



Rotary CLUB Gemona - Friuli Collinare

Il potere del GIOCO

19 febbraio 2019

M.Vergendo

Cos'è il GIOCO?

Cos'è il GIOCO?



Cos'è il GIOCO?



Cos'è il GIOCO?



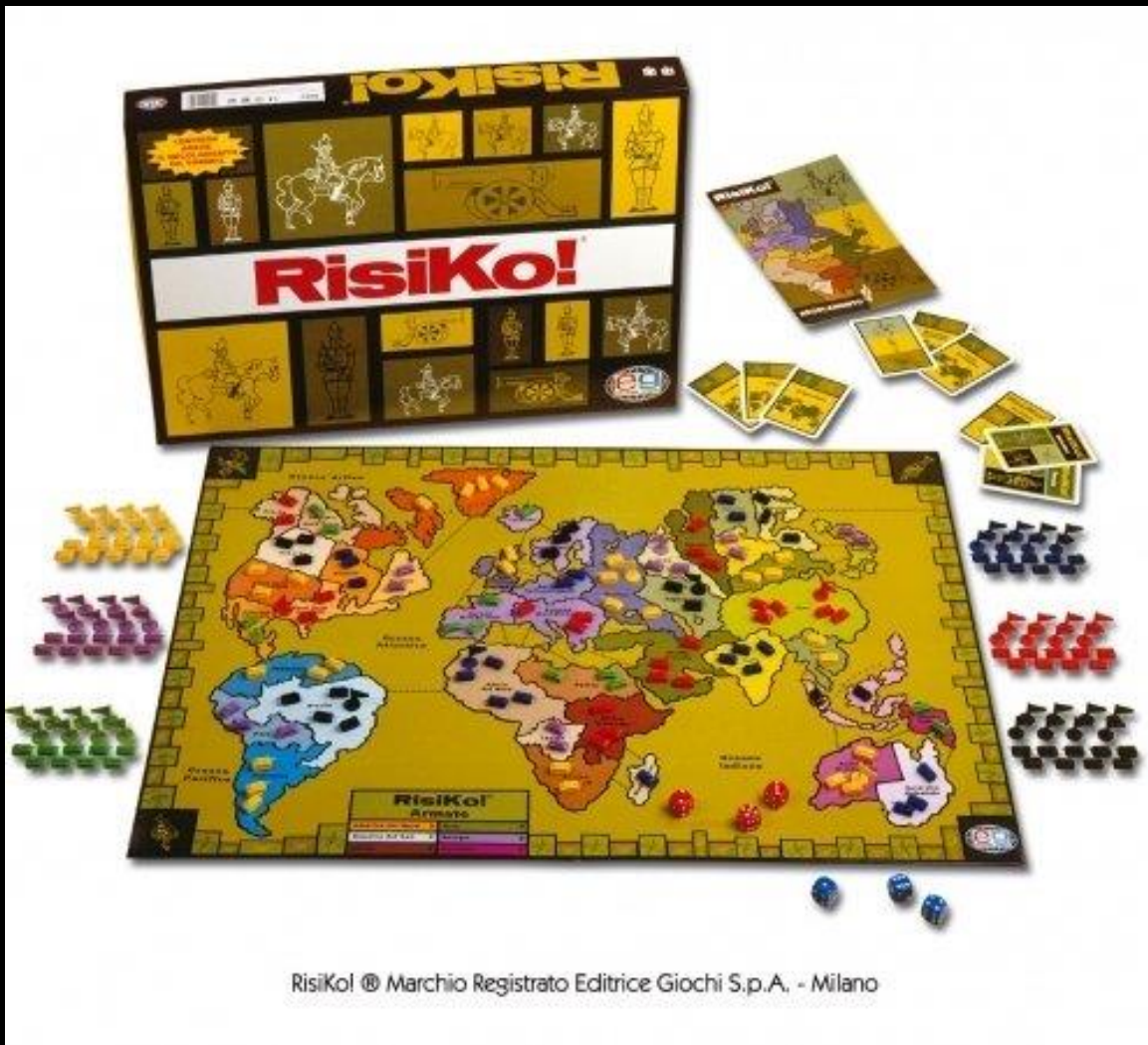
Cos'è il GIOCO?



