

**“PERCIÒ È AZZARDO:
PERCHÈ NON SAI COSA TROVI”**

**Il rapporto tra videogiochi e gioco d'azzardo
nella prospettiva dei giovani gamer**

Questo studio rientra nelle attività dell'IRES Piemonte previste dal "Piano integrato per il contrasto, la prevenzione e la riduzione del gioco d'azzardo" della Regione Piemonte. Lo studio è stato affidato all'Istituto di ricerca Eclectica s.n.c. per comprovate esperienze specifiche nella ricerca sociologica sul gioco d'azzardo.

La riproduzione parziale o totale di questo documento è consentita per scopi didattici, purché senza fine di lucro e con esplicita e integrale citazione della fonte.

L'IRES PIEMONTE è un ente di ricerca della Regione Piemonte disciplinato dalla Legge Regionale 43/91 e s.m.i. Pubblica una relazione annuale sull'andamento socioeconomico e territoriale della regione ed effettua analisi, sia congiunturali che di scenario, dei principali fenomeni socioeconomici e territoriali del Piemonte.

CONSIGLIO DI AMMINISTRAZIONE

Michele Rosboch, Presidente

Mauro Durbano, Vicepresidente

Alessandro Carriero, Mario Viano, Gianpaolo Zanetta

COLLEGIO DEI REVISORI

Alessandro Rossi, Presidente

Maria Carmela Ceravolo, Silvio Tosi, Membri effettivi

Stefano Barreri, Luca Franco, Membri supplenti

COMITATO SCIENTIFICO

Irma Dianzani, Presidente

Filippo Brun, Anna Cugno, Roberta Lombardi, Ludovico Monforte, Chiara Pronzato, Pietro Terna

DIRETTORE

Vittorio Ferrero

STAFF

Marco Adamo, Stefano Aimone, Cristina Aruga, Maria Teresa Avato, Davide Barella, Cristina Bargerò, Stefania Bellelli, Marco Carpinelli, Marco Cartocci, Pasquale Cirillo, Renato Cugno, Alessandro Cunsolo, Luisa Donato, Elena Donati, Carlo Alberto Dondona, Claudia Galetto, Anna Gallice, Lorenzo Giordano, Martino Grande, Simone Landini, Federica Laudisa, Sara Macagno, Eugenia Madonia, Maria Cristina Migliore, Giuseppe Mosso, Daniela Musto, Carla Nanni, Daniela Nepote, Gianfranco Pomatto, Giovanna Perino, Santino Piazza, Sonia Pizzuto, Elena Poggio, Chiara Rivoiro, Valeria Romano, Martina Sabbadini, Lucrezia Scalzotto, Bibiana Scelfo, Luisa Sileno, Alberto Stanchi, Filomena Tallarico, Guido Tresalli, Stefania Tron, Roberta Valetti, Giorgio Vernoni.

COLLABORANO

Ilario Abate Daga, Niccolò Aimò, Filomena Berardi, Debora Boaglio, Cristiana Cabodi, Chiara Campanale, Silvia Caristia, Silvia Caterini, Paola Cavagnino, Stefano Cavaletto, Virginia Cobelli, Salvatore Cominu, Simone Contu, Giovanni Cuttica, Elide Delponte, Shefizana Derraj, Paolo Felletig, Fiorenzo Ferlaino, Lorenzo Fruttero, Silvia Genetti, Giulia Henry, Iliana Ippolito, Veronica Ivanov, Ludovica Lella, Stefania Massara, Stefania Medeot, Luigi Nava, Sylvie Occelli, Serena Pechio, Valerio V. Pelligra, Samuele Poy, Chiara Rondinelli, Laura Ruggiero, Paolo Saracco, Rachele Serino, Alessandro Sciuolo, Giovanna Spolti, Francesca Talamini, Anda Tarbuna, Valentina Topputo, Nicoletta Torchio, Elisa Tursi, Silvia Venturelli, Paola Versino, Gabriella Viberti.

Il documento in formato PDF è scaricabile dal sito www.ires.piemonte.it

La riproduzione parziale o totale di questo documento è consentita per scopi didattici, purché senza fine di lucro e con esplicita e integrale citazione della fonte.

©2021 IRES – Istituto di Ricerche Economico-Sociali del Piemonte via Nizza 18 – 10125 Torino – www.ires.piemonte.it

“PERCIÒ É AZZARDO:
PERCHÉ NON SAI CHE COSA TROVI”

Il rapporto tra videogiochi e gioco d'azzardo
nella prospettiva dei giovani gamer

2021

© 2021 IRES
Istituto di Ricerche Economico Sociali del Piemonte
Via Nizza 18 -10125 Torino

www.ires.piemonte.it

L'AUTRICE

Sara Rolando (Eclectica, Istituto di ricerca e formazione)

Gruppo di lavoro: Niccolò Aimò, Franca Beccaria, Renato Cogno, Antonella Ermacora, Giuseppe Masengo, Gianfranco Pomatto, Chiara Rivoiro, Sara Rolando.

Realizzazione focus group: Sara Rolando, Giuseppe Masengo

Supervisione scientifica: Franca Beccaria

Si ringraziano tutti coloro che ci hanno aiutato nel reclutamento dei giovani e, soprattutto, i ragazzi e le ragazze che con passione e serietà hanno preso parte ai gruppi di discussione rendendo possibile questa ricerca.

INDICE

1. INTRODUZIONE.....	5
2. METODOLOGIA E CAMPIONE.....	7
3. RISULTATI.....	11
3.1 NOTA INTRODUTTIVA.....	11
3.2 BUONI MOTIVI PER GIOCARE.....	12
3.3 ASPETTI NEGATIVI DEL GIOCO ONLINE.....	16
3.4 I LABILI CONFINI TRA VIDEOGIOCHI E GIOCO D'AZZARDO.....	22
3.5 ESPERIENZE E RAPPRESENTAZIONI RELATIVE AL GIOCO D'AZZARDO.....	30
3.6 CONSAPEVOLEZZA DEI RISCHI.....	32
3.7 STRATEGIE DI AUTOREGOLAZIONE E RESISTENZA.....	40
3.8 SUGGERIMENTI PER GLI ADULTI.....	45
4. RIFLESSIONI CONCLUSIVE.....	49
BIBLIOGRAFIA.....	53

1. INTRODUZIONE

Questa ricerca nasce dall'esigenza di approfondire, anche in Italia e in particolare in Piemonte, un fenomeno che sempre più sta attirando l'attenzione dell'opinione pubblica, della ricerca scientifica e delle policy, ovvero il rapporto tra videogiochi online e gioco d'azzardo.

La letteratura più recente evidenzia infatti come i confini tra gaming e azzardo siano piuttosto sfumati, e come i due fenomeni presentino sempre più caratteristiche e meccaniche comuni. Il processo di convergenza tra gaming e gambling, secondo gli autori di alcuni studi (King et al., 2015; King & Delfabbro, 2016), è osservabile in almeno cinque fenomeni: 1) l'introduzione di elementi propri del gioco d'azzardo nei giochi sui social media; 2) la vendita incrociata e la commercializzazione di siti di giochi d'azzardo online o siti terrestri a clienti di social videogames; (3) l'introduzione delle funzionalità di social gaming nei siti di gioco d'azzardo online; (4) il consolidamento di giochi molto simili su siti di giochi social non monetari e siti di gioco d'azzardo online di proprietà dello stesso operatore; (5) la "gamblificazione" di giochi non d'azzardo, in cui i clienti possono vincere oggetti di valore. Queste forme di convergenza secondo gli autori potrebbero riflettere una strategia di mercato dell'industria volta a conquistare nuovi clienti e che vede i giovanissimi particolarmente a rischio.

Inoltre, sebbene le evidenze suggeriscano un legame più o meno forte tra questi due comportamenti (Sanders & Williams, 2019), uno studio canadese su un campione di più di 1200 giovani (16-24 anni) ha evidenziato che i giocatori d'azzardo rispetto ai non giocatori d'azzardo hanno maggiori probabilità di giocare ai videogiochi e viceversa (McBride e Derevensky, 2016; McBride, 2015). Uno studio longitudinale condotto in Norvegia ha evidenziato una correlazione positiva tra gioco problematico e successivo coinvolgimento in gioco d'azzardo problematico, suggerendo così l'ipotesi che i videogiochi possano rappresentare un accesso preferenziale al gioco d'azzardo (Molde et al., 2019).

Emblematico è il caso delle *loot boxes* (scatole sorpresa, note anche come forzieri o ceste), una meccanica presente in molti videogiochi in quanto rappresenta una delle principali fonti di reddito del comparto. Esistono diversi tipi di loot box, ma il dibattito si concentra su quelle "scatole", "ceste" o "forzieri", acquistabili con denaro reale (microtransazioni), il cui contenuto non è noto al giocatore ma che potrebbe portargli un vantaggio di gioco o un bene virtuale desiderato. Per questo carattere di casualità legato all'incertezza della vincita, le *loot box* sono state assimilate al gioco d'azzardo. Il GREF (*Gaming Regulators European Forum*) ha sottolineato che la loro regolamentazione dipende dalla definizione di gioco d'azzardo adottata a livello nazionale, e che, quindi, richiede la riflessione e l'intervento delle autorità nazionali preposte alla regolamentazione dell'azzardo. In Paesi quali Belgio, Olanda e UK, le *loot box* sono state assimilate al gioco d'azzardo e sottoposte alla stessa regolamentazione, bandendo così di fatto i giochi che prevedono questa meccanica dal mercato rivolto anche ai minorenni. Il governo italiano invece su questo tema non ha ancora adottato nessun provvedimento normativo.

