



Università degli Studi di Udine
DIPARTIMENTO DI AREA MEDICA

Corso di laurea in Educazione Professionale, classe SNT/2

TESI DI LAUREA

Gioco quindi Sono. Quale ruolo per il gioco nella riabilitazione delle Dipendenze?

Relatore

dott. Andrea Monculli

Laureando

Antonio Morittu

Anno Accademico 2022/2023



**“La maggioranza dei problemi
non deriva dalle risposte che ci diamo
ma dalle domande che ci poniamo.”**

(Giorgio Nardone)

“Ma io posso ancora giocare a qualcosa
o devo astenermi completamente?”

“A che gioco posso giocare
senza rischiare di ricadere nella Dipendenza?”

Obiettivi della Tesi



1. Quale risposta possiamo dare di fronte ad una persona in trattamento per un comportamento di *addiction* (come il DGA) che chiede al proprio educatore professionale: “Ma io posso ancora giocare a qualcosa o devo astenermi completamente” ovvero “A che gioco posso giocare senza rischiare di ricadere nella Dipendenza”?

2. L'esperienza di gioco può essere terapeutico-riabilitativa? Permette di confrontarsi con situazioni stressogene, strategie disfunzionali ed emozioni in un ambiente protetto, in modo che possano essere successivamente rielaborate durante un gruppo psico-educativo o psico-terapeutico?

3. Si possono consigliare dei giochi prodotti a fini ricreativi (quindi non progettati per fini terapeutico-riabilitativi), per far sì che l'utente seguito per un comportamento di *addiction* possa godere di momenti di socializzazione con i propri pari o la propria famiglia “in sicurezza”? Ci sono giochi migliori di altri? Che caratteristiche hanno?

4. Il Gioco riesce ad elicitare le stesse emozioni nei soggetti dipendenti rispetto a quelle prodotte in un utente comune? Come si pone un adulto rispetto al giocare come azione riabilitativo/terapeutica?

Disturbo da Gioco d'Azzardo

E' una Dipendenza Comportamentale,
definita con le stesse caratteristiche delle
dipendenze da sostanze:

***l'oggetto della dipendenza è un
comportamento.***

(DSM 5-TR, ed it. 2023)



Il comportamento problema è il Gioco?

"Le parole sono importanti" (Michele Apicella)

01

Iocus

"burla, battuta umoristica, frase a doppio senso, gioco di parole che spesso sottende volgarità"

02

Ludus

"gioco sportivo o di azione, che fortifica mente e corpo; scherzo, frode; gioco amoroso; spettacolo; passatempo; circo dei gladiatori ecc."

03

Play

"etimologicamente connesso all'essere sereni, all'occuparsi di sé o di qualcuno, all'intrattenimento, all'espressività" ⇒ agire contrapposto a "work" (labor)

04

Game

"gioia, divertimento, svago, stare insieme, essere uniti e in comunione, fare cose assieme, sport"

Azzardopatia

Il DGA ha un'eziologia, ancora non ben chiarita, che si basa su una **vulnerabilità genetica, un'alterazione dei sistemi neuro-psico-biologici e di anomalie della disponibilità di alcuni importanti neuro-trasmittitori**. Esso si associa a profonde **disfunzioni di natura emotiva, cognitiva, relazionale e sociale**; alcune di queste risultano **preesistenti o legate a comorbilità psicopatologica**, altre invece sono la **conseguenza dello sviluppo della dipendenza**.

Il disturbo da gioco d'azzardo è contraddistinto da una notevole eterogeneità dei quadri clinici, dovuta a una molteplicità di fattori che si intersecano: **fattori personali, temperamentali, relazionali, sociali, culturali** concorrono a determinare varie tipologie e profili di giocatori”

(ASUFC, 2023)

“Il gioco è una cosa seria.”



“Considerare la pratica ludica come un potenziale atto auto-conoscitivo, una dimensione in cui il giocatore si incontra come essere umano nelle varie sfumature del suo essere al mondo, conduce a elevare il significato di tale realtà. (...) Il gioco, nelle sue varie forme, è una frontiera in cui ritrovare il sé al di fuori di condizionamenti e di scopi, se non quelli interni al gioco stesso, in grado di riportare l’attenzione del singolo sul singolo stesso, illuminando ogni volta dettagli diversi di cui non si era a conoscenza. Per questo motivo è soprattutto l’adulto che deve giocare, poiché è in grado, con la sua maturità, di cogliere i segnali profondi provenienti dall’essere in gioco, così da poter sempre avere uno spazio in cui rapportarsi a sé stesso, senza le etichette e le maschere imposte dalla società.”

(Santini, 2022)

Caratteristiche del Gioco

“ Giocare è più antico della Cultura stessa, perché essa per essere tale presuppone una Società umana, ma gli animali non hanno di certo aspettato la nascita dell’Uomo che insegnasse loro come giocare.”

(Huizinga, *Homo Ludens*, 1938)



Caratteristiche del Gioco

Tutti i giochi rientrano in 4 principali modalità (o in più di una), e possono venir giocati in due modi:
- la *paidía* (senza regola, improvvisato, esuberante, libero)
- il *ludus* (con la regola e una definizione di campo, scopi, tempo).

