

1. Record Nr.	TD20010814
Autore	CARISSOLI, CLAUDIA
Titolo	VIDEOGIOCO E COMPETENZE EMOTIVE: DALL'ANALISI DEL FENOMENO A UNA PROPOSTA DI INTERVENTO [Tesi di dottorato]
Editore	Università Cattolica del Sacro Cuore, 2019-02-28T00 : 01 : 00Z : MILANO
Lingua di pubblicazione	Italiano
Formato	Tesi di dottorato
Livello bibliografico	Monografia
Note	diritti: partially_open
Sommario	<p>Questa ricerca ha indagato la relazione tra i videogiochi (VG) e le competenze emotive. Il primo studio, una revisione sistematica della letteratura, ha illustrato lo stato dell'arte sulla ricerca relativa all' utilizzo dei VG per la regolazione emotiva: emerge che i VG, sia commerciali che serious games, influenzano positivamente le competenze emotive dei giocatori. Con il secondo studio si è indagata la relazione tra ore di gioco, autoefficacia emotiva, passione per i VG e benessere. I risultati confermano che videogiocare migliora il benessere dei giocatori, grazie alla maggiore autoefficacia emotiva, a condizione che l'attività di VG sia integrata armoniosamente tra le altre attività della vita. Infine, si è realizzato il progetto EmotivaMente, un percorso per la promozione dell' Intelligenza Emotiva, sviluppato per le scuole secondarie di secondo grado, basato sull'utilizzo dei VG come strumenti di lavoro. Gli studenti, grazie alle esperienze con i VG, hanno sviluppato maggiori capacità di riconoscere e gestire il proprio mondo emotivo e hanno aumentato il ricorso alla rivalutazione cognitiva. I dati, anche se preliminari, confermano che i VG, grazie alle loro caratteristiche di immersività, interattività, presenza e ricchezza narrativa, possiedono potenzialità per accrescere le competenze emotive e aumentare il benessere delle persone ancora inesplorate. This thesis aimed to investigate the relationship between videogames (VG) and emotional</p>

skills. The first study, a systematic literature reviews, investigated the “state of the art” of the research regarding the use of VG for emotional regulation: data confirm that VGs, both commercial and serious games, positively influence the emotional skills of the players. The second study investigated the relationship between hours of play, emotional self-efficacy, passion for VG and well-being. The results confirm that videogaming improves player's well-being, thanks to the effect on the emotional self-efficacy, provided that the videogaming is integrated harmoniously among other life activities. Finally, EmotivaMente, a training aimed to promote of Emotional Intelligence, based on the use of VGs as work tools, was realized in two high schools. Thanks to EmotivaMente, students developed greater capacities to recognize and manage their emotional world and increased the use of cognitive re-evaluation as emotion regulation strategy. The findings, even if preliminary, confirm that the VGs, thanks to their immersivity, interactivity, presence and wealth of narrative, have a unexplored potential to promote emotional skills and increase the well-being of people.

Localizzazioni e accesso

http://memoria.depositolegale.it/*/http://hdl.handle.net/10280/56637