Uno studio richiesto dall'IMCO (*Commission on Internal Market and Consumer Protection* del Parlamento Europeo) (Cerulli-Harms et al., 2020) ha messo in evidenza che le *loot box* sono solo un esempio di un problema più generale, legato al design e ai metodi di monetizzazione dei videogiochi, che si evolvono costantemente traendo vantaggio dai ritardi legislativi. Gli autori hanno quindi raccomandato di adottare una prospettiva più ampia, capace di andare oltre gli aspetti specifici delle *loot box* e agli elementi immediatamente sovrapponibili al gioco d'azzardo. Sottolinea ad esempio il nodo cruciale dei premi, vinti attraverso il gioco, che possono essere convertiti in denaro reale nel mercato grigio, attraverso i cosiddetti marketplace: piattaforme online di scambio autorizzate e non.

Il report sottolinea anche la necessità di introdurre informazione, trasparenza e controllo da parte dei giocatori e di valutare l'efficacia della regolamentazione, che, in assenza di provvedimenti legislativi formali, spesso coincide con i codici di auto-regolazione volontaria dell'industria. Una forma di regolamentazione, quest'ultima, che può essere assimilata a una forma di marketing mirata ad acquisire capitale sociale e tendenzialmente poco efficace (Pedroni, 2014). Curiosamente, ma non troppo dal momento che si tratta di una commissione a carattere prevalentemente economico, lo studio afferma infine la necessità che gli Stati membri adottino un approccio comune al problema "per evitare che il mercato dei videogiochi diventi frammentato" (Cerulli-Harms et al., 2020: p. 9), piuttosto che al fine di proteggere la salute di giovani e adolescenti di tutta l'Unione Europea. Bisogna considerare infatti che il fenomeno dei videogiochi riguarda la stragrande maggioranza dei giovani. In Italia circa il 60% degli studenti tra 15 e 19 anni ha giocato a un videogioco nell'ultimo anno, percentuale che sale a 79,8% tra i maschi (Biagioni e Molinaro, 2021). Il trend suggerisce che la didattica a distanza imposta dal lockdown abbia comportato un aumento dei comportamenti di gioco nel 2019, anche se i dati del 2020 mostrano nuovamente un calo, che però potrebbe essere spiegato dal diverso metodo di rilevazione dei dati impiegato rispetto agli anni precedenti. Tra gli studenti giocatori di videogame, il 36% ha speso denaro per acquistare o aggiornare i giochi o per continuare a giocare, e un quinto risulta avere un profilo a rischio di dipendenza (ibidem).

L'intersezione tra videogaming e gioco d'azzardo risulta dunque un campo di indagine particolarmente importante per comprendere meglio il ruolo dell'intero eco-sistema tecnologico nel plasmare le percezioni e gli atteggiamenti nei confronti del gioco d'azzardo e fornire informazioni utili alla definizione di interventi e politiche preventive efficaci (Wardle, 2019). **Questo studio si pone dunque l'obiettivo di indagare in profondità, con metodi qualitativi, le percezioni e le opinioni dei giovani giocatori su somiglianze e differenze tra gaming e gambling.** Uno studio condotto nel Regno Unito (Wardle, 2021) ha evidenziato come le definizioni di gioco d'azzardo dei giovani inglesi siano ambigue e diverse da quelle istituzionali e legali, e non necessariamente legate al concetto di remunerazione monetaria. Secondo questa visione il gioco d'azzardo è molto più diffuso tra i giovani di quanto rivelino le statistiche che si basano sulle definizioni istituzionali. Inoltre se i giovani sono consapevoli di come certe meccaniche, come le *loot box*, siano create apposta per essere *addictive*¹, sono anche piuttosto disposti a considerarle un aspetto normale e scontato delle strategie dell'industria.

¹ Termine che indica ciò che può indurre una dipendenza psicologica (*addiction*). In questo rapporto di ricerca abbiamo scelto di mantenere la versione inglese anziché usare la traslitterazione italiana (*additivo*), usata da alcuni.

2. METODOLOGIA E CAMPIONE

L'idea della ricerca è nata dal confronto con un gruppo di ricerca internazionale, il Centre for Research on Addiction, Control and Governance (CEACG) fondato da alcuni ricercatori dell'Università di Helsinki², che da anni è impegnato a produrre evidenze scientifiche in una prospettiva di salute pubblica (Sulkunen et al. 2016). Uno scambio più approfondito con Heather Wardle, ricercatrice presso l'Università di Glasgow con un'ampia esperienza sul tema in oggetto, ha portato all'ideazione del disegno di ricerca, finalizzato, tra gli altri obiettivi, anche a produrre dati in qualche modo confrontabili. Il disegno originario, che prevedeva un coinvolgimento di alcuni istituti scolastici nel reclutamento degli studenti e lo svolgimento di focus group in presenza nelle stesse sedi, ha dovuto però essere revisionato alla luce delle molte limitazioni legate alla situazione pandemica. L'iniziale tentativo, a settembre 2020, di coinvolgere almeno un paio di scuole secondarie di secondo grado, è infatti fallito di fronte all'impossibilità, dichiarata da tutti i dirigenti scolastici contattati, di occuparsi di qualcosa di diverso dalla gestione delle misure anti-covid e della didattica a distanza. Consapevoli delle difficoltà logistiche, i ricercatori nei mesi successivi hanno ridefinito la metodologia prevedendo la realizzazione dei focus group a distanza. Durante l'inverno sono quindi proseguiti i tentativi, sostenuti anche dall'Ufficio Scolastico Provinciale, di individuare degli istituti scolastici disposti a collaborare al reclutamento degli studenti. Sebbene diversi insegnanti fossero interessati a promuovere la partecipazione presso i loro allievi, l'introduzione di una moratoria, da parte dei dirigenti scolastici, sulla promozione di qualunque attività extrascolastica online, ha costretto i ricercatori a procedere senza l'aiuto delle scuole, organizzando un reclutamento basato esclusivamente sui canali informali. È stata quindi realizzata una locandina pubblicitaria direttamente rivolta ai giovani gamer, che è stata pubblicizzata su tutti i canali social dell'Istituto di ricerca Eclectica e inoltrata a numerose mailing list che includevano enti partner (operatori sociosanitari, insegnanti, ricercatori, peer educator...) e contatti formali e informali dei ricercatori e dei loro colleghi. Laddove possibile sono stati anche contattati dei rappresentanti di istituto, chiedendo loro di diffondere la locandina attraverso i canali degli studenti (ad es. gruppi Facebook e WhatsApp di istituto e/o di classe). Una volta iniziato, il reclutamento si è basato anche sulla strategia denominata "a palla di neve" che implica il coinvolgimento di nuovi partecipanti da parte di coloro che hanno già aderito alla ricerca. La necessità di ottenere il consenso informato da parte dei genitori ha costituito molto probabilmente un ostacolo alla partecipazione, nonostante la tutela della privacy e l'anonimato dei dati raccolti sia stata più volte ribadita in tutte le comunicazioni. A fronte della perdita di alcune adesioni da parte di giovani che avevano dato inizialmente la loro disponibilità e che erano in attesa che si raggiungesse il numero adeguato a costituire un gruppo omogeneo per età e per genere, i ricercatori hanno optato per costituire anche gruppi misti. È risultato molto difficoltoso, in particolare, il reclutamento delle ragazze, difficoltà che sembra riflettere, da un lato, la minore partecipazione delle femmine al gioco online (Biagioni e Molinaro, 2021), dall'altro, la conseguente minore identificazione delle ragazze con il profilo di "gamer" utilizzato nelle comunicazioni. Alcune ragazze, pur avendo esperienza di gioco, po-

² <https://blogs.helsinki.fi/hu-ceacg/>

trebbero ritenerla non adeguata a quella suggerita dall'uso comune del termine, peraltro adottato dai ricercatori proprio per identificare coloro che avessero maggiori probabilità di fornire informazioni utili agli obiettivi di ricerca. Infine, la minore adesione da parte delle ragazze potrebbe essere spiegata dalla diffidenza verso un contesto fortemente caratterizzato da una cultura maschile se non maschilista (Schott e Horrell, 2000).

Fatte queste premesse, il presente studio offre molti spunti di riflessione metodologica sulla ricerca online con gli adolescenti. A conclusione del lavoro i ricercatori possono affermare che i focus group online non implicano solo degli inconvenienti, ma anche dei vantaggi. L'abitudine all'interazione online, accelerata dalla didattica a distanza imposta dal lockdown, ma già ben radicata nei gamer, ha permesso delle interazioni di gruppo decisamente naturali. I soli limiti riscontrati dai ricercatori sono stati quelli legati alla connessione non ottimale di alcuni partecipanti. Per contro, l'online ha garantito una maggiore eterogeneità e ricchezza di esperienze e opinioni, rispetto a quelle rilevabili nei gruppi classe generalmente coinvolti dagli studi tradizionali. Questa riflessione è scaturita dal confronto delle conversazioni provenienti, nel nostro campione, tra i gruppi composti da compagni di classe (coinvolti informalmente da un insegnante) e quelli composti da partecipanti provenienti da canali diversi e dunque senza una conoscenza pregressa tra di loro. Va poi sottolineato come la modalità a distanza abbia permesso la partecipazione di giovani residenti in aree diverse del Piemonte, inclusi paesi di piccole dimensioni, che difficilmente avrebbero potuto prendere parte a una ricerca tradizionale, che avrebbe potuto svolgersi al massimo in due o tre città.

Il campione finale risultante da questo lungo processo di reclutamento è sintetizzato nella seguente tabella.

