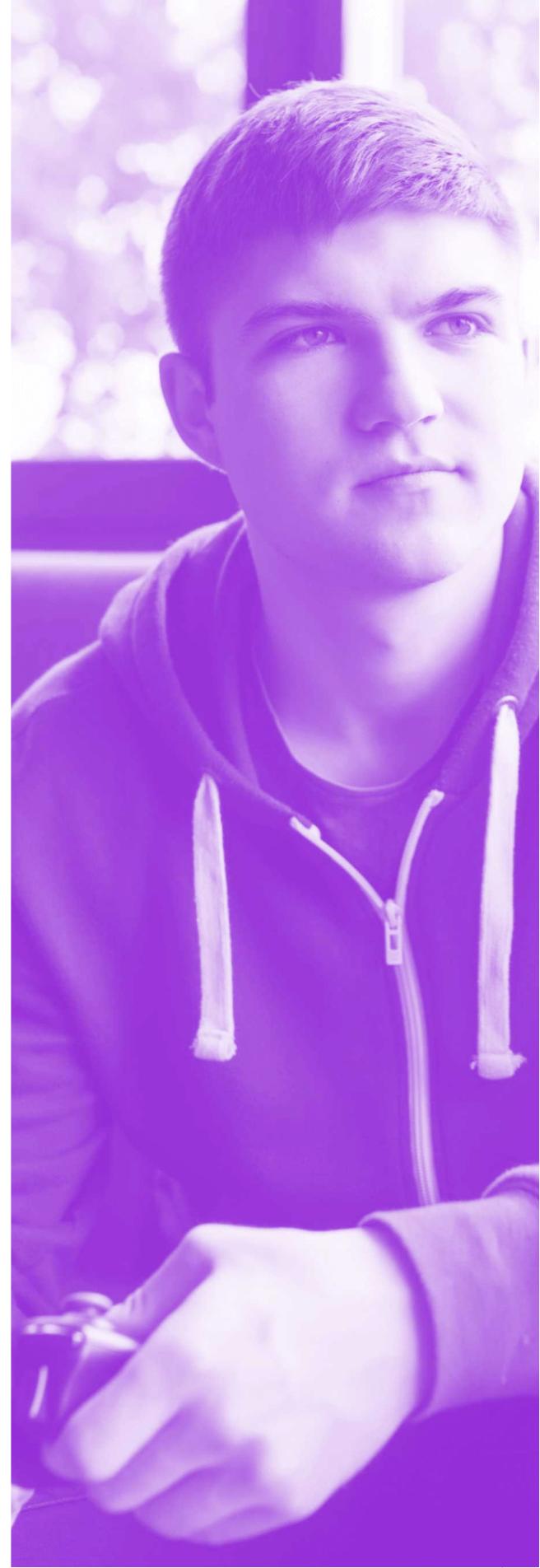
Soprannominato Zapping

NOME
Andrea

ETÀ
26

LUOGO
Recanati

GIORNATA TIPO
Andrea torna a casa dall'università dopo una mattinata intensa tra studio, caffè e biliardino. Durante il viaggio in tram, si sente frustrato e malinconico, preoccupandosi per la laurea e il futuro lavorativo. A casa lo accoglie il suo affettuoso gatto Ryuk, e dopo qualche coccola si dedica al pranzo. Scorrendo le notifiche, scopre che i suoi amici hanno già organizzato la solita serata di Dungeons & Dragons. Nel pomeriggio alterna lo studio a una partita sulla sua Switch, il suo rifugio dallo stress universitario. Alle 19 corre in palestra, dove è conosciuto per la sua simpatia e disponibilità. La serata si anima con amici, pizza, birra e giochi, tra risate e piccoli battibecchi. Nonostante il caos, Andrea trova in quei momenti il suo angolo di serenità.



PROFILO GIOCATORE

introverso estroverso



curioso indifferente



intraprendente pigro



collaborativo non collaborativo



competitivo non competitivo



TEMPO DI UTILIZZO DEL CELLULARE*

9 ore al giorno

RISPOSTE CHE DAREBBE AL QUESTIONARIO

- ▷ **Hobby:** suonare la chitarra e il basso e giocare ai videogiochi e dei giochi di ruolo e di avventura
- ▷ **Collezione:** manga, carte da gioco vintage, soprattutto edizioni speciali o rare dei Pokemon
- ▷ **Gioco preferito:** It takes two, Vudù
- ▷ **Musica:** Dall'indie al rock, dal pop al rap. Fra i suoi artisti preferiti ci sono i Coldplay e i Red Hot Chili Peppers.
- ▷ **Animale preferito:** giaguaro
- ▷ **Personaggio preferito:** Ryuk
- ▷ **Tipo di storia preferita:** Storie di avventura
- ▷ **Se potesse avere un superpotere:** teletrasporto
- ▷ **Preferisce giocare:** con gli amici
- ▷ **Momento in cui è più probabile che si ritrovi a giocare con i suoi amici o coetanei:** la sera, dopo cena.

PAURE, ANSIE, FUSTRAZIONI

Ha paura di essere **esclusa** dalle sue amiche, perché l'ultima volta hanno dimenticato di avvisarla di un incontro a casa della sua amica Maria e prova frustrazione quando gli adulti non la prendono sul serio, facendola sentire **poco ascoltata**.

*e di qualsiasi altro dispositivo digitale, in media.

*Approccio metodologico:
ricerca, analisi e
sviluppo del concept*

5.5

Linee guida

Le linee guida proposte rappresentano la base progettuale per la creazione di un'esperienza di gioco innovativa e coinvolgente, pensata per favorire lo sviluppo cognitivo ed emotivo di bambini e preadolescenti. L'obiettivo è quello di realizzare un gioco che combini elementi digitali e fisici, offrendo una transizione tra il mondo tecnologico e quello reale in modo naturale e stimolante.

Le seguenti linee guida sono state pensate per offrire un'esperienza completa, che unisce apprendimento, divertimento e interazione sociale, sostenendo un utilizzo consapevole e responsabile del tempo di gioco.

01

Regole *strategiche e semplici*

Questa linea guida è stata sviluppata con l'obiettivo di fornire regole strategiche e semplici, *combinando divertimento, apprendimento e coinvolgimento.*

Le regole devono essere intuitive e facili da seguire, con particolare attenzione alla chiarezza e alla progressione del gioco. In questo modo, i bambini possono divertirsi e imparare senza sentirsi sopraffatti dalla complessità.

Approccio metodologico:
ricerca, analisi e
sviluppo del concept

02

Promuovere l'abilità di *problem solving*

Il gioco può essere un potente strumento educativo che può stimolare la creatività, il pensiero critico e soprattutto le capacità di problem solving nei bambini.

Questa linea guida mira a fornire indicazioni per sviluppare un gioco che integri l'apprendimento del problem solving **in modo naturale e coinvolgente**.

L'obiettivo è incoraggiare i bambini ad analizzare le situazioni, pianificare strategie e collaborare con altri per raggiungere obiettivi comuni.

L'età individuata per progetto rappresenta una fase cruciale dello sviluppo sociale ed emotivo dei bambini. È in questo periodo che iniziano a comprendere l'importanza del lavoro di squadra, della condivisione e aiutarsi reciprocamente per raggiungere obiettivi comuni. Questi principi non sono solo **fondamentali per la loro crescita personale**, ma anche per prepararli a **interagire positivamente in più contesti**. La collaborazione deve diventare uno strumento per sviluppare **empatia e capacità comunicative**, rendendo il gioco un'occasione educativa. L'obiettivo è che i partecipanti, fino a un massimo di

quattro, come emerso dall'intervista nel paragrafo 5.3, collaborino tra loro per affrontare i possibili ostacoli che incontrano durante il loro percorso, si vince o si perde tutti insieme. Questa dinamica di gioco non solo rafforza l'importanza del lavoro di squadra, ma crea un ambiente in cui ogni giocatore contribuisce con le proprie abilità e strategie, alimentando così un **senso di unità e partecipazione attiva**. La collaborazione e l'attenzione giocano un ruolo chiave in quando durante il turno di altri giocatori si può intervenire utilizzando carte speciali per aiutare i propri compagni di squadra.

03

Promuovere la *collaborazione*

*Approccio metodologico:
ricerca, analisi e
sviluppo del concept*

04

Promuovere l'*immaginazione*

L'obiettivo è offrire un'esperienza dinamica per ispirare i bambini a immergersi in storie coinvolgenti e vivere ogni volta nuove avventure. Ogni aspetto del gioco, dalle regole alla narrativa, dovrà incoraggiare la fantasia e permettere ai bambini di essere i **protagonisti attivi** del loro viaggio immaginario.

05

Sperimentare *emozioni positive*

Giocare è una delle esperienze più potenti per stimolare la crescita emotiva, cognitiva e sociale nei bambini. Questa linea guida nasce con l'obiettivo di creare un gioco che incoraggi i bambini a sperimentare emozioni positive, favorendo il divertimento, la collaborazione e la creatività. Il gioco dovrà essere progettato per offrire **momenti di gioia e soddisfazione**, integrando sfide coinvolgenti ma che non urtino la sensibilità dei bambini. Attraverso un **equilibrio tra competizione e cooperazione**, i bambini possono **sviluppare empatia e fiducia in sé stessi**, imparando al contempo a **gestire le emozioni in modo sano e costruttivo**.

Approccio metodologico:
ricerca, analisi e
sviluppo del concept

06

Permettere diverse *difficolta'* e *tempistiche* di gioco

L'obiettivo è creare un'esperienza di gioco **coinvolgente, accessibile e personalizzabile** per i bambini.

Un aspetto fondamentale è la possibilità di adattare il gioco alle diverse abilità e preferenze dei giocatori, permettendo loro di scegliere tra livelli di difficoltà, in base all'età e con incrementi graduali, e tempi di gioco differenti, in modo tale da ottimizzare al meglio il tempo a disposizione.

L'obiettivo principale è quello di **catturare e mantenere l'attenzione** dei bambini, offrendo loro un'esperienza equilibrata che sappia coniugare l'intrattenimento con un approccio educativo e di socializzazione. Questo gioco ha l'obiettivo di stimolare il coinvolgimento attivo e la partecipazione, risultando particolarmente adatto per trascorrere momenti in compagnia di amici, favorendo **interazioni significative e momenti di condivisione**.

Il gioco è stato progettato per adattarsi a sessioni che variano da un minimo di 30 minuti a un massimo di un'ora.

Questa flessibilità temporale consente di rispondere efficacemente alle diverse esigenze dei partecipanti, rendendolo ideale sia per momenti di svago brevi sia per sessioni più lunghe in quanto dal questionario è emerso che i bambini preferiscono sessioni di gioco più lunghe, come è stato detto nel paragrafo 5.2

07

Coinvolgimento *attivo*

*Approccio metodologico:
ricerca, analisi e
sviluppo del concept*

08

Facilmente *trasportabile*

Le carte e i diversi componenti di gioco devono essere progettati per essere compatti, leggeri e facilmente trasportabili. Questa caratteristica consente di portare il gioco con sé in modo pratico, indipendentemente dal luogo o dall'occasione. Che ci si trovi nella propria casa, da amici, o durante una pausa in ambienti diversi, il gioco **si adatta perfettamente alle esigenze del momento** potendo dunque iniziare una partita in pochi istanti e in qualsiasi contesto.

09

Gioco *fantasy*

L'età scelta per il presente progetto rappresenta una fase fondamentale per lo sviluppo della fantasia dei bambini. In questo periodo della loro crescita, i bambini iniziano a combinare creatività, strategia e interazione sociale, elementi chiave per costruire solide basi per la loro evoluzione personale e relazionale. Attraverso il gioco, imparano non solo a esprimere la propria immaginazione, ma anche a comprendere il valore della collaborazione.

Le **risposte al questionario** hanno confermato l'importanza di proporre un'esperienza ludica che incentivi la fantasia e il

coinvolgimento creativo dei partecipanti. Su questa base, il gioco dovrà avere una tematica fantasy, all'interno del quale i bambini possono **immergersi in un mondo avvincente e stimolante**.

Il gioco punta a stimolare la fantasia attraverso l'introduzione di personaggi unici e trame coinvolgenti, ideate per catturare l'attenzione e accendere l'immaginazione dei partecipanti. Ogni bambino è incoraggiato a esplorare ruoli diversi, sviluppando così la propria creatività e mettendo alla prova abilità personali come la risoluzione dei problemi e la gestione delle dinamiche di gruppo.

*Approccio metodologico:
ricerca, analisi e
sviluppo del concept*

5.6

Concept

**Un gioco
per tornare
a giocare:**

riusciranno i
bambini a
riscoprire il valore
di *stare insieme*?



CAPTOLO

Ludimus: dalla visione al gioco -



06

progettazione e sviluppo

6.1

Ludimus: nome, forma e identità

In seguito al processo descritto nei precedenti capitoli, il progetto ha preso la forma concreta di Ludimus. Il gioco, che ha inizio come game app con al suo interno dei minigiochi per poi trasformarsi gradualmente in un gioco da tavolo, è stato concepito per incoraggiare i bambini a prendersi una pausa dall'uso eccessivo dei dispositivi elettronici, offrendo loro un'esperienza che combina il meglio del mondo reale e di quello digitale.

