GIOCONEWS: Quinta Edizione

Ben ritrovati alla quinta edizione della GIOCONEWS, la newsletter ufficiale del progetto GIOCO. Con cadenza trimestrale, vi aggiorniamo sugli sviluppi del progetto e sui progressi della ricerca sul gioco in Canton Ticino. Seguiteci per rimanere informati e scoprire le interessanti novità.

Panoramica degli aggiornamenti

L’inverno è alle porte!

Durante l’autunno ha preso ufficialmente il via il nostro studio longitudinale, la cui prima ondata di raccolta dati si concluderà a breve, prima delle feste di Natale! Nei prossimi mesi invernali, insieme a tazze di tè bollente, inizieremo ad analizzare i dati raccolti, e non vediamo l’ora di poter condividere i risultati con tutti voi!

Focus group

“Tutto può essere gioco, ma…”

L’analisi dei dati dello studio qualitativo è giunta a termine! La grande ricchezza dalle interviste ci ha permesso di distinguere i risultati in due articoli: uno relativo al **significato** e all’**esperienza** del gioco e l’altro relativo al ruolo della **performance** e delle **motivazioni** legate del gioco.

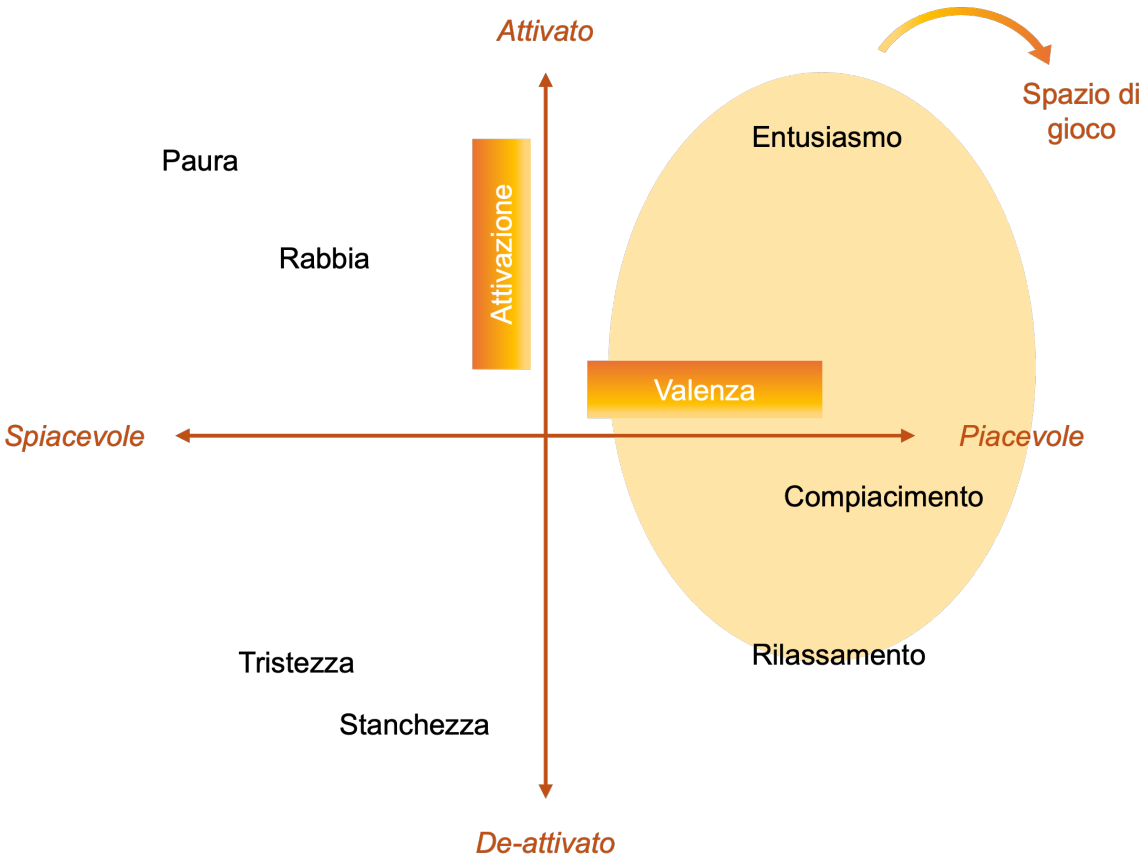
Abbiamo terminato e inviato il primo articolo alla **Conferenza Internazionale delle Scienze della Comunicazione**, che si terrà nell’estate 2026 a Città del Capo (Sud Africa), mentre stiamo ancora lavorando al secondo.

Il primo articolo presenta due livelli del **significato** di gioco:

1. **Significato intrinseco**, come uno **stato mentale di immersione profonda**, delimitato da quattro caratteristiche ricorrenti nei discorsi dei partecipanti: **piacere**, **divertimento**, **sospensione dalla realtà** e **libertà**.

2. **Significato esperienziale**, come un’attività influenzata da un’ampia gamma di **fattori interni**, legati all’attivazione fisica (attivato vs de-attivato) e alla valenza emotiva (piacevole vs spiacevole) e **fattori esterni**, legati al contesto sociale (es. presenza, sincronia di intenzioni, controllo) e spazio-temporale (es. impegni quotidiani, vacanze e tradizioni).

Nell’immagine, adattata a partire dal *Modello Circonflesso dell’Affettività* di James A. Russel (1980), potete vedere lo spazio emotivo che corrisponde al gioco e al di fuori del quale le attività perdono la loro componente giocosa. Lo spazio di gioco è influenzato anche dal contesto sociale e spazio-temporale e nell’intersezione con le modalità di gioco (analogiche, digitali e ibride), influisce sulla qualità dell’esperienza di gioco vissuta e sulla possibilità di sperimentare il gioco nel suo significato intrinseco (ossia, come stato mentale caratterizzato da piacere, divertimento, sospensione dalla realtà e libertà)!



Validazione scala

Lo studio di sviluppo e validazione della scala sul gioco (CAPPAC) è ora giunto al termine e finalmente abbiamo inviato l'articolo a una rivista scientifica, affinché venga pubblicato!
Nella discussione sono emersi i tre aspetti principali elencati di seguito.

- La scala CAPPAC propone un nuovo modo di intendere il gioco: non come categoria fissa, ma come **esperienza dinamica**, situata e sensibile al contesto.
- Il modello unifica aspetti **contestuali**, **attività** e **percezioni**, offrendo una prospettiva più realistica e moderna allineata alle teorie della cognizione dinamica.
- La scala trova **applicazioni in vari ambiti**: ricerca, educazione e clinica, permettendo di valutare il gioco in modo sensibile allo sviluppo e utile per interventi, programmi scolastici e percorsi terapeutici.

Dalle analisi statistiche è emerso che il gioco non è mai univoco, ma si esprime nelle **sette dimensioni** sottostanti, che ne raccontano tutte le sfumature:

- **Immersione positiva** – lasciarsi trasportare con entusiasmo.
- **Coinvolgimento creativo** – inventare, immaginare, dare nuove forme al gioco.
- **Gioco competitivo** – sfidarsi, mettersi alla prova, giocare in competizione.

- **Gioco cooperativo** – collaborare e raggiungere obiettivi insieme.
- **Apprendimento cognitivo** – sviluppare nuove conoscenze e abilità.
- **Coinvolgimento fisico** – muoversi, attivarsi, usare il corpo.
- **Gioco autonomo** – poter decidere quando, cosa, e con chi giocare; esplorare in libertà.

Abbiamo inoltre presentato lo studio alla conferenza ECREA che si è svolta a Madrid in ottobre, il cui tema era *giovani e i media*, sotto potete vedere una sua foto durante l'evento.
Altresì, una studentessa di master che ha iniziato la sua tesi in settembre si sta occupando di testare e validare la scala in un contesto culturale totalmente differente rispetto al nostro: in Indonesia.

Via allo studio quantitativo!

Nel mese di ottobre abbiamo avviato la raccolta dati della prima ondata dello studio longitudinale. Per quanto riguarda la fascia della **scuola dell'infanzia e della scuola elementare**, sono stati invitati a partecipare tutti i genitori dell'intero Distretto del Luganese (ad eccezione del primo anno della scuola dell'infanzia e della quinta elementare).

Per la **scuola media**, invece, l'invito è stato rivolto agli istituti di Barbengo, Camignolo, Canobbio, Pregassona e Tesserete. I rispettivi direttori hanno preso parte a una serata informativa dedicata, durante la quale sono state illustrate in modo approfondito le modalità di svolgimento dello studio e gli obiettivi della ricerca.

La raccolta dati avviene tramite un questionario online, il quale, ad oggi, è stato compilato da più di 900 genitori e 800 adolescenti. Essendo uno studio longitudinale, lo stesso verrà proposto nuovamente in primavera e autunno 2026. Non vediamo l'ora di iniziare ad analizzare i dati e aggiornarvi sui risultati che si concentreranno sul legame tra il gioco e il funzionamento socio-emotivo e cognitivo-fisico nei bambini e negli adolescenti.

PhD Day

Come ultima attività dell'anno, Matilde e Giovanna hanno partecipato al PhD Day, un'occasione per condividere gli avanzamenti della propria ricerca con gli altri dottorandi della facoltà di Biomedicina. Nel corso della stessa giornata Anne ha tenuto una presentazione sul tema della salute mentale, argomento centrale della giornata.

Anne, Giovanna, Matilde e Sophie

Facoltà di Biomedicina, Istituto di Salute Pubblica
Campus Est, Settore A, 3° piano, via la Santa 1, 6962 Lugano-Viganello
Email: mediaticino@usi.ch

This email was sent to << Test Indirizzo email >>
why did I get this? unsubscribe from this list update subscription preferences
PhD student · Via Giuseppe Buffi · Lugano 6900 · Switzerland