Tabella 1 PARTECIPANTI AI FOCUS GROUP ONLINE

Genere		Scuola		Classe		Provincia	
M	22	Liceo Scientifico	14	I	17	TO (Torino, Ivrea, Rivarolo C.se, Villafranca P.te)	12
F	7	ITI/s	7	II	4	CN (Bra, Cuneo, Dronero, Fossano)	10
		Liceo Scienze umane	5	III	6	NO (Novara)	7
		Alberghiero	3	IV	2		
							Tot. 29

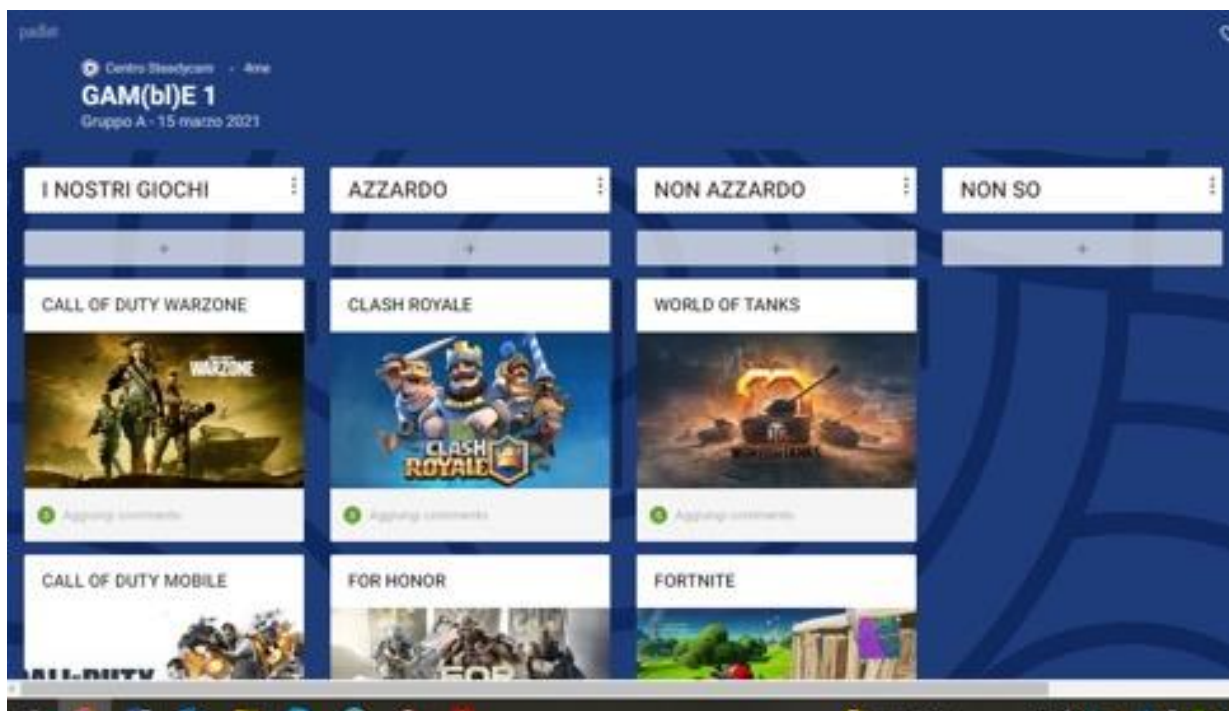
La traccia di intervista, ispirata a quella utilizzata in Gran Bretagna da Wardle (2021) è stata adattata per essere compatibile con la modalità online e includeva alcune domande chiave (vedi tab. 2) adattate di volta in volta ai diversi gruppi in modo da favorire il più possibile il fluire naturale della conversazione e l'emergere spontaneo degli argomenti. Le domande, cioè, non sono state poste sempre con la stessa formulazione o nello stesso ordine, secondo la logica propria della ricerca qualitativa. Compatibilmente con il tempo a disposizione (1,5 ore) è stato lasciato anche spazio per temi sollevati dai partecipanti e non previsti direttamente dalla traccia.

Tabella 2 TEMI OGGETTO DEI FOCUS GROUP

- A cosa giocate? Cosa vi piace del gioco?
- Ci sono degli aspetti/meccaniche di gioco che non vi piacciono? (in particolare loot box)
- Quali, dei giochi che conoscete, ritenete che siano giochi d'azzardo, o che abbiano caratteristiche simili al gioco d'azzardo, e quali no? (attività svolta su Padlet)
- Avete mai giocato a un gioco in cui la vincita è in denaro? A quale? (Perché, con chi)
- Cosa vi piace vs cosa non vi piace del gioco d'azzardo?
- Quali giochi (videogiochi e giochi d'azzardo) ritenete più pericolosi e quali meno?
- Volete aggiungere qualcosa di importante che secondo voi non è stato detto?

La domanda centrale per i fini dello studio, cioè quella inerente alle differenze o le somiglianze tra videogiochi e giochi d'azzardo, è stata posta in modo da sollecitare reazioni di senso piuttosto che teoriche, e per ingaggiare i partecipanti in un confronto attivo che stimolasse maggiormente la loro attenzione. A questo scopo la ricerca inglese includeva lo svolgimento di un'attività pratica durante la quale gli studenti erano invitati a dividere delle carte (predisposte da un co-conduttore nella prima parte del focus group) ciascuna raffigurante un videogioco citato tra quelli utilizzati dai membri del gruppo, in due mazzetti, uno riferibile al gioco d'azzardo e l'altro al gioco non d'azzardo. Nella versione online questa attività è stata trasposta su Padlet (www.padlet.com), una bacheca virtuale che i partecipanti potevano visualizzare chiedendo al co-conduttore e osservatore del focus group di spostare le carte secondo le loro indicazioni. Questo modo di porre la domanda non esclusivamente in forma teorica ha permesso di collegare riflessioni e prese di posizione a caratteristiche e meccaniche di gioco specifiche (Fig. 1).

Figura 1 PADLET USATO NEI FOCUS GROUP



Con il consenso dei partecipanti e quello dei loro genitori, le interviste sono state audio registrate utilizzando apparecchi esterni alla piattaforma zoom e in seguito trascritte verbalmente. Eventuali riferimenti che potessero fare risalire all'identità dei partecipanti sono stati cancellati. I dati anonimizzati sono quindi stati analizzati con l'ausilio di Atlas.ti, un software per l'analisi qualitativa, procedendo a una "categorizzazione iterativa" (Neale 2016; 2020). Questo approccio può essere definito come adduttivo, ovvero basato su categorie (o codici) dedotti dagli obiettivi della ricerca, e dunque dalle domande della traccia di intervista, ma anche su codici induttivi, corrispondenti a temi e argomenti altri emersi nel corso della codifica. I macro temi (o famiglie di codici) sono stati analizzati in profondità per identificare gli argomenti più importanti (sotto-codici) che sono stati poi ricomposti nell'analisi per esplicitare le associazioni di senso più comuni e i ragionamenti generali sottostanti. Le singole *quotation* (porzioni di testo corrispondenti a uno o più codici), nel testo riportate a volte integralmente a volte parzialmente, includevano generalmente la voce di più di un partecipante, per tenere conto di tutte le reazioni suscitate da una tesi sostenuta inizialmente da un partecipante.

3. RISULTATI

3.1 NOTA INTRODUTTIVA

Prima di entrare nel merito dei risultati veri e propri, è bene sottolineare che le pratiche di gioco dei partecipanti non sono state, volutamente, oggetto di indagine. Questo perché, da un lato, conoscere le loro abitudini di gioco non era tra gli obiettivi dello studio, dall'altro, perché questo tipo di domanda avrebbe potuto facilmente creare diffidenza o resistenza nei partecipanti. Ciò che conta in questo studio sono invece le rappresentazioni, che sono comunque basate sulle esperienze personali e al tempo stesso le orientano. Indagare le rappresentazioni permette infatti di capire quali sono le categorie di senso che orientano la pratica e quali sono le norme informali che stabiliscono, in questo caso tra i giovani gamer, quali sono i comportamenti approvati o ritenuti "normali" e quali invece vengono criticati (Favretto, 2016).

Non è quindi possibile fornire al lettore un profilo dei partecipanti in quanto gamer, non possiamo dire, cioè, quante ore dedichino al gioco e quali siano i loro pattern di gioco. Possiamo però affermare che la scelta metodologica di basare il reclutamento sull'auto-identificazione con l'etichetta di "gamer" ha sortito l'effetto desiderato di vedere la partecipazione di ragazzi e ragazze che giocano ai videogiochi abitualmente, ma anche eterogenei in termini di esperienza di gioco, di numero di giochi praticati, di tipo di giochi preferiti, di tempo speso nel gioco.

Manuel: [gioco] tutti i giorni, tutte le ore, io mi sveglio al mattino, faccio le videolezioni, ogni tanto gioco anche durante le videolezioni, però di solito no, perché ci sono i miei a casa e poi mi danno fastidio, se no appena c'ho la pausa ho l'Xbox accesa mi metto lì e gioco. Anche la pausa di 10 minuti, ci gioco. (FG1, m, I)³

Tiziana: Una regola che però penso sarebbe giusta da dare è di non giocare proprio tutti i giorni, magari il venerdì o comunque un mercoledì che non si hanno molti compiti si può giocare una o due ore. Però non proprio tutti i giorni perché penso che sarebbe tanto. (FG6, f, II)

Se il disegno della ricerca, adattato alla situazione contingente del lockdown, non consente un confronto ottimale per fasce di età e per genere, possiamo dire però che non abbiamo osservato delle differenze sostanziali tra le rappresentazioni dei partecipanti più grandi (terza e quarta superiore) e di quelli più giovani (prima e seconda superiore), se non che, in generale, tra i primi sembra si possono osservare una maggiore capacità di argomentazione e una maggiore consapevolezza di alcune dinamiche di gioco, ma questa è in realtà presente anche tra i più giovani che hanno già una maggiore esperienza con i videogiochi. Per quanto riguarda le ragazze, la composizione del campione risultante dal processo di reclutamento, così come le loro esperienze di gioco – più limitate di quelle dei loro pari maschi – sembrano rispecchiare il

³ Il codice che accompagna ogni citazione, tra parentesi, indica il numero di focus group (FG1,2...), il genere (maschio o femmina, indicati con l'iniziale) e la classe frequentata di scuola secondaria superiore (I, II...). Quando le citazioni includono più voci, il codice è relativo all'intero gruppo, che può essere anche misto rispetto al genere e coinvolgere ragazzi e ragazze che frequentano classi diverse. Tutti nomi propri dei partecipanti sono stati sostituiti con nomi di fantasia.

divario di genere osservato dalle indagini campionarie (Biagioni, Molinaro, 2021), che vedono una fruizione dei videogiochi decisamente inferiore da parte delle femmine.