(Caillois, *I giochi e gli uomini. La Maschera e la Vertigine*, 1958)



Nuovi Paradigmi sul Gioco

(Brown, *Play. How it shapes the brain, opens the imagination and invigorates the soul*, 2009)

Istinto biologico

In natura emerge con i mammiferi. Dal punto di vista biologico, il gioco ha un costo elevato (energie spese vs rischio): se è caratteristica conservata vuol dire che rappresenta un enorme vantaggio evolutivo.

Condizione mentale

Non ha scopi, è anarchico, volontario, libera il tempo. Si può fare la stessa cosa, ma che sia gioco o lavoro in gran parte dipende dalle emozioni che si provano nel farla.

Strumento evolutivo

Prepara gli individui al cambiamento: ambientale, sociale, di situazione contingente. E' un allenamento cognitivo e comportamentale in un ambiente controllato che rende più intelligenti ed adattabili.

Strettamente legato alle cure parentali

Assicura lo sviluppo della specie umana: se il giovane può e deve dedicarsi al gioco il più possibile, non perde di senso ed efficacia nell'adulto e nell'anziano.

Nuovi Paradigmi sul Gioco

(Brown, *Play. How it shapes the brain, opens the imagination and invigorates the soul*, 2009)

Di qualità migliore se vissuto di persona

I segnali reciproci che gli individui si inviano durante il gioco (anche tra specie diverse) creano un contatto emotivo sicuro e allenano all'empatia, alla relazione, alla socialità. Il gioco è colmo di rituali, e la loro comprensione crea un linguaggio comune.

Padre dell'Arte

Con l'evoluzione si è trasformato in riflessione, narrazione e rappresentazione, che hanno aumentato la nostra velocità di evoluzione psicologica e culturale.

Lavoro senza necessità di risultato

Non limita le opzioni, le sviluppa aprendo possibilità (problem solving), e quindi aumentando l'elasticità, la genialità e la produttività. L'opposto di gioco non è lavoro, l'opposto di gioco è depressione.

In-contro

Contro un avversario ha valenza di regolazione psicologica, emotiva e sociale; anche infrangere i limiti, all'interno del gioco, li ridefinisce e sviluppa senso di libertà individuale e di gruppo all'interno di regole condivise.

Tra riabilitazione e terapia



“Il gioco e, tramite esso, l’arte, placano la sofferenza emotiva e permettono, anche in momenti di estrema sofferenza o violenza, di rielaborarle per poterle digerire. ”

(Brown, *Play*, 2009)

Nell’apprendimento esperienziale (*learning by doing*) le informazioni e le sensazioni rimangono fortemente impresse, poiché vissute in prima persona, legandosi ad una serie di impatti percettivi, cognitivi, comportamentali, affettivi e motivazionali e favorendo così l’interiorizzazione e la modifica di un comportamento (Dewey, 1934).

La visione di questo approccio educativo considera:

- l’esperienza pratica come fattore abilitante dell’apprendimento: la comprensione dei concetti avviene attraverso l’azione e la percezione del mondo;
- l’apprendimento come frutto dell’azione sociale: i discenti che apprendono sono intesi come comunità democratica, dove vige la partecipazione attiva e il senso di corresponsabilità nell’acquisizione di nuove conoscenze (Rafaele, 2023).



Il Gioco come strumento terapeutico

(alla luce degli studi di Freud, Piaget, Vygotskij, Bruner, Ellis, Winnicott, Bateson, Panksepp ecc.)



Il Gioco è importante come **strumento che dà la possibilità di vivere esperienze e far prendere coscienza di emozioni e pensieri** che:

1. **possano emergere in un ambiente “protetto”**, insieme ad un gruppo con cui si vivono già esperienze di condivisione e di progressione in un percorso psico-educativo o psicoterapeutico, in una situazione comunque guidata da terapisti e all’interno di un *setting* adeguato;
2. **possano accadere “insieme” a chi ci è vicino**, in un’ottica ecologico-familiare, e quindi possano diventare non solo ricordi condivisi ma soprattutto emozioni ed esperienze (si potrebbe dire realtà) condivise capaci di curare, riavvicinare e ricostruire relazioni all’interno di una nuova “storia” comune al proprio ambiente di vita;
3. **possano permettere una immediata (date le tempistiche di gioco) rielaborazione successiva**, che generi consapevolezza e dia forza ad un percorso di cura del proprio sé in cui la persona è soggetto e non semplice utente.

*Obiettivo 2:
il gioco come strumento terapeutico-riabilitativo.*

Il Gioco è strumento dell'Educatore Professionale in tutte le aree di intervento che gli sono proprie

L'educatore si focalizza sulla conoscenza, modificando l'oggetto d'apprendimento e facendo sì che l'utente interagisca con l'argomento in maniera attiva, durante l'attività concreta.

