

Giochi e videogiochi ad alte richieste cognitive: motivazioni, correlati ed effetti

Saturday, September 13, 2025 11:20 AM (10 minutes)

Negli ultimi decenni la psicologia dei videogiochi ha visto un ricco proliferare di ricerche. Tuttavia, alcune tematiche risultano relativamente sotto-studiate. Per esempio, tipicamente la ricerca si interessa dei videogiochi d'azione, probabilmente a motivo della loro associazione con tematiche di interesse come gli effetti dei videogiochi violenti e le condotte di abuso. Ciò non rappresenta necessariamente l'evoluzione dello scenario videoludico contemporaneo: per esempio, sulle piattaforme come Steam i prodotti associati a "mistero" e "puzzle" superano classici generi d'azione come "sparatutto" e "picchiaduro". La diffusione di giochi e videogiochi "ad alte richieste cognitive" ("high problem solving", HPS) si accompagna ad altri fenomeni sociali e mediatici come la diffusione delle escape room, la ricomparsa del genere whodunit al cinema, il ritorno in auge dei libri game. Sfidando la distinzione classica tra "casual" e "hard" gaming, i videogiocatori oggi apprezzano prodotti facili da apprendere e tuttavia sfidati in termini di osservazione, ragionamento, risoluzione di problemi e investigazione. Nostre ricerche preliminari hanno mostrato che il profilo motivazionale dei giocatori appassionati di giochi HPS è peculiare, non tanto pronto alla ricerca di "divertimento" o motivazione intrinseca (laddove i giochi HPS sono spesso frustranti), bensì a sfide che possano migliorare intelligenza, competenza, capacità cognitive, e di conseguenza autostima e autoefficacia cognitiva (identified regulation). Laddove giochi HPS iniziano a essere utilizzati anche in numerosi progetti di intervento (per esempio in ambito formativo), un obiettivo importante è investigare se e come l'attività frequente con tali giochi potenzia realmente capacità cognitive di alto livello, a partire dall'esperienza dei giocatori.

If you're submitting a symposium talk, what's the symposium title?

Il ruolo dei videogiochi per la salute: aspetti innovativi e future direzioni

If you're submitting a symposium, or a talk that is part of a symposium, is this a junior symposium?

No

Primary author: TRIBERTI, Stefano (Dipartimento di Psicologia e Scienze della Salute, Università Telematica Pegaso)

Co-authors: Ms VINCI, Leonarda Anna (Dipartimento di Psicologia e Scienze della Salute, Università Telematica Pegaso); Ms CIARMOLI, Donatella (Dipartimento di Psicologia e Scienze della Salute, Università Telematica Pegaso); Ms SCUOTTO, Chiara (Dipartimento di Psicologia e Scienze della Salute, Università Telematica Pegaso)

Presenter: TRIBERTI, Stefano (Dipartimento di Psicologia e Scienze della Salute, Università Telematica Pegaso)

Session Classification: Health, Sport and Wellbeing

Track Classification: Health, sport and wellbeing