lūdo

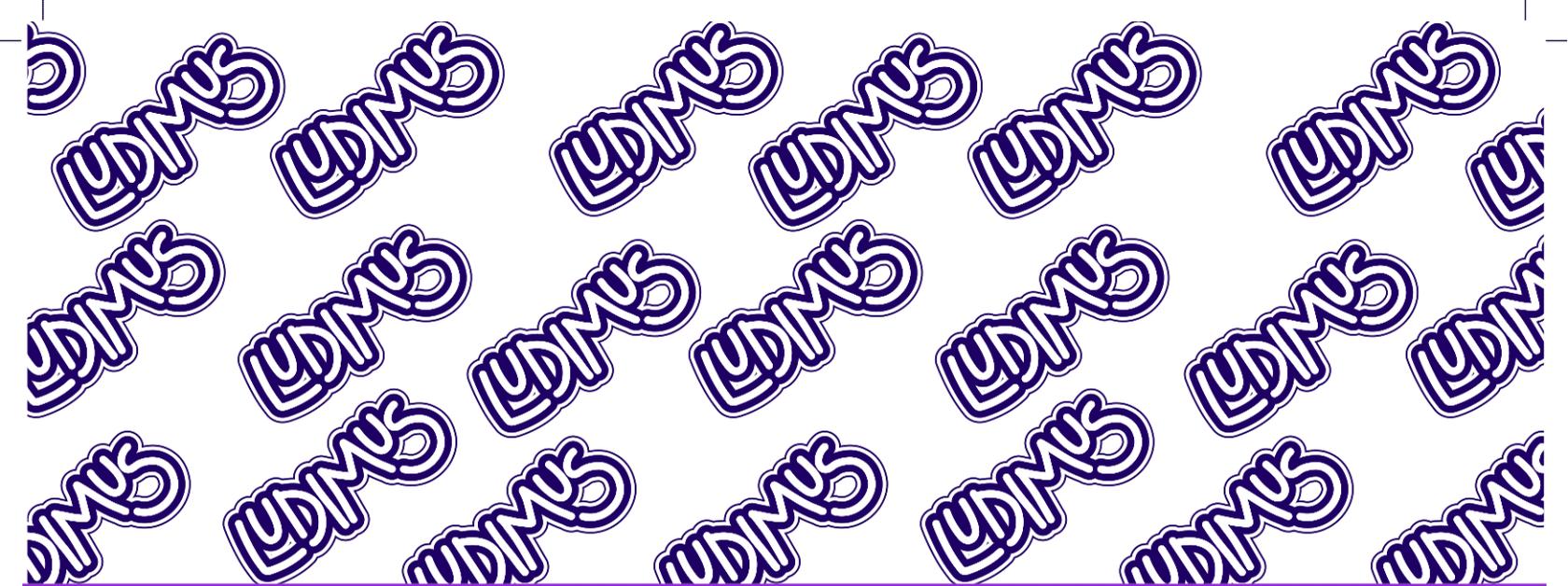
[lūdo], lūdis, lusi, lusum, lūdēre

verbo transitivo e intransitivo III coniugazione

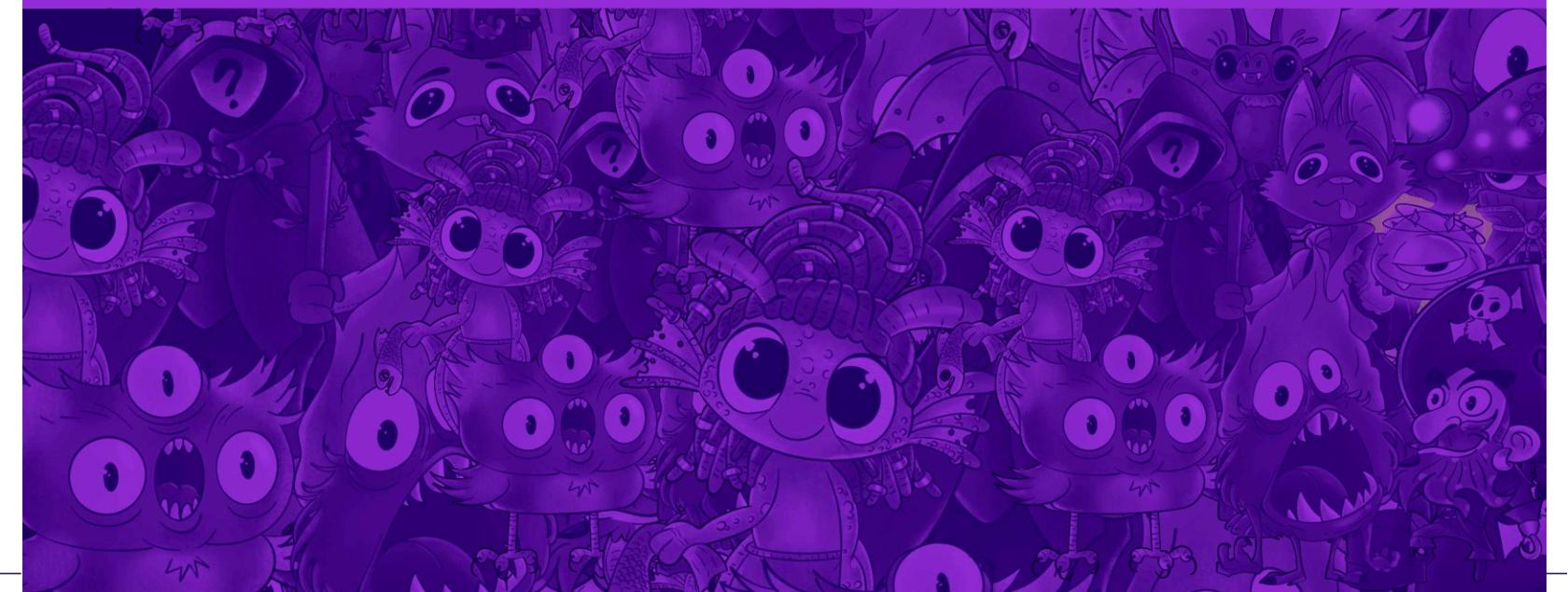
1 (intransitivo) giocare, divertirsi

Ludimus è il nome del gioco e corrisponde alla prima persona plurale dell'indicativo presente del verbo latino ludo, che significa **"noi giochiamo"**. La scelta del latino non è casuale: questa lingua richiama un immaginario fiabesco evocando atmosfere suggestive e senza tempo.

Inoltre, "noi giochiamo" sottolinea l'essenza stessa del gioco, pensato per favorire la collaborazione e l'interazione tra i bambini, trasformando il momento ludico in un'esperienza condivisa. L'identità visiva di Ludimus è stata progettata per evocare un'esperienza coinvolgente e dinamica, in linea con il tono e il target del gioco. La palette cromatica scelta ruota attorno al viola, un colore che richiama creatività, mistero e fantasia, contribuendo a rendere l'esperienza di gioco visivamente distintiva e immersiva. Le tonalità utilizzate creano un equilibrio tra vivacità ed eleganza, garantendo un impatto visivo forte e riconoscibile. Le scelte visive si basano su illustrazioni che anticipano il gioco, essendo dunque distintive e rafforzano l'immaginario, immergendo gli utenti in un universo coerente e memorabile.



LUDMUS



6.2 Storyline

Timeline 1

Piattaforma: Game App

Un giovane esploratore si trova in una vasta valle in un universo immaginario pregno di magia e mistero. Questa terra è suddivisa in quattro regni, ciascuno unico e caratterizzato da una propria identità, spirito e atmosfera: la Laguna Burlona, la Montagna Birichina, la Caverna Beffarda e il Bosco Fifone.

Il compito del protagonista è quello di lavorare con impegno e dedizione per rendere i regni prosperi e bilanciati. Per fare ciò, a ogni regno corrisponde un livello del videogame, con puzzle da risolvere per poter completare la missione del regno. Dopo aver completato i primi quattro mini-giochi, al giocatore viene chiesto di scaricare e stampare le carte da gioco.

Qui, ha inizio la familiarizzazione con il gioco da tavola e il progressivo allontanamento dallo schermo.

Dopo aver scaricato le carte, il

giocatore ha a disposizione altri due mini-game che lo aiuteranno a familiarizzare con i componenti di gioco, e un ultimo livello che lancia il giocatore nel gioco da tavola.



Timeline 1
Piattaforma:
Gioco da tavola

Qualcosa va storto. Un misterioso salto temporale proietta il protagonista in un futuro inquietante: i regni che aveva così accuratamente costruito sono ora in rovina, soffocati dalla presenza di nemici che fanno soffrire i loro abitanti. La Laguna Burlona è infestata dal Capitan Barbabuffo, un pirata che sta inquinando le acque cristalline abitate dalle sirene; sui cieli della Montagna Birichina si riflette la luce di Lampaloso, una creatura luminescente che acceca i lupi della Montagna, non

permettendogli di vedere la luna e le stelle; nella Caverna Beffarda si è insediato Urlacchio, caratterizzato da onde sonore assordanti per i pipistrelli che abitano la caverna; e infine il Bosco Fifone sta soffrendo a causa di Fiammostro, che provoca incendi devastanti. Ora il protagonista non è più solo. Con l'aiuto di altri giocatori, dovranno combattere contro i nemici per poter liberare i regni, ognuno con i propri poteri.

Questi verranno assegnati nel momento di scelta del personaggio da interpretare: si avranno a disposizione delle carte "sopra" e delle carte "sotto", per andare a formare delle creature "ibride" con poteri unici alla loro specie (elfo, sirena, pipistrello o lupo mannaro), tutti utili per la sconfitta dei mostri nemici.

Dopo aver ucciso i mostri si presenta di fronte ai giocatori il vero nemico causa della rovina del regno, colui che ha provocato il salto temporale e ha permesso che le terre venissero infestate: il Signor Ignoto. I protagonisti dovranno unire le forze, collaborare e pensare strategicamente più che mai per poter ucciderlo e far tornare libera e prospera la terra magica che li ha accolti. La trama del gioco, inoltre racchiude un messaggio educativo importante: la battaglia contro l'inquinamento. Attraverso la narrazione, i bambini vengono coinvolti in un'avventura che li porta a riflettere sull'importanza di prendersi cura del pianeta e a scoprire come, unendo le forze, sia possibile fare la differenza per un futuro migliore.



Conclusioni

Grazie alla presenza dei minigiochi da giocare sul telefono, il progetto valorizza gli aspetti positivi dei videogiochi, proponendo attività che stimolano la mente e la creatività, per poi trasferire questa energia in un'esperienza di collaborazione e connessione reale tra i partecipanti.

caratterizzati da un design che fonde elementi di animali antropomorfi con caratteristiche tipiche degli eroi di ambientazioni fantasy. Tale scelta progettuale mira ad aumentare l'immaginazione dei bambini e a rendere i personaggi divertenti.

6.2.1

Character Design

Nel contesto di un gioco di carte fantasy, i personaggi sono spesso il cuore pulsante del gioco, e devono evocare mondi immaginari ricchi di magia e creature mitiche.

In questo capitolo verrà mostrato e spiegato il processo creativo dei personaggi principali utilizzabili dai bambini, partendo dai primi sketch fino ad arrivare ai definitivi, descrivendo le caratteristiche principali e differenze.

L'obiettivo del gioco è stato quello di creare un mondo fantastico e coinvolgente, un universo nel quale i giocatori possano immergersi e vivere avventure straordinarie.

Ogni personaggio è stato pensato come una piccola finestra magica, che consente ai giocatori di evadere dalla realtà quotidiana e di entrare in un mondo ricco di sorprese, curiosità e divertimento.

Primi sketch

I personaggi sono stati concepiti con l'obiettivo di rappresentare avventurieri dall'aspetto unico,

Personaggi definitivi

Dal punto di vista visivo, questi personaggi sono stati accuratamente studiati per trasmettere un insieme di sensazioni, quali la giocosità, la curiosità e un marcato spirito d'avventura. Queste qualità, in linea con l'ambientazione fantasy del gioco, contribuiscono a creare un'atmosfera leggera, inclusiva e accogliente, capace di affascinare e coinvolgere i giocatori. Il loro design enfatizza un equilibrio tra semplicità e attenzione ai dettagli, con uno stile grafico chiaro e pulito che assicura un'immediata riconoscibilità.

La semplicità dello stile, accompagnata da un'attenzione particolare ai dettagli visivi e caratteriali, rende questi personaggi estremamente versatili e adatti a un pubblico eterogeneo. Essi sono progettati per risultare comprensibili e attraenti sia per i bambini, che ne apprezzano le forme giocose e i colori vivaci, sia per gli adulti, che possono coglierne la profondità simbolica e narrativa.

Inoltre, il design antropomorfo consente di esplorare una gamma ricca e diversificata di espressioni, atteggiamenti e ruoli, arricchendo ulteriormente l'esperienza di gioco. Ogni personaggio incarna una

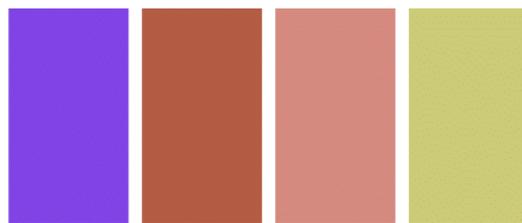
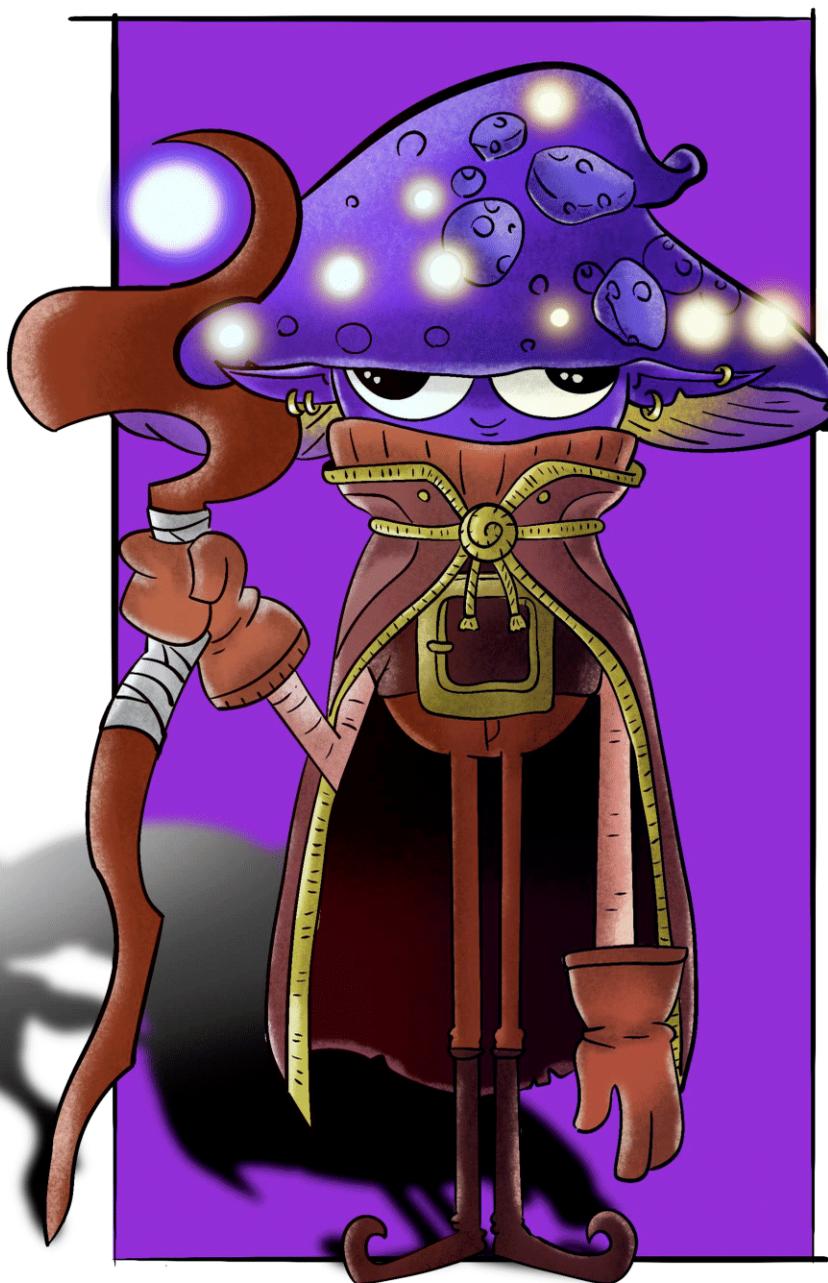
combinazione di caratteristiche distintive che lo rendono immediatamente riconoscibile, ma al contempo parte integrante di un universo coeso. Questo permette ai giocatori di entrare facilmente in sintonia con il mondo di gioco, identificandosi con i protagonisti e lasciandosi trasportare dalle storie che essi rappresentano.

In sintesi, l'approccio adottato per la creazione dei personaggi mira a soddisfare le aspettative di un'ampia fascia di pubblico, garantendo un design accattivante e funzionale. I quattro personaggi principali del gioco saranno inoltre strettamente collegati a quattro ambientazioni distinte, ciascuna rappresentativa di un aspetto unico del mondo fantasy in cui il gioco è ambientato che verrà spiegato più nel dettaglio nel prossimo paragrafo.