Questa metodologia consente di incamerare esperienze in grado di aiutare l'utente nella comprensione e facilitando le interazioni, risultando quindi più semplice rispetto all'apprendimento di contenuti veicolati durante l'apprendimento "passivo":

a. rispetto a quest'ultimo, il gioco costringe il partecipante a concentrarsi sulle sfide, sui problemi e gli ostacoli che incontra, favorendo l'acquisizione e la conservazione di conoscenza;

b. rendendo la simulazione molto vicina alla realtà si riduce la paura del nuovo insieme al vantaggio di agire in un ambito protetto, aumentando la fiducia dell'utente a mettersi in gioco e di conseguenza si aumentano le possibilità date dall'esperienza pratica;

c. l'aspetto ludico aiuta ad aumentare il coinvolgimento tra i partecipanti ed evita che questi si sentano giudicati, permettendo così un'azione più spontanea;

d. la possibilità di ripetizione dell'esercizio permette al giocatore di padroneggiare completamente la dinamica esplorata, nonché di utilizzare lo strumento stesso e di confrontarsi poi con la situazione reale in modo più sereno e motivato.

(Ligabue et al, *Il gioco da tavolo come veicolo di competenze*, 2019)



L'educatore professionale opera attuando interventi nei contesti (formali ed informali) che richiedono attività volte a incidere sulla diminuzione dei fattori di rischio o che rafforzano il concetto di educazione alla salute e prevengono il disagio. **“La figura è particolarmente indicata per la messa in pratica di questi interventi poiché cerca di comunicare l'educazione agli stili di vita sani tramite l'attivazione di processi cognitivi, affettivi e sociali, creando un aggancio relazionale utilizzando un linguaggio empatico, mettendosi alla pari delle persone che ha di fronte e abbattendo le barriere relazionali che possono crearsi durante questa tipologia di incontri.”**

(Crisafulli, 2016)

L'azione dell'educatore professionale è **sempre intenzionale**: per questo deve aver ben chiari gli obiettivi che vuole perseguire, le attese dell'utente assieme al quale sviluppa la relazione d'aiuto e deve considerare i modi di apprendimento di coloro ai quali si rivolge modulando di conseguenza anche la propria comunicazione. **Ogni persona ha infatti le proprie specificità nell'apprendimento, cognitive ed emozionali, e l'educatore è chiamato a identificarle e a saper comunicare sfruttando le occasioni date da:**

- **l'esperienzialità**: tutto ciò che l'individuo incontra e che gli fa rivivere esperienze passate;
- le **rappresentazioni iconografiche**: immagini che raccolgono e rappresentano una situazione;
- la **rappresentazione analogica**: un'analisi, un'esperienza, un fatto che avvicina esperienze simili;
- la **rappresentazione simbolica**: un processo di astrazione e di teorizzazione di esperienze o teorie.

(Miller e Rollnick, 2004)



Il Gioco come strumento di riabilitazione nelle Dipendenze

L'Uomo ha un bisogno sociale

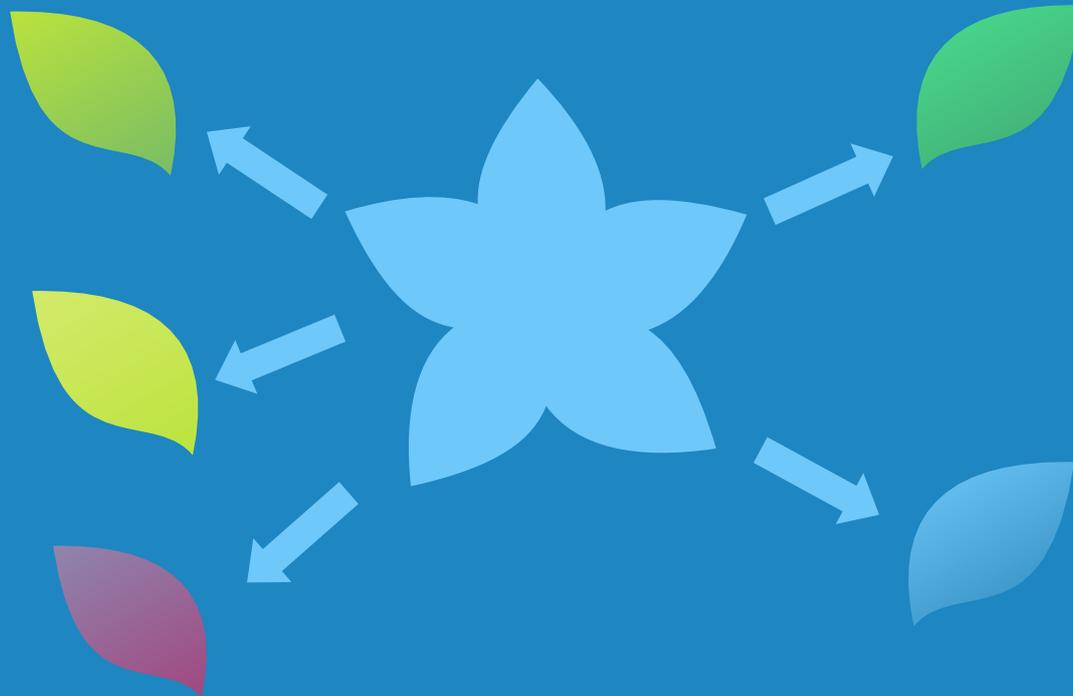
Dipende dagli altri, ha bisogno di Rete, di Capitale Sociale. Fenomeno del *craving* sociale (Tomova et al, 2020).