3.2 BUONI MOTIVI PER GIOCARE

Interrogati su quali fossero i motivi per cui sono attratti dai videogiochi, i partecipanti ne hanno evidenziato principalmente le funzioni di passatempo e svago, che definiscono appunto il gioco in senso lato.

Alessio: Effettivamente io tendo di più a godermi il gioco, a passarlo come una maniera per passare il tempo o star tranquillo. (FG2, m, III)

Sono emerse però altre funzioni dei videogiochi ritenute importanti, non tutte scontate. Giocare ai videogiochi risponde innanzitutto a un **bisogno di socialità**, il piacere di trascorrere un tempo ludico insieme ai propri pari e “non essere mai soli”. Questo aspetto positivo del gioco, sottolineato dalla stragrande maggioranza dei partecipanti ai focus group, assume nelle parole degli intervistati un ruolo centrale, più importante delle caratteristiche del singolo gioco e anche della competizione e del piacere di vincere.

Nicola: Quello che rende divertente il gioco non è il gioco in se stesso, ma con chi giochi. (FG3, m, III)

Il gioco online è anche una preziosa occasione, per alcuni, di uscire dall'ambito ristretto delle proprie frequentazioni “reali”, per conoscere giovani che abitano in altri paesi.

Mattia: Poi mi son detto: 'ma sì proviamo la playstation', nel senso, e ci giocavo con i miei amici e mi divertivo un casino anche se non ero forte: l'idea non è quella di vincere, è quella di divertirti in breve. E morivamo dalle risate ogni volta, sia per me che per i miei compagni, e la cosa che mi ha fatto continuare a giocare è proprio il fatto di avere degli amici, anche al di fuori di quelli che conosco: quelli conosciuti online di altri Paesi, ma con cui posso passare dei bei momenti spensierati, senza badare al resto. (FG3, m, III)

Massimo: I giochi online diciamo che ad esempio Fortnite ci gioco solo con i miei amici, non gioco mai partite dove ci sono persone magari dell'altra parte del mondo. Mi piace giocare online, perché mi piace il gioco di squadra, e anche insomma secondo me è meglio giocare con qualcuno piuttosto che da soli perché, insomma, ti diverti anche di più. (FG5, m, I)

La funzione di **socializzazione** dei videogiochi si è rivelata preziosa soprattutto nei mesi di lockdown, durante i quali alcuni hanno dichiarato di avere aumentato il tempo dedicato a questa pratica, e, pur consapevoli che questo fatto possa essere interpretato come aspetto negativo, gli intervistati ne hanno evidenziato soprattutto gli aspetti positivi, legati alla necessità di fare fronte all'isolamento e alla solitudine, come rilevato anche da uno studio specifico (Giardina et al. 2021). Infatti in questo periodo i videogiochi non solo hanno rappresentato per molti il canale privilegiato per non perdere il contatto con i propri amici, ma hanno anche permesso loro di approfondire la conoscenza e rafforzare l'amicizia con alcuni compagni di classe: l'interazione attraverso il gioco online, infatti, viene percepita da qualcuno come facilitante le relazioni rispetto a quella che avviene a scuola.

Alex: Io mi sono appassionato più ai giochi online negli ultimi anni nel senso che mi piace più giocare con le altre persone, anche se mi piacciono molto molto i giochi single player però anche ho riiniziato a giocare tanto online l'anno scorso, all'inizio del lockdown, vista la situazione che non potevo vedere i miei amici, quindi giocavo molto ai giochi online per parlare. E tuttora, cioè, mi diverto ancora, perché gioco con i miei amici, parlo con certa gente che purtroppo non posso vedere, uno degli aspetti, se non il più importante, è questo. (FG1, m, I)

Francesco: Quando si è a casa, anche se si fa lezione, avendo la possibilità ci sono dei momenti in cui ti viene "ma sì facciamoci una partita, magari anche con un amico" quindi questo non è un aspetto positivo, però nei pomeriggi liberi senza aver nulla da fare, senza poter uscire, secondo me ha aiutato. È diventato un modo per vedere gli amici, penso. Sì, e una cosa che ho notato è che adesso tornando un po' in classe - io faccio seconda e quindi i miei compagni non è che li abbia conosciuti così tanto - ho scoperto di aver una considerazione diversa, non così tanto però, sensibilmente diversa. dei miei compagni online o faccia a faccia diciamo.

Int: cioè?

Francesco: Nel senso che allora sicuramente c'era più, non imbarazzo, più distacco quando si era faccia a faccia e non potendo fare alcune cose che si fanno giocando o stando in chiamata così, che ne so tipo, mettere una canzone che sentiamo soltanto noi, non potendolo fare cambia. Non è soltanto la persona ma anche la modalità con cui si interagisce. (FG5, m, II)

Alcuni, opponendosi ai luoghi comuni secondo i quali l'online sarebbe il luogo privilegiato per assumere identità false, sostengono che quando giocano ai videogiochi si sentono più liberi di essere autenticamente se stessi che nella vita reale quotidiana.

Manuel: Nel mondo di oggi, nella vita reale bisogna sempre apparire qualcuno che in realtà non si è, invece nei videogiochi io posso essere chi sono perché tanto quella persona sente solo la mia voce non sa chi sono io, non sono, eccetera. (FG 1, m, I)

L'esperienza del gioco, inoltre, suscita emozioni reali, intense quanto quelle legate alla socialità e ad altre attività offline, come leggere o guardare film.

Francesco: Ma non solo, nel senso che possono suscitare moltissime altre emozioni, belle come una sensazione di cooperazione quando si gioca di squadra, o di commozione quando si finisce un gioco molto lungo che emoziona, un gioco con una storia importante, che è come guardare un film o leggere un libro. (FG5, m, II)

Un altro aspetto positivo emerso in tutti i gruppi è la possibilità, attraverso i videogiochi, di **evadere dalla realtà**, per rilassarsi e divertirsi in un mondo alternativo. Nonostante adolescenza e giovinezza siano spesso rappresentati dal mondo adulto come un periodo spensierato, è evidente che questa è un'immagine semplicistica e stereotipata, che non tiene conto della complessità delle esperienze e dei vissuti dei giovani. Nei focus group è invece ricorrente il riferimento alla necessità di accantonare le preoccupazioni, la tristezza o semplicemente la noia della vita quotidiana, bisogno cui i videogiochi in generale, e in particolare quelli RPG (role-playing game, ovvero gioco di ruolo), sembrano fornire una risposta adeguata.

Nicola: Poi magari un altro motivo è che quando sono triste o mi sento solo - perché io ce l'ho la fidanzata eh, però a volte mi sento da solo, cioè nel senso triste - e uscire dalla vita vera per un'ora o due e andare in un'altra realtà ti aiuta anche a dormire meglio, perché comunque stai bene anche con te stesso. (FG3, m, III)

Cesare: Per estraniarmi un po' dal mondo ogni tanto, perché boh se le cose non vanno tanto bene gioco quell'oretta, e poi è uno svago (...) molto per divertirmi poco per vincere. (FG3, m, I)

Francesco: Per i giochi offline è diverso, non sempre si parla di divertimento, ma di calarsi in una storia, in un romanzo interattivo alla fine, quindi ha delle qualità. (FG5, m, II)

Mara: Oltretutto ci dà la possibilità di creare un mondo a nostro piacimento come vogliamo. (FG, f, I)

Spesso la possibilità di evasione è abbinata anche alla possibilità di esercitare la propria **creatività** e una sensazione di **libertà** che manca nella vita reale.

Tiziana: Di Minecraft mi piace che si possa costruire perché un gioco che si basa sulla costruzione di qualsiasi cosa; si possono creare anche mondi diversi. (FG6, F, II)

Arianna: In qualche modo riesci a creare dei mondi quindi a prendere le tue decisioni. (FG6, F, I)

La **qualità della grafica** è importante per rendere l'esperienza più piacevole e coinvolgente, sia che si tratti di immergersi in mondi fantastici che nei giochi che rappresentano scenari realistici. La grafica è infatti un aspetto fondamentale per la maggior parte dei partecipanti, mentre sono pochissimi quelli che la ritengono un fattore secondario nelle loro scelte di gioco.

Gioele: Un'altra cosa che amo è la grafica, molto molto bella, molto fantastica, proprio ambientata in paesaggi che non vedi tutti i giorni, tipo foreste incantate, luoghi di lava, insomma cose fantastiche. (...)Un altro gioco che considero più bello tra i tre a cui gioco è il gioco della Formula 1. Io sono appassionato di Formula1 dal 2017 (...) Abbiamo molte differenze che riguardano la Formula 1 però devo anche ammettere che nella realtà virtuale la grafica, le macchine e tutte le caratteristiche sono molto molto uguali a quelle che vediamo. (FG6, m, I)

Diego: Rocket League e Planet coaster ci gioco per la grafica, perché per esempio Planet coaster ha una grafica spettacolare e mi piace anche essere creativo perché su Planet coaster si costruisce un parco di divertimenti, però facendo tutto nel preciso, e poi c'è Rocket League che anche per la grafica è ottima. (FG2, m, III)

Gli intervistati rifiutano quindi una rappresentazione meramente negativa dei videogiochi, che attribuiscono al mondo adulto, e sottolineano come questi abbiano anche una funzione educativa, di **apprendimento**, legata a diversi aspetti, quali la creatività, il gioco di squadra, la strategia e la capacità di assumere decisioni in modo rapido.