“Live in
Your *World*,

Play in Ours”

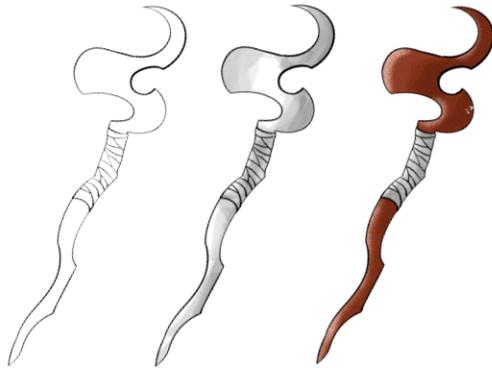
*Ludimus: dalla visione al
gioco - progettazione
e sviluppo*



Boschelfo Sgambettante

- ▷ La testa del personaggio si integra con un cappello a forma di fungo questi elementi aggiungono un tocco magico e vivace al design
- ▷ Il viso ha un'espressione rilassata e leggermente divertente, evidenziata da occhi semichiusi che suggeriscono una personalità saggia
- ▷ Il corpo è snello e stilizzato, con gambe sottili che terminano in scarpe appuntite
- ▷ Il bastone, tenuto con sicurezza in una mano, è un elemento che enfatizza il ruolo magico del personaggio

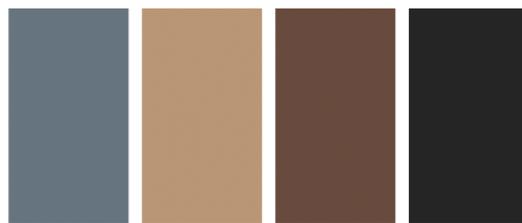
Punto di forza: non viene stordito



A livello di character design, questo personaggio è stato progettato con un mix di elementi naturali e magici, evocando l'immagine di un di una creatura mistica legata alla natura e alla magia.



*Ludimus: dalla visione al
gioco - progettazione
e sviluppo*



Furio Ululante

- ▷ Occhi grandi e lucidi creano un'espressione curiosa e amichevole
- ▷ Le orecchie lunghe e appuntite, accentuano il lato felino e aggiungono un senso di energia
- ▷ La lingua fuori contribuisce a un aspetto giocoso
- ▷ Bastone in mano e zaino, per sottolineare l'aspetto dell'esploratore

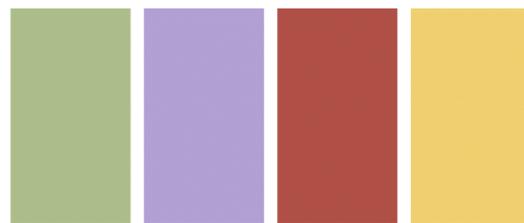
Punto di forza: non viene paralizzato



A livello di character design, questo personaggio è stato progettato con un mix di elementi avventurosi e fiabeschi, evocando l'immagine di un viaggiatore curioso e spensierato. Il suo aspetto felino suggerisce una connessione con la natura e un animo esploratore.



Ludimus: dalla visione al
gioco - progettazione
e sviluppo



Bollicina Sguazzante

- ▷ Grandi occhi neri lucidi che esprimono curiosità e dolcezza
- ▷ La pelle verde chiaro, punteggiata da macchie giallastre, richiama la pelle di creature anfibie
- ▷ La coda termina in una pinna a forma di cuore, un dettaglio stilistico che accentua la dolcezza del personaggio
- ▷ Le sue caratteristiche non sono esplicitamente femminili, si è voluto mantenere un aspetto il più gender neutral possibile
- ▷ Piccolo pesce stilizzato dai colori vivaci, un dettaglio che aggiunge una nota giocosa

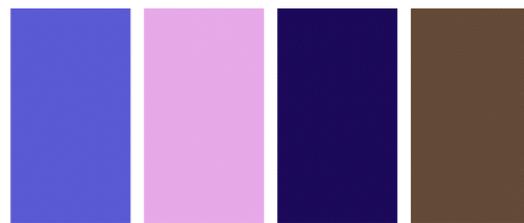
Punto di forza: non viene bruciata

*Syrup Procreate**Kopik Marker**Carboncino fine*

A livello di character design, questo personaggio evoca l'immagine di una creatura marina dall'aspetto magico e affascinante. I capelli intrecciati con ornamenti metallici e la sua espressione vivace suggeriscono una natura curiosa e giocosa, rendendolo un abitante misterioso delle profondità marine.



*Ludimus: dalla visione al
gioco - progettazione
e sviluppo*



Pipistrillo Volteggiante

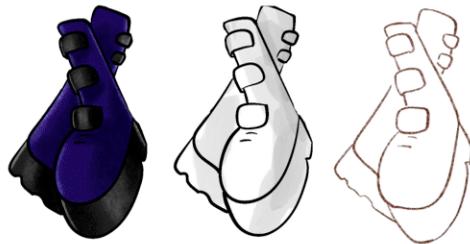
- ▷ Orecchie grandi che accentua la loro importanza visiva nel design e richiamano la caratteristica emblematica di questi animali, la ecolocalizzazione
- ▷ Indossa un mantello, che conferisce al personaggio un'aura magica e avventurosa, suggerendo che sia un piccolo vampiro
- ▷ I denti appuntiti sono più pronunciati, rendendo i canini un elemento distintivo che enfatizza la sua identità da vampiro

Punto di forza: non viene accecato

Syrup Procreate

Kopik Marker

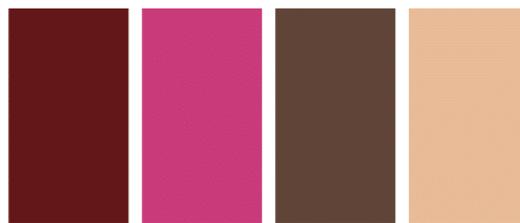
Carbocino fine



A livello di character design, questo personaggio è stato progettato con un mix di elementi notturni e arcani, evocando l'immagine di una creatura misteriosa legata all'oscurità e alla magia. Le grandi orecchie e le ali evidenziano la sua natura agile, mentre l'espressione giocosa e aggiunge un tocco di fascino intrigante, rendendolo un abitante enigmatico della notte.



*Ludimus: dalla visione al
gioco - progettazione
e sviluppo*



BarbaBuffo

Punto di forza: Paralizza

Questo mostro è stato realizzato con l'intenzione di rappresentare dei mari per via del petrolio. Il personaggio rappresenta un pirata affiancato da una botte di petrolio. Con la sua presenza, vuole far riflettere su come il petrolio influenzi anche la vita degli viventi, alterando i ritmi naturali e l'equilibrio dell'ambiente.



Syrup Procreate



Kopik Marker



Carboncino fine

A livello di character design, questo personaggio è stato progettato con un mix di elementi pirateschi e fantasiosi, evocando l'immagine di un corsaro eccentrico e misterioso. Il grande cappello decorato, la barba folta dai colori vivaci e il gancio dorato conferiscono un'aria carismatica e avventurosa, mentre i dettagli stilizzati suggeriscono un tocco fiabesco.



*Ludimus: dalla visione al
gioco - progettazione
e sviluppo*



Lampaloso

Punto di forza: Acceca

Questo mostro è stato realizzato con l'intenzione di rappresentare l'inquinamento luminoso. La sua forma sfocata e abbagliante richiama l'eccesso di luce artificiale che soffoca il buio della notte. Con la sua presenza, vuole far riflettere su come l'illuminazione eccessiva non solo nasconda le stelle, ma influenzi anche la vita degli esseri viventi, alterando i ritmi naturali e l'equilibrio dell'ambiente.



Syrup Procreate



Kopik Marker

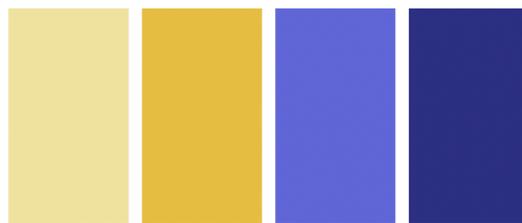


Carboncino fine

A livello di character design, Lampaloso è stato progettato con un mix di elementi preziosi e luminosi, evocando l'immagine di una creatura mistica forgiata dalla luce. Il suo corpo brilla intensamente, emettendo un'aura dorata che lo rende simile a un'antica lanterna vivente. I cristalli bagliori misteriosi che oscurano tutto il resto.



*Ludimus: dalla visione al
gioco - progettazione
e sviluppo*



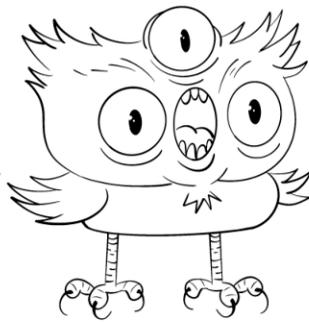
Urlacchio

Punto di forza: Stordisce

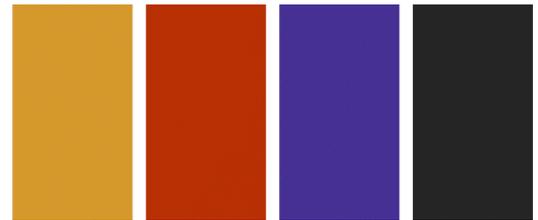
Questo mostro è stato realizzato con l'intenzione di rappresentare l'inquinamento acustico. La sua forma distorta richiama il rumore incessante che invade l'ambiente, sovrastando i suoni naturali e la quiete. Con la sua presenza, vuole far riflettere su come l'eccesso di rumore non solo disturbi la tranquillità ma compromette anche l'equilibrio naturale e influenzando negativamente la salute mentale e fisica.

*Syrup Procreate**Kopik Marker**Carboncino fine*

A livello di character design, Urlacchio è stato progettato con un mix di elementi e colori, evocando l'immagine di una creatura mistica e rumorosa. Il suo corpo raffigura un volatile intento ad urlare.



*Ludimus: dalla visione al
gioco - progettazione
e sviluppo*



Fiammostro

Punto di forza: Ustiona

Questo mostro è stato realizzato con l'intenzione di rappresentare gli incendi nei boschi. La sua forma minacciosa e deformata richiama le fiamme distruttive che consumano la vegetazione. Con la sua presenza, vuole far riflettere su come il fuoco incontrollato non solo devasti gli ecosistemi, ma alteri profondamente l'equilibrio della natura, minacciando la biodiversità e destabilizzando i ritmi vitali di piante e animali.



Syrup Procreate



Kopik Marker

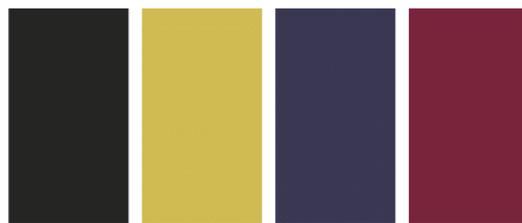


Carboncino fine

A livello di character design, Fiammostro è stato creato tramite la rappresentazione di fiamme, dando vita a una creatura mistica che incarna il potere del fuoco. Le sue fiamme non solo lo definiscono come una figura spettrale, ma evocano anche un legame profondo con la natura e la magia, rappresentando una forza primordiale che brucia con intensità e mistero.



*Ludimus: dalla visione al
gioco - progettazione
e sviluppo*



Il Sig. Ignoto

Punto di forza: Non fa più pescare

Questo mostro è stato concepito per simboleggiare l'inquinamento provocato dall'uomo, principale artefice dei danni ambientali che minacciano il nostro pianeta. La sua forma oscura e misteriosa, accompagnata da una maschera, vuole rappresentare l'idea che l'inquinamento possa essere causato da chiunque, senza distinzione, ed è il riflesso della nostra responsabilità collettiva.

*Syrup Procreate**Kopik Marker**Carboncino fine*

Nel character design, l'obiettivo principale è stato quello di dare vita a una figura enigmatica, di cui fosse impossibile riconoscere l'identità. Per raggiungere questo scopo, è stata rappresentata con un mantello avvolgente e una maschera, che nascondono la sua vera natura e accrescono il suo mistero.



6.2.2

Ambientazioni

La mappa, il primo passo verso l'avventura, svela una terra suddivisa in **quattro regni**, ognuno con una personalità e un'atmosfera uniche. Ogni regno offre un'esperienza diversa e dominata da esseri maligni diversi, capace di trasportare i visitatori in un viaggio che sfida la realtà e stimola l'immaginazione. Questa terra divisa in quattro regni diventa molto più di una semplice ambientazione ma è un luogo dove il fantastico prende forma e

il giocatore diventa protagonista di storie indimenticabili.

La scelta dei quattro regni è legata alle caratteristiche dei personaggi, ognuno dei quali ha una connessione profonda con un territorio specifico. Gli ambienti all'interno del gioco, come già accennato in precedenza, sono suddivisi in quattro distinti regni, ciascuno dei quali è strettamente correlato a uno dei quattro protagonisti principali. Questa suddivisione non è stata effettuata in modo casuale, ma rappresenta una scelta finalizzata a rafforzare il legame tematico e narrativo tra i personaggi e i luoghi che abitano. Ogni regno, infatti, riflette le caratteristiche distintive del protagonista a cui è associato.

Descrizione

Per rendere ogni regno unico nel suo genere sono stati adottati nomi giocosi e divertenti sia per i personaggi principali che per i luoghi.

La "**Laguna Burlona**", un ambiente progettato per riflettere il carattere vivace e scherzoso della **Bollicina Squazzante**, uno dei protagonisti principali del gioco. La Laguna funge anche da dimora naturale della Sirena, essendo un habitat intrinsecamente legato al suo elemento distintivo: l'acqua.

Per quanto riguarda la figura del **Boschelfo sgambettante**, è stato fondamentale riflettere sul suo possibile habitat naturale ed essendo rappresentato, come visto nel paragrafo x, con un cappello a forma di fungo si è subito pensato ad un ambiente misterioso ed incantato. Da qui nasce la terra chiamata "**Bosco fifone**" caratterizzato da atmosfere suggestive dove la natura e la magia regnano.

La scelta per l'ambiente del **pipistrillo volteggiante** ha rappresentato una sfida particolarmente complessa, in quanto si trattava di un vampiro trasformato.

Inizialmente, si era considerata l'idea di ambientare il personaggio in un castello, un elemento tipico dell'immaginario legato ai vampiri. Tuttavia, dopo aver constatato che per rappresentare un vampiro si sarebbe dovuta dare al personaggio una connotazione troppo maschile, si è deciso di orientarsi verso una rappresentazione più neutra, spostandosi sulle caratteristiche distintive del pipistrello.

Di conseguenza si è optato per sfruttare quella che è una delle caratteristiche più emblematica dei pipistrelli, ovvero la loro capacità di muoversi in ambienti bui grazie ai loro ultrasuoni.

Dunque per poter rappresentare al meglio questa capacità e tenendo in considerazione l'habitat naturale di questi animali si è pensato di utilizzare per il pipistrello volteggiante la **"Caverna beffarda"** che al contempo aggiunge un elemento di mistero e sorpresa, in linea con il personaggio.

Infine, per **furio ululante**, ispirandosi alla leggenda della luna piena e all'habitat naturale di questo animale, l'obiettivo era posizionarlo in un luogo elevato da cui la luna fosse facilmente visibile.

Il regno assegnato a questo personaggio è stato dunque la **"montagna biricchina"**, un ambiente che rispecchia perfettamente la simbologia e le caratteristiche del lupo.

