

ANCI TOSCANA

AVVISO DI ISTRUTTORIA PUBBLICA PER L'INDIVIDUAZIONE DI ENTI DEL TERZO SETTORE COME PARTNER PER LA COPROGETTAZIONE DI UN PERCORSO INNOVATIVO E SPERIMENTALE FINALIZZATO ALLA REALIZZAZIONE DI INTERVENTI DI PREVENZIONE SUI RISCHI CORRELATI AL GAMING DISORDER NELLA FASCIA 6-19 E OPERE DI SENSIBILIZZAZIONE E FORMAZIONE NELLA POPOLAZIONE 6-74. Numero del provvedimento: 1268

Proposta percorso progettuale denominato "G.G.T. – GOOD GAMER TOSCANA"

Enti attuatori e referenti territoriali:

Diaconia Valdese Fiorentina (capofila); Coop. San Benedetto. Livorno; Coop. CAT/Siena; Ass.ne DOG, Arezzo.

Durata progetto: tre anni.

La pandemia che ci ha colpiti all'inizio del 2020 ha avuto un impatto importante su molti settori, incluso quello dell'intrattenimento. Il mercato dei videogiochi in Italia, così come nel resto del mondo, ha continuato a crescere sul solco del trend avviato ormai da diversi anni. Il **segmento digitale**, comprensivo di digital download su console e PC e di app, ha registrato **la più grande espansione**, passando dai 602 milioni di euro dell'anno precedente ai **799 milioni** del 2020 e realizzando un **giro d'affari di 2 miliardi e 179 milioni di euro**.

"Il 2020 ha segnato un punto di svolta anche nella percezione sociale e culturale del medium e ha portato con sé una più ampia comprensione da parte dell'opinione pubblica delle potenzialità del videogioco come strumento di socialità e apprendimento" Marco Saletta, Presidente di IDEA, Associazione di categoria dell'industria dei videogiochi in Italia.

I videogiocatori italiani e l'impatto del COVID-19 sulle loro abitudini

Il numero dei videogiocatori è rimasto invece sostanzialmente invariato, con **16,7 milioni di persone** che si sono cimentate con i videogiochi nel corso dell'anno, ovvero **il 38% della popolazione italiana compresa tra i 6 e i 64 anni**. A crescere è stato, però, il coinvolgimento nei confronti dei videogiochi. Probabilmente come effetto del maggior tempo trascorso tra le mura di casa, nel corso del 2020 gli italiani hanno **dedicato in media 8 ore a settimana** a giocare su tutti i device, **oltre mezz'ora in più rispetto alla rilevazione precedente**.

Inoltre emerge **come i videogiochi multiplayer online hanno avuto un ruolo di supporto per i videogiocatori durante le restrizioni causate dalla pandemia**: il 50% li ha utilizzati per rimanere in contatto con gli amici, il 48% per sentirsi meno isolato, il 39% come strumento per sentirsi meno ansioso – e oltre un terzo di loro (**il 36%**) **ha dichiarato che i videogiochi hanno aiutato a sentirsi felici**.

Fonte <https://iideassociation.com/notizie/in-primo-piano/rapporto-annuale-mercato-2020.kl>

Nei primi dieci mesi del 2020, si è registrato un +39% dei casinò online rispetto allo stesso periodo del 2019, con incassi ormai prossimi al miliardo di euro. Entrate quasi raddoppiate anche per il poker, che ha raggiunto i 100 milioni di euro.

Il rischio di questa corsa è che continui a crescere la popolazione patologica e che aumenti il coinvolgimento di chi si trova più a suo agio con le nuove tecnologie: giovani e adolescenti. Soprattutto se si considera che la maggior parte dei dipendenti da gioco d'azzardo sono patologici già appena maggiorenni.

Il disturbo da gioco d'azzardo rientra tra le dipendenze del nuovo millennio, quelle comportamentali. Chi ne è affetto prova un desiderio incontrollabile di giocare, soffre l'astinenza, prova assuefazione e sperimenta il gambling, sovrastimando le proprie capacità di calcolare le probabilità di vittoria e sottostimando la perdita economica. Per il Ministero della salute sono oltre 1 milione e 500mila i giocatori problematici adulti

e, nonostante i divieti, **quasi 150mila i minori.**

I risultati di una ricerca condotta dall'Istituto Superiore di Sanità, in collaborazione con l'Istituto Mario Negri, l'Università di Pavia, il San Raffaele di Milano e l'Ispro, mostrano un significativo aumento della frequenza e dell'intensità di gioco nella parte più giovane della popolazione. Secondo lo studio, condotto su 6mila persone, risulta che, durante il primo lockdown, è scesa la percentuale di chi giocava su internet, dal 10% all'8%, ma che è poi risalita e ha superato la percentuale pre-pandemia, arrivando al 13% nella seconda fase dello studio, tra novembre e dicembre 2020. Dalla ricerca emerge che per i giovani (18-25 anni) il tempo dedicato al gioco, soprattutto scommesse sportive, gratta e vinci e slot online, è in media aumentato di un'ora al giorno.

La dipendenza dal gioco d'azzardo è una realtà anche tra i giovanissimi: il 34% degli under 18 lo pratica quotidianamente e la fascia che sembra essere più critica è quella tra i 12 e 18 anni.

Il ragazzo dipendente non è in grado di limitare il tempo che dedica al gioco e va incontro a una serie di problematiche patologiche correlate: è ansioso, irritabile, il suo umore è completamente in balia dell'esito delle scommesse. In più, spesso, al gioco si associa il disturbo del sonno, perché, per non farsi notare dai genitori, i ragazzini passano le notti chiusi nelle camerette a giocare, invertendo il ritmo sonno veglia e arrivando anche a rifiutarsi di seguire le lezioni online al mattino.

Nel momento in cui gli stimoli sociali, affettivi e cognitivi, così come il contatto fisico con i coetanei vengono meno, si verifica un aumento della ricerca di nuovi stimoli online e aderenza ai siti di gioco. I ragazzi infatti iniziano a giocare o per emulazione o per la tendenza alla “**sensation seeking**”, la ricerca di sensazioni tipica dell'adolescenza, per cui si ha l'impulso di voler provare nuove e forti esperienze emotive senza però essere consapevoli dei rischi connessi.

In più la dipendenza da internet e la diffusione dei giochi pay to win, che secondo uno studio dell'ISS sono stati usati dal 39% degli under 34, possono facilmente aprire le porte al mondo dell'azzardo.

Di seguito riportiamo alcuni esempi di “strumenti” in grado di offrire e soddisfare non solo nuove esperienze emotive, ma far insorgere attitudini e modalità tipiche del Disturbo da Gioco d'Azzardo Patologico.

Le **Loot Box**: oggetti virtuali a forma di casse o forzieri che contengono premi non monetari con il quale il giocatore può ottenere cosmetici (le skin dei personaggi e delle armi) oppure “migliorare” la propria esperienza di gioco (per esempi in termini di forza, punti extra, nuovi strumenti/armi), oltre ad avanzare di livello. Illegali in Belgio e Olanda, ma non in Italia.

I **Gacha Game**: videogiochi che includono la meccanica dei “gacha” (macchinette che distribuiscono piccole capsule con un giocattolo casuale al suo interno). Il sistema è simile alle loot box, inducendo i giocatori a spendere la valuta del gioco per ricevere oggetti casuali virtuali.

Molto diffusi su mobile: smartphone e tablet.

Progressione incrociata. Sempre più diffusi i videogame originariamente “free to play” e poi “pay 2 win”, magari con un level cap (punteggio massimo) che induce a fare ricorso alle microtransazioni per progredire nel gioco, le cosiddette “in game purchases”

Su Twitch, la piattaforma di Amazon che trasmette contenuti live, solitamente videogiochi ed e-sports, sono in aumento i canali di micro influencer poco più che adolescenti che si filmano e interagiscono con la chat mentre giocano d'azzardo. Il fenomeno era praticamente inesistente prima di marzo, mentre ora ha preso piede soprattutto in Italia: l'italiano è la lingua più parlata sulle chat di Virtual casinò. Sono almeno una ventina i canali italiani seguiti da centinaia di migliaia di adolescenti che, a tutte le ore del giorno e della notte, guardano loro coetanei giocare a slot, poker o black jack.

Ma i videogiochi creano dipendenza?

In psicologia si definisce rinforzo positivo la ricompensa piacevole che segue un'azione del soggetto e che lo incentiva a compierla più volte, finché non ne saremo assuefatti. Tale meccanismo, che sta alla base dello studio dei processi di apprendimento, funziona nella vita reale quanto nei videogame, dove la correlazione azione-beneficio è più nitida e facilmente quantificabile.

Il rinforzo positivo è immediato e saremo quindi stimolati a ripetere l'azione in cerca di rapide, sicure e costanti sensazioni di piacere.

A livello fisiologico si può mettere in evidenza una marcata attività cerebrale che coinvolge diverse aree deputate a visual processing, funzioni motorie, visuospatiali e attentive, regolate grazie alle sostanze dopaminergiche.

Questo stato di eccitamento, analogo a quello che accade con i like sui social network, viene “confermato” osservando tutte quelle caratteristiche fisiologiche tipiche del rilascio della dopamina: l'accelerazione del battito cardiaco e l'innalzamento della pressione del sangue.

Tra i meccanismi sfruttati dai videogame per creare dipendenza troviamo i concetti di incompletezza e competizione.

L'incompletezza consiste nell'impedire all'utente di completare l'esperienza di gioco al 100%: la sensazione di completezza è infatti appagante e per questo motivo ricercata.

Rispetto a questo sono due i meccanismi principali su cui fanno leva i videogiochi:

1. il rilascio costante di aggiornamenti ed espansioni, che variano e amplificano la versione precedente del videogioco;
2. il sistema degli achievement, ovvero obiettivi secondari particolarmente complessi da raggiungere, che permettono di sbloccare bonus speciali e che richiedono spesso azioni routinarie e ripetitive.

Con l'avvento dei giochi online è nata inoltre la possibilità di comparare la propria performance videoludica con quella di altri giocatori. In questo caso l'istinto che viene stimolato è quello competitivo: il bisogno di primeggiare sugli altri genera infatti dipendenza, alimentando l'autostima e generando sensazioni piacevoli che fungono da rinforzo positivo all'azione.

Se si trattasse di un gioco potrei tornare indietro all'infinito.

[Tatsuhiko Satō], Dalla serie tv *Welcome to the NHK!* (Yūsuke Yamamoto, 2006).

Quando si può parlare di dipendenza?

Di recente l'Ordine Mondiale della Sanità ha inserito il Gaming Disorder tra le psicopatologie ufficialmente riconosciute. Tra i criteri individuati nel DSMV troviamo, in sintesi, tre aspetti principali:

- impatto negativo del videogiocare sulla propria sfera personale, sociale e familiare con sintomi quali irritabilità, ansia o tristezza quando il gioco è impedito;
- bisogno difficilmente governabile di videogiocare nonostante i tentativi di smettere o trattenersi dal farlo;
- perdita di interesse per le relazioni nella vita reale, gli hobby precedenti o altre forme di intrattenimento.

E' necessario quindi “anticipare” la prevenzione del gioco d'azzardo agendo sull'educazione videoludica degli adolescenti.

PREMESSA

Diversi studi dimostrano l'aumento di situazioni di ansia, stress, aggressività, isolamento e apatia tra gli adolescenti, per i quali frequentare la scuola in presenza è fondamentale, in particolare, per gli apprendimenti e l'esercizio delle competenze relazionali e sociali. Anche quando non è evidente una sintomatologia così marcata, nei racconti dei ragazzi e delle ragazze è aumentato il senso di solitudine e incertezza per il futuro. Considerata la complessità della situazione e le possibili ricadute a medio e lungo termine sono diversi gli interventi che si possono introdurre per prevenire e contrastare forme di disagio di diversa entità, avvalendosi dei mezzi tecnologici che consentono un contatto e una relazione a distanza.

Vi sono svariate e nuove piattaforme social: Discord - Twitch.Tv/Just chatting - Club House - Social Challenge su Instagram e TikTok - Mentimeter sulle quali gli adolescenti si interfacciano e che creano una grande distanza con la realtà degli operatori che frequentemente hanno scarsa conoscenza da questi strumenti.

Come colmare questa distanza e queste lacune conoscitive?

La conoscenza di questi strumenti può rappresentare una alternativa ulteriore di comunicazione, aggancio, relazione, sviluppo di uso consapevole e creativo.

OBIETTIVI

- Offrire spazi di approfondimento agli operatori (educatori dei servizi pubblici e privati) anche coinvolgendo direttamente gli adolescenti per conoscere le nuove piattaforme: come usarle e gestirle nei percorsi a distanza e in presenza, i linguaggi e le potenzialità creative e educative.
- Prevedere un percorso formativo che faccia emergere le caratteristiche dell'ambito gaming e possa agevolare nei rispettivi servizi una maggiore accoglienza e una lettura più appropriata nei confronti di un fenomeno sempre più allargato che non rientra in classici paradigmi (agio/disagio, legale/illegale). Sostenere gli operatori dei servizi a passare dalla logica della "quantità" come metro valutativo (il tempo quantitativo che il ragazzo/a impiega nel gaming e nella rete) a quella della "qualità" che rafforza strumenti di lavoro esplorativi (cosa fa, cosa esprime, quali relazioni mette in atto, quali competenze usa, quali aspettative, etc.) in modo da ampliare per gli operatori gli strumenti volti a valutare, ipotizzare interventi individualizzati e gruppali, orientare ad altri attori della rete.: gaming, app e software per la creazione rapida di grafica e video, strumenti per l'animazione interattiva di gruppi in presenza e a distanza (smart poll, quiz, lavagna condivisa..)
- Intercettare e avere maggiori strumenti per affrontare/gestire i rischi correlati all'ambito gaming: gap (utilizzo di denaro per acquisire skills a fini competitivi e di risultato), internet addiction, forme di ritiro sociale connesse al gioco.
- Sostenere i compiti evolutivi e sostegno alla crescita: attraverso il progetto si prevedono setting online e offline con il protagonismo dei peer volti allo sviluppo di life skills, gestione delle emozioni, gestione della competizione e del limite, supporto alle forme cooperative tra ragazzi/users.
- Attivare strumenti sperimentali all'interno di servizi rivolti agli adolescenti che stanno su un continuum tra prevenzione e cura con relativi livelli di intervento
- Fornire agli operatori strumenti per comunicare meglio con gli adolescenti
- Conoscere e riconoscere il web disorder

DESTINATARI: operatori pubblici e privati dei servizi e degli interventi rivolti a adolescenti, educatori, insegnanti, adolescenti e giovani adult

Strutturazione e organizzazione livelli di intervento progettuale delle singole realtà afferenti all'ATI G.G.T.

1. Formazione

Diaconia Valdese - A.Sanitarie Toscana Centro/NordOvest/SudEst Coop. San Benedetto - Azienda Sanitaria NordOvest - Livorno Ass.ne DOG - Azienda Sanitaria SudEst - Siena/Arezzo

2. Prevenzione

Diaconia Valdese - interventi nelle scuole - Youngle Games Coop. San Benedetto - interventi nelle scuole - Youngle Games Ass.ne DOG - interventi nelle scuole ed educativa di strada Coop. CAT - educativa di strada

3. Consulenza & Terapia

Diaconia Valdese - PlayOff Firenze/Gaming Therapy Prato/ritiro sociale&scolastico Coop. San Benedetto - PlayOff Livorno Ass.ne DOG - PlayOff Arezzo

Bibliografia di riferimento

- *"Internet gaming addiction: current perspectives"* by Glacel Billones
- *Rapporto annuale sul mercato dei videogiochi in Italia, Iidea (Italian Interactive Digital Entertainment Association), www.iideassociation.com*
- *"Motivación psicológica en los juegos de rol online: un estudio de jugadores españoles del World of Warcraft"* by Xavier Carbonell
- *"Fuster, H., Oberst, U., Griffiths, M.D., Carbonell, X., Chamarro, A. & Talarn, A. (2012). Psychological motivation in online role-playing games: A study of Spanish World of Warcraft players. Anales de Psicología, 28,..."* by Mark D Griffiths
- *"What Motivations of MMORPG Players Result in Positive or Negative Gaming Experiences? What Motivations of MMORPG Players Result in Positive or Negative Gaming Experiences"* by Martin Mirek
- *"Il ritiro sociale negli adolescenti. La solitudine di una generazione iperconnessa", Matteo Lancini*
- *"Dopamina, dipendenza e videogiochi", Trevisan A., www.horizonpsytech.com*
- *"Dispelling the myth of the socio-emotionally dissatisfied gamer" by Maria A Kambouri*
- *"Social interactions in online gaming" by Zaheer Hussain*
- *"Tecnologie di comunità" Pier Cesare Rivoltella*
- *"Apprendere a distanza. Teorie e Metodi", Pier Cesare Rivoltella*
- *"Avatars as transitional objects: The impact of avatars and digital objects on adolescent gamers" by Bernadett Koles*
- *"Games without frontiers: On the moral and psychological implications of violating taboos within multi-player virtual spaces" by Monica Whitty*
- *"US", Michele Cocchi*
- *"Hikikomori & videogiochi", Garuglieri S., www.play-off.org*
- *"Dipendenza da videogiochi: meccanismi e criteri diagnostici", Crepaldi M., www.hikikomoriitalia.it*
- *"Collaborative Learning in Massively Multiplayer Online Games" by Vassilis Komis*

- "I gamers italiani: alcune riflessioni sul linguaggio dei videogiocatori online" by Kamila Miłkowska-Samul
- "La dipendenza da Internet: Il fenomeno dell'IGD in un campione non clinico di videogiocatori di MOBA e MMORPG" by Brenda Cervellione
- "Nucleus accumbens response to gains in reputation for the self-relative to gains for others predicts social media use", Meshi D., Morawetz C., Heekeren H.R, www.ncbi.nlm.nih.gov,

FASI PROGETTUALI

	FASI PROGETTUALI dettaglio	OBIETTIVI	TARGET	AREA TERRITORIALE	OUTPUT FINALE
1	<p>FORMAZIONE</p> <p>Media Education - rendere la tecnologia una risorsa e non una minaccia</p> <p>1. Michele Marangi, <i>media educator, Università Cattolica, Milano</i></p> <p>2. Francesco Bocci, <i>psicologo psicoterapeuta, ass.ne Play Ability, Brescia</i></p> <p>Realtà in gioco - comprendere i videogiochi per insegnare</p> <p>3. Emilio Cozzi, <i>esperto di culture videoludiche,</i></p>	<p>Formare e aggiornare gli operatori sui nuovi linguaggi, gli strumenti e le piattaforme utilizzate dagli adolescenti in ambito di videogiochi.</p> <p>Oltre ad approfondire rischi e opportunità offerti dal gaming e dai videogiochi</p>	<p>Operatori terzo settore e pubblico</p>	<p>Azienda Usl Toscana Centro</p> <p>Azienda Usl Toscana Nord Ovest</p> <p>Azienda Usl Toscana Sud Est</p>	<p><i>Nel precedente percorso progettuale per la prevenzione del GAP, anno 2018/2019, finanziato da Regione Toscana e denominato PlayOff - in cui sono stati coinvolti in analogo percorso formativo oltre 100 operatori provenienti da servizi e cooperative del privato sociale - questo nuovo modulo esteso alle tre Aziende USL della Toscana prevede il coinvolgimento di 300 operatori.</i></p> <p><i>Altro output del progetto è quello di formare all'interno di ogni servizio partecipante a questa fase del progetto una figura professionale di esperto in gaming e videogiochi, in grado di interagire con il target di</i></p>

<p><i>giornalista e autore per Wired Italia, Forbes, Milano</i></p> <p>Io Sono il Mio Avatar. I meccanismi dei videogiochi</p> <p>4. Marcella Albiero, <i>fondatrice e manager di Melazeta digital Agency, Modena</i></p> <p>La Lingua dei Videogiochi <i>MOBA, MMORPG, killare, niubbo</i></p> <p>5. Sara Garuglieri, <i>dott.ssa in psicologia, formatrice e gamer, Firenze</i></p> <p>Zyrma City – Among Us – ScialUp costruire e promuovere piattaforme multiplayer e multilayers</p> <p>6. Ester Macri, <i>sociologa, Rete Sviluppo, Firenze</i></p> <p>Gaming Disorder - La dipendenza da videogiochi: come riconoscerla e come prevenirla</p> <p>7. Michele Cocchi, <i>psicoterapeuta, Centro Studi Martha Harris, Firenze</i></p> <p>Patologia web-mediata: la presa in carico</p>				<p><i>elezione di GGT (adolescenti e giovani adulti) ed aggiornare costantemente gli altri operatori del suo servizio sulle problematiche relative al web e gaming disorder.</i></p>
---	--	--	--	--

	<p>dell'adolescente in una prospettiva evolutiva 8. Matteo Lancini, <i>Psicologo e psicoterapeuta, presidente Fondazione Minotauro, docente Università degli studi di Milano Bicocca</i> 9. Federico Tonioni, <i>Psichiatra e psicoterapeuta, direttore Ambulatorio per la Dipendenza da internet presso il Policlinico Gemelli di Roma</i></p>				
	<p>AGGIORNAMENTO FORMATIVO</p>	<p>Aggiornare e supervisionare il lavoro sul territorio degli operatori che si occupano di adolescenti, per migliorarne le capacità di engagement del target. Anche attraverso l'utilizzo di piattaforme quali Discord, Twitch Instagram, TikTok, VRChat ecc.</p>	<p>Operatori terzo settore e pubblico</p>	<p>Azienda Usl Toscana Centro</p> <p>Azienda Usl Toscana Nord Ovest</p> <p>Azienda Usl Toscana Sud Est</p>	<p><i>Insieme agli operatori verrà svolto un percorso di riflessione e di co-progettazione di possibili nuovi interventi di comunicazione e azione digitale finalizzato a riprogettare gli interventi fatti in passato e riprendere le esperienze positive portate avanti negli anni integrandoli con i nuovi spunti tecnologici. In questo percorso possono essere coinvolti anche ragazzi già formati alla peer education e già attivi, ad esempio, nel progetto Youngle (anche su altri territori)</i></p>
2	<p>CONSULENZA E TERAPIA</p>	<p>Coinvolgere e fare azione di sensibilizzazione sia nei confronti dei contesti scolastici (personale docente, dirigenti etc.) che nei confronti delle famiglie Attivare momenti e spazi di ascolto e consulenza rivolti a genitori di adolescenti e a</p>	<p>Genitori Docenti</p>	<p>Azienda Usl Toscana Centro (proseguimento del progetto regionale Playoff – 2018/2019)</p>	<p><i>Apertura di altri due sportelli del progetto Playoff. Il Progetto Playoff prevede l'utilizzo di una app - realizzata da Diaconia Valdese Fiorentina con i fondi del precedente bando regionale sui DGA 2018/2019 - gratuita e scaricabile dai consueti store digitali</i></p>

		<p>docenti, sul corretto e adeguato utilizzo di strumenti quali piattaforme di gioco e smartphone, tramite l'utilizzo di uno strumento innovativo – la app Playoff – in grado di erogare consulenze online e incontri in presenza con operatori opportunamente formati alla consulenza clinica su gaming e internet disorder</p>		<p>Azienda Usl Toscana Nord Ovest</p> <p>Azienda Usl Toscana Sud Est</p>	<p><i>(Google Play e Apple Store) per prenotare consulenze in presenza con terapeuti opportunamente formati alla gestione delle problematiche familiari inerenti la gestione di social, cellulari, videogame e loro utilizzo in adolescenza. L'applicazione permette anche di chattare direttamente con gli stessi operatori prima o dopo la consulenza in presenza. Il servizio, già operativo sul territorio fiorentino, sarà esteso ai territori di Livorno ed Arezzo.</i></p>
		<p>Sperimentazione di nuove metodiche per affrontare il problema del ritiro sociale e dell'abbandono scolastico tramite i videogiochi</p>	<p>Adolescenti e famiglie</p>	<p>Azienda Usl Toscana Centro</p>	<p><i>Proseguimento esperienza progetto Jump (Firenze). Il progetto Jump prevede la possibilità di intervenire quando si manifesta in adolescenza una inclinazione al ritiro sociale accumulando assenze a scuola e riducendo i contatti con i coetanei. Già operativo sul territorio della A.S. Toscana Centro permette di intervenire perché la situazione non si cronicizzi rendendo poi più difficoltoso qualsiasi intervento. JUMP si occupa proprio di questo fenomeno, tramite un intervento terapeutico, con l'obiettivo di favorire il reinserimento nei contesti evitati. La sperimentazione degli ultimi due anni ha visto il positivo affiancamento all'interno del percorso terapeutico di interventi</i></p>

				<p><i>specifici che utilizzando i video game – uno degli ultimi “legami” che l’adolescente ritirato sociale mantiene con il mondo esterno – permette di iniziare e mantenere un dialogo finalizzato ad un suo progressivo reinserimento nel mondo reale.</i></p>
		<p>Sperimentazione di un percorso terapeutico denominato “VIDEO GAME THERAPY”</p>	<p>Azienda UsI Toscana Centro</p>	<p><i>La V. G. T. – Video Game Therapy® è uno strumento usato in psicologia che permette di intraprendere un lavoro di contenimento emotivo, clinico e terapeutico, come di tipo supportivo ed espressivo, ricorrendo al videogioco commerciale per riflettere su alcuni aspetti del proprio io di vita, emozioni pensieri, che rivivono nel setting di gioco. Questo strumento è particolarmente versatile, in quanto idoneo ad essere utilizzato con pazienti di un ampio spettro d’età, non solo bambini o ragazzi, ma anche giovani adulti ed adulti ed anche anziani. I videogiochi offrono la possibilità di interagire in uno scenario immaginario, concretizzato visivamente grazie al supporto video-digitale. In tale scenario, il paziente può esprimere gli aspetti salienti di sé in assoluta libertà e con meno difese rispetto al ricorso esclusivo al dialogo, grazie alle proprietà immersive del videogioco che rendono l’esperienza ludica particolarmente spontanea.</i></p>

3	<p>PREVENZIONE A&B</p> <p>Istituti scolastici coinvolgibili nei percorsi di prevenzione</p> <p>Area Azienda Sanitaria Toscana Sudest: attività svolte nell'anno scolastico 2020/2021 e 2021/2022 in DaD</p> <p>Istituto Sarrocchi Siena Liceo Rosmini Grosseto Istituto Roncalli Poggibonsi Istituto Galilei Arezzo Licei Giovanni da San Giovanni, San Giovanni Valdarno Istituto Valdarno, San Giovanni Valdarno</p> <p>Area Azienda Sanitaria Toscana Centro attività svolte nell'anno scolastico 2019/2020 e 2020/2021 e 2021/2022 in presenza e in DaD</p> <p>Istituto Galileo Galilei Firenze Istituto Sassetti Peruzzi Firenze Istituto Chini Chini Borgo San Lorenzo Scuola Media Pirandello Firenze</p>	<p>A.</p> <p>Ridurre i fattori di rischio nella popolazione studentesca oggetto dell'intervento.</p> <p>Stimolare una particolare attenzione allo sviluppo di una corretta percezione del <i>gaming</i> focalizzata sul superamento degli stereotipi attinenti al tema nonché ai rischi connessi a possibili comportamenti problematici.</p> <p>Fare rete con i servizi territoriali a partire dai contesti scolastici</p> <p>Creare attività ed interventi nelle scuole per affrontare e approfondire con i ragazzi argomenti quali videogiochi, gaming e azzardo online.</p> <p>Formazione e coinvolgimento di peer educator in grado di attivare e veicolare messaggi preventivi su gaming e GAP online e onsite,</p> <p>Sviluppare e realizzare un motore di gioco che consenta la creazione e personalizzazione di videogiochi mediante:</p> <ul style="list-style-type: none"> - modifica di file di configurazione - caricamento asset grafici - caricamento di testi e immagini - scelta dei set di colore. <p>Consentire quindi di incentrare i laboratori non tanto sugli aspetti tecnologici che portano</p>	Studenti Istituti Sup.	Azienda Usl Toscana Centro Azienda Usl Toscana Nord Ovest Azienda Usl Toscana Sud Est	<p><i>Consentire la creazione e personalizzazione di videogiochi mediante:</i></p> <p><i>modifica di file di configurazione</i></p> <p><i>caricamento asset grafici</i></p> <p><i>caricamento di testi e immagini</i></p> <p><i>scelta dei set di colore.</i></p> <p><i>I migliori giochi verranno scelti dalle singole strutture scolastiche attraverso sfide online per poi essere pubblicati sulla piattaforma appostamente creata per GGT (vedi)</i></p> <p><i>Apertura di due centri virtuali "Youngle Games" in due delle zone interessate all'esperienza di prevenzione</i></p>
---	--	--	------------------------	---	--

<p>Area Azienda Sanitaria Nord Ovest: Livorno: L.S. E. Enrique; ITI G. Galilei; ISIS Niccolini-Palli; ISS Vespucci- Colombo Istituto Santo Spirito per secondaria inferiore</p> <p>Pisa, Istituto E. Santoni</p> <p>Istituti territorio Carrara - in collaborazione con Ufficio Prevenzione Ser.D. Massa&Carrara</p>	<p>allo sviluppo di un gioco, ma dare un obiettivo di tema, creare un percorso narrativo, implementare gli elementi visuali.</p>			
<p>PREVENZIONE C</p>	<p>B. Esplorare le dinamiche che si creano dentro il mondo del gioco online per promuovere un recupero del gioco come socialità e condivisione. Argomenti trattati: - Dipendenza da smartphone e dipendenza da videogiochi - Prevenzione gioco d'azzardo online e prevenzione GAP - Dinamiche negative dei social media e del mondo digitale</p> <p>La prevenzione del <i>gaming</i> nella popolazione giovanile fonda la propria efficacia su interventi in grado di coinvolgere questo segmento di popolazione attraverso modalità di <i>engagement</i> altamente specifiche, che richiedono l'impiego di strategie comunicative allineate ai nuovi linguaggi.</p> <p>Gli Operatori di Strada mettono a disposizione il loro <i>know-how</i> rispetto ai fenomeni giovanili (marginalità, esclusione sociale, condotte di <i>addiction</i>) nelle loro molteplici declinazioni. La specificità del lavoro di strada è legata alla possibilità di una</p>	<p>Studenti Istituti medie Inf.</p>	<p>Azienda Usl Toscana Centro</p> <p>Azienda Usl Toscana Nord Ovest</p> <p>Azienda Usl Toscana Sud Est</p>	<p><i>Verifica del cambiamento di atteggiamento nei confronti dei social media e dei videogiochi da parte dei partecipanti alle attività laboratoriali.</i> <i>La verifica verrà realizzata attraverso la somministrazione in apertura e in conclusione dei laboratori condotti con i ragazzi di uno strumento opportunamente creato per il progetto</i> “G.G.T. – Good Gamer Toscana”</p> <p><i>Gli interventi saranno connotati da postazioni fisse, facilmente identificabili, e dall'utilizzo di mezzi di comunicazione affini alla popolazione dei giovani: piattaforme quali Discord, Twitch Instagram, TikTok, VRChat potranno essere operativamente integrate sia per implementare l'engagement dei ragazzi, sia per favorire la fluidità della comunicazione e il passaggio di concetti di natura informativa/educativa sotto forma di attività ludica.</i> <i>A tal fine la figura del peer educator, presente all'interno dell'Associazione e centrale per la realizzazione di tali dinamiche, sarà</i></p>

	<p>conoscenza diretta del territorio: gli Operatori si muovono articolando la loro presenza nei luoghi del divertimento giovanile e nelle occasioni più significative, anche sulla base di accordi con gli Enti Locali e grazie ad un lavoro di rete, parte integrante per promuovere l'efficacia di ogni azione progettuale. raggiunge il target giovanile nei suoi luoghi di ritrovo abituali e di in-tervenire in maniera flessibile su tutto il territorio interessato in un'ottica di prevenzione delle dipendenze nella popolazione giovanile.</p> <p>L'intervento si pone in una funzione "ponte" tra l'utenza e il sistema dei servizi socio-sanitari. Gli Operatori di Strada mettono a disposizione il loro know-how rispetto ai fenomeni giovanili (marginalità, esclusione sociale, condotte di addiction) nelle loro molteplici declinazioni. La specificità del lavoro di strada è legata alla possibilità di una conoscenza diretta del territorio: gli Operatori si muovono articolando la loro presenza nei luoghi del divertimento giovanile e nelle occasioni più significative, anche sulla base di accordi con gli Enti Locali e grazie ad un lavoro di rete, parte integrante per promuovere l'efficacia di ogni azione progettuale. Alla base dell'intervento c'è la costruzione di un rapporto di fiducia e la promozione dell'empowerment</p>			<p><i>impiegata in ogni intervento; in aggiunta i peer educator saranno individuati e "reclutati" tra i giovani maggiormente attivi e partecipi nel corso delle azioni progettuali e tra gli allievi degli istituti superiori che aderiranno al progetto.</i></p>
--	--	--	--	---

		<p>dell'individuo, nel senso di una sua maggiore autonomia e capacità di gestione della propria vita quotidiana e della cura di sé. Negli anni l'Unità di Strada OUTSIDERS ha saputo sviluppare un buon radicamento sul territorio, soprattutto nei setting informali di consumo e di ritrovo della popolazione target, allo stesso tempo, ha rafforzato il lavoro di collegamento con la rete e il sistema dei servizi pubblici, con l'associazionismo e con tutto il terzo settore competente in materia di dipendenze e marginalità.</p> <p>Proprio questo know how sarà utilizzato e messo a valore in funzione della prevenzione del gaming nella popolazione giovanile, unito anche all'esperienza di presenza nel mondo online e sui social maturata dagli operatori nel periodo del lock down e che consente tuttora di mantenere contatti e relazioni di fiducia con i ragazzi/e contattati in strada. Di fatto è stata attivata durante la pandemia una modalità alternativa di relazione fra l'equipe OUTSIDERS e il target giovanile e la sua presenza nel web utilizzando strategie comunicative allineate ai nuovi linguaggi che potrà risultare utile al progetto in oggetto.</p>			
--	--	--	--	--	--

4	Comunicazione e Disseminazione del Progetto GGT	<p>Si intende realizzare un percorso di comunicazione e sensibilizzazione delle singole attività previste dal progetto G.G.T. sia verso un pubblico indifferenziato sia verso i pubblici target delle singole azioni progettuali: adolescenti e giovani adulti genitori insegnanti operatori dei servizi pubblici e del terzo settore.</p>		<p>Azienda Usl Toscana Centro</p> <p>Azienda Usl Toscana Nord Ovest</p> <p>Azienda Usl Toscana Sud Est</p>	<p><i>Finalità :</i> una sempre più diffusa sensibilizzazione verso i problemi gaming-correlati, una conoscenza e contemporaneo utilizzo degli strumenti elaborati dal progetto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • app • piattaforme • social network • sito web
---	--	--	--	--	--