Martino: E poi la cosa che i videogiochi fanno sempre male non è vera, anzi molti ispirano molti alla creatività, molte volte giocare ai videogiochi aiuta a migliorare a prendere scelte in modo rapido, quando dicono fa male giocare ai videogiochi non è vero. (FG5, m, I)

Adriano: Ma sì, ad esempio su Rainbow Six lì è pura tecnica, c'è del senso, è la tua squadra e devi più o meno saperti muovere, cioè tipo devi dire, io faccio questo e tu mi aiuti a far quest'altro perché altrimenti... nel senso, secondo me Rainbow Six Siege ti insegna proprio a giocare in squadra, senza uno non puoi fare un altro, cioè, non puoi fare niente. (FG2, m, III)

Se queste sono caratteristiche apprezzate, trasversali, vi sono poi le caratteristiche che riguardano i contenuti specifici che fanno propendere per un tipo di gioco piuttosto che per un altro a seconda dei propri interessi. Sotto questo aspetto sono emersi tre principali tipi di contenuto che attraggono e orientano le preferenze dei giocatori: le competizioni sportive, quelli a tema guerra/combattimento e quelli di strategia/ruolo, in cui conta molto, oltre alla grafica, anche la trama. Va sottolineato che spesso i partecipanti hanno dichiarato di non avere un solo genere preferito e quindi, specialmente nel corso della loro "carriera" di giocatori, hanno usato e apprezzato diversi tipi di gioco, oppure cercano un equilibrio fra trama e gameplay.

Martino: Poi mi piacciono i giochi in cui c'è una storia che è formulata bene, non è solo puro gameplay, mi piacciono anche quelli, per esempio adesso gioco abbastanza a Rocket League che è puro gameplay, non ha una storia, è giocare con le macchine. Però non tutti quei giochi per esempio FIFA, non c'è una storia, giochi a calcio, e non mi piacciono, ed è un caso solo di FIFA. Comunque quando c'è una storia che è sviluppata bene, che mi prende, mi piace che non sia troppo dominante e che ci sia una parte dedicata al gameplay, perché ad esempio ci sono anche quei giochi che hanno la trama come cosa principale, ma quasi solo trama, il gameplay è più che secondario ed è molto più importante la trama. Poi quelli dove è più importante la trama e il gameplay è secondario mi piacciono, ma diciamo che non deve essere troppo esternata quella di gameplay diciamo una via di mezzo, che si alternano sparti di storia e gameplay. (FG5, m, I)

Per alcuni, ad esempio, i giochi a tema sport rappresentano una continuazione (o una sostituzione, nel caso del lockdown) della propria passione per il calcio o la Formula 1.

Adriano: Io Fifa li ho sempre presi tutti tranne questi ultimi anni, che alla fine è ripetitivo, ho comprato il Fifa 21 più che altro perché io gioco a calcio, però essendo che c'è il Covid non si può tanto giocare a calcio, quindi un po' per riprendere le mie passioni, quindi diciamo ho preso Fifa 21 per poter giocare ancora un po' a calcio se non lo si fa fisicamente e niente. (FG2, m, III)

Gioele: Detto questo passo a un altro gioco che considero più bello tra i tre a cui gioco e ho citato che è il gioco della Formula 1. Io sono appassionato di Formula1 dal 2017 però guardavo qualche gran premio alla televisione con mia mamma, e anche lì iniziavo a farmi un'idea su cosa consistesse questo sport. (FG6, m, I)

Va detto infine che, qualunque sia il tipo di gioco preferito, i giovani gamer sono molto esigenti e apprezzano maggiormente i giochi che vengono aggiornati frequentemente, sia per migliorare le qualità tecniche che per introdurre novità.

Gioele: Poche ore fa è stato fatto un nuovo aggiornamento dove sono state inserite molte novità, anche la risoluzione di eventuali bug che c'erano in questo gioco, il che

mi ha fatto molto piacere, perché qualche volta mentre entravo capitava che si baggasse qualche volta, ma in rari casi. In questo aggiornamento hanno messo nuove carte, nuove arene, nuovi livelli e nuove ricompense. Insomma, grandi passi avanti, sono super fiero della Supercell che ha fatto miglioramenti per questo 2021, quindi sono molto contento, quindi sarà molto pieno di divertimento, di curiosità e di novità. (FG6, m, I)

Box 1 – Aspetti positivi dei videogiochi

Motivi per giocare	Caratteristiche ricercate
<ul style="list-style-type: none"> ○ Divertirsi ○ Passare il tempo ○ Socializzare e non sentirsi soli ○ Apprendere ○ Sentirsi liberi di essere se stessi ○ Esprimere la propria creatività ○ Evadere dalla realtà ○ Rilassarsi 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Qualità della grafica ○ Novità e aggiornamenti ○ Equilibrio fra trama e gameplay ○ Contenuti specifici

3.3 ASPETTI NEGATIVI DEL GIOCO ONLINE

Se gli aspetti positivi dei giochi online discussi dai partecipanti ai focus group sono molti, anche quelli negativi sono numerosi e riguardano diversi aspetti. Quello più frequentemente citato dai giovani intervistati riguarda le **microtransazioni di denaro** reale. Il seguente stralcio di conversazione, avvenuto in uno dei gruppi, è esemplificativo dei ragionamenti e delle riflessioni emersi in tutti i gruppi.

Manuel: Secondo me non ha senso, perché cioè, se io non riesco a fare questa missione, no? E utilizzo dei soldi veri per fare la missione...

Matteo: No vabbè soldi veri no, mai

Manuel: Mi sentirei un po' come se fossi fallito" no? Perché comunque io gioco a questo gioco con l'obiettivo di diventarci forte e se spendi per giocarci...

Matteo: Assolutamente

(FG 1, m, I-II)

Ciò che viene contestato maggiormente, in quanto meccanica che, secondo i partecipanti, rovina il senso e lo spirito del gioco, è la logica del **"pay to win"** (lett. "pagare per vincere"), cioè la possibilità di progredire in un gioco spendendo denaro piuttosto che grazie alla propria bravura. Questo meccanismo, sottolineano i partecipanti, è legato soprattutto ai giochi gratuiti (*free to play*, in gergo) in quanto rappresenta per l'azienda produttrice l'unico modo per guadagnare sul gioco. È fortemente criticato dai più in quanto non rispetterebbe la vera natura del gioco, compromettendo il vero spirito di competizione.

Mattia: Se devi pagare per avere i contenuti "esclusivi" o per lo meno che ti aiutano nel percorso videoludico, a questo punto non c'entra più il divertimento, non c'entrano più le tue abilità ma c'entra chi spende più soldi e lì c'è il passaggio tra free to play e pay

to win, ovvero, gioco gratis o pago per vincere. (...) questo secondo me fa male proprio al videogioco in sé, proprio al termine generale di videogioco, perché deve essere un divertimento non qualcosa che devi fare qualsiasi cosa per vincere o per lo meno per essere migliore degli altri o per avere qualcosa in più. (FG3, m, III)

Antonio: Io la penso in linea di massima come tutti gli altri, perché alla fine lo spendere soldi su un gioco è un fattore che va al di fuori di esso, cioè, dal momento che tu spendi dei soldi su un determinato gioco aumenti un po' il tuo livello, però è un fattore esterno e non c'entra niente con le tue abilità, e quindi spendere tanti soldi dopo un po' diventa un'abitudine e vai anche a perdere e la trovo una cosa insensata. (FG3, m, II)

Martino: Quelli che sono i pay to win, quelli che quando spendi spendi per andare avanti ed essere più forte degli altri, quelli non mi piacciono tanto perché per chi vuole solo divertirsi non danno tanta possibilità di giocare effettivamente, se c'è tanta gente che ci spende sopra. (FG5, m, I)

Lo stesso discorso vale per gli avanzamenti e i vantaggi acquisiti attraverso le ceste o **loot-boxes**, o "casse", che a seconda del gioco possono o meno essere ottenute attraverso una microtransazione, dove la componente di fortuna inficia, nuovamente, una competizione "sana" basata sull'abilità del giocatore. Il tema delle loot-boxes è stato tra quelli più discussi e le opinioni dei partecipanti al riguardo saranno approfondite nel prossimo paragrafo.

Loris: A Clash Royale, tu per arrivare a un certo livello, a una top, perché c'è una top mondiale, o spendevi soldi o non ci arrivavi perché c'era gente con livello 50 e tu con il tuo stregone a livello 7 e li guardavi, e lì spendevi soldi per aprire delle casse, e quello che ti usciva fuori era totalmente randomico perciò potevi avere fortuna come no e questo ti portava, se non riuscivi a sculare nella prima open chest, dovevi farne un'altra per raggiungere un certo obiettivo che era una certa copia di una carta, per portarla a livello successivo e quel gioco è stato talmente tossico, io ho avuto un'esperienza bruttissima con quel gioco. (...)

Lucio: secondo me, anche se l'hanno detto già tutti gli altri, l'elemento delle loot boxes potrebbe un po' rovinare l'esperienza del gioco dei giocatori perché per esempio ci sono sia casual players che competitive players mentre i casual players vogliono appunto giocare per svagarsi se esistono giochi dove le loot boxes possono offrire grandi ma grandi guadagni ci può essere una disparità assurda ed è brutto, mentre invece per i competitive un giocatore è bravissimo ma molto molto bravo e giocherà contro giocatori scarsissimi che però hanno avuto fortuna, che hanno speso tanti soldi eccetera eccetera e quindi alla fine trovo che sia una cosa che gira molto, ma non la trovo una cosa molto molto bella infatti non ho mai comprato niente. (FG3, m, I-IV)

Nonostante questo atteggiamento critico nei confronti delle microtransazioni sia predominante, secondo alcuni in certi giochi spendere dei soldi per ottenere vantaggi diventa di fatto necessario, per avanzare nel gioco o per risparmiare molto tempo.