6.3

Meccaniche di gioco

Sin dall'inizio l'obiettivo è stato quello di realizzare un gioco che si basasse sul **"Play, don't tell"**, espressione che deriva dalla più celebre "show, don't tell". Il giocatore, secondo questa filosofia, capisce gli obiettivi del gioco e le dinamiche attraverso l'esperienza diretta piuttosto che tramite la lettura di regole o spiegazioni articolate. Questo approccio si allinea con la filosofia secondo cui la comprensione delle regole e del sistema di gioco deve emergere in modo organico, direttamente dall'interazione con il mondo ludico.

La finalità è dunque quella di realizzare un sistema di gioco che sia intuitivo e autoesplicativo, permettendo ai giocatori di apprendere direttamente dalle loro scelte e dalle conseguenze delle loro azioni.

Piuttosto che affidarsi esclusivamente a regolamenti

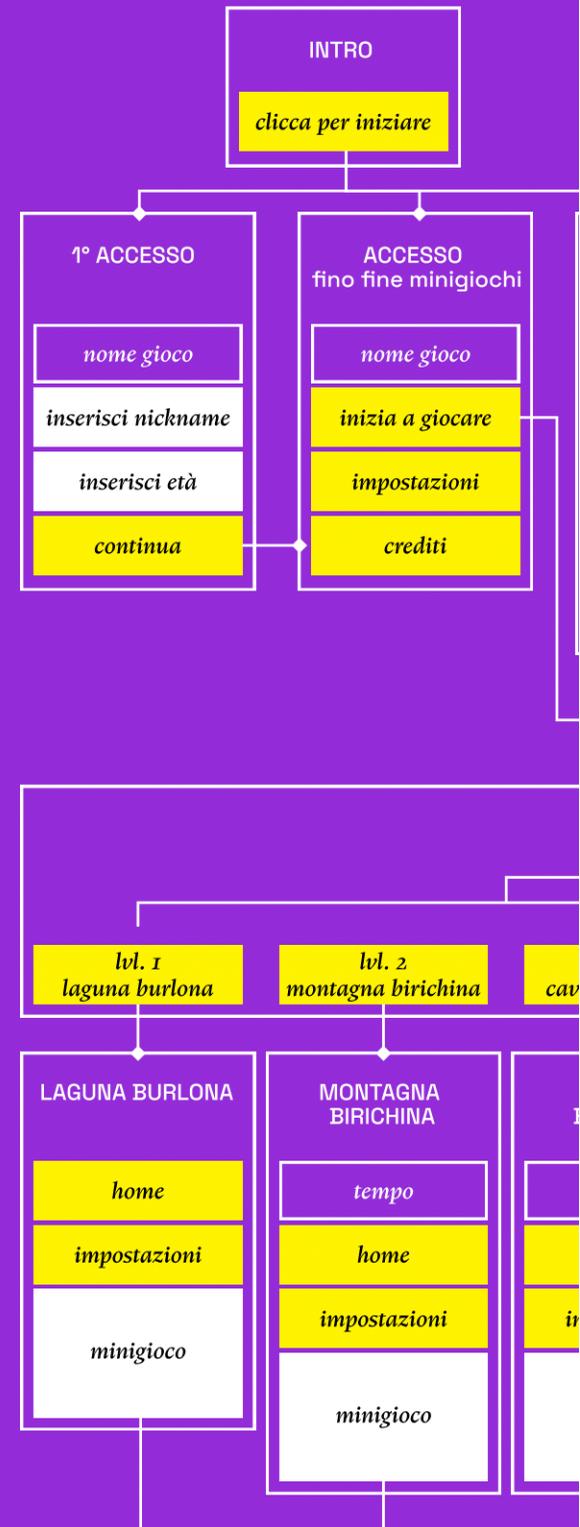
dettagliati o lunghe appendici, il nostro design sfrutta sistemi modulari (Hunsucker, 2016), dove le carte comunicano chiaramente la propria funzione attraverso segnali visivi o testi. Questo non solo rende l'esperienza meno frustrante per i bambini, ma stimola anche l'immersione, incoraggiando i giocatori a sperimentare e scoprire strategie durante il gioco stesso.

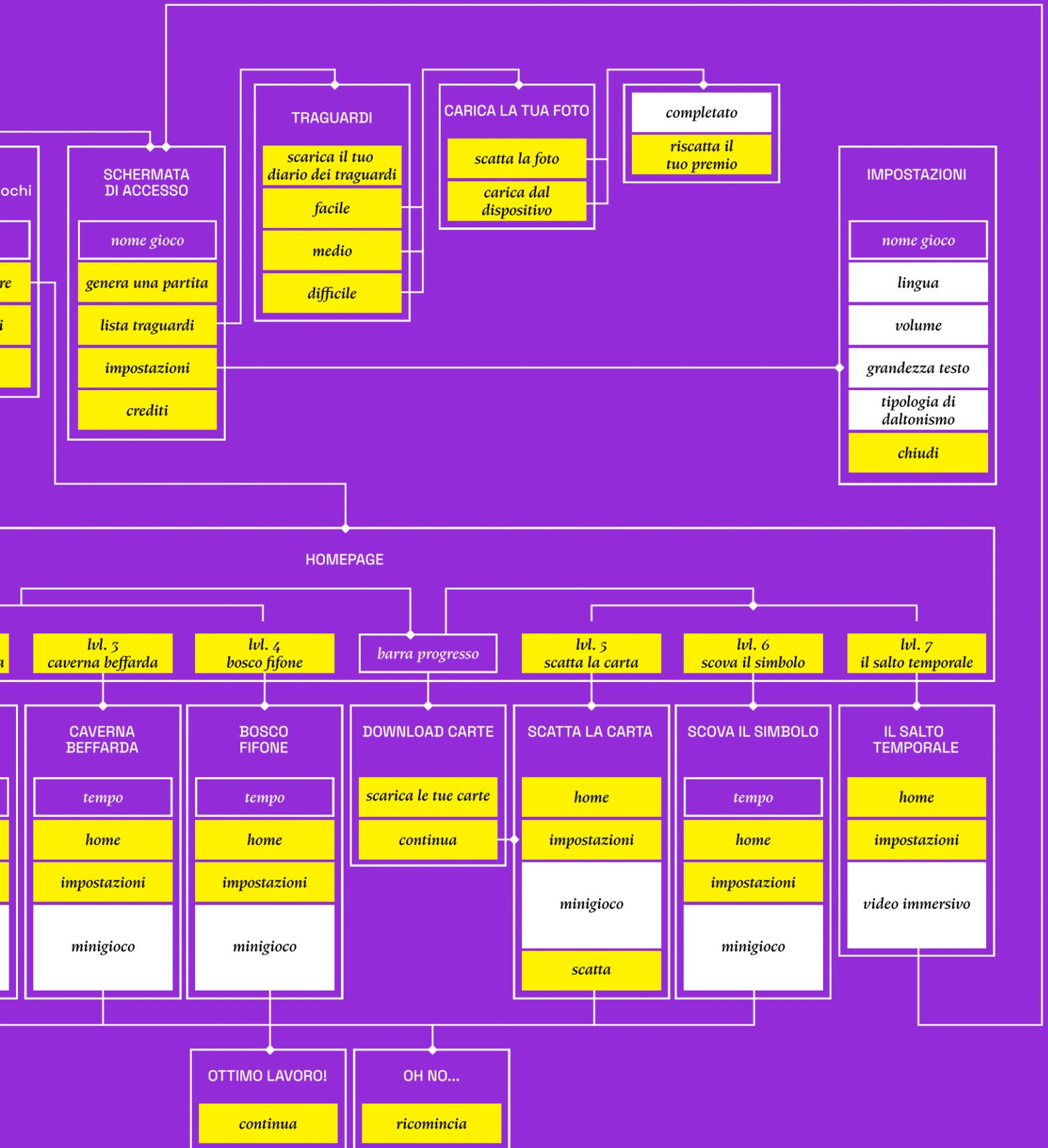
Di seguito verrà illustrato il modo in cui è stato integrato questo approccio per creare un'esperienza dinamica e coinvolgente, dove il gioco si racconta attraverso le azioni. Tuttavia, è importante in ogni caso fornire anche un manuale che sia di supporto durante la prima partita.



6.3.1 Funzionamento dell'app

Al momento del download dell'applicazione, ovvero il primo touchpoint con cui si ha a che fare con il gioco, al primo accesso verrà richiesto tramite degli input field di inserire il proprio nickname e indicare la propria età. L'inserimento dell'età è necessario per calibrare la difficoltà dei mini-game, in quanto non è possibile rendere il gioco equamente stimolante mentalmente per fasce d'età molto diverse. L'esperienza ha poi inizio con una homepage, su cui è rappresentata una mappa dei regni, ognuno dei quali protetto da un lucchetto che l'esploratore/giocatore ha l'opportunità di sbloccare in ordine di livello. Alla fine di ogni livello, sulla mappa verrà sbloccata l'illustrazione del regno corrispondente.

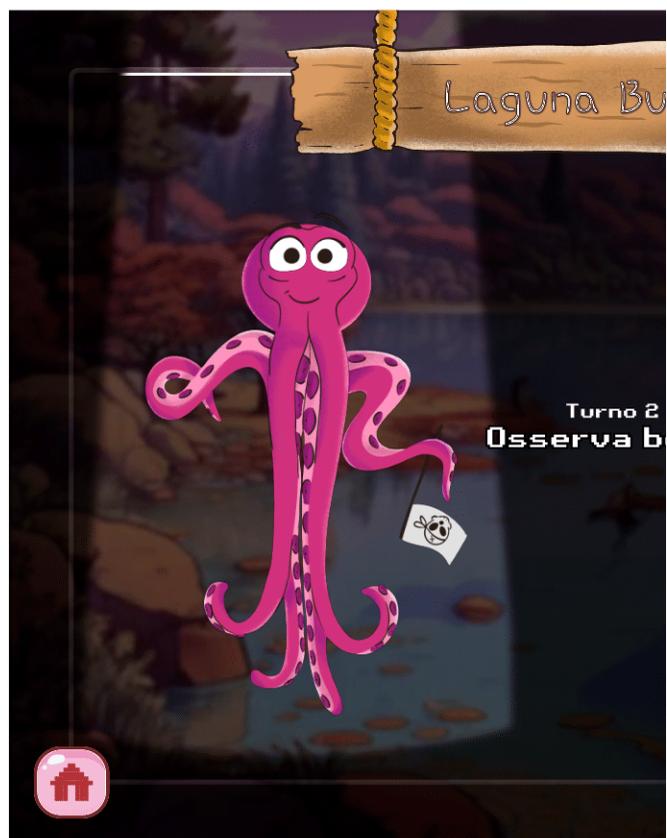
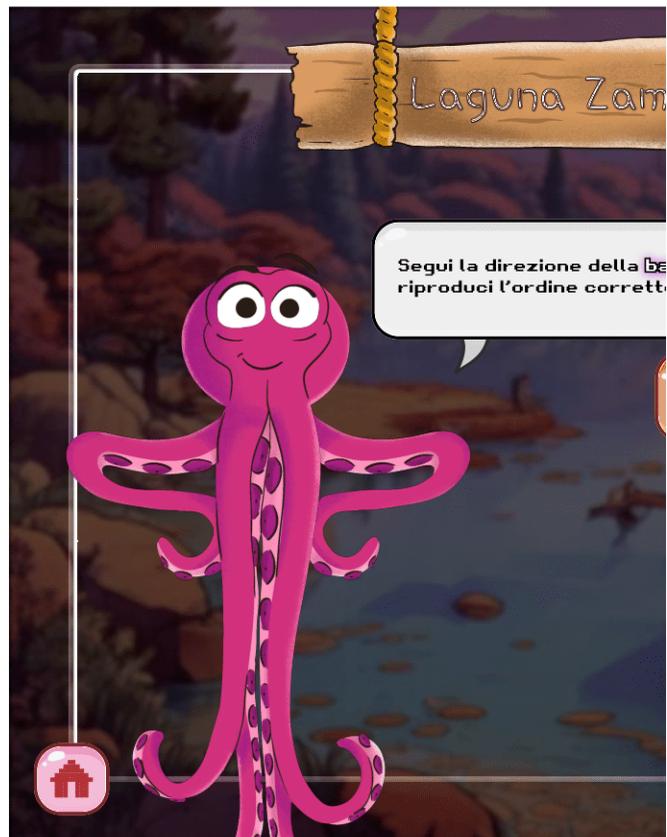


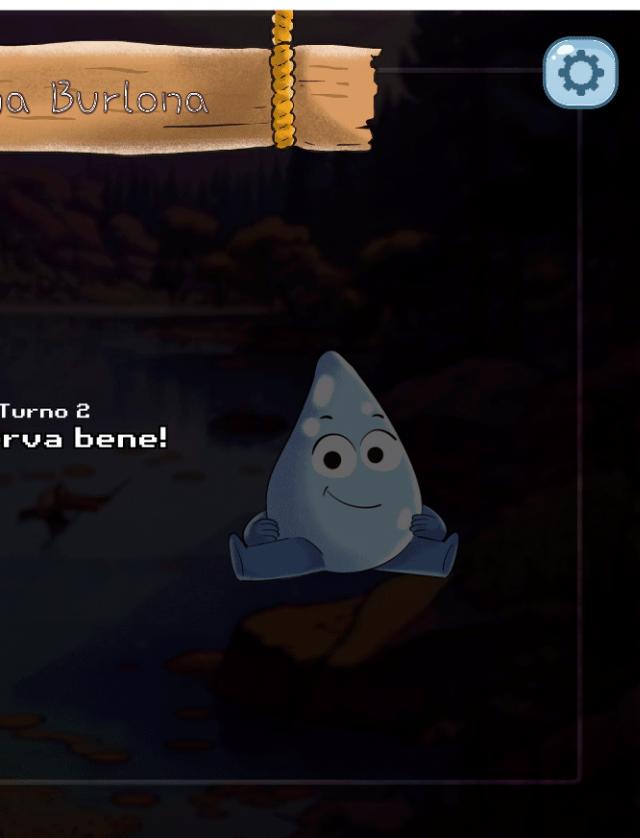
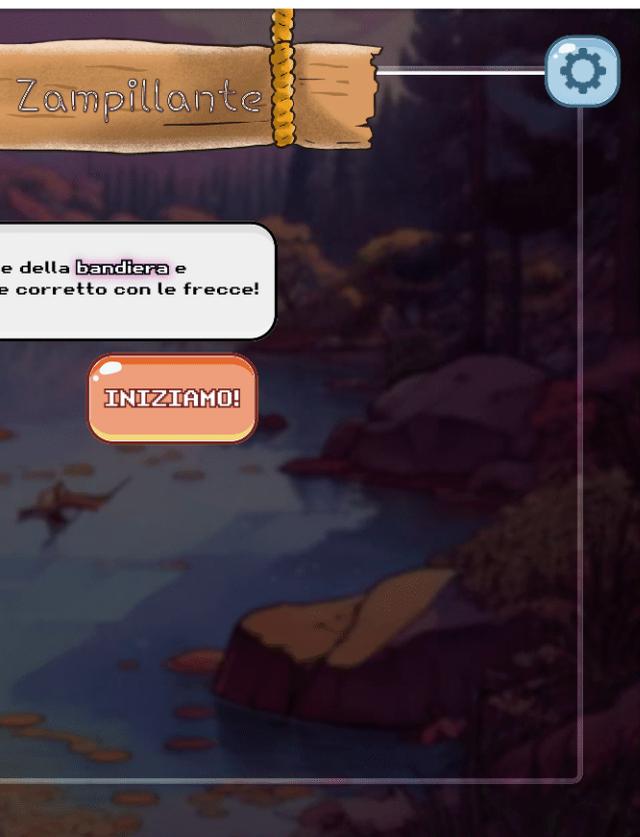


*Ludimus: dalla visione al
gioco - progettazione
e sviluppo*

*Livello 1
Laguna burlona*

Il primo livello giocabile è quello della Laguna Burlona. In questo mini-game una piovra danzerà facendo muovere i tentacoli in una certa sequenza, e il giocatore dovrà replicare tramite delle frecce i movimenti appena fatti. Con l'avanzamento del gioco la danza diventerà sempre più complessa, offrendo l'occasione di allenare la **memoria e la concentrazione**.





