



# Bluethroot

IL PRIMO VIDEOGIOCO NARRATIVO CHE ESPLORE FRAGILITÀ E INSIKUREZZE DELLA GEN Z.

## IL BISOGNO

La generazione Z è tormentata e sfiduciata rispetto al futuro che la attende. Secondo i dati ISTAT, il 29% dei giovani soffre di disturbi psicologici legati ad ansia e panico. Bisogna attuare delle strategie alternative per far emergere il malessere dei ragazzi ed intervenire prontamente. Una di queste strategie può essere l'utilizzo di uno strumento per loro accattivante: il **videogioco**. La Start-up innovativa **SYN.AP.SYS**. è fiera di presentare **Bluethroot**.

## L'AUTRICE

**Fortuna Imperatore**, psicologa e autrice di videogiochi, dal 2020 ha collezionato nomination e premi nelle maggior italiane ed internazionali, risvegliando un interesse sensazionale della **stampa generalista** rispetto alla psicologia nei videogiochi. Autrice del primo gioco al mondo sulla psicoanalisi freudiana, produttrice di giochi psicometrici per la valutazione della salute mentale aziendale, per la salute alimentare ed emotiva, si occupa di serious games dalla narrativa impattante. Inserita nella lista dei "Top 100 talenti under 30" di **Forbes Italia**.

## LA TRAMA

Andrea, 16 anni, è un adolescente scontroso e malinconico. La comparsa di una misteriosa applicazione lo costringerà a confrontarsi con un mondo di turbamenti, crisi, devianze, paure e comportamenti estremi. Bluethroot affronta il mondo della Gen Z senza filtri, scavando nella psiche dei giovani di oggi, persi e desiderosi di trovare un posto nel mondo.

## TEMATICHE E DISAGI PSICOLOGICI

Attraverso una serie di scelte di dialogo, il giocatore dimostrerà spontaneamente **SE e COME vive i disagi** citati nel gioco, fornendo una panoramica del suo stato di salute mentale. Autolesionismo, bullismo, comportamenti sessuali scorretti, isolamento sociale, violenza domestica e comportamenti al limite del borderline sono le tematiche trattate in gioco.

## IL REPORT E I DATI

Bluethroot fornirà ad ogni scuola una **reportistica** sugli indicatori psicometrici sopraindicati, favorendo un focus sui maggiori problemi e disagi degli studenti e aprendo una feritoia tramite cui psicologi scolastici, professori e dirigenti possano far passare la luce della **consapevolezza** e dell'aiuto verso gli alunni.

## IL PERCORSO DI ANALISI ALL'INTERNO DELLA SCUOLA

L'utilizzo del videogioco non basta: è necessario strutturare un **percorso progettuale**, che da un lato, sia configurabile come un laboratorio per i ragazzi e dall'altro, veda il supporto e l'assistenza di un'équipe multidisciplinare composta da specifiche figure professionali (psicologi ed educatori) selezionate direttamente dalla scuola. Il tutto grazie all'utilizzo di specifici finanziamenti pubblici (**PON, PNRR, ecc.**), di cui gli Istituti scolastici possono annualmente usufruire.

## COSA OFFRIAMO

**Pacchetto Base:** Licenza annuale per l'utilizzo del software per un anno scolastico + 3 ore di formazione per il suo utilizzo + assistenza tecnica per l'accessibilità alla piattaforma per la durata della licenza.

**Servizio aggiuntivo:** supporto alla progettazione dell'intervento per il reperimento di fondi a valere su programmi espressamente dedicati agli Istituti scolastici per il contrasto ad ogni forma di disagio minorile e adolescenziale.



[Trailer di gioco](#)



[info@bluethroot.it](mailto:info@bluethroot.it) / [synapsycoop@pec.it](mailto:synapsycoop@pec.it)