Alex: Nella parte online [di Fifa] se vuoi diventare molto forte, cioè, devi... per risparmiare anche un po' del tempo, devi comunque spendere dei soldi, e quindi io non ho mai speso su Fifa perché giocavo un po' così, ma in certi giochi come Fifa, Clash Royale, giochi della Supercell: Clash of Clans se vuoi risparmiare anche del tempo devi per forza,

cioè, devi per forza spendere dei soldi virtuali, che si prendono usando soldi reali. (FG1, m, I)

Arianna: Esatto, appunto se una persona può giocare liberamente fino a un livello, ma poi a un certo punto c'è bisogno, per forza comunque, per progettare, di soldi veri - o comunque anche soltanto per una certa missione - è necessario, c'è bisogno di pagare con soldi veri, per me non è una roba molto bella, perché poi appunto è un obbligo. (FG6, f, I)

Altro discorso vale invece per l'acquisto delle **skin**, cioè l'aspetto esteriore di un personaggio (vestiti, caratteristiche fisiche...), che non implica alcun vantaggio nel gioco se non estetico. Questo tema, emerso in tutti i gruppi, ha visto in generale tutti concordi nel ritenere le spese per le skin inutili, un modo utilizzato dalle aziende produttrici di videogiochi – soprattutto quelli free - per fare spendere ai giocatori cifre che sommate possono diventare importanti. I gamer intervistati tendono quindi a prendere le distanze da questo comportamento, ritenuto ingenuo se non stupido, e attribuito, di conseguenza, ai più giovani e in generale ad “altri”.

Fabrizio: La cosa che ho notato che questi videogiochi tipo Fortnite che danno vantaggi estetici sono quelli dove tu ci spendi più soldi, perché ho trovato dei ragazzini, non tutelati dai genitori, che minimo c'avranno speso sui 1500, 2000 euro: son cifre anche molto alte, ma ne trovi tante di queste persone, c'è perché sono così infinite, e ogni volta ne esce sempre una nuova e poi sei influenzato dagli streamer, da personaggi famosi, che avendoci un guadagno con il videogioco possono comunque investirci molti più soldi dentro, avere molte più cose, e tu vieni invogliato sempre a comprarne di più (...) ci sono dei ragazzini non tutelati che vedo: ogni volta che sbucano con nuove cose, ogni volta fan ricariche da 100 euro come fosse niente. (FG2, m, III)

Francesco: Ho un amico per esempio - è davvero un amico non sono io - che ha speso dei soldi su Warzone per comprare, non so, accessori estetici, adesso in particolare bronzetti per le ali e queste cose qui (...) pur essendo un gioco gratuito ci ha speso 50 / 70 euro è tanto, quanto pagheresti un gioco completo (...) è una dinamica che riguarda i free to play. (FG5, m, II)

Anna: A mio parere questa cosa delle skin è totalmente inutile perché soltanto per avere un personaggio decente tu spendi soldi e soldi oppure punti di gioco per avere un personaggio, solamente l'aspetto fisico, cioè posso capire se spendi per esempio le primogems che sono la valuta di Genshin Impact, per comprarti un personaggio, ma se ti compri un personaggio non ti compri solo l'aspetto, compri anche le skin, compri anche le sue abilità, la sua potenza, le sue armi. Al contrario di comprare solo la skin e quindi credo che sia meglio, però se parliamo solo di skin di Fortnite non so bene come funzioni ma credo che compri solamente esteriore e credo sia abbastanza inutile. (...)

Mara: sono d'accordo perchè un conto è se compri la skin per avere più potenziamenti per il personaggio e ci può anche stare per il gioco se ti piace, ma un altro conto è se lo compri solo per l'aspetto. Perchè o ci giochi particolarmente tanto a questo videogioco che magari ti piace avere un personaggio più carino, diciamo, ma io personalmente non lo farei, perchè non ha tanto senso. (FG4, f, I)

In questo clima di generale disapprovazione, se qualcuno ammette di avere acquistato delle skin sente la necessità di specificare di avere fatto una scelta autodeterminata e non spinta dal desiderio di emulare personaggi noti nel mondo dei videogiochi per i loro video pubblici (chiamati dai partecipanti anche streamer, influencer o youtuber) che, secondo loro, possono esercitare una forte influenza sui comportamenti dei giocatori meno accorti e consapevoli.

Adriano: Mah, su Fortnite qualche skin me la sono comprata anche io, però non è indispensabile, su Rainbow qualche operatore élite, ci sono gli operatori élite che tipo costano 15 euro l'uno però io lo dico sinceramente, io me ne sono comprati due di élite e sinceramente io li compro perché mi piacciono non perché ho visto boh, uno streamer che li usa... però secondo me i soldi così è sempre meglio non spenderli, perché metti che dopo domani già non gioco più alla play, io so che ho speso dei soldi per una cosa che al momento mi piace, però tra un anno o due mi dico: questi soldi magari li tenevo già da parte e mi pagavo qualcosa che mi serve realmente. (FG2, m, III)

Manuel: lo vedo tantissimi youtuber che spendono centinaia e centinaia di soldi

Matteo: vero

Manuel: che poi vedi che mettono un euro e perdono

Matteo: vedi che hanno quasi sempre la stessa somma di V-buck, per esempio, che varia sempre sui 20.000, quindi vedi sempre che spendono un centinaio di euro quasi alla settimana! Non ha senso.

(FG 1, m, I-II)

Fabrizio: A me piacciono i videogiochi dove anche se non ci spendo soldi posso arrivare al massimo. Tipo Fortnite, se io non avessi mai speso un euro dentro, se ne avessi spesi 5000 euro potrei benissimo arrivare allo stesso identico livello, perché il vantaggio è esclusivamente estetico e quindi quello è un punto molto bello, però anche un punto da un certo punto di vista... perché i ragazzini più piccoli sono influenzati da streamer, da personaggi famosi che usano determinate skin. (FG2, m, III)

Oltre a quelli che prevedono le microtransazioni di denaro, anche altri tipi di aiuto che possono essere ottenuti dai giocatori senza necessariamente spendere dei soldi sono considerati dai più un elemento negativo dei videogiochi, in quanto comportano dei vantaggi che non sono basati sull'abilità o sull'impegno dei giocatori. Questo meccanismo è attribuito a certe forme di **matchmaking** - termine che si riferisce all'abbinamento dei giocatori nei giochi multiplayer - ma anche al **tipo di dispositivo** che viene utilizzato (ad esempio la console rispetto al PC), che può o meno dare la possibilità di utilizzare dei comandi semplificati. Questo agli occhi dei partecipanti toglie gusto al gioco e anche, se questo è il caso, quello per la vittoria.

Manuel: La meccanica che più mi dà fastidio sono gli aiuti ai giocatori. Cioè, se io devo giocare a un gioco io mi impegno divento bravo non ha senso che uno più scarso mi batte perché c'ha gli aiuti: se io sono a livello 100 in un gioco è perché me lo sono sudato, non ha senso che un livello 30 viene a fare uno scontro con me, che gli aumentano di 70 livelli per giocare alla pari (...) secondo me non ha senso: tu non hai giocato quando ho giocato io, rimani più scarso, se vuoi arrivare ai miei livelli gioca. (...)

Matteo: Su FighterZ non sono proprio degli aiuti, quanto dei comandi semplificati, lì non cambia il livello ma ci sono, per esempio, le mosse speciali che vengono fatte con una data combinazione di tasti, e tu puoi scegliere se giocare con dei comandi semplificati,

cioè, al posto di fare la combinazione ti basta schiacciare un singolo tasto e fai la mossa speciale. Però non ha più senso giocare, perché vince più il divertimento di avere un po' di bravura nel gioco (...)

Manuel: un'altra tipologia che si possono avere, ad esempio sul gioco Fortnite, che più o meno lo conoscono tutti, quindi penso di parlare un po' in generale, i giocatori da console come lo sono anche io, hanno l'automira, in pratica possono impostare l'automira, ma ce l'hanno di default, cioè, non è che devono usare programmi strani, no? Ce l'hanno perché glielo permette Fortnite.

(FG 1, m, I)

Anche senza che il gioco preveda la possibilità di ottenere degli aiuti, l'abbinamento tra giocatori con grande disparità di livello è considerato un aspetto negativo di alcuni videogiochi multiplayer. I giocatori meno esperti infatti possono trovarsi di fatto impossibilitati non solo a vincere, ma anche a giocare, in quanto vengono neutralizzati immediatamente da quelli più esperti, ed essere spinti così ad abbandonare un gioco.

Mattia: un esempio specifico Fortnite, c'è gente che si allena 12 ore al giorno ma diciamo questo lo fa anche un po' per lavoro, e invece c'è il ragazzo che vuole svagarsi un'ora al giorno per giocare: se lo incontra nella stessa partita il ragazzo non ha neanche il tempo di girarsi che è già in lobby, è già direttamente fuori dalla partita...

Lucio: Guarda hai beccato precisamente il mio esempio, mi ricordo che quando Fortnite andava alla grandissima ero deciso a capire come fosse: due partite e mai più giocato perché mi sponavo, scendevo e mi ammazzavano subito!

(FG3, m, I-IV)

Un'altra meccanica valutata negativamente da alcuni intervistati è quella degli **script**, che determina l'alternarsi di fasi di fortuna e sfortuna in un videogioco che sono legate ai cambiamenti nelle statistiche dei giocatori. I giovani partecipanti sono quindi consapevoli che le dinamiche di gioco, anche nei giochi ritenuti di bravura, non sono sempre basate esclusivamente sull'abilità.

Nicola: Giocavo a World of Tanks no?, 15 carri armati contro 15 carri armati. E lì non vinci se sei bravo, lì vinci se sei fortunato con il matchmaking, perché c'è una cosa che si chiama WN8 lì, che praticamente sono le statistiche del giocatore, lì praticamente ti beccavi contro 15 giocatori che avevano le statistiche più alte di te del 25% e perdevi, si perde sempre così, tipo 1:15. Cosa fanno loro, non è che migliorano il discorso degli aggiornamenti o cose, loro non è che migliorano il matchmaking e dicono facciamo una cosa 50 e 50 o 55 e 45, fanno a caso, tipo su 10 partite ne perdi 8, e questo ti porta anche a lasciare il gioco perché, io non l'ho lasciato perché comunque ci ho speso 300 euro lassù cioè, e appunto ti porta a lasciare il gioco infatti ci sto giocando molto di meno per questo aspetto, loro non migliorano il matchmaking però migliorano l'aspetto grafico. Cosa me ne faccio dell'aspetto grafico quando tu azienda produttrice di questi giochi dovresti migliorare la cosa fondamentale del gioco che è il matchmaking, se non fai questo i giocatori lasceranno il gioco. (FG3, m, III)

Adriano: Fifa credo che sia il gioco più scriptato del mondo, (...) qualcuno qua ci avrà giocato tipo Clash Royale, tipo io anni fa ci giocavo, facevi su 7 partite tipo ne vincevi 4 di fila, poi dopo di punto in bianco non ne vincevi più anche per giorni quindi diciamo

che, cioè, bisogna anche un attimo sapersi controllare perché altrimenti con giochi come Fifa o con roba scriptatissima così veramente dai di matto. (FG2, m, III)

Se divertirsi con i propri amici e la possibilità di socializzare sono tra i motivi principali per usare i videogiochi, il **rapporto con gli altri giocatori** può assumere anche una connotazione negativa. Questo accade, secondo gli intervistati, quando ci si confronta con giocatori eccessivamente competitivi, il cui obiettivo è eliminare gli altri dal gioco, ma, soprattutto, con quelli che sono aggressivi e offensivi verbalmente. Questo problema, emerso in quattro gruppi su sei, può scatenare emozioni negative (rabbia, frustrazione, stress) e spingere alcuni a propendere per i giochi *single player*.

Nicola: Secondo me ci dovrebbe essere più rispetto nei giochi (...) Io un giorno ho beccato un ragazzo che praticamente ho vinto e mi ha scritto: "spero che tua nonna muoia di cancro" cioè, così dal nulla, cioè mia nonna è veramente morta di cancro, ci sono rimasto male e quindi lì per lì ci sono rimasto male: calmati, è un gioco! Calmati, chill! Cioè boh, la prossima la vinci, la sconfitta è parte del successo, io dico sempre e questo è un fattore principale (...)

Antonio: Io principalmente gioco a Fifa e comunque cioè ci gioco abbastanza e la cosa che dà più fastidio (...) sono le persone che trovi contro, perché spesso dopo poche partite che giochi, ti sale proprio un nervoso e quindi passa da essere un passatempo a una cosa che ti crea scompiglio, non so come dire, comunque non diventa più una cosa divertente e quindi spesso dopo, non lo so, 40 minuti devo spegnere perché diventa una cosa tossica da fare, e quindi questo è principalmente quello che odio di questo gioco, perché nei giochi singoli non c'è questa difficoltà, diciamo, perché sei solo tu contro il computer però nei giochi competitivi diventa una cosa stressante. (FG3, m, I-IV)

Valerio: io vorrei dire che Massimo ha detto una cosa molto giusta perché ormai tutte le persone che sono in dipendenza dei videogiochi ormai hanno un atteggiamento aggressivo ed è vero che se perdono spaccano tutto quello che hanno davanti ed è molto comune adesso e si vede farlo dappertutto. Quindi per loro, la loro fissazione è quando ti fissi con un gioco, un qualsiasi gioco, hai solo l'interesse di vincere e se perdi cioè spacchi tutto. (FG5, m, I)

Gioele: Un'altra cosa, vabbè, io l'online non lo gioco però qua purtroppo devo dare un punto a sfavore perché nell'online ho visto alcuni video e tu avevi molte difficoltà a giocare perché gli altri facevano apposta a causare incidenti e mandarti fuori dalla gara, il che credo che per quelli che giocano online sia molto frustrante e induca in loro anche molta tristezza, perché è anche una mancanza di rispetto. Uno vuole divertirsi, vuole giocare e invece fai uno, due giri e ti ritrovi fuori dalla gara. (FG6, m, I)

Tra le partecipanti di sesso femminile, l'aggressività è percepita chiaramente come forma di **maschilismo**. Diverse partecipanti raccontano le difficoltà di introdursi in un mondo prevalentemente maschile, dove le ragazze corrono il rischio di essere svalutate, derise o subire provocazioni a sfondo sessuale.

Anna: La prospettiva femminile di essere giocatrici non è fantastica, perché comunque ci succede moltissime volte che ci siano moltissime volte in cui giocatori maschi ti prendano in giro. Per esempio io moltissime volte quando gioco nei server pubblici ci sono

delle persone a caso che cercano di entrare nel mio server e ogni volta continuano a usare pronomi al maschile e io faccio notare, perché mi dà fastidio, che sono una ragazza, e loro si lamentano con me perché uso un personaggio che è maschio e si lamentano o fanno giochi sessuali, cose del genere, non è molto piacevole quindi preferisco giocare da sola. Del resto nessuno dei miei amici gioca a Genshin Impact quindi preferisco giocare da sola o con personaggi a caso che trovo.

Mara: Io invece con Fortnite di solito chiedo a delle mie amiche se giocano, altrimenti anche io gioco da sola, con i maschi a me no che non siano persone che conosco e che so che non mi prendono in giro, non gioco.

Int: Qualcuno vuole aggiungere qualcosa?

Simona: Per Fortnite, da me dipende se tipo quel giorno trovo qualcuno con cui giocare gioco assieme se proprio, non ci sta nessuno non mi faccio troppi problemi ad andare a giocare nonostante... sì, con i maschi non sia la cosa più bella: ti prendono in giro, proprio ti sottovalutano perché sei femmina, giocando a questi giochi non dovresti essere brava.

(FG4, f, I)

Box 2 – Aspetti del gioco criticati

<p>Meccaniche che rovinano la sana competizione</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Pay to win (microtransazioni) ○ Prevalere dell'alea sull'abilità (loot box, matchmaking, script) ○ Disparità di vantaggio legate al tipo di dispositivo (automira, comandi semplificati)
<p>Meccaniche che spingono a fare acquisti</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Skin, oggetti virtuali
<p>Dinamiche tra giocatori</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Eccessiva competitività, aggressività, offese verbali ○ Maschilismo

3.4 I LABILI CONFINI TRA VIDEOGIOCHI E GIOCO D'AZZARDO

Tenuto conto che in fase di reclutamento e nella comunicazione del progetto volutamente non si è fatto alcun riferimento al gioco d'azzardo, ci si sarebbe potuti aspettare che il mandato di distinguere i videogiochi dai giochi d'azzardo, potesse risultare spiazzante. Al contrario, nella maggior parte dei focus group questa domanda non è stata percepita come provocatoria o ambigua, e ha suscitato risposte immediate che hanno reso evidente come le definizioni di azzardo degli adolescenti siano più ampie di quelle istituzionali e ufficiali. In un paio di gruppi, invece, i partecipanti hanno chiesto al conduttore a quale definizione si riferisse di gioco d'azzardo, domanda che il conduttore ha rivolto ai partecipanti stessi. In tutti i casi, l'analisi delle

conversazioni di gruppo ha messo in evidenza come l'essere stimolati alla riflessione sul tema e il confronto con gli altri abbiano determinato un processo di co-costruzione delle idee che ha portato, in tutti i casi, a una evoluzione delle prime opinioni, fornite di impulso sulla base di considerazioni più immediate, formulando pareri più ragionati e approfonditi. Nel primo gruppo, ad esempio, in prima battuta un partecipante ha reagito sostenendo che nessuno dei videogiochi menzionati nella prima parte dell'intervista fosse riferibile all'azzardo. Questa risposta ha però sollevato argomentazioni contrarie, che andremo ad approfondire nel corso del paragrafo, illustrando le categorie concettuali emerse più frequentemente nei gruppi.

Matteo: Penso che nessuno dei giochi menzionati sia un po' come un gioco d'azzardo, che nel senso di... intanto le chiedo in che senso gioco d'azzardo, prima di tutto

Int: Ok, io ribalto la domanda a voi perché mi interessa sapere prima la vostra definizione, cioè per voi che cos'è il gioco d'azzardo

Manuel: Un gioco in cui si spende soldi

Matteo: Un gioco in cui sei praticamente sei incitato a spendere soldi

Manuel: No, secondo me un gioco d'azzardo, cioè poi questa qui è la tua idea, la rispetto, però sinceramente non la condivido, un gioco d'azzardo è un gioco che innanzitutto provoca dipendenza perché se è un gioco che provoca dipendenza, se no non andrebbero, c'è anche il cartellino, è un gioco che provoca dipendenza, e poi è un gioco dove tu spendi dei soldi ma non hai la certezza che ti tornino indietro.