*Ludimus: dalla visione al
gioco - progettazione
e sviluppo*

Livello 2 Montagna Birichina

Al secondo livello ci si trova a valle della montagna, e l'obiettivo è scalarla. Questo minigame è ispirato al celebre gioco mobile Monument Valley (2014) (fig. 6.1), che presenta dinamiche di puzzle basate su illusioni ottiche e manipolazione prospettica.

Il fine di scalare la montagna potrà essere raggiunto interagendo con gli elementi del percorso, ruotandoli o spostandoli, pensando fuori dagli schemi per poter proseguire sul sentiero che porterà sulla cima della montagna. Questa attività sfida il giocatore a utilizzare la **logica** spaziale e la **creatività** per superare enigmi visivi.



Fig. 6.1 - Schermata di Monument Valley pubblicato da Ustwo Games, 2014



Livello 3
Caverna Beffarda

Per poter entrare nella caverna, il giocatore si trova di fronte a un labirinto, e dovrà tracciare il percorso corretto con una linea ininterrotta per poterlo superare. Una volta all'interno della caverna, partirà la seconda sfida del minigame: tappare con gli oggetti che troverà all'interno della caverna (fogliame, rami, pietre) tutti i punti da cui trapela la luce, nemica naturale dei pipistrelli che ci vivono. Il giocatore deve osservare con attenzione le aperture nelle pareti e posizionare, spostandoli e ruotandoli, gli elementi a sua disposizione, scoprendo connessioni o regole

implicite, come allineamenti o dimensioni. Questo incoraggia un approccio sia analitico che visivo.



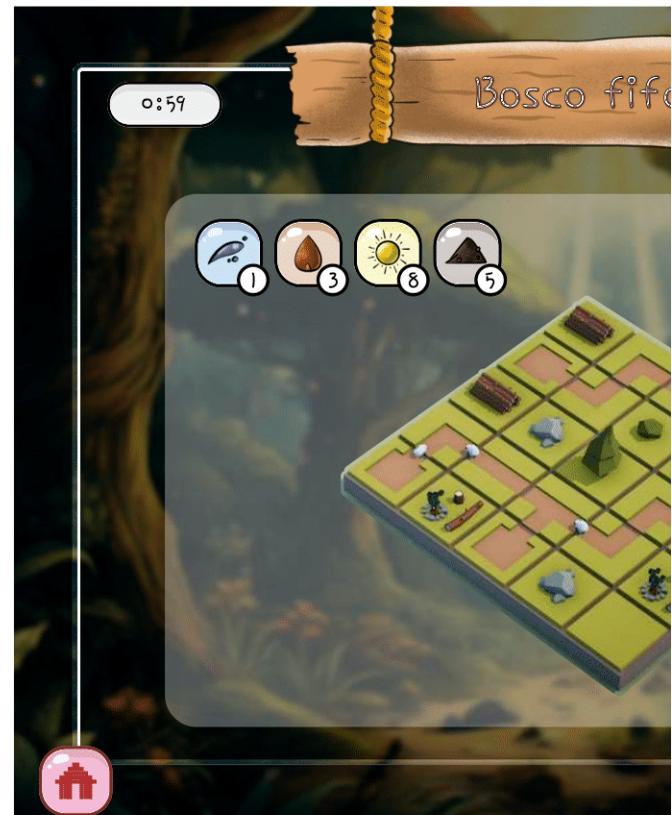
Livello 4 Bosco fifone

L'obiettivo dell'ultimo livello è trasformare un terreno spoglio in un rigoglioso bosco, combinando elementi naturali di base per creare un ecosistema più complesso. Il giocatore parte con questi elementi sulla griglia: semi, acqua, sole, terra. Combinando questi elementi di base, il giocatore può creare piante e strutture sempre più avanzate. Un esempio di una possibile progressione è:

- ▷ Semi + Acqua → Germogli
I germogli sono il primo passo verso la vegetazione.
- ▷ Germogli + Sole → Piccole Piante
Le piante iniziano a crescere e coprono parte del terreno.
- ▷ Piccole Piante + Acqua → Alberi Giovani
Gli alberi giovani diventano i primi rappresentanti della foresta.
- ▷ Alberi Giovani + Alberi Giovani → Boschetto
Quando più alberi giovani si uniscono, formano piccoli boschetti.
- ▷ Boschetto + Acqua → Foresta Matura
Una foresta matura emerge, diventando l'obiettivo principale del gioco.
- ▷ Foresta Matura + Sole → Ecosistema Completo

A questo livello, si sbloccano animali, come uccelli e cervi, che portano vita nella foresta.

La griglia del terreno è limitata, quindi il giocatore deve pianificare dove posizionare ogni elemento per ottenere le migliori combinazioni. Il gioco rappresenta quindi un'esperienza che stimola la **strategia e la creatività**



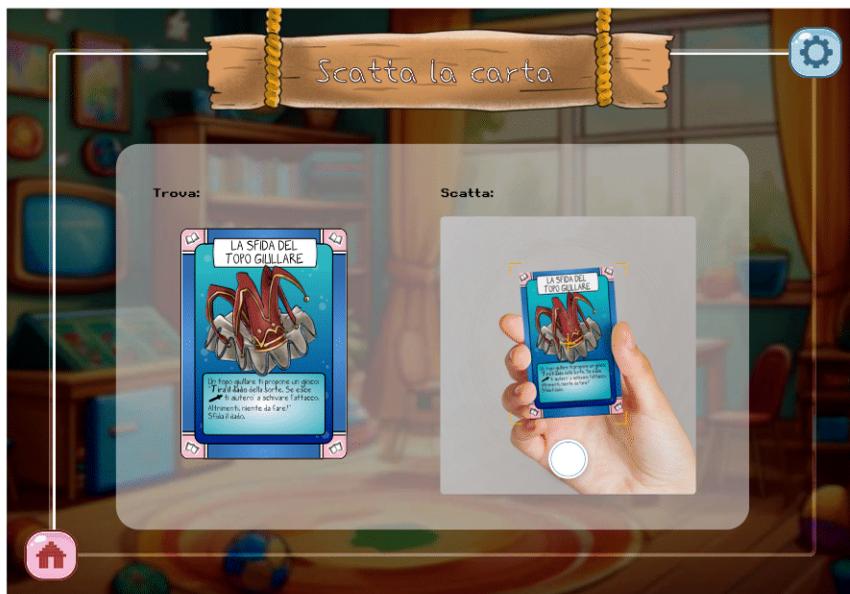
Alla fine dei quattro livelli, dopo aver completato le missioni di ogni regno e aver sbloccato l'illustrazione della mappa al completo, il giocatore ha una ricompensa: l'accesso alla pagina di **download** delle componenti del gioco da tavolo, che rappresenta l'inizio della **Timeline 2** della storia. L'invito è quello di stampare e assemblare il gioco di carte, in quanto fondamentali per accedere ai livelli nascosti del gioco, ponte tra l'esperienza ludica digitale e quella analogica.



Livello 5
Scatta la carta

Nel livello 5 si entra nel vivo della fase ibrida dove il gioco serve a far familiarizzare il giocatore con le carte. Nel primo livello ibrido la sfida è quella di cercare nel mazzo di carte la carta che appare sullo schermo e scattargli una foto, rispettando il timer.

and Nobody Explodes (2015). Questa attività sfida il giocatore con una prova a tempo mettendo alla prova la velocità visiva e la concentrazione, stimolando al contempo la memoria.



Livello 5
Scatta la carta

Il gioco si apre con una lista di simboli sullo schermo ed un timer che scandisce il tempo disponibile. Nel mazzo, quattro carte presentano alcuni dei simboli riportati, l'obiettivo è dunque trovare le carte e cliccare sui simboli corrispondenti nel minor tempo possibile. Questo gioco prende ispirazione da Keep Talking



Livello 7 Il salto temporale

Il livello 7 segna l'apertura definitiva della timeline 2, rappresentando il momento cruciale in cui il giocatore viene proiettato nel cuore del gioco di carte. Sullo schermo apparirà un orologio le cui lancette si muovono rapidamente, simbolo del veloce scorrere del tempo. Nel frattempo la

voce del narratore spiegherà al giovane avventuriero cosa è successo nel lasso di tempo della sua assenza e della maledizione che si è abbattuta per via di un oscuro e misterioso nemico su ogni regno del gioco. È a partire da questo momento che il gioco di carte si apre, presentando al giocatore il primo avversario da affrontare e sconfiggere insieme alla sua squadra di amici.

Alla fine di tutti i minigiochi, all'apertura dell'applicazione saranno presenti le opzioni "Genera una partita" e "Lista Traguardi".

Generare una nuova partita permette di poter ampliare l'esperienza di gioco di carte con delle regole extra sempre nuove, per poter rendere ogni partita unica e non noiosa da

rigiocare con gli amici.

La pagina "Lista Traguardi" permette di accedere al "Diario dei Traguardi", una serie di obiettivi (divisi in tre livelli di difficoltà) da raggiungere e completare durante le partite per poter riscuotere dei premi. Il completamento degli obiettivi sarà



verificato tramite lo scatto di una fotografia, e i premi da riscuotere saranno delle carte esclusive da poter scaricare, stampare e usare durante le partite.

Livello 1 PRINCIPIANTE (prime esperienze con il gioco)

Gioca la tua prima partita!

Appiccica un pezzo della stampa del gioco (ad es. un piccolo scarto di carta ritagliata mentre preparavi le carte)

Crea una combo personaggio unica

Disegna il tuo personaggio con le due carte scelte

Sconfiggi il primo mostro

Disegna il modo in cui avete ucciso il primo mostro

Gioca una carta altruismo per aiutare un compagno

Scrivi il nome del giocatore che hai aiutato e come



UNA CARTA SIMBOLO SPECIALE
da aggiungere al mazzo

Livello 2 AVVENTURIERO (esplora il mondo)

Gioca a Ludimus al parco

Attacca un oggetto raccolto (foglia, un filo di erba, un fiore ecc.)

Gioca a Ludimus a scuola

Riempi questo quadrato con il tuo oggetto di cancelleria preferito (evidenziatore, pastello, bianchetto ecc.)

Gioca a Ludimus a casa di un amico

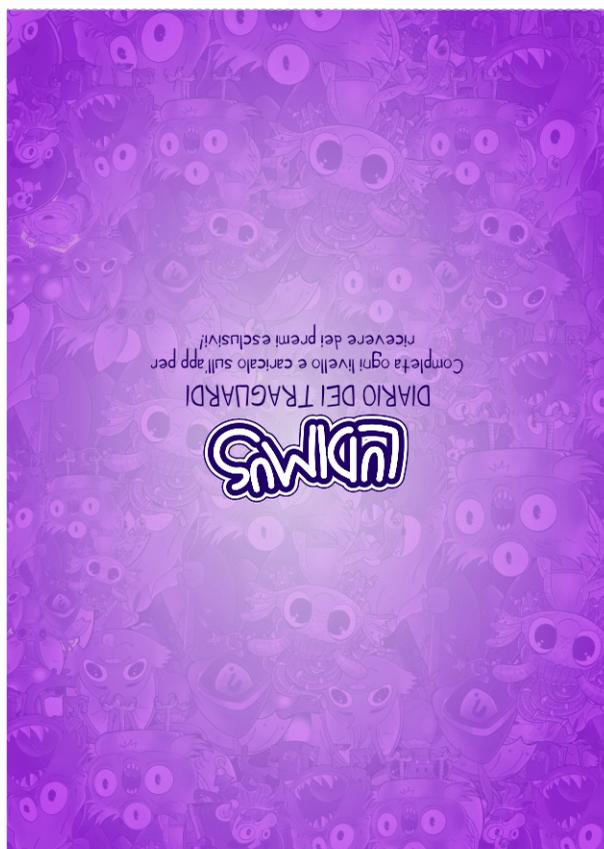
Attacca un pezzo di involucro della vostra merenda (es. confezione di taralli, merendina o buccia della frutta ecc.)

Gioca a Ludimus durante una cena di famiglia

Riempi questo quadrato con le firme di tutti i parenti con cui hai giocato (es. zia, cugini, mamma o papà ecc.)



UNA CARTA STORIA SPECIALE
da aggiungere al mazzo



UNA CARTA ELISIR SPECIALE da aggiungere al mazzo

Incolla una mini carta evento personalizzata, creata con carta o cartoncino

Disegna la tua squadra vincente

Inventa una nuova carta evento e testala in una partita

Sconfiggi tutti i mostri in una sola partita senza perdere nessuno

Scrivi quale carta evento hai giocato e il risultato

Disegna qui l'elemento utlizzato

Usa una carta evento senza subire danni

Utilizza la combo di 4 carte elemento per resuscitare un tuo amico

Livello 3
LEGGENDA DI LUDIMUS
(per veri esperti)

6.3.2

Componenti di gioco

Le componenti essenziali del gioco da tavola sono le carte. Queste saranno disponibili per il download direttamente sull'applicazione, come ricompensa per aver superato i primi 4 livelli e come elemento fondamentale per poter accedere ai successivi.

Queste sono di dimensione facilmente trasportabile, per permettere di giocare ovunque gli utenti lo desiderino.

Poiché è presente un elemento di “**fai da te**” nell’assemblaggio del gioco, queste sono personalizzabili liberamente per quanto riguarda il materiale. Inoltre, sarà necessario stampare e assemblare anche il dado.

La lista completa delle componenti del gioco comprende:

- ▷ 4 carte personaggio - parte del corpo superiore, comprendente di attacco base e superpotere
- ▷ 4 carte personaggio - parte del corpo inferiore, comprendente di attacco speciale e superpotere
- ▷ 5 carte mostro - comprendente di attacco base e attacco speciale.

- ▷ 48 carte strumento, divise per:
 - ▶ 12 carte elisir
 - ▶ 10 carte storia
 - ▶ 10 carte altruismo
 - ▶ 16 carte simbolo
- ▷ 12 carte evento, da dover giocare subito
- ▷ 1 dado a sei facce
- ▷ 8 righelli personaggio
- ▷ 5 righelli mostro

di questo elisir. Per un turno, il tuo mostro potrà sfiorarti. Con saggezza!

Ti fermi a parlargli: lancia il dado. il folletto si spaventa e ti blocca per un turno.
il folletto e' gentile e regala a tutti una vita.
il folletto e' dispettoso, ti ruba una vita e la regala al mostro.