Cos'è il GIOCO?



Cos'è il GIOCO?



Risiko! ® Marchio Registrato Editrice Giochi S.p.A. - Milano

Cos'è il GIOCO?

5	3			7				
6			1	9	5			
	9	8					6	
8				6				3
4			8		3			1
7				2				6
	6					2	8	
			4	1	9			5
				8			7	9

Cos'è il GIOCO?



Cos'è il GIOCO?

Definizione di GIOCO



GIOCO: qualsiasi attività liberamente scelta a cui si dedichino, singolarmente o in gruppo, bambini o adulti senza altri fini immediati che la ricreazione e lo svago, sviluppando ed esercitando nello stesso tempo capacità fisiche, manuali e intellettive.

Caratteristiche del GIOCO

- scelto liberamente
- fine a se stesso
- sviluppa capacità (fisiche, manuali, intellettive)

- regole precise
- nessuna influenza di credo religioso, politico o di estrazione sociale dei giocatori

Il GIOCO è prerogativa
dell'essere umano?



GIOCO e sviluppo

Importanza del GIOCO nello sviluppo mentale



SCHEMI NEURALI
COLLEGATI ALL' APPRENDIMENTO

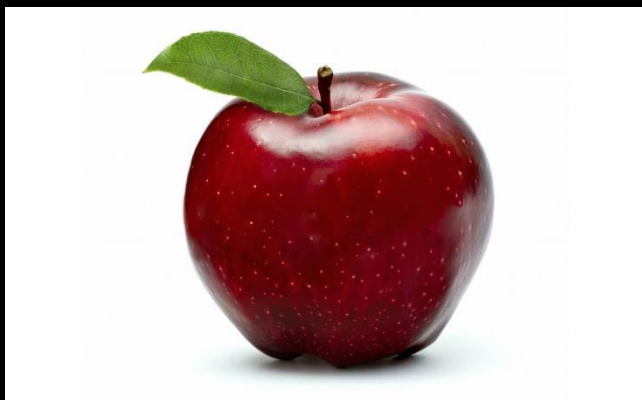
GIOCO e sviluppo



CIRCUITO DELLA RICOMPENSA

RINCORRERE O RIPETERE CIO' CHE PRODUCE
SENSAZIONI DI GRATIFICAZIONE O
BENESSERE

PIU' E' INTENSA ED IMMEDIATA LA
SENSAZIONE DI PIACERE PIU' FORTE SARA' IL
FEEDBACK POSITIVO



LA DIPENDENZA



CIRCUITO DELLA RICOMPENSA

QUANDO LA RICERCA DEL PIACERE DIVENTA
ESAGERATA E PATOLOGICA IL SISTEMA SFOCIA NELLA
DIPENDENZA



IL GIOCO D'AZZARDO

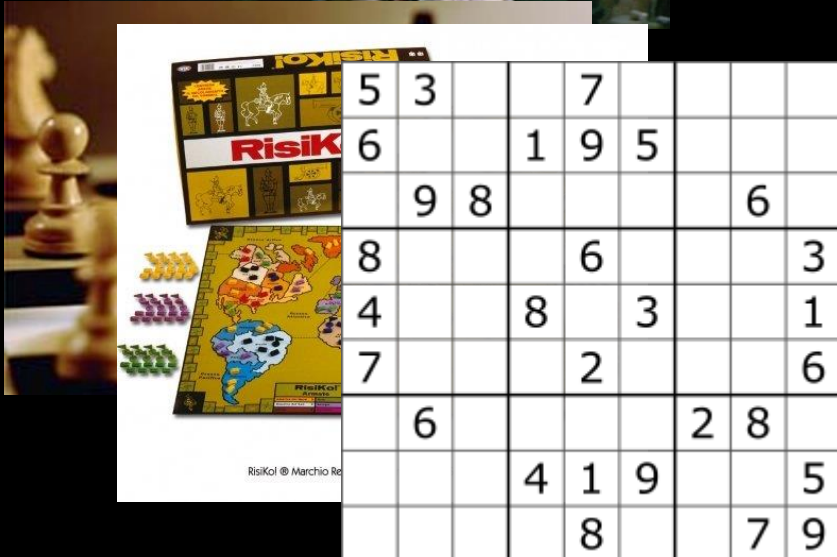


IN BASE ALLA DEFINIZIONE DI GIOCO L'AZZARDO NON DOVREBBE ESSERE CONSIDERATO GIOCO POICHE' NON E' FINE A SE STESSO (VINCITA IN DENARO).

LA VINCITA INOLTRE PONE L'AZZARDO IN UNA SITUAZIONE IDEALE PER ESSERE UNA DIPENDENZA.

IL LATO OSCURO?

IL GIOCO 'SANO'



IL GIOCO D'AZZARDO



Lo studio del GIOCO

Il gioco è un'attività ineliminabile nella natura umana che non persegue alcun fine esterno a se stessa, né esso è ispirato da un preciso scopo razionale, ma è un atto dove sensibilità e razionalità convivono nell'azione ludica rendendo l'uomo libero. In questa armonia di forma e materia si realizza la bellezza e l'essenza umana per cui «l'uomo è completamente uomo solo quando gioca»



FRIEDRICH SCHILLER
(1759-1805)

potenzialità del GIOCO

Letteratura recente

DOOM'd to switch: superior cognitive flexibility in players of first person shooter games L. Colzato et al. – Frontiers in Psychology 2010 doi: 10.3389

Brains on videogames D. Bavelier - Nature 2011 12:763-768

Action video gaming and cognitive control: playing first person shooter games is associated with improvement in working memory but not action inhibition L. Colzato et al. – Psychological Research 2013 77:234-239

Action video game play facilitates the development of better perceptual templates V. Bejjanki et al. – PNAS 2014 111 (47) 16961-16966

Action video game training for cognitive enhancement C. Shawn Green et al. – Behavioral Science 2015 4:103-108

potenzialità del GIOCO



Action video gaming and cognitive control: playing first person shooter games is associated with improvement in working memory but not action inhibition L. Colzato et al. – Psychological Research 2013 77:234-239

potenzialità del GIOCO

IN QUESTO STUDIO I RICERCATORI HANNO SELEZIONATO UN GRUPPO DI PERSONE (20 ANNI DI MEDIA) CHE AVEVA POCA O NESSUNA ESPERIENZA IN VIDEOGIOCHI E LI HA DIVISI IN 2 GRUPPI DISTINTI PER FARLI GIOCARE A DUE DIFFERENTI VIDEOGIOCHI:

- UN GIOCO DI AZIONE (IN CUI SONO NECESSARI RIFLESSI E CAPACITA' DI COORDINAZIONE OCULO-MOTORIA)
- UN GIOCO DI CONTROLLO (STATICO IN CUI NON SONO NECESSARIE LE ABILITA' SUDDETTE)

potenzialità del GIOCO

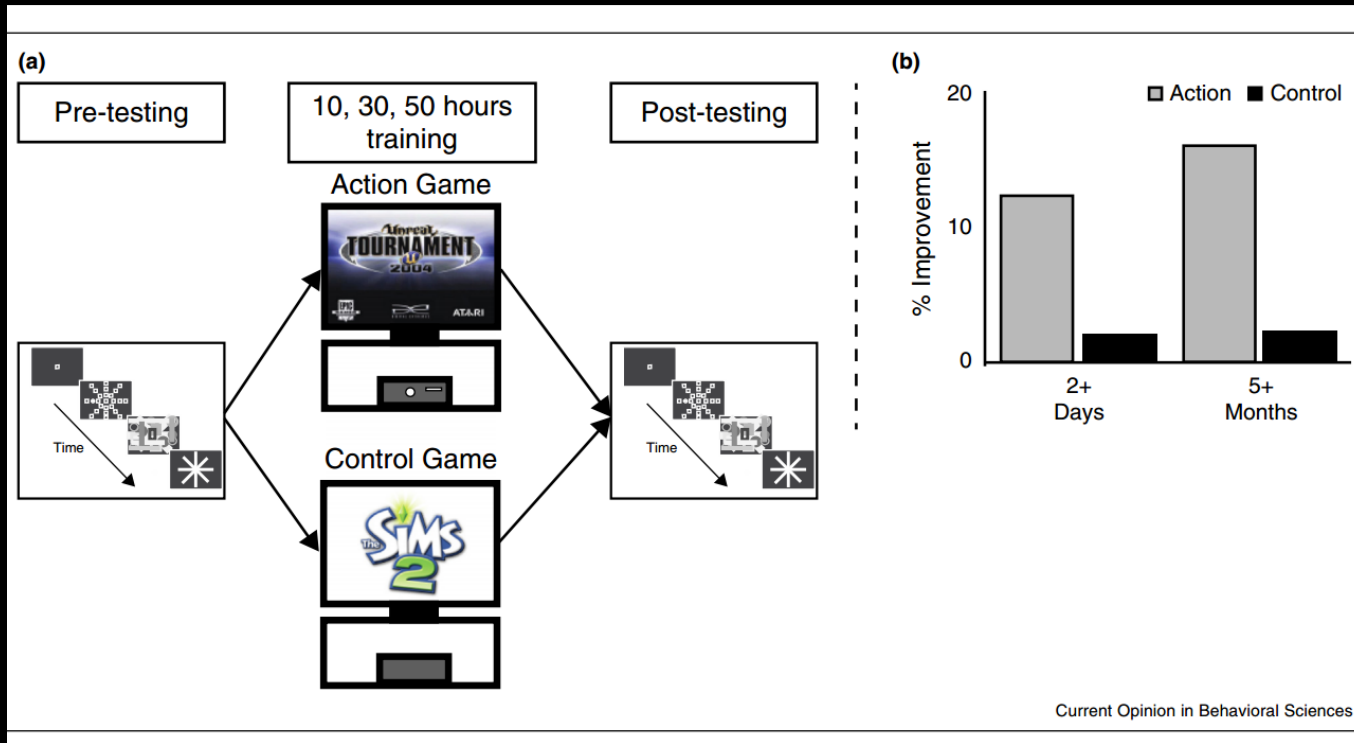
- ACUITA' VISIVA
- VELOCITA' NELLA PROCESSIONE DEI DATI
- ABILITA' NEL TRACCIARE OGGETTI IN MOVIMENTO
- ABILITA' NEL RUOTARE MENTALMENTE OGGETI NELLO SPAZIO
- MEMORIA VISIVA

potenzialità del GIOCO



Action video gaming and cognitive control: playing first person shooter games is associated with improvement in working memory but not action inhibition L. Colzato et al. – Psychological Research 2013 77:234-239

potenzialità del GIOCO



Action video gaming and cognitive control: playing first person shooter games is associated with improvement in working memory but not action inhibition L. Colzato et al. – Psychological Research 2013 77:234-239

potenzialità del GIOCO

IL RISULTATO HA DIMOSTRATO CHE LE PERSONE CHE HANNO GIOCATO AL VIDEOGIOCO DI AZIONE HANNO AUMENTATO IN MANIERA STATISTICAMENTE SIGNIFICATIVA ABILITA' LEGATE ALLA COSIDDETTA MEMORIA DI LAVORO (WORKING MEMORY). I RISULTATI DI QUESTO TEST SONO RIMASTI IMMODIFICATI DOPO 5 MESI PER CUI POSSIAMO AFFERMARE CHE QUESTE PERSONE HANNO EFFETTIVAMENTE IMPARATO QUALCOSA GIOCANDO A QUESTO SPECIFICO VIDEOGIOCO.

potenzialità del GIOCO



potenzialità del GIOCO

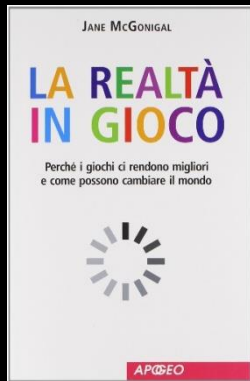


LA RICERCATRICE JANE MC GONIGAL HA STUDIATO IL FENOMENO DEL VIDEOGIOCO «WORLD OF WARCRAFT» CHE NEL 2010 RAGGIUNGEVA IL NUMERO DI 12 MILIONI DI GIOCATORI NEL MONDO.

IN QUESTO GIOCO I GIOCATORI CREANO UN PERSONAGGIO E LO MIGLIORANO FACENDOGLI FARE UNA SERIE PRATICAMENTE ILLIMITATA DI MISSIONI CHE PARTONO DALLE PIU' BANALI PER DIVENTARE SEMPRE PIU' COMPLESSE.

IL MODO IN CUI QUESTE MISSIONI SONO STRUTTURATE NON E' DISSIMILE DA TASK LAVORATIVE.

potenzialità del GIOCO

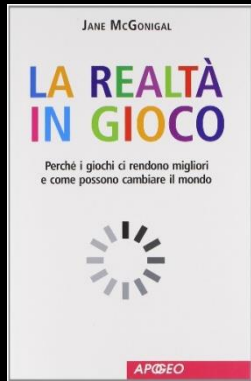


potenzialità del GIOCO



Ottobre 2010 = 12 milioni di giocatori

potenzialità del GIOCO



LVL 1



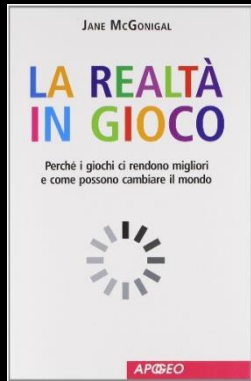
LVL 90

potenzialità del GIOCO



ANALIZZANDO LA COMUNITA' DI GIOCATORI DI QUESTO GIOCO CI SI ACCORGE COME IL GIOCATORE TIPO NON SIANO BAMBINI MA GIOVANI ADULTI SOCIALMENTE ATTIVI CON UN LAVORO. QUESTE PERSONE QUINDI DURANTE LA SETTIMANA SPENDONO LE LORO GIORNATE AL LAVORO EPOI UNA VOLTA TORNATE A CASA SPENDONO ORE SU UN GIOCO CHE LI PONE IN UNA SITUAZIONE SIMILE A QUELLA LAVORATIVA. LA DIFFERENZA E' CHE MENTRE AL LAVORO SPESSO SI SENTONO FRUSTRATI E SCONTENTI NEL GIOCO TROVANO INTERESSE E DIVERTIMENTO. PERCHE'?

potenzialità del GIOCO



potenzialità del GIOCO

LA DIFFERENZA PRINCIPALE E' CHE IL GIOCO AL CONTRARIO DEL LAVORO HA:

- OBIETTIVI VARI
- FEEDBACK IMMEDIATI
- E' MERITOCRATICO
- E' UNA CONTINUA SFIDA A MIGLIORARE

PER CUI SE RIUSCISSIMO A UTILIZZARE GLI SCHEMI CHE VENGONO UTILIZZATI IN ALCUNI GIOCHI PER STRUTTURARE GLI AMBIENTI LAVORATIVI POTREMMO RAGGIUNGERE L'OBIETTIVO DI RENDERE PIU' STIMOLANTE IL LAVORO.

QUESTO SAREBBE UN MODO PER UTILIZZARE A FIN DI BENE LE POTENZIALITA' CHE HANNO I GIOCHI.

QUESTE SONO LE BASI DELLA COSIDDETTA GAMIFICATION

potenzialità del GIOCO



- OBIETTIVI CHIARI
- FEEDBACK IMMEDIATI
- MERITOCRATICO
- SFIDA A MIGLIORARE



=



potenzialità del GIOCO

GAMIFICATION

La pratica di integrare elementi propri dei giochi all'interno di ambienti di business o all'interno di ambienti sociali.



GRAZIE PER L'ATTENZIONE