Modelli fondati sulle relazioni sociali

Modello relazionale (Cancrini, 1982).
Modello ecologico-sociale (Hudolin, 1987).

Il Gioco è libertà

Posso essere chi voglio, me stesso o un altro, posso provarmi, osservarmi, riflettere su me stesso.



Social Skill

Imparo le relazioni causa-effetto di un comportamento o della scelta se stare dentro o fuori delle regole. Imparo il vagliare e scegliere, la costanza nel mantenimento di una linea di gioco. Imparo a riconoscere e condividere i segnali relazionali con l'altro.

Soft Skill, abilità emozionali e problem solving

Le situazioni di gioco permettono di affrontare in sequenza esperienze materiali o emozionali acquisendo competenze.

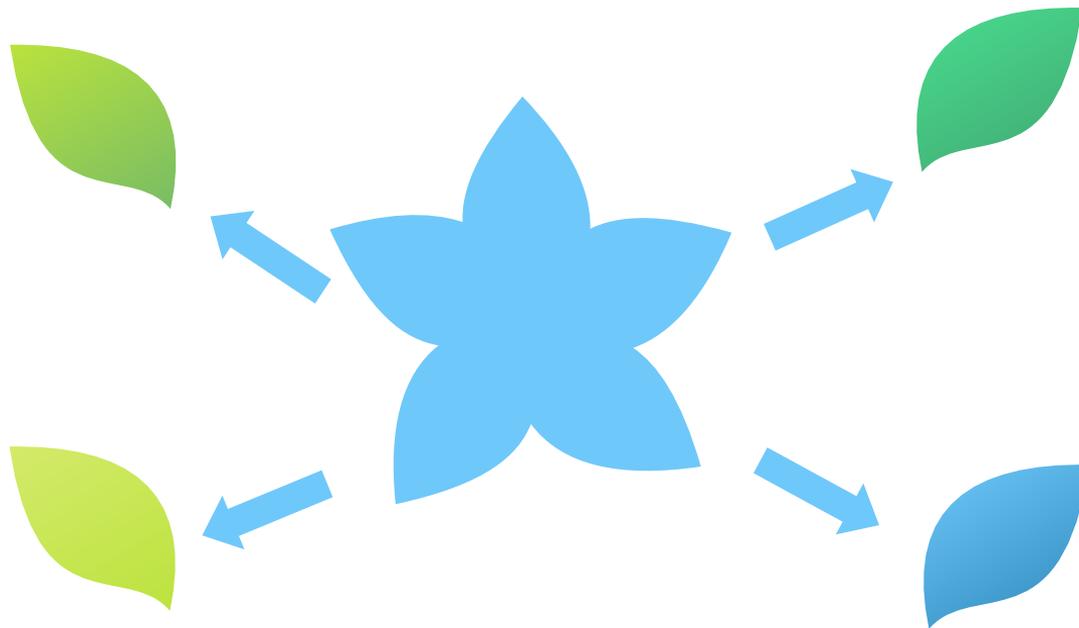
Quale Gioco nella riabilitazione delle Dipendenze?

Giochi da tavolo

Hanno come scopo principale l'intrattenimento, sono molto facilmente disponibili e di solito non hanno un setting obbligato. Sono giochi strutturati, fatti di elementi fisici che possono essere simbolici o neutri e possono venire assemblati/disassemblati, di solito all'interno di un'area e di un tempo definiti, per dar loro un senso.

Videogames, Metaverso e Realtà Aumentata

Hanno bisogno di una tecnologia appropriata per essere giocati, quindi è necessario un luogo adatto, un mezzo e alcune conoscenze tecniche di base. Sfruttano molto il senso della vista e gli aspetti motori e possono avere effetti collaterali fisici e psicologici legati o meno al tempo totale di gioco.



Serious Game

Non hanno come scopo principale l'intrattenimento, ma sono progettati soprattutto per essere strumenti formativi studiati per trovare un equilibrio tra gli aspetti ludici e non ludici, ispirandosi alla filosofia *learning by doing*. Le caratteristiche ludico-ricreative del giocare diventano elemento centrale della formazione affinché essa possa essere efficace.

Giochi di ruolo

Giochi, da tavolo o videogiochi, la cui caratteristica principale è la mimicry. Di solito giocati in un gruppo al cui interno c'è una figura chiamata "master" (un narratore/arbitro/creatore che presiede alla partita). Lasciano ampio spazio all'iniziativa personale e alla tattica.

... e la *Gamification*?

Perché scegliere il gioco da tavolo?

1. Ha delle **caratteristiche distintive che lo distinguono dai videogiochi, diminuendone il rischio di effetti collaterali** (alienazione, dipendenza, sintomi fisici ecc.):

- **limitato nel tempo;**
- **stesse dinamiche** di un videogioco e può assicurare lo stesso livello di piacere;
- **esperienza sociale e "dal vivo"** con altri giocatori, inserita in un contesto fisico, reale e non virtuale;
- **chiama in causa la persona non mediata da avatar** dietro ai quali può nascondersi, ma allo stesso tempo il gioco **offre alla persona uno spazio** dove provarsi liberamente all'interno di un set di regole condivise;
- **il confronto di persona permette di "guardare" le proprie emozioni emergenti e contemporaneamente quelle che nascono dall'interazione "reale" con gli altri, fatta di comunicazione verbale ma soprattutto di comunicazione para-verbale e non verbale**, che nonostante siano la parte preponderante nella comunicazione vengono completamente perse nell'interazione tramite mezzo tecnologico, dove oltretutto possono venir nascoste o falsificate dall'uso di segni e meme comunicativi (ad esempio gli *emoticon*).