GIOCALA SUBITO!

Il folletto che si avvicina a te. Cosa fai?
Il folletto si diverte a bloccare per due turni.

Se il folletto ti offende, ti regala al mostro una vita. Se ti ruba una vita all'amico alla tua volta.



LA VECCHINA IN DIFFICOLTA'



Incroci nel percorso un'anziana signora chiaramente in difficoltà. Cosa fai?

Se decidi di aiutarla: il tuo attacco sarà saltato 2 turni.

IL SIG. IGNOTO

PUNTI VITA >

10



ATTACCO SPECIALE

NON FA PILI' PESCARRE

ELEMENTO DEL DESTINO

ELISIR



Questo elisir. Per un turno, il tuo mostro potrà sfiorarti. Con saggezza!

ALISSA O PERDI



ELEMENTO DEL DESTINO



PESCA FORTUNATA



IL RICHIAMO DELL'OSCURITA'

BIRICCHINA



A terra trovi una bacca biricchina. Cosa fai?
Non la mangi: resti bloccato per un turno.

LIRLACCHIO

ATTACCO BASE

3



ELISIR



ACQUA IN BOCCA



Intravedi uno sfavore luminoso in lontananza. Ti avvicini: tutti i mostri ma uno di voi a tua volta. Non ti avvicini.

Con un atto di generosità, rinunci a una delle tue azioni. Concedi a un altro giocatore il privilegio di compierne due nel suo turno.

POLVERE MERCANTILE



È la tua polvere mercantile. Trovi un goblin mercante. Qualche goblin mercante. Bloccare lo scartando due carte.

CIOCCOLATO



BARBA



6.3.3

Regolamento

Prima di iniziare a giocare

1. Stampa il materiale di gioco
2. Ritaglia le carte (se serve chiedi una mano ad un adulto)
3. Assembla il dado

Set up della partita

1. All'inizio di ogni partita ogni giocatore deve scegliere la sua combo personaggio, scegliendo una carta "parte del corpo superiore" e una "parte del corpo inferiore. Successivamente si dovrà prendere il "righello personaggio" e posizionarlo a fianco del proprio personaggio, per tener traccia della propria vita.
2. Rimuovi tutte le carte righello e mostro dal mazzo. Ordinale in questo modo: Barbabuffo, Lampaloso, Urlacchio, Fiammostro e Sig. Ignoto e mettile al centro. Questo è l'ordine in cui vanno combattuti in una partita completa, ma sentiti libero di sfidarne anche solo uno di loro per una partita piu' breve.
3. Mescola il mazzo e distribuisce 3 carte coperte ad ogni giocatore.
4. Posiziona il righello vita del primo mostro accanto alla carta.
5. Insieme al party, Scegli il primo giocatore.

Svolgimento di un turno

1. Prendi il tuo mazzo da tre carte e leggi a cosa servono e cosa fanno. Svolgi una o piu' delle seguenti azioni:

PESCARRE - Pesca dal mazzo centrale, e, in caso dell'uscita di una carta evento, mostrala e giocala subito.

GIOCARE - Gioca una delle carte che hai in mano.

ATTACCARE - Lancia il dado con l'obiettivo di attaccare, ma se decidi di farlo il mostro contrattaccherà. Lancia il dado anche per lui.

Fine del primo round

1. Dopo aver sconfitto il primo mostro la carta va girata.
2. Arrivati a questo punto puoi scegliere di terminare la partita o continuare con il mostro successivo.

Non c'è alcun limite massimo o minimo di carte da poter giocare. Se non resta alcuna carta in mano in quel turno non può essere eseguita nessuna azione speciale, tuttavia si può continuare a giocare pescando una carta nel turno successivo.

Carte giocabili durante il proprio turno

Carte strumento, 48 carte suddivise a loro volta in:

- ▷ Carte elisir, 12 carte
Questa tipologia di carte ha la caratteristica di ridare la vita al personaggio o di garantirgli l'immunità per un turno.
- ▷ Carte storia, 10 carte
Si tratta di carte che possono essere utilizzate per avere delle azioni speciali in più da eseguire durante il proprio turno ex. pesca due carte
- ▷ Carte altruismo, 10 carte
Con l'obiettivo di promuovere la collaborazione queste carte sono state pensate per aiutare i compagni in difficoltà, inoltre giocabile durante il turno degli altri giocatori
- ▷ Carte simbolo, 16 carte
Prese singolarmente queste carte non hanno alcun potere tuttavia cambiando i doppioni è possibile eseguire un'azione, pescare dal mazzo degli scarti, mentre con 4 può essere resuscitato un compagno sconfitto in battaglia dal mostro.

Carte evento, 12 carte

Queste carte hanno l'obiettivo di inserire "imprevisti" all'interno della partita, rendendolo divertente e più dinamico, ponendo il giocatore di fronte a scelte che possono

generare diversi risultati.

Per esempio: Un folletto ti sta seguendo di nascosto da un po'.

Cosa fai?

Lo ignori: Lancia il dado. 3/6 il folletto ti fa inciampare e il mostro ti attacca sicuramente, altrimenti resti bloccato per un turno.

Ti fermi a parlargli: Lancia il dado. 3/6 il folletto si spaventa e ti blocca per un turno.

2/6 il folletto è gentile e regala a tutti una vita.

1/6 il folletto è dispettoso, ti ruba una vita e la regala al mostro.



Fronte
regolamento



LUDIMUS
REGOLAMENTO

2-4 GIOCATORI
86 CARTE

PREPARAZIONE

1. STAMPA IL MATERIALE DI GIOCO
2. RITAGLIA LE CARTE (SE SERVE CHIEDI UNA MANO AD UN ADULTO)
3. ASSEMBLA IL DADO



SET UP DELLA PARTITA

- 1 ALL'INIZIO DI OGNI PARTITA OGNI GIOCATORE DEVE SCEGLIERE LA SUA COMBO PERSONAGGIO, SCEGLIENDO UNA CARTA "PARTE DEL CORPO SUPERIORE" E UNA "PARTE DEL CORPO INFERIORE". SUCCESSIVAMENTE SI DOVRA' PRENDERE IL "RIGHELLO PERSONAGGIO" E POSIZIONARLO A FIANCO DEL PROPRIO PERSONAGGIO, PER TENER TRACCIA DELLA PROPRIA VITA.



- 2 RIMUOVI TUTTE LE CARTE RIGHELLO E MOSTRO DAL MAZZO. ORDINALE IN QUESTO MODO: BARBABUFFO, LAMPALOSO, URLACCHIO, FIAMMOSTRO E SIG. IGNOTO E METTILE AL CENTRO. QUESTO E' L'ORDINE IN CUI VANNO COMBATTERSI IN UNA PARTITA COMPLETA, MA SENTITI LIBERO DI SFIDARNE ANCHE SOLO UNO DI LORO PER UNA PARTITA A PILI' BREVE.



- 3 MESCOLA IL MAZZO E DISTRIBUISCI 3 CARTE COPERTE AD OGNI GIOCATORE.
- 4 POSIZIONA IL RIGHELLO VITA DEL PRIMO MOSTRO ACCANTO ALLA CARTA.
- 5 INSIEME AL PARTY, SCEGLI IL PRIMO GIOCATORE.



SVOLGIMENTO DI UN TURNO

- 1 PRENDI IL TUO MAZZO DA TRE CARTE E LEGGI A COSA SERVONO E COSA FANNO. SVOLGI UNA O PIU' DELLE SEGUENTI AZIONI:

PESCARRE:

PESCA DAL MAZZO CENTRALE, E, IN CASO DELL'USCITA DI UNA CARTA EVENTO, MOSTRALA E GIOCALA SUBITO.

GIOCARE:

GIOCA UNA DELLE CARTE CHE HAI IN MANO.

ATTACCARE:

LANCIA IL DADO CON L'OBIETTIVO DI ATTACCARE, MA SE DECIDI DI FARLO IL MOSTRO CONTRATTACCHERA'. LANCIA IL DADO ANCHE PER LUI.



FINE DEL PRIMO ROUND

- 1 DOPO AVER SCONFITTO IL PRIMO MOSTRO LA CARTA VA GIRATA.
- 2 ARRIVATI A QUESTO PUNTO PUOI SCEGLIERE DI TERMINARE LA PARTITA O CONTINUARE CON IL MOSTRO SUCCESSIVO.

CONSIGLIO:

CERCA DI CONSERVARE LE CARTE PER LA FINE DELLA PARTITA!

PUNTI VITA

TI STAI CHIEDENDO COME TRACCIARE LE VITE SUL RIGHELLO? FACILE! A OGNI MOSTRO CORRISPONDE IL LUOGO CHE STA INFESTANDO:

1 BARBABUFFO	→	LAGUNA BURLONA
2 LAMPALOSO	→	MONTAGNA BIRICHINA
3 URLACCHIO	→	CAVERNA BEFFARDA
4 FIAMMOSTRO	→	BOSCO FIFONE
5 SIG. IGNOTO	→	MISTERRA

TRACCIA LE VITE DEI GIOCATORI CON I RIGHELLI RIPORTANTI QUESTI REGNI. BASTERA' FAR CORRISPONDERE IL LUOGO CON IL MOSTRO CHE VI STA ATTACCANDO IN QUESTO MOMENTO!

LE VITE DEI MOSTRI INVECE SONO RIPORTATE SUI RIGHELLI CON I LORO NOMI: STA AI GIOCATORI TRACCIARE LE LORO VITE QUANDO GLI ATTACCHI AI DANNI LORO VANNO A BUON FINE.

SE HAI QUALCHE DUBBIO SU UNA CARTA SPECIFICA, GRA QUESTO FOGLIO.

LUDIMUS

LEGGERE SOLO SE HAI DEI DUBBI SU QUALCHE CARTA



CARTE STRUMENTO

CARTE STRUMENTO, 18 CARTE SUDDIVISE A LORO VOLTA IN:

♥ ELISIR (12 CARTE)

QUESTA TIPOLOGIA DI CARTE HA LA CARATTERISTICA DI RIDARE DELLA VITA AL PERSONAGGIO O DI GARANTIRGLI L'IMMUNITA' PER UN TURNO.

📖 STORIA (10 CARTE)

SI TRATTA DI CARTE CHE POSSONO ESSERE UTILIZZATE PER AVERE DELLE AZIONI SPECIALI IN PILI' DA ESEGUIRE DURANTE IL PROPRIO TURNO
ESEMPIO: PESCA DUE CARTE.

🤝 ALTRUISMO (10 CARTE)

CON L'OBIETTIVO DI PROMUOVERE LA COLLABORAZIONE, QUESTE CARTE SONO STATE PENSATE PER AIUTARE I COMPAGNI IN DIFFICOLTA' E SONO GIOCABILI DURANTE IL TURNO DEGLI ALTRI GIOCATORI.

🌿 SIMBOLO (16 CARTE)

PRESE SINGOLARMENTE QUESTE CARTE NON HANNO ALCUN POTERE. TUTTAVIA SCAMBIANDOLE COI COMPAGNI E' POSSIBILE ESEGUIRE L'AZIONE DI PESCARRE DAL MAZZO DEGLI SCARTI SE SI HANNO 2 CARTE UGUALI, MENTRE CON 1 PLO' ESSERE RESUSCITATO UN COMPAGNO SCONFITTO IN BATTAGLIA DAL MOSTRO.

! CARTE EVENTO (12 CARTE)

QUESTE CARTE HANNO L'OBIETTIVO DI INSERIRE "IMPREVISTI" ALL'INTERNO DELLA PARTITA, RENDENDOLO DIVERTENTE E PILI' DINAMICO, PONENDO IL GIOCATORE DI FRONTE A SCELTE CHE POSSONO GENERARE DIVERSI RISULTATI. QUESTE CARTE DEVONO ESSERE GIOCATE APPENA VENGONO PESCATE!

CARTE PERSONAGGIO & MOSTRO

I POTERI DELLE CARTE MOSTRO DIFFERISCONO DALLE CARTE PERSONAGGIO NEGLI ATTACCHI SPECIALI. INFATTI QUESTI NON TOLGONO PUNTI VITA, MA OBBLIGANO I GIOCATORI A DELLE PENITENZE. PER QUESTO MOTIVO OGNI PARTE DELLA CARTA PERSONAGGIO E' IMMUNE A UNA DI QUESTE PENITENZE. COMBINALE A TUO PIACIMENTO!

CARTE RIGHELLO

QUESTE CARTE PERMETTONO DI TENER CONTO DI QUANTI PUNTI VITA RESTANO AI PERSONAGGI E AI MOSTRI. POSIZIONALE A DESTRA DELLE CARTE CORRISPONDENTI PARTENDO DAL NUMERO PILI' ALTO E ABBASSALE O ALZALE MAN MANO CHE PERDI O GUADAGNI PUNTI VITA!



SIMBOLI DADO



ATTACCO RILASCIATO



ATTACCO SPECIALE



ATTACCO NON RILASCIATO

LANCIA IL DADO UNA VOLTA PER TE E UNA VOLTA PER IL MOSTRO. BUON FORTUNA!

NON CE' ALCUN LIMITE MASSIMO O MINIMO DI CARTE DA POTER GIOCARE. SE NON RESTA ALCUNA CARTA IN MANO IN QUEL TURNO NON PLO' ESSERE ESEGUITA NESSUNA AZIONE SPECIALE. TUTTAVIA SI PLO' CONTINUARE A GIOCARE PESCANDO UNA CARTA NEL TURNO SUCCESSIVO.

