

Allegato n. 1

Che cosa l'ha particolarmente colpito/a durante i seminari di presentazione del progetto: "A Tutti i Costi – Incomincio da... 3" (Seconda Edizione) di mercoledì 24 marzo e di lunedì 26 aprile 2021?²

- *La paura dei nostri bambini di fallire (A. M.)*
- *La trappola ipnotizzante dei giochi elettronici e l'associazione all'azzardo (B. J.)*
- *Ho già partecipato ai vostri utilissimi percorsi. Ero convinta di averci "messo le mani" ma ecco che scopri che il mondo dei videogiochi è sempre in evoluzione, troppo veloce rispetto alle tue conoscenze e per l'ennesima volta mi avete dimostrato di saperne veramente poco. (F. D. L)*
- *Il continuo aumento e la differente tipologia di piattaforme o giochi che si possono trovare online e quindi la paura di non riuscire a stare al passo (L. L. C.)*
- *Video di Unboxing su Youtube. Inoltre mi hanno interessato gli argomenti relativi all'adolescenza perchè in famiglia è presente anche la figlia di mio marito. (M. F.)*
- *L'induzione celata del gioco d'azzardo nei giochi per bambini anche se sembrano innocui (M. L.)*
- *Sapere che ci sono piattaforme di gioco, con tutti i rischi connessi, che paiono essere molto noti e di cui io ignoravo l'esistenza (P. E.)*
- *Le minacce digitali per bambini e adolescenti (R. E.)*
- *Vedere realmente i giochi in azione (S. I.)*
- *I rischi legati all'eccessivo uso della tecnologia (T. F.)*
- *Alcuni aspetti/messaggi apparentemente nascosti e presenti in prodotti riservati ai bambini; necessità di "metterci le mani" nel mondo dei videogames o altro prima di consentirne l' utilizzo ai bambini; bambini adultizzati (C. E.)*
- *L'età dei bambini coinvolta (C. O.)*
- *La competenza della relatrice (F. A.)*
- *I bambini così competenti e disinvolti davanti alle webcam, e l'inconsistenza dei giochi di moda tipo Brawl Stars (F. C.)*
- *Il concetto di frustrazione e di paura di perdere (G. M.)*
- *Come ci facciamo manipolare quasi senza accorgercene (M. M.)*
- *I meccanismi di "cattura" insiti nei giochi che portano ad assuefazione e ad alimentare desideri di vincere e ad "avere sempre di più" (P. M.)*
- *A tutti i costi per i bambini di 4 anni come mia figlia e la correlazione videogames, social e gioco d'azzardo (R. D.)*
- *Io non conosco il mondo dei videogiochi, mia figlia più grande gioca un po' con il telefono, mi interessa conoscerlo per essere preparata con la piccola. Avete parlato anche dei problemi degli*

² I genitori interessati a partecipare ai Percorsi di piccolo gruppo nelle Stanze Digitali, dovevano preiscriversi attraverso la compilazione di un modulo che prevedeva alcune domande relative alla partecipazione e altre invece in riferimento alle tematiche trattate durante i seminari introduttivi.

adolescenti, ormai sono da considerarsi tali già i bambini di 10 anni, mi interessano molto per poter gestire al meglio questo momento con mia figlia grande. (S. R.)

- *La diffusione capillare dei messaggi nascosti e gli effetti che possono avere (T. M.)*
- *Ho deciso di iscrivermi perchè amiche che hanno partecipato al seminario del 24 marzo erano entusiaste...ho trovato da pelle d'oca il primo filmato...forse perchè ho bimbi piccoli sono sconvolta dalla condivisione social di ecografie e bimbi appena nati....e mi ha molto colpita la testimonianza di Agassi (A.C.)*
- *Mi ha colpito quanto anche gli adulti siano soggetti agli stessi meccanismi subliminali illustrati e che io stesso non mi sia mai accorto della gravità di queste situazioni. Mi preoccupa quanto più difficile e grave possa essere per un bambino difendersi soprattutto quando questi meccanismi sono legati a situazioni amplificate dalla necessità di appartenenza al gruppo che ci porta a ragionare meno con la nostra testa. Mi preoccupa l'ignoranza in materia che spero questi incontri possano colmare e la necessità non facile di mantenersi anche aggiornati su questi pericoli. (G. V.)*
- *Le specifiche raccontate su alcune applicazioni e videogiochi (L. I)*
- *Le minacce presenti nella rete per i nostri figli (G. B.)*
- *I video e l'ansia dei bambini (C.P.)*
- *Sono stati citati: narcisismo, premi, sorprese, competitività. Sono tematiche molto importanti (M. L.)*
- *La molteplicità di giochi e attrattive sul web/dispositivi elettronici (E.C.)*
- *Un mondo che non conosco (M.F.)*
- *La concretezza dei temi trattati (L.F.)*
- *La dipendenza dai telefoni, pc e gioco on line (C. G.L.)*
- *Sono rimasta molto colpita dalla prima clip in particolare dal bisogno dei genitori di sentirsi realizzati attraverso i successi scolastici, sociali, sportivi dei figli (R.P.)*
- *I pericoli del web R.C.)*
- *La professionalità e la preparazione dei relatori (T.M.)*
- *La dipendenza che si crea con giochi attuali su web (B.M.)*
- *Tecnologia e videogiochi (A.P.)*