2. Permette di approntare un'esperienza in modo **semplice, immediato, non formale, democratico, non giudicante** e il soggetto interessato nell'esperienza può essere guidato da una persona esperta o da un cultore del gioco specifico (ovvero da una persona che ci abbia giocato e ne conosca le regole) in maniera indifferente, in quanto è il gioco stesso che assicura lo sviluppo dell'esperienza;

3. **Non è legato ad un luogo e non ha bisogno di tecnologie o conoscenze tecnologiche** e, scelto adeguatamente, non ha bisogno di abilità che non siano quelle che costituiscono bagaglio comune delle persone. **E' quindi facilmente replicabile.**

Perché non il videogioco?

“Un [...] punto di differenza tra gioco analogico e gioco digitale è tutto ciò che accade attorno alla sessione di gioco. [...] Come viene organizzata una partita assieme agli amici e alle amiche? Che accesso hanno le persone al gioco in ogni momento? Con quali altre persone si gioca? Tutte queste domande esulano direttamente da un’analisi del design di un gioco, ma sono profondamente impattanti.”

(Mattiassi, 2022)

“Uno dei rischi caratteristici dell’uso della tecnologia, che in soggetti predisposti rappresenta anche uno dei più importanti fattori di rischio di sviluppo di dipendenza comportamentale, è la perdita della coscienza del flusso temporale e la tendenza verso uno stato di alienazione rispetto alla realtà che può evolvere in un vero stato dissociativo, durante il quale la persona non è cosciente della realtà in cui è immerso e, una volta tornato ad essa, fa fatica a focalizzare quanto successo durante il suo status connesso. Questi aspetti sono alla base dei rischi di dipendenze comportamentali e di uso patologico delle tecnologie e del gioco.”

(Addiction@school, 2019)

L’uso del gioco da tavolo, per le caratteristiche sopra enunciate, annulla questi rischi.

Perché non il *Serious Game*?

1. La progettazione di un Serious Game appositamente creato per l'area Dipendenze richiede competenze e professionalità di un'equipe altamente specialistica. In letteratura non ci sono evidenze definitive a favore di nessun gioco specifico, e la disponibilità dell'eventuale gioco non sarebbe assicurata, parlando di giochi creati ad hoc per realtà specifiche e non commercializzati. L'uso di altre metodiche (ad esempio *Serious Play* della Lego) richiederebbe formazione ed esperienza dell'operatore e non sarebbe replicabile dall'utente stesso;

2. La persona potrebbe sentirsi diverso per giocare a qualcosa con uno scopo, fatto solo per lui, ammesso che sia davvero divertente. Praticamente si correrebbe il rischio di perpetuare uno stigma tramite un gioco!

3. L'uso del gioco ha senso con giochi facilmente rintracciabili sul mercato, da giocare anche a casa con amici e famiglia;

4. Il gioco deve avere per definizione un approccio semplice, rilassato, altrimenti non è gioco.

“Gioco quindi Sono” Il laboratorio sperimentale



Destinatari del progetto sono gli utenti dei servizi del Dipartimento delle Dipendenze area Udine di ASUFC. Queste persone possono essere utenti in trattamento o familiari e caregiver degli stessi. Nei laboratori di gioco sono coinvolti anche operatori presenti a vario titolo, la cui funzione è di osservazione delle dinamiche del laboratorio e del rapporto dei partecipanti con i giochi proposti.

Durante gli incontri, che vedono la partecipazione di tutti gli interessati (utenti, familiari, operatori), si struttura una occasione di gioco di gruppo con la partecipazione di tutti i presenti e tre occasioni di giochi per piccoli gruppi, formati al momento, che si alternano tra le postazioni in modo che tutti provino i tutti giochi.

Organizzazione del laboratorio sperimentale



Il progetto “Gioco quindi Sono” si sviluppa in quattro momenti, tra i quali si tengono due incontri operativi che prevedono il fare esperienza di giochi da ludoteca e giochi di ruolo, con diversi tipi di gioco proposti (diversi per categoria di gioco, modalità, presentazione, obiettivi, risorse neuro-psico-emozionali da investire, tempi). Queste due esperienze sono precedute da un incontro di motivazione e presentazione e da uno di restituzione. All’inizio degli incontri “operativi” e alla fine di ogni esperienza di gioco viene somministrato un questionario realizzato ad hoc.

Nell’incontro finale di restituzione viene anche dato spazio alla condivisione dell’esperienza, guidata dagli educatori o dagli psicologi dei gruppi interessati, per ricavare dai destinatari del progetto un parere sull’esperienza, criticità o suggerimenti per gli sviluppi futuri del progetto.

Il Gioco stimola nei soggetti dipendenti le stesse emozioni rispetto a quelle prodotte in un utente comune?

Non essendoci in letteratura esperienze paragonabili, ai partecipanti vengono somministrati dei questionari elaborati appositamente sulla base dell'esigenza di portare alla luce emozioni ed esperienze, sia pregresse che derivate dai momenti vissuti durante il progetto:



Emozioni
associate al
piacere di giocare
ed intensità



Sensazioni
ricavate dal gioco



Coinvolgimento in
giochi di diverse
caratteristiche



Interesse ad
essere coinvolti in
un percorso
laboratoriale sul
gioco

Indicatori di risultato

- numero e tipologia di utenti raggiunti con gli incontri vs. utenti invitati;
- numero e profondità di risposte ai questionari;
- interesse manifestato dagli utenti nelle discussioni di gruppo e nelle parti del questionario riguardanti la soddisfazione per l'attività.



Numerosità e caratteristiche della popolazione

(Questionari pre-attività)



a. Questionari somministrati/restituiti compilati : 31/29 (restituiti 93%)

b. Identificazione di Genere: 15 M – 14 F

c. Età

18-30: n. 8

31-50: n. 11

51-63: n. 9

>64: n. 1

d. Partecipante in qualità di:

- Utente: n. 11

- Familiare o operatore con esperienza di gioco: n. 8

- Familiare o operatore senza esperienza di gioco: n. 5

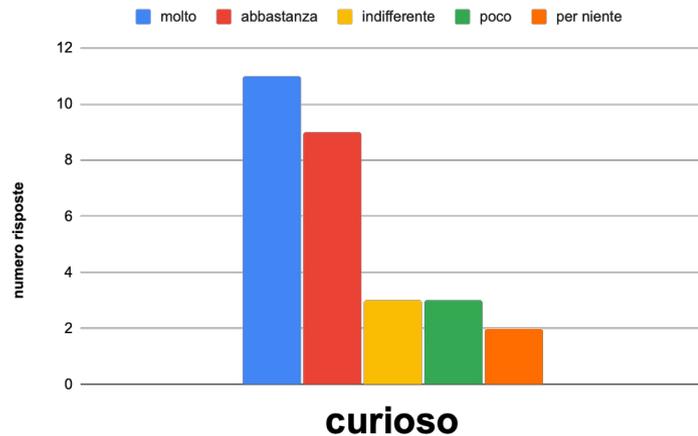
- Altro con esperienza di gioco: n. 3

- Altro senza esperienza di gioco: n. 2

Analisi dei questionari restituiti

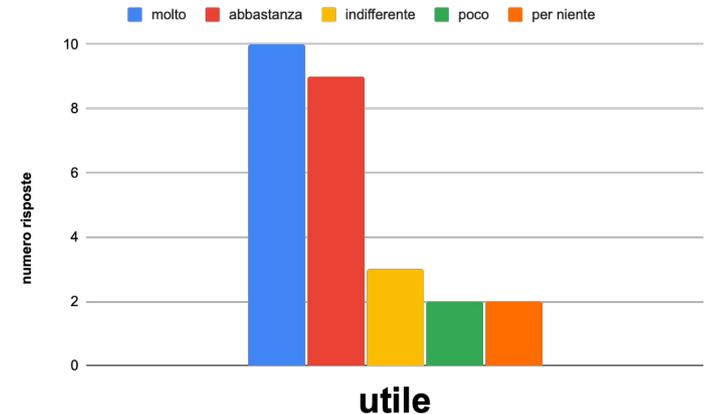


Che effetto mi fa la proposta di giocare?

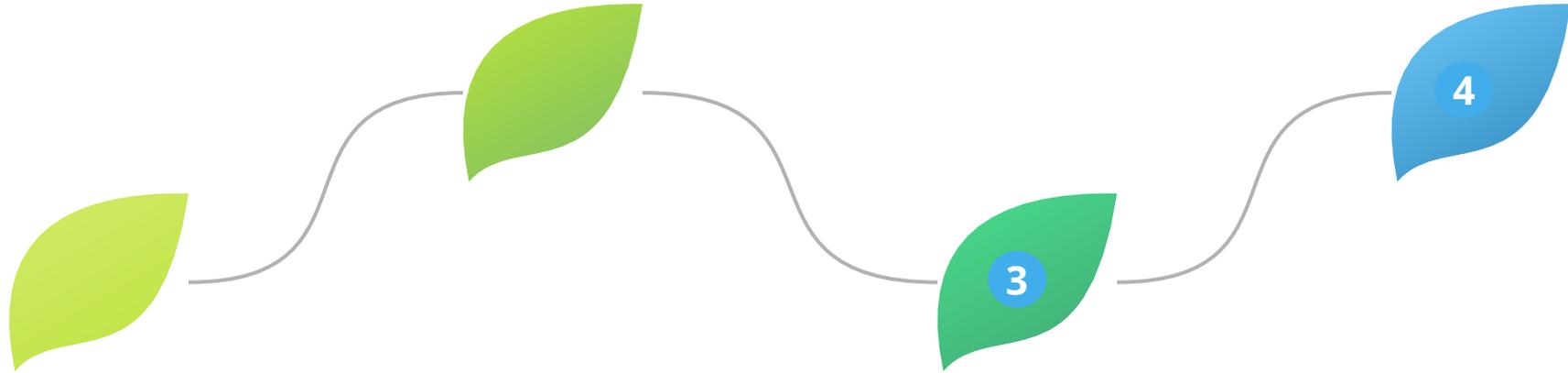


Alcune risposte sulle emozioni e sui pensieri suscitati dall'idea di giocare, rilevata dai questionari pre-attività dopo aver effettuato la presentazione del progetto laboratoriale nell'incontro precedente e aver quindi lasciato il tempo di riflettere sull'esperienza proposta e sulla possibilità di parteciparvi o meno.

Che giudizio do sulla proposta?

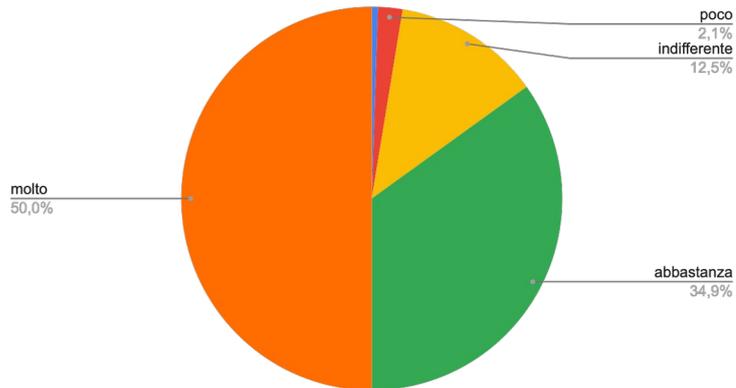


Analisi dei questionari restituiti



Cosa ho provato durante il gioco?

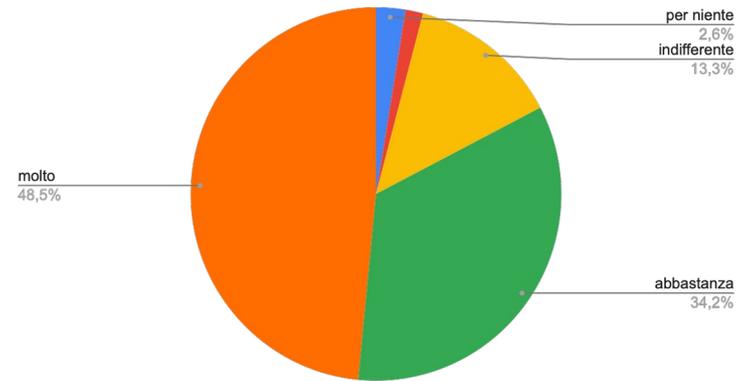
mi sono sentito a mio agio a giocare con gli altri



Alcune risposte sulle emozioni e sui pensieri suscitati dai giochi proposti, rilevata dal totale dei questionari post-gioco sommando le risposte date per ciascun gioco.

Che giudizio do della proposta?

mi ha fatto piacere giocare



Risultati significativi

Emozioni positive

La maggioranza verbalizza una sensazione di pienezza, curiosità, piacere di trovare utile la situazione e di sentirsi motivato. Le sensazioni di ansia, imbarazzo, sentirsi tentato dall'esperienza e voglia di partecipare sono fisiologicamente distribuite lungo lo spettro dei poli positivo-negativo.

Emozioni sociali

Divertirsi, comunicare, collaborare e relazionarsi con gli altri sono fattori che emergono come importanti in ogni gioco e ci confermano che i giochi potrebbero essere sfruttati per il loro significato risocializzante e riabilitativo.

Interesse a impegnarsi

Attenzione, concentrazione, impegno, gestione delle emozioni sono considerati necessari in ogni gioco: questo potrebbe essere letto come interesse che le persone mettono nei giochi, anche quando proposti in occasioni in cui ci si potrebbe aspettare che le attività vengano fatte senza un reale trasporto. Questo deporrebbe a favore della proposta più strutturata di eventi laboratoriali periodici.

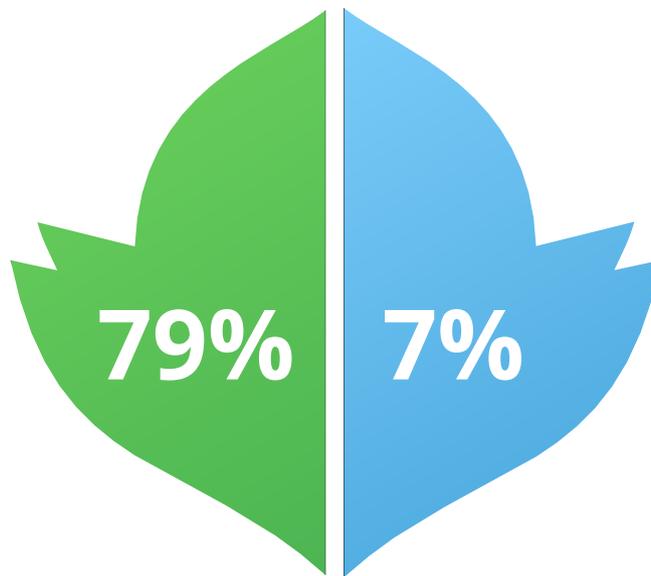
Creazione del giusto mood

Manca di imbarazzo e di noia, rilassatezza, divertimento, sentirsi stimolati e avere una sensazione di unione ci dice che il gioco mette le persone nel giusto mood che potrebbe quindi essere sfruttato per consolidare emozioni positive, *self-esteem* e integrazione sociale a fini psicoeducativi o terapeutici. Nello spazio del gioco le sensazioni provate non fanno emergere brutti ricordi.

“Saresti interessato a ripetere l'esperienza?”

Si/Molto

Percentuale totale di coloro
che si sono detti interessati
a giocare ancora



No/Per niente

Indifferente: 12%
Non risponde: 2%

I giochi che sono piaciuti di più

(grazie a FareTra APS e alla Ludoteca Comunale di Udine per aver fornito i giochi)



1 Insoliti Sospetti

La meccanica di "Indovina chi?" ma gli indizi basati su etichette e preconcetti. Molto apprezzato (85% di gradimento).



2 Lupus in Tabula

8 utenti dei servizi su 11 che hanno partecipato dichiara di sentirsi "nel proprio mondo". Il gioco di ruolo, con le sue caratteristiche di *mimicry*, permette alle persone di sentirsi più competenti perché possono mettersi più in gioco essendo protette da una maschera o si sentono protetti dalla dissimulazione che permette di non mettersi completamente in gioco e/o di nascondersi dietro la maschera stessa?



3 Dream On!

Gioco basato su carte che presentano solo disegni da interpretare (il più famoso è Dixit, che viene usato ormai di routine nell'*assessment* psicopedagogico), ha i punteggi più significativi nelle aree di comunicazione, relazione ed ascolto.



4 Kingdomino

Il gioco più difficile da spiegare degli 8 scelti si è rivelato facile ed apprezzato avendo l'accortezza di lasciare che sia il gioco stesso a spiegarsi in poche manche ed introducendo nella seconda partita le regole complete. Un gioco di attenzione e strategia semplice ma coinvolgente.

Implementazioni e criticità

L'esperienza del laboratorio emerso dal progetto dimostra che **c'è spazio per sviluppare un progetto più strutturato che comprenda anche la raccolta di dati che permettano delle risposte *evidence based* alle domande seguenti:**

- ci sono motivi per pensare che si possa arrivare ad una **validazione del Gioco all'interno di un processo terapeutico-riabilitativo nell'area dipendenze?**
- il gioco da tavolo può essere usato come sostitutivo delle emozioni che il gioco patologico produce in un utente di un servizio per le dipendenze? **Può avere un effetto attivante sui circuiti di *reward*, in modo tale da limitare o stoppare del tutto gli effetti del *craving* che subisce un utente con comportamenti di *addiction*?**
- il gioco può riabilitare allenando o aiutando a costruire delle *social skill* o *soft skill* all'interno di un percorso strutturato? **Oltre alla risocializzazione, il gioco può aiutare a costruire o rinforzare delle *skill* specifiche?**

Dai risultati ottenuti emerge anche che, rispetto alle domande che ci siamo posti, è possibile pensare ad un **vademecum sul gioco da consegnare nei servizi territoriali**, per far scoprire agli utenti possibili giochi da fare in famiglia e nelle occasioni sociali.

La criticità più significativa emersa è la **mancanza di letteratura solida** alle spalle di questo progetto, che ci dia riscontri *evidence based* su esperienze già fatte. Questa criticità però ci permette di pensare che ci sia spazio per **strutturare un laboratorio *resident* all'interno dei servizi, che potrebbe permettere un approfondimento scientifico oltre ad offrire uno spazio di interesse agli utenti** visto le emozioni positive emerse.

Conclusioni

Il progetto di Tesi "Gioco quindi Sono" è nato per valutare **la presenza di un corpus teorico sufficiente** e valutare **la risposta degli utenti attorno al possibile uso del gioco all'interno di un percorso riabilitativo**. Abbiamo elaborato le domande dei questionari e gli indici partendo dalle domande che si siamo posti in sede progettuale e dalla volontà di **valutare la risposta emozionale e di interesse verso i giochi**, preferendo basarci tendenzialmente su un'**analisi qualitativa dell'esperienza** e pensando questo come un

progetto pilota per valutare interesse, risposta e fattibilità di un progetto strutturato che studi l'argomento e possa fornire risposte evidence based.

I risultati sono andati nella direzione delle nostre ipotesi:

1. il gioco è uno strumento che assicura **compliance** da parte degli utenti di un servizio;
2. i giochi, con la loro varietà, assicurano di avere **molte possibili opzioni da indagare in un laboratorio resident da proporre agli utenti**;
3. lo strumento gioco potrebbe essere utile per far emergere aspetti interessanti da rielaborare all'interno di **incontri psicoeducativi**;
4. nonostante la mancanza di letteratura, la direzione intrapresa dal progetto merita di essere approfondita, producendo ricerca e occasioni di confronto tra esperti;
5. **rispetto alla domanda di gioco degli utenti, gli effetti di socializzazione e benessere che emergerebbero dal presente progetto fanno propendere per l'elaborazione di strumenti comunicativi (vademecum, siti ecc.) a beneficio dell'utenza stessa e dei loro parenti.**



"Gioco quindi Sono"

Thank you!