**SMETTILA DI LEGGERE!
INIZIA A GIOCARE!**

Ludimus: dalla visione al
gioco - progettazione
e sviluppo

8 carte
Carte personaggio

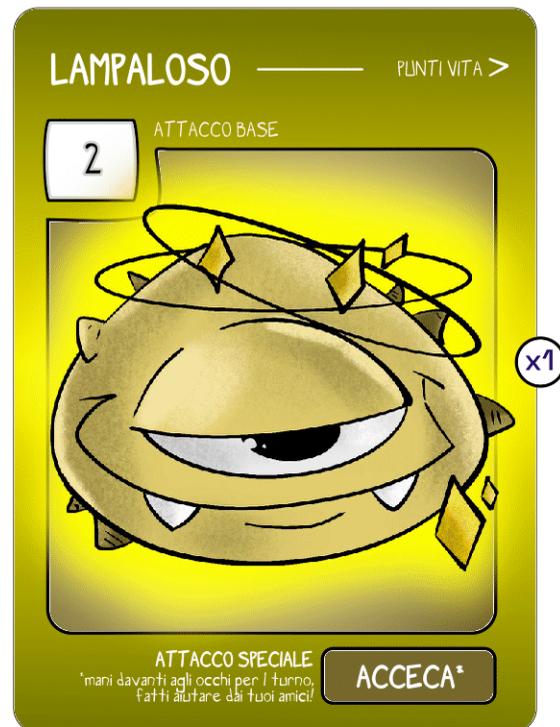


8 Carte
Righelli personaggio



Ludimus: dalla visione al
gioco - progettazione
e sviluppo

5 carte
Carte mostro



IL SIG. IGNOTO

PUNTI VITA >

10

ATTACCO BASE



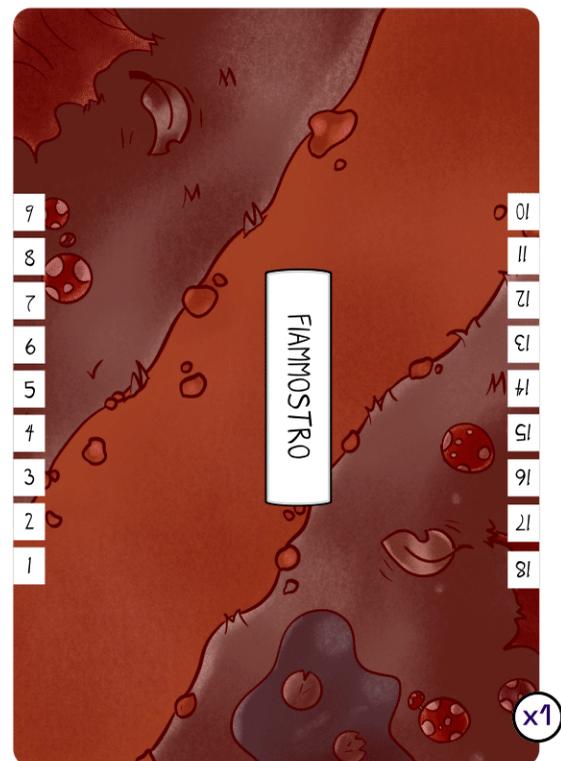
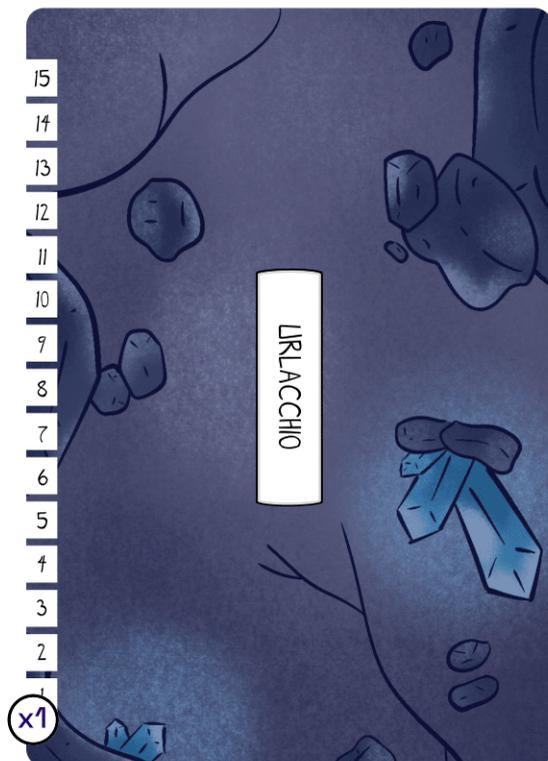
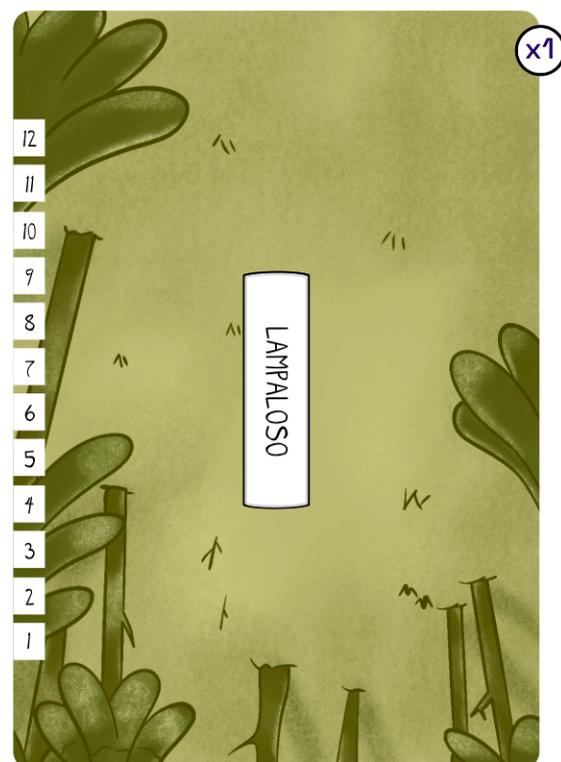
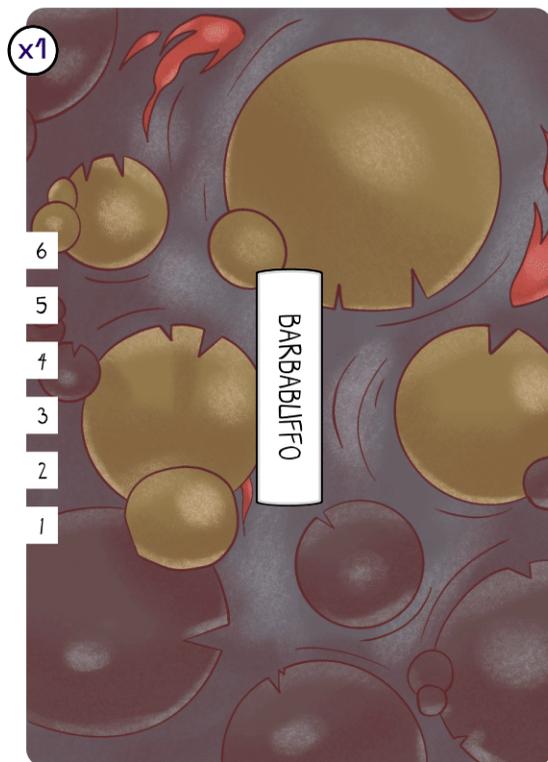
x1

ATTACCO SPECIALE

NON FA PILI' PESCARRE

Ludimus: dalla visione al
gioco - progettazione
e sviluppo

5 carte
Righelli mostri





12 carte
Carte elisir



10 carte
Carte storia





10 carte
Carte altruismo





16 carte
Carte simbolo



12 carte
Carte evento





! !

BUSSA O PERDI



x1

Un'antica leggenda narra che in questa zona dimora uno spirito guardiano.
Prima di ogni azione, e' necessario **bussare** come segno di rispetto.

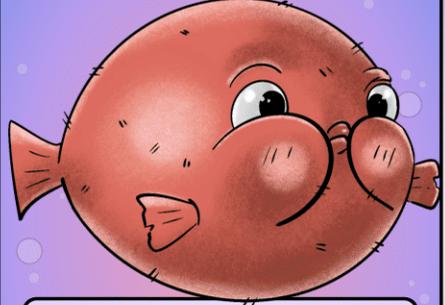
Se bussi, il turno procede senza problemi.
Se dimentichi di bussare, lo spirito si offende e ti sottrae una vita.

! !

GIOCALA SUBITO!

! !

ACQUA IN BOCCA



x1

Un incantesimo ti obbliga a trattenere l'acqua in bocca.

Facendolo non puoi parlare per il resto del turno.
Se parli, perdi una vita. ☹️

! !

GIOCALA SUBITO!

! !

BLIO PESTO



x1

Un'oscurita' impenetrabile cala su di te, avvolgendoti come un manto. Non puoi vedere nulla.

Chiudi gli occhi per un turno e affidati ai tuoi compagni per combattere. La tua sorte e' nelle loro mani.

! !

GIOCALA SUBITO!

! !

OMBRA MISTERIOSA



x1

Una strana ombra si muove davanti a te. Cosa fai?

Sei curioso e ti avvicini: lancia il dado. 🎲 l'ombra si rivela benevola e regala una vita a tutti, se no il mostro ti attacca sicuramente.

Se lasci perdere: lancia il dado. 🎲 l'ombra si avvicina e perdi una vita, se no riesci a scansarla.

! !

GIOCALA SUBITO!



6.4

Print and Play: accessibilità e condivisione

Ludimus è un progetto concepito per essere distribuito in formato **Print and Play**, una modalità che permette agli utenti di scaricare, stampare e assemblare il gioco in autonomia.

Questa scelta nasce dall'esigenza di rendere il gioco più accessibile, sostenibile e facilmente fruibile da un pubblico ampio, abbattendo barriere economiche e logistiche.

Il print and play consente inoltre una diffusione capillare del progetto, permettendo a chiunque di accedervi e utilizzarlo senza la necessità di una produzione su larga scala.

Ludimus prende ispirazione dal concetto di Open Source, inteso come un modello di condivisione della conoscenza e di accesso libero alle risorse. Nell'ambito informatico, un software open source è distribuito sotto una licenza che ne consente lo studio, l'utilizzo, la

modifica e la redistribuzione. Allo stesso modo, Ludimus si inserisce in una logica di accessibilità e condivisione, offrendo un'esperienza di gioco libera da vincoli commerciali e facilmente fruibile da chiunque voglia sperimentarla.

Attraverso il print and play, Ludimus promuove una visione del gioco come **strumento inclusivo e aperto**, capace di adattarsi alle esigenze dei giocatori senza perdere la propria identità progettuale.

6.5

Inclusività e collaborazione

Come già detto nel capitolo 3.2, l'accessibilità nei giochi da tavolo rappresenta una **sfida complessa**, spesso limitata dai costi elevati di produzione di materiali inclusivi, come carte in Braille o componenti tattili specifici. Per questo motivo, molti giochi riescono a garantire solo un livello di inclusività parziale, in cui i giocatori con disabilità possono partecipare con il supporto di altri partecipanti.

Ludimus rientra in questa categoria, adottando un modello di accessibilità basato sulla collaborazione. Essendo un gioco cooperativo, non prevede la necessità di mantenere segreti gli elementi di gioco tra i partecipanti. Questo permette ai giocatori vedenti di supportare eventuali compagni non vedenti, leggendo ad alta voce le carte e le informazioni necessarie allo svolgimento della partita, senza compromettere l'esperienza ludica.

Questa caratteristica rende Ludimus più accessibile rispetto a molti giochi competitivi, in cui la riservatezza delle informazioni è fondamentale per il corretto svolgimento della partita. Pur non potendo garantire un'inclusività totale, il progetto dimostra come un **design attento alle dinamiche di gruppo** possa contribuire a rendere il gioco più accogliente per tutti, promuovendo un'esperienza condivisa e accessibile.

6.6

Il Design Sistemico nel progetto

Il design sistemico permette di considerare l'esperienza ludica nel suo insieme, tenendo conto non solo degli aspetti di gioco ma anche degli impatti psicologici, sociali e cognitivi dei bambini.

Questo approccio consente di progettare un'esperienza integrata, dove ogni elemento, dal design del gioco alla dinamica di interazione, fino alle conseguenze sull'uso della tecnologia, è pensato per rispondere in modo coerente agli obiettivi educativi e sociali.

Attraverso un approccio olistico, il design sistemico considera tutte le componenti del gioco, dalla **meccanica di gioco** alle **dinamiche sociali**, fino alla sua accessibilità online come parti interconnesse, capaci di influenzarsi reciprocamente interagendo tra loro in modo da facilitare il passaggio dal digitale al fisico, stimolando al contempo il lavoro di gruppo, la creatività e la

gestione delle emozioni.

In particolare, l'approccio Print and Play, che rende il gioco adattabile e personalizzabile, è un esempio concreto di come il design sistemico possa favorire la partecipazione attiva dei giocatori, trasformandoli da semplici consumatori a co-creatori.

In sostanza, il design sistemico fornisce gli strumenti per modellare un'esperienza che risponde in modo dinamico alle esigenze dei bambini, permettendo una transizione naturale e profonda che si adatta in modo naturale alle **esigenze cognitive e sociali** dei bambini, promuovendo al contempo un equilibrio tra tecnologia e relazioni reali.

It's more
than just
gaming

it's *connection*

Conclusioni

Viviamo in un'epoca in cui la tecnologia è parte integrante della quotidianità, soprattutto per le nuove generazioni. Il fenomeno degli iPad kids, bambini cresciuti con un accesso costante a dispositivi digitali, solleva interrogativi su come l'interazione precoce con la tecnologia influenzi lo sviluppo cognitivo, sociale ed emotivo. Questa tesi ha analizzato **i potenziali rischi** di un uso eccessivo della tecnologia, evidenziando problematiche come la riduzione della capacità di concentrazione, il declino della creatività e l'impatto sulle relazioni sociali.

Tuttavia, la ricerca ha anche messo in luce **gli aspetti positivi** di un uso consapevole dei videogiochi. Oltre ai rischi, il gaming può favorire lo sviluppo di abilità cognitive, sociali ed emotive, come dimostrano diversi studi sull'impatto dei videogiochi nella riabilitazione,

nell'apprendimento e nella costruzione di comunità. In parallelo, i **giochi da tavolo** rappresentano una valida alternativa al digitale, promuovendo interazione diretta, collaborazione e sviluppo di competenze trasversali. L'analisi del caso Nintendo ha mostrato come il gioco possa essere progettato per **incentivare la cooperazione**, andando oltre la semplice dimensione dell'intrattenimento. Seguendo questo approccio, si è arrivati alla progettazione di Ludimus. **Ludimus** è un'esperienza ludica progettata per bilanciare tecnologia e gioco analogico, offrendo **un'alternativa che non escluda il digitale, ma che lo integri in un percorso di gioco più consapevole, sociale e collaborativo**. Lontano dall'idea di un intrattenimento solitario e passivo, Ludimus nasce con l'obiettivo di

creare un ponte tra il mondo virtuale e quello reale, incoraggiando dinamiche di interazione diretta, connessione sociale, creatività e sviluppo di competenze trasversali.

Attraverso la definizione di personas e linee guida, Ludimus è stato sviluppato per essere accessibile e stimolante, promuovendo un'esperienza di gioco che bilanci la tecnologia e il gioco analogico, incoraggiando un uso più consapevole e collettivo degli strumenti digitali.

L'integrazione tra elementi digitali e fisici è pensata per offrire un'esperienza immersiva e dinamica,

in cui la tecnologia diventa un mezzo per amplificare il valore del gioco condiviso, anziché sostituirlo.

Ludimus rappresenta, dunque, un modello di gioco che risponde alle sfide della contemporaneità, offrendo un'alternativa che non solo intrattiene, ma educa, stimola la socializzazione e favorisce una relazione più equilibrata con la tecnologia. Il suo valore non risiede solo nell'esperienza ludica in sé, ma nella sua capacità di generare nuove opportunità di connessione tra persone, rafforzando il concetto che il gioco, in ogni sua forma, può essere un potente strumento per costruire

legami e conoscenze.

In conclusione, questa ricerca sottolinea la necessità di ripensare il rapporto tra bambini e tecnologia, superando la visione dicotomica che contrappone il digitale al mondo reale. L'obiettivo non è demonizzare l'uso dei dispositivi tecnologici, ma piuttosto comprendere come essi possano essere integrati in un percorso di crescita e connessione sociale. Il gioco, nelle sue molteplici forme, rappresenta un mezzo fondamentale per lo sviluppo cognitivo, sociale ed emotivo dei più giovani e, se progettato con attenzione, può favorire un uso della tecnologia che non sia passivo e isolante, ma stimolante e collettivo. Affrontare la sfida della digitalizzazione infantile richiede un cambio di prospettiva: non si tratta di limitare indiscriminatamente l'uso della tecnologia, ma di fornire modelli e strumenti che la rendano un veicolo di connessione sociale, di crescita personale e di esperienza condivisa. Un approccio progettuale consapevole può contribuire a creare un ecosistema ludico in cui il digitale non sostituisce, ma affianca e potenzia l'esperienza del gioco tradizionale, riportandolo a essere un momento di condivisione, scoperta e costruzione di relazioni autentiche.