Matteo: Vero

Manuel: Io non ho la certezza, posso sia perderli che guadagnarne

Elia: Hai una piccolissima probabilità che ti torni indietro

(FG 1, m, I-II)

La tabella 3 riporta l'elenco dei videogiochi che sono stati discussi in almeno uno dei sei focus group, e la collocazione concordata dai partecipanti, nella categoria gioco d'azzardo o meno. Gli estratti riportati e commentati di seguito illustreranno i motivi che stanno alla base delle scelte di categorizzazione.

Tab. 3 Categorizzazione dei videogiochi da parte dei partecipanti

GIOCO	AZZARDO	NON AZZARDO	INCERTI
Apex Legends	X		
Assassin's Creed		X X	
Brawl Stars	X X		
Call of Duty (mobile)		X	X
Call of Duty Black Ops	X		
Call of Duty Warzone		X	X
Call of Duty: Modern Warfare		X	
Celeste		X	
Cities Skylines		X	
Clash of Clans	X X	X	
Clash Royale	X X X X X		
Cooking Fever	X		

CS:Go	X X		
Dark Souls		X	
Dead by daylight		X	
Doom Eternal		X	
Doom		X	
Dragonball Fighterz		X	
Dragonball Xenoverse II		X	
Dragonball-Legend	X		
Dying Light		X	
FIFA	X X		
For Honor	X		
Formula 1		X	
Fortnite	X	X X X X X	
Gartic Phone		X	
Genshin Impact	X X		
GTA (online)		X	
GTA 5	X		X
Knockout City		X	
Krunker.io	X		
Little Nightmares I e II		X X	
Mario Kart		X X	
Minecraft		X X X X	
Monster Hunter World		X	
Moto GP		X	
Overwatch	X		
Planet Coaster		X	
Rainbow Six Siege	X	X	
Rocket League	X	X X	
Santa Claus in trouble		X	
Subnautica		X	
Super Mario Odissey		X	
Super Smash Bros		X X	
The last of us		X	
The Sims		X	
Unreal Tournament		X	
Venerdì 13 (online)		X	
Wii Sport		X	
World of Tanks	X X		
Zelda - Breath of the Wild		X	

Una prima immediata e diffusa distinzione tra ciò che è considerato azzardo e cosa no, ruota intorno al concetto di **spesa in denaro**. L'argomento secondo il quale, se non è previsto un esborso di denaro reale, non si tratta di azzardo (e viceversa) è emerso in tutti i gruppi, spesso come punto di partenza delle riflessioni.

Diego: Planet Coaster è uno di quei giochi che non è d'azzardo secondo me perché non ci sono dei posti dove tu compri delle cose, perché ci sono sempre gli aggiornamenti e gli aggiornamenti sono sempre gratis e quindi è non c'è niente da comprare lì. (FG2, m, III)

Gioele: allora, Clash Royale secondo me è d'azzardo perché tra i vari menù c'è anche la parte del negozio in cui te puoi fare acquisti, sia con le gemme che tu ottieni da bauli e forzieri ottenuti con delle battaglie o con delle sfide, oppure puoi comprare gemme oro o bauli con il credito informatico, quindi te usi degli euro per comprare bauli gemme o monete.

Mattia: Sono due cose differenti, il gioco d'azzardo è ludopatia e alcuni si spennano proprio, non hanno più una lira i videogiochi magari ti fanno arrabbiare, ti fanno incavolare ma non diventi povero giocando ai videogiochi, ti arrabbi diventi triste, hai un momento no, può succedere a tutti ma non hai una perdita effettiva di soldi per lo meno.

(FG3, m, I-IV)

Nell'ambito di questa argomentazione, un'ulteriore distinzione, introdotta da alcuni è se gli acquisti possano impattare o meno sulle dinamiche di gioco, nel qual caso non si tratterebbe di azzardo.

Martino: Per esempio i giochi come Rocket League o Fortnite si può spendere ma non in aspetti del gameplay ma solo dell'aspetto, solo il fatto di avere il personaggio più bello e non più forte e quindi lì ti puoi divertire anche senza spendere, puoi avere un personaggio forte ma brutto. (FG5, m, I)

Nel procedere delle conversazioni però questa argomentazione viene sempre messa in discussione. Il seguente scambio di battute tra i partecipanti al terzo focus group è esemplificativo di come dalla riflessione e dal confronto emergano man mano altri argomenti, che, da un lato, confutano la tesi per cui è azzardo ogni gioco che prevede una spesa in denaro, dall'altro lato ampliano le meccaniche di gioco assimilabili all'azzardo. L'**elemento aleatorio**, l'incertezza della vincita, diventa così l'argomento più forte, la caratteristica più frequentemente associata al gioco all'azzardo. La citazione seguente, tratta dal terzo focus group, riporta il passaggio in cui la tesi sostenuta inizialmente da uno dei partecipanti, a proposito del gioco Call of Duty – Warzone, secondo la quale acquistare contenuti aggiuntivi che comportano vantaggi al giocatore rappresenta una forma di azzardo, viene contestata, per spostare l'attenzione sul ruolo della fortuna.

Michele: Secondo me non è azzardo: è come paragonare qualcosa comprato in negozio, come qualcosa ottenuto in una pesca di beneficenza che ne so, una bicicletta e un biglietto per tentare la sorte costa un euro tu puoi comprare mille biglietti da un euro e non ottenere neanche una volta una bicicletta. Invece Call of Duty è un po' come il

negozio di biciclette, tu spendi 200 euro per la bicicletta, ma la bicicletta ce l'hai sicuramente quindi non è esattamente un azzardo, è una transazione, è un acquisto semplicemente.

Lucio: Sono contro l'utilizzo dei soldi nel comprare cose nel gioco da definire azzardo, sono dell'idea che se tu spendi soldi per avere qualcosa di fisso non è un azzardo, ma è semplicemente uno scambio equo, un comprare letteralmente un qualcosa di virtuale, mentre un azzardo sono le loot boxes.

Antonio: Anche io la penso come Michele perché non puoi definire azzardo un acquisto, perché l'azzardo è quando tu cerchi pagando, hai delle possibilità di trovare determinate cose, ma non hai la certezza e quindi fai praticamente una scommessa con quello che vuoi acquistare e con quello che vorresti avere.

(FG5, m, I-IV)

Le **loot box** finiscono quindi per diventare, agli occhi degli intervistati, l'emblema del gioco d'azzardo, anche se la vincita non è in denaro o in una valuta spendibile nel gioco: come sottolinea Martino, questo fatto porta generalmente a non considerarle tali, ma l'incertezza della vincita rende i bauli o le ceste assimilabili all'azzardo.

Matteo: Io invece vorrei solo continuare un attimo a proteggere il mio gioco preferito che è appunto Doom, perché comunque non lo posso considerare un gioco d'azzardo perché comunque non sono presenti valute e non ci sono espansioni. Cioè, nell'ultimo gioco sì, ma è semplicemente un continuo di una storia, quindi non sono presenti né valute e tanto meno personaggi in più che puoi comprare con soldi veri, o comunque io non ho riscontrato questa cosa con Doom, anche perché le ricompense ce l'hai solo andando avanti di livello, o giocando in certi periodi o in certe settimane specifiche o cose del genere, eventi che accadono, non c'è, non è presente nessuna valuta. (FG3, m, I)

Fabrizio: Io prenderei tutti i giochi della Supercell in generale, tipo Clash royale, Clash of Clans, e li metterei tutti in giochi d'azzardo, perché c'è la possibilità di prendere bauli e cose così, sulle quali alcune volte hai proprio le percentuali, tipo in Brawl Stars, di cosa puoi ottenere.

Nicola: World of Tanks lo metterei in azzardo perché comunque lì ci sono le loot e compri per trovare carri armati forti, anche se magari non trovi niente. (FG2, m, III)

Martino: i giochi Brawl Stars, Clash Royale, Clash of Clans, quelli così sì, perché effettivamente se spendi per trovare casse in cui trovi personaggi o per diventare più forte, se spendi per queste cose allora sì, [sono] quasi un simil gioco d'azzardo, tu paghi e apri delle casse e non sai cosa c'è dentro. Tipo in Brawl Stars non sai cosa troverai, se ci perderai o guadagnerai, ma proprio non lo vedi come gioco d'azzardo, perché non è che tu paghi e poi ti tornano indietro dei soldi, ma paghi e forse vinci. (FG5, m, I)

Se, come abbiamo visto nel paragrafo precedente, le loot box sono state perlopiù criticate in quanto rovinerebbero il vero spirito di competizione, tuttavia alcuni partecipanti hanno ammesso che la componente aleatoria delle loot box può aumentare il piacere dell'esperienza di gioco, per l'effetto **curiosità e sorpresa**. Sono quindi accettabili e anche apprezzabili, purché non siano a pagamento.

Gioele: Io credo sia una buona cosa nel senso che te non sai cosa ti può uscire di ricompensa da questi bauli, e quindi c'è anche la curiosità di sapere cosa c'è all'interno di questi bauli, quante monete, quante gemme (...) Secondo me come meccanismo è molto bello, al contrario di usare soldi veri per comprare gemme e oro. Per il resto secondo me questa cosa dei bauli è bella perché non ti fa usare soldi tuoi che possono servirti ad esempio per comprarti da mangiare, dei vestiti o altri beni e invece non usando soldi tuoi non corri il pericolo di rimanere poi magari senza soldi per comprare un'altra cosa. (FG6, m, I)

Michele: Sono d'accordo con Daniel, però voglio dire che non rovina l'esperienza di gioco questa cosa perché Genshin Impact è un gioco che si fa in singolo e non è competitivo è vero che c'è il meccanismo delle loot boxes. Infatti lo metto anche io sotto azzardo, ma non rovina l'esperienza. (FG3, m, IV)

In un gruppo uno dei partecipanti parte dal presupposto che se il contenuto delle loot box è un personaggio, allora non si tratta di azzