



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SECONDARIA “DANIELE CRESPI”

Liceo Internazionale Classico e Linguistico VAPC02701R

Liceo delle Scienze Umane VAPM027011

Via G. Carducci 4 – 21052 BUSTO ARSIZIO (VA)

Tel. 0331 633256 - Fax 0331 674770

www.liceocrespi.gov.it E-mail: comunicazioni@liceocrespi.it

C.F. 81009350125 – Cod.Min. VAIS02700D



CertINT® 2012



UNIONE EUROPEA

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

DIPENDENZE COMPORTAMENTALI

Gioco on line problematico

1

Storia e tipologia dei giochi on-line

Sin dalla loro comparsa negli anni Novanta del secolo scorso i videogiochi* sono diventati popolari e di facile accesso e, attualmente, rappresentano le attività ricreative più diffuse, indipendentemente da cultura, età e genere.

Contemporaneamente hanno iniziato a fare la loro comparsa i rischi connessi al loro uso problematico.



Storia e tipologia dei giochi on-line 1

Si può giocare ai videogiochi su molte piattaforme diverse, come personal computer (PC), console per videogiochi, console portatili e smartphone. Su tutte queste piattaforme è possibile giocare grazie all'accesso a Internet.

I videogiochi on-line si differenziano dai giochi d'azzardo on-line, in quanto nei giochi on-line non si punta del denaro nel tentativo di vincerne altro.



Storia e tipologia dei giochi on-line 2

I videogiochi possono essere suddivisi in due gruppi:

on-line

off-line

una distinzione che influenza in modo significativo il comportamento del giocatore.

I giochi off-line sono generalmente* giocati da soli, hanno inizio e fine ben definiti e gli obiettivi possono essere raggiunti, di solito, dai giocatori stessi senza aiuti esterni da parte di altri giocatori.



Storia e tipologia dei giochi on-line 3

I giochi on-line sono di solito giocati da più giocatori contemporaneamente, giocatori che possono comunicare tra loro in tempo reale, collaborando o gareggiando a piacimento.

A causa delle loro innate caratteristiche strutturali, questi giochi generalmente non hanno una conclusione predeterminata.



Storia e tipologia dei giochi on-line 4

Inoltre, spesso gli sviluppatori dei giochi e/o i giocatori stessi vi aggiungono nuove missioni e obiettivi. Di conseguenza non esiste una reale sconfitta e le missioni possono essere ripetute molte volte.

Alcuni obiettivi possono essere raggiunti da soli o insieme ad altri giocatori, mentre altri possono essere conseguiti solo collaborando all'interno di gruppi fortemente collaboranti.

È anche possibile competere con altri compagni di gioco, il che comporta un immediato confronto sociale.



Storia e tipologia dei giochi on-line 5

Ne consegue che i giochi on-line si differenziano da quelli off-line soprattutto per la loro natura socializzante.

Sebbene in alcuni giochi le caratteristiche menzionate si sovrappongano, la maggior parte di essi può essere chiaramente connotata come on-line o off-line.

Per questi motivi la popolarità di questi giochi può differire notevolmente: i giocatori on-line passano più tempo a giocare dei giocatori off-line, soprattutto per la natura sociale di questi giochi, trovandoli più piacevoli e appaganti (a volte anche delle attività reali).



Storia e tipologia dei giochi on-line 6

Questi aspetti danno ragione delle evidenze secondo cui i giochi on-line comportano maggiori rischi di un uso problematico rispetto a quelli off-line.



Storia e tipologia dei giochi on-line 7

I primi prototipi di giochi on-line fecero la loro comparsa negli anni Settanta del secolo scorso ed erano mondi virtuali a tema detti “domini multiutenti” (i cosiddetti MUD, *multi-user domain*). Consistevano in mondi digitali persistenti* in cui molti giocatori potevano “essere presenti” e interagire tra loro contemporaneamente, usando la propria immaginazione invece della grafica. Questo nuovo ambiente creava tali e tante possibilità (conversazioni in tempo reale, interazioni tra giocatori, attività parallele, collaborazioni, competizioni, confronto sociale ...) che la popolarità dei MUD continuò ad aumentare con l’uso di Internet.



Storia e tipologia dei giochi on-line 8

Nello stesso periodo, apparvero i giochi di ruolo (*Role-Playing Games*, RPG) da tavolo, in cui i giocatori lanciavano i dadi per far muovere delle figure su un piano di gioco.

In entrambi i tipi di gioco (MUD e RPG), i giocatori creavano personaggi con caratteristiche e abilità che li rendevano in grado di combattere insieme in castelli infestati da mostri pericolosi alla conquista di oggetti magici.



Storia e tipologia dei giochi on-line 9

Indipendentemente da questi mondi virtuali a tema e da questi giochi di ruolo da tavolo, cominciarono a comparire mondi virtuali grafici sorprendentemente complessi (bi-tridimensionali), noti attualmente come *Massively Multiplayer Online Game* (MMOG) o più brevemente MMO.

La connotazione *massively* (= di massa) indica che nello stesso ambiente di gioco virtuale, in un dato momento, possono essere presenti centinaia o anche migliaia di giocatori.

La connotazione *multiplayer* (a più giocatori) si riferisce al fatto che le persone giocano contemporaneamente nello stesso mondo on-line



Storia e tipologia dei giochi on-line 10

In termine on-line indica che il gioco può essere giocato solo tramite una piattaforma con connessione a Internet.

La denominazione a tre parole allude anche al grado di complessità: attualmente gli MMOG sono i giochi più complessi e offrono spazi virtuali persistenti



Storia e tipologia dei giochi on-line 11

La denominazione a tre parole allude anche al grado di complessità: attualmente gli MMOG sono i giochi più complessi e offrono spazi virtuali persistenti a centinaia di migliaia di giocatori che li occupano.



Storia e tipologia dei giochi on-line 12

I giochi on-line *multiplayer* (*Multiplayer Online Game* - MOG) sono verosimilmente più semplici. Sono ugualmente utilizzati da gruppi di giocatori, ma non offrono spazi sincroni e il numero dei giocatori è fortemente limitato (es 4/16).

Per il gioco on-line (*Online Game*, OG) si intende semplicemente il fatto che il gioco è accessibile tramite Internet e la modalità “a più giocatori” non è una condizione necessaria.



Storia e tipologia dei giochi on-line 13

Gli MMO* variano per contenuti, difficoltà e contesti, ma presentano tutti sei caratteristiche tecniche e grafiche che li differenziano complessivamente da altri tipi di giochi:

- persistenza;
- fisicità;
- gioco tramite personificazione;
- campo di gioco a sviluppo verticale;
- continuità;
- interazione sociale.

*Massively Multiplayer Online Game



Storia e tipologia dei giochi on-line 14

Per *persistenza* si intende il fatto che l'ambiente di gioco esiste e si modifica anche quando un giocatore non sta giocando attivamente (cioè non è alla tastiera) e di conseguenza esso può essere modificato tra una sessione di gioco e l'altra.



Storia e tipologia dei giochi on-line 15

La *fisicità* consiste nel fatto che il gioco configura un mondo più o meno realistico, coerente con una serie di regole fisiche, per cui, per esempio, un personaggio con cui si identifica il giocatore muore se cade in un precipizio.



Storia e tipologia dei giochi on-line 16

L'identificazione del personaggio, o avatar, consente il *gioco tramite personificazione*, nel quale il giocatore usa il suo personaggio per interagire con l'ambiente di gioco e con gli altri giocatori.



Storia e tipologia dei giochi on-line 17

Per *campo di gioco a sviluppo verticale e continuità* si intende il fatto che gli MMO, diversamente dai giochi a singolo giocatore, non possono essere portati a termine: vi si può giocare praticamente all'infinito. Dopo aver raggiunto il livello più alto, i giocatori possono rimanere ancora nell'ambiente di gioco e superare ulteriori difficoltà o partecipare ad attività sociali.



Storia e tipologia dei giochi on-line 18

Sebbene si possa giocare da soli, *interazione sociale*, cooperazione e concorrenza tra giocatori rappresentano una componente essenziale del gioco per ogni singolo giocatore e danno l'opportunità di stringere amicizie, superare le distanze fisiche e altre limitazioni grazie a una serie di canali di comunicazione specializzati.



Storia e tipologia dei giochi on-line 19

Gli MMO* possono essere distinti in tre gruppi principali, cui si aggiunge la categoria “altri giochi on-line”.

*Massively Multiplayer Online Game



Storia e tipologia dei giochi on-line 20

Giochi di ruolo on-line massively multiplayer (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*, MMORPG) e loro varianti. Come nei giochi di ruolo tradizionali, i giocatori controllano un personaggio, che diventa la loro rappresentazione virtuale nel gioco. I giocatori scelgono una professione che condiziona il loro ruolo e le loro capacità. Portano a termine vari compiti o missioni durante il gioco. I personaggi si evolvono (un'evoluzione di tipo verticale detta "raggiungimento di livello superiore) e conquistano oggetti preziosi che consentono di differenziare lo status dei vari personaggi.



Esempi di MMORPG 1

Dungeons & Dragons Neverwinter

Uno dei migliori giochi di ruolo in italiano, un MMORPG che continua a riscuotere grande successo nel nostro paese e nel mondo. Con la sua storia avvincente e un comparto tecnico niente male, Neverwinter offre ai giocatori tantissime missioni da portare a termine nelle vesti di una delle molteplici razze giocabili. A livello di obiettivi somiglia molto ai classici MMORPG, ma il modo in cui si articola la storia riesce comunque a coinvolgere il giocare e a divertirlo, grazie anche alla grafica di qualità e al gameplay al passo coi tempi. Troviamo inoltre delle funzionalità interessanti come la Foundry, una sorta di editor che permette ai partecipanti di creare nuove storie, missioni, zone e racconti da condividere con gli amici e la community di gioco. Nel complesso rappresenta una delle migliori offerte al momento disponibili, è gratuito e in continua espansione.



Esempi di MMORPG 2

Age of Wushu

Un MMORPG che si ispira alle antiche tradizioni cinesi, un gioco basato sulle arti marziali che permette ai giocatori di scegliere fra tantissime scuole differenti. I combattimenti ricchi d'azione rappresentano uno degli aspetti più divertenti del titolo, con le varie combo e abilità che contraddistinguono ogni scuola, mentre il sistema di progressione innovativo e la storia profonda e in continua evoluzione rendono l'intera esperienza di gioco particolarmente intrigante e immersiva. Il comparto grafico di alto livello impreziosisce il tutto con ambientazioni in perfetto stile orientale, creature di ogni tipo che popolano il mondo liberamente esplorabile e personaggi curati nel dettaglio. Inizialmente potrebbe risultare un po' macchinoso da comprendere, con tutte le sue funzionalità, le scuole e così via, ma a differenza di molti altri giochi di ruolo credo abbia le carte in regola per divertire i giocatori anche nel lungo periodo.



Esempi di MMORPG 3

Continent of the Ninth Seal

Un Action MMORPG tecnicamente eccellente, caratterizzato da una grafica di prima qualità e da un sistema di combattimento dinamico e ricco d'azione. I combattimenti si svolgono unicamente in zone istanziate, il che significa che l'open world si limita ai villaggi necessari per accettare nuove missioni e praticare altre attività. Le avventure si svolgono pertanto negli innumerevoli dungeon, affrontabili scegliendo fra vari livelli di difficoltà. Troviamo creature di ogni tipo, potenti boss e tanti bottini da collezionare, combattendo da soli o in compagnia di altri giocatori. Le ambientazioni incantevoli impreziosiscono l'offerta, insieme al sistema di combattimento unico e a tante altre caratteristiche curate nel dettaglio, come ad esempio l'editor per la creazione del personaggio che permette di personalizzare approfonditamente l'aspetto del proprio avatar.



Esempi di MMORPG 4

Lego Minifigures Online

Uno dei giochi MMORPG più recenti, un titolo che si ispira ai famosi mattoncini LEGO e alle simpatiche minifigure che potranno essere sbloccate e utilizzate dai giocatori per completare avventure e missioni. Il gameplay semplice quanto divertente rende il gioco accessibile da qualsiasi target di giocatori, sia bambini sia adulti, mentre la grafica colorata e brillante non mancherà di strappare un sorriso. Purtroppo alcune avventure e funzionalità secondarie sono disponibili unicamente per gli utenti abbonati, ma ciò nonostante i contenuti gratuiti sono davvero tanti e garantiscono tante ore di divertimento a chiunque. Troviamo vari mondi affascinanti, caratterizzati da tematiche e ambientazioni uniche, come ad esempio il mondo mitologico o quello dei pirati, dove incontrerai le prime sfide un po' impegnative e completerai missioni in cambio di ricompense. Le minifigure sono tantissime e col tempo potranno essere sbloccate in vari modi, sia giocando sia pagando.



Storia e tipologia dei giochi on-line 21

Giochi on-line massively multiplayer first person shooters (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*, MMOFPS) e loro varianti.

Si tratta di giochi di azione che richiedono abilità, nei quali il giocatore controlla in prima persona un unico personaggio. Si fondano soprattutto su tempi di reazione e capacità di attenzione e offrono molte modalità di cooperazione e competizione tra i giocatori, in forma individuale o di gruppo.



Esempi di MMOFPS 1

Alliance of Valiant Arms

Spesso conosciuto semplicemente con l'acronimo AVA. Il gioco è considerato dai player più accaniti come uno dei migliori del suo genere. Occorre installare sul PC il gioco con un corposo download. Al primo avvio dovremo cimentarci in un breve tutorial dove una guida ci insegnerà e mostrerà come spostarci, sparare, lanciare bombe ed interagire con gli oggetti sulla mappa. Superato il tutorial, si potrà entrare nel vivo del gioco. Da quando il gioco [MMOFPS](#) è stato lanciato sul mercato nel 2009 si sono aggiunte diverse mappe e sono cambiate le modalità di gioco. Al momento AVA dispone di un numero discreto di mappe; anche le modalità di gioco sono diverse, dalle più classiche fino ad alcune decisamente uniche. Troviamo ad esempio Annihilation, una sorta di Deathmatch dove due squadre si affronteranno fino al raggiungimento di un punteggio prefissato, oppure Escape dove una squadra dovrà riuscire a raggiungere un motoscafo e scappare, mentre l'altra dovrà riuscire ad impedirlo. In Demolition una squadra invece dovrà cercare di disinnescare una bomba prima che esploda. E via così...



Storia e tipologia dei giochi on-line 22

Giochi on-line massively multiplayer real-time strategy (*Massively Multiplayer Real-Time Strategy*, MMORTS) e loro varianti.

Contrariamente ai primi due tipi di giochi, in questo caso il giocatore controlla grandi truppe e/o territori in un mondo virtuale, ingaggia battaglie o si allea con altri giocatori. Grazie a un'attenta strategia, i giocatori conquistano il proprio status nell'ambiente di gioco e guadagnano la stima degli altri giocatori.



Esempi di MMORTS 1

Tra le serie RTS più famose vanno ricordate le serie di Warcraft e Starcraft, Command & Conquer, Age of Empires, The Settlers, Europa Universalis, Empire Earth.

Alcune fonti intendono "strategia" in senso più ampio, includendo nella categoria degli RTS anche videogiochi non a sfondo bellico, come Sim City e Zoo Tycoon.



Storia e tipologia dei giochi on-line 23

Altri giochi on-line. Questa categoria include tutti gli altri giochi on-line, come quelli a tema sportivo o che riproducono competizioni, giochi fondati sulla musica o sul ritmo, giochi di società on-line a più giocatori o giochi *turn-based strategy* (giochi di strategia in cui si gioca a turno). Poiché si tratta di una categoria mista, non è possibile delineare tutte le caratteristiche specifiche ed esclusive. Rispetto agli altri tre tipi di giochi, questi rappresentano un'attrattiva per un numero inferiore di utilizzatori, ma, nel contempo, le giocatrici sono più numerose.



Storia e tipologia dei giochi on-line 24

Ricerche recenti hanno dimostrato che il 79% dei giocatori on-line ha chiare preferenze di gioco, in che potrebbe indicare che i giochi soddisfano specifiche necessità psicologiche.



Definizione di gioco on-line problematico

Nonostante il numero crescente di ricerche sperimentare sul gioco on-line problematico, manca ancora una definizione condivisa del fenomeno.

Un gruppo di ricercatori considera i videogiochi un punto di partenza per prendere in esame le caratteristiche di questa specifica patologia; mentre altri considerano Internet la piattaforma principale che unisce le diverse attività on-line caratterizzate da dipendenza patologica, tra cui i giochi.

Studi più recenti cercano di integrare questi approcci.



Definizione di gioco on-line problematico 1

Pertanto, il gioco on-line problematico può essere considerato sia una patologia specifica di dipendenza patologica da videogiochi, sia una variante di dipendenza patologica da Internet, sia una diagnosi a se stante.



Definizione di gioco on-line problematico 2

Considerando la dipendenza patologica dal gioco on-line un tipo specifico di dipendenza da videogiochi classificabile come gioco patologico non legato al denaro, alcuni ricercatori hanno modificato i sei criteri per le dipendenze e realizzato un diverso elenco dei criteri.

Preminenza: il fatto che giocare ai videogiochi diventa l'attività più importante nella vita della persona e ne domina pensieri (ad es. preoccupazioni e distorsioni cognitive), sentimenti (ad es. desideri intensi) e comportamenti (ad es. deterioramento dei rapporti sociali);



Definizione di gioco on-line problematico 3

Cambiamento: del tono dell'umore, la sensazione soggettiva riferita come conseguenza del gioco (ad es. sensazione di "brusio" o "tono elevato" eccitante o, paradossalmente, una sensazione di "distrazione" o "ottundimento" tranquillizzante e/o rasserenante);

Tolleranza: il fenomeno per cui è necessario giocare ai videogiochi sempre di più per ottenere gli effetti precedenti, ovvero, le persone che giocano aumentano gradualmente il tempo impegnato a giocare;



Definizione di gioco on-line problematico 4

Sintomi da astinenza: sensazioni o stati fisici spiacevoli che si presentano quando il gioco è interrotto o ridotto all'improvviso, per esempio agitazione, malumore, irritabilità;

Conflitti: contrasti tra il giocatore e chi lo circonda (conflitto interpersonale), contrasti con altre personalità (per es. lavoro, impegno scolastico, vita sociale, hobby e interessi) o conflitti interiori (cioè conflitti intrapsichici e/o sensazione soggettiva di perdita del controllo) dovuti al tempo eccessivo trascorso a giocare;



Definizione di gioco on-line problematico 5

Recidive: tendenza a ritornare alle precedenti abitudini di gioco fino agli eccessi più smodati, ripristinati subito dopo periodi di astensione o di maggiore controllo.

Per i ricercatori tolleranza, cambiamento del tono dell'umore e preminenza cognitiva sono indici di coinvolgimento intenso; di contro, sintomi da astinenza, conflitti, recidive e preminenza comportamentale hanno un ruolo centrale nello sviluppo della dipendenza.