Bibliografia e sitografia

Adachi, P. J. C., & Willoughby, T. (2017). The link between playing video games and positive youth outcomes. *Child Development Perspectives*, 11(3), 202–206. <https://doi.org/10.1111/cdep.12232>

Al via il Nintendo Labo Camp: creatività e divertimento per tutta la famiglia. (n.d.). Nintendo of Europe SE. https://www.nintendo.com/it-it/Notizie/2018/aprile/Al-via-il-Nintendo-Labo-Camp-creativita-e-divertimento-per-tutta-la-famiglia-1370451.html?srsId=AfmBOoqNSacKqnZhiFSicoWnprGh-5NOefldCFhXqkRnIlloVv8VdWejm&utm_

Animal crossing's surprising social impact during the pandemic | Applied Social Psychology (ASP). (2024, April 13). <https://sites.psu.edu/aspsy/2024/04/13/animal-crossings-surprising-social-impact-during-the->

[pandemic/?utm_](#)

Armondi, N. (2024, May 7). Nintendo Switch oltre i 141 milioni di unità: vediamo i dati dei giochi Nintendo più venduti. Multiplayer.it. <https://multiplayer.it/notizie/nintendo-switch-oltre-141-milioni-unita-vediamo-dati-giochi-nintendo-piu-venduti.html>

Auxologico IRCCS. (n.d.). Sovraesposizione dei bambini agli schermi di tablet e smartphone. Auxologico. <https://www.auxologico.it/sovrapposizione-bambini-schermi-tablet-smartphone>

Boers, E., Afzali, M. H., Newton, N., & Conrod, P. (2019). Association of screen time and depression in adolescence. *JAMA Pediatrics*, 173(9), 853. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2019.1759>

Boys, health, and digital media - children and screens. (2024, October 4). Children and Screens. <https://www.childrenandscreens.org/learn-explore/research/boys-health-and-digital-media/#media-use-and-its-risks-for-boys>

Bruno, G. (2023, April 12). I 10 migliori giochi co-op su Nintendo Switch. GiardiniBlog. https://www.giardiniblog.it/migliori-giochi-coop-nintendo-switch/?utm_

Bye bye PokéMart! (n.d.). PokeMart -. <https://pokemart.it/che-cose-una-fiera-dei-pokemon/?utm>

Caretoni, C. (2024, December 16). Giochi da tavolo: perché fanno bene alla salute. OK Salute E Benessere. <https://www.ok-salute.it/benessere/giochi-da-tavolo-perche-fanno-bene-al-cervello-e-non-solo-e-quali-regalare-a-natale/>

Catta, M. (2024) La formula di Nintendo: analisi delle strategie a livello corporate e delle strategie a livello business. Tesi di Laurea in Economia e gestione delle imprese, Luiss Guido Carli, relatore Luigi Nasta, pp. 113. [Tesi di Laurea triennale]

Colaneri, G. (2023, October 24).

Miiverse chiude. Breve storia del social di Nintendo che nessuno conosceva. Ninja Business School. <https://www.ninja.it/miiverse-nintendo-chiude-storia/>

Come faccio a sapere se un gioco è adatto al livello di abilità di mio figlio?

(n.d.). Nintendo of Europe AG. <https://www.nintendo.com/it-it/Assistenza/Genitori/Giochi/Idoneita/Come-faccio-a-sapere-se-un-gioco-e-adatto-al-livello-di-abilita-di-mio-figlio-/Come-faccio-a-sapere-se-un-gioco-e-adatto-al-livello-di-abilita-di-mio-figlio-659649.html?srsId=AfmBOoopco24p4qJsKamHO Ore2xmlYFPrqxmL5kBPZDzgObS0wsFslCG>

Contributori di Wikipedia. (2024, December 27). Nintendo 3DS. Wikipedia. https://it.wikipedia.org/wiki/Nintendo_3DS#StreetPass

Corcella, R. (2023, July 13). Perché i giochi da tavolo per bambini migliorano le loro abilità matematiche (fin dalle materne). Corriere Della Sera. https://www.corriere.it/salute/pediatria/23_luglio_13/perche-giochi-tavolo-bambini-migliorano-loro-abilita-matematiche-fin-materne-fa842b40-1f24-11ee-bfca-f44c975a09c3.shtml

Crea nuovi modi di giocare con Nintendo Labo! (n.d.). Nintendo of Europe SE. https://www.nintendo.com/it-it/Nintendo-Labo/Nintendo-Labo-1328637.html?srsId=AfmBOoru30t1s_f9QLq0ngSjcISsy-X2aASKCElainIFu9mPBlj1Xtw

Dartigues, J. F., Foubert-Samier, A., Goff, M. L., Viltard, M., Amieva, H., Orgogozo, J. M., Barberger-Gateau, P., & Helmer, C. (2013). Playing board games, cognitive decline and dementia: a French population-based cohort study. *BMJ Open*, 3(8), e002998. <https://doi.org/10.1136/bmjopen-2013-002998>

Di Chiara, B. (2023, April 26). Dopo il Covid più bimbi e adolescenti dipendenti da telefonino, ecco i segnali da notare per genitori e pediatri - *Quotidiano Sanità*. *Quotidiano Sanità*. https://www.quotidianosanita.it/scienza-e-farmaci/articolo.php?articolo_id=113221

Estrada-Plana, V., Esquerda, M., Mangues, R., March-Llanes, J., & Moya-Higueras, J. (2019). A Pilot Study of the Efficacy of a Cognitive Training Based on Board Games in Children with Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder: A Randomized

Controlled Trial. *Games for Health Journal*, 8(4), 265–274. <https://doi.org/10.1089/g4h.2018.0051>

Facchini, A. (2022, September 29). Demenza e Alzheimer: oggi si combattono anche con i videogame. *Change Makers Magazine*. <https://change-makers.cloud/i-videogiochi-che-combattono-la-demenza-e-lalzheimer/#:~:text=I%20benefici%20della%20gamification%20sono,senso%20di%20orientamento%20allo%20scopo.>

Fantoni, L. (2020, March 27). *Animal Crossing: New Horizons* è l'unico vaccino mentale all'ansia da coronavirus. *Wired Italia*. <https://www.wired.it/gadget/videogiochi/2020/03/27/animal-crossing-new-horizons-recensione/>

Filippo. (2024, November 28). Giochi da tavolo e psicologia: benefici e divertimento. *GAM Medical - Clinica Di Psicologia*. <https://gam-medical.com/giochi-da-tavolo-e-psicologia-benefici-e-divertimento/?utm>

Gamba, E. (2021, November 20). Videogiochi, gli effetti su mente e cervello. - dr. Enrico Gamba. *Dr. Enrico Gamba*. <https://www.enricogamba.org/psicologo->

milano-blog/videogiochi-e-cervello

Gruman, J. A., Schneider, F. W., & Coutts, L. M. (Eds.). (2016). *Applied social psychology: Understanding and addressing social and practical problems*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.

Hofer, L. (2023). *Il Labirinto Sociale - Il gioco di ruolo da tavolo e lo sviluppo delle competenze sociali in bambini di scuola elementare*

Screen-Free Week. (2025, January 6). Screen-Free Week. <https://www.screenfree.org/>
<https://rivistedigitali.erickson.it/integrazione-scolastica-sociale/it/visualizza/pdf/1661>

Hunsucker, A. J. (2016). Board games as a platform for collaborative learning. Conferência Significativa. https://www.researchgate.net/profile/Andrew-Hunsucker/publication/309385174_Board_Games_as_a_Platform_For_Collaborative_Learning/links/580cda1b08ae2cb3a5e3a394/Board-Games-as-a-Platform-For-Collaborative-Learning.pdf

Il Mega Festival Multiplayer ti dà il benvenuto! (n.d.). Nintendo of Europe

SE. https://www.nintendo.com/it-it/Campagne/Il-Mega-Festival-Multiplayer-ti-da-il-benvenuto--2423451.html?srsId=AfmBOorHgIXOU57EhyG5v_SWmnQcT80_7LgGwi2bOMiYIH1qPAx9bow&utm_

Informazioni per gli sviluppatori: la filosofia alla base delle funzioni relative ad amici e scambi – Pokémon GO. (2018). Pokémon GO. <https://pokemongolive.com/post/jundevupdate-trading/?hl=it>

Internet Matters Ltd. (2024, March 13). Spiegazione della classificazione in base all'età dei videogiochi | Internet è importante. Internet Matters. <https://www.internetmatters.org/it/resources/video-games-age-ratings-explained/#rating-system>

Kent, S. L. (2010). *The Ultimate History of Video Games: from Pong to Pokemon and beyond... the story behind the craze that touched our lives and changed the world*. New York: Three Rivers Press.

Madigan, S., Eirich, R., Pador, P., McArthur, B. A., & Neville, R. D. (2022). Assessment of changes in child and adolescent screen time during the

COVID-19 pandemic. *JAMA Pediatrics*, 176(12), 1188. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2022.4116>

Malek, A., Ninčević, M., & Vukelić, D. J. (2019). The role of playing video games on school achievement. *Communication Management Review*, 03(02), 54–71. <https://doi.org/10.22522/cmr20180234>

Margalit, L. (2016, Apr 17) “What Screen Time Can Really Do to Kids’ Brains”. *Psychology Today* <https://psychologiastastia.sk/wp-content/uploads/2017/12/what-screen-time-can-really-do-kids-brains>

Mari, G. (2028), Gioco strutturato, gioco modificato: un’esperienza di giochi da tavolo con bambini e ragazzi con autismo

Marino, V. (2024, July 19). Giochi da tavolo per bambini | Idee e consigli. OTTO Game Over. <https://www.8gameover.com/giochi-da-tavolo-per-bambini/#:~:text=Quali%20sono%20i%20benefici%20dei%20giochi%20da%20tavolo%20per%20i%20bambini&text=Questi%20giochi%20aiutano%20a%20sviluppare,creativit%C3%A0%20%20tutto%20mentre%20si%20divertono!>

Mercier, M. and Lubart, T. (2021), The effects of board games on creative potential. *J Creat Behav*, 55: 875-885. <https://doi.org/10.1002/jocb.494>

Muppalla, S. K., Vuppalapati, S., Pulliahgaru, A. R., & Sreenivasulu, H. (2023). Effects of Excessive screen time on Child Development: An Updated review and Strategies for Management. *Cureus*. <https://doi.org/10.7759/cureus.40608>

Musso, M. (2022, October 25). I videogiochi fanno bene al cervello dei più piccoli. *Wired Italia*. <https://www.wired.it/article/videogiochi-bambini-benefici-sviluppo-attivita-cognitive-studio/>

Nintendo Switch Online | Porta un amico! (n.d.). Nintendo of Europe SE. <https://www.nintendo.com/it-it/Campagne/Nintendo-Switch-Online-Porta-un-amico--270>

O’Neill, D. K., & Holmes, P. E. (2022). The power of board games for multidomain learning in young children. *American Journal of Play*, 14(1). <https://eric.ed.gov/?id=EJ1357958>

Pala, G. L. (2024b, May 20). «Così

realizzo giochi da tavolo accessibili e inclusivi». Cittadinanza Sociale. <https://www.cittadinanzasocialenews.it/2024/05/20/cosi-realizzo-giochi-da-tavolo-accessibili-e-inclusivi/>

Panjeti-Madan, V. N., & Ranganathan, P. (2023b). Impact of screen time on children's development: cognitive, language, physical, and social and emotional domains. *Multimodal Technologies and Interaction*, 7(5), 52. <https://doi.org/10.3390/mti7050052>

Perché giocare con i giochi da tavolo? (n.d.). *DungeonDice.it*. <https://www.dungeondice.it/it/146-perche-giocare-con-i-giochi-da-tavolo?>

Rasia, E. (2024, September 24). Giochi da tavolo accessibili: ecco le sfide di una progettazione inclusiva. *Italia Che Cambia*. <https://www.italiachecambia.org/2024/09/giochi-da-tavolo-accessibili/>

Riva, G. (2020, October 27). Sovraesposizione dei bambini agli schermi di tablet e smartphone. *Auxologico*. <https://www.auxologico.it/sovrapposizione-bambini-schermi-tablet-smartphone>

Ruder, D. B. (2019, June 19). Screen time and the brain. <https://hms.harvard.edu/>. <https://hms.harvard.edu/news/screen-time-brain>

Screen Extremes: Children and digital Addictions - Children and Screens. (2024, September 3). *Children and Screens*. <https://www.childrenandscreens.org/learn-explore/research/digital-addictions-2/>

Stemlab. (2020, April 9). Gaming ed Educazione: una nuova strada da percorrere insieme. *STEM-Lab*. <https://percorsiconibambini.it/stemlab/2020/04/08/gaming-educazione-gioco-ragazzi/>

Takeda, L. (2020). The History of Nintendo: the Company, Consoles And Games. *ART 108: Introduction to Games Studies* <https://scholarworks.sjsu.edu/art108/21/>

Telzer, E. (2024). Adolescent Brain Development and social media Use | *Children and Screens*. <https://www.childrenandscreens.org/learn-explore/research/adolescent-brain-development-and-social-media-use-eva-telzer-phd/>

Università di Padova. (2024, March 22). I videogiochi d'azione risolvono il disturbo del linguaggio in bambini a rischio di dislessia. *Le Scienze*. https://www.lescienze.it/news/2024/03/22/news/i_videogiochi_dazione_risolvono_il_disturbo_del_linguaggio_in_bambini_a_rischio_di_dislessia-15454414/

Ventrella, F. (2018, April 24). Nintendo, dal 1889 a oggi: una storia di giochi e successi. *GQ Italia*. <https://www.gqitalia.it/gq-inc/economia/2018/04/24/nintendo-dal-1889-a-oggi-una-storia-di-giochi-e-successi#:~:text=Nintendo%20sembra%20quasi%20chiudere%20un,%20%20dev'essere%20un%20gioco.>

Verheijen, G. P., Stoltz, S. E., Van Den Berg, Y. H., & Cillessen, A. H. (2018). The influence of competitive and cooperative video games on behavior during play and friendship quality in adolescence. *Computers in Human Behavior*, 91, 297–304. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.10.023>

Video Gaming 101: Healthy vs Problematic Gaming - Children and Screens. (2024, August 15). *Children and Screens*. <https://>

www.childrenandscreens.org/learn-explore/research/video-gaming-101-healthy-vs-problematic-gaming/

Viglietti, B. (2021, June 18). Il potenziamento cognitivo e sociale attraverso i videogiochi | Neamood. *neamood.it*. <https://www.neamood.it/blog/videogiochi-bambini-potenziamento-cognitivo-e-sociale>

Wiederhold, B. K. (2021). Kids will find a way: the benefits of social video games. *Cyberpsychology Behavior and Social Networking*, 24(4), 213–214. <https://doi.org/10.1089/cyber.2021.29211.editorial>

Zhang, T., Liu, J., & Shi, Y. (2012). Enhancing collaboration in tabletop board game. *APCHI '12: Proceedings of the 10th Asia Pacific Conference on Computer Human Interaction*. <https://doi.org/10.1145/2350046.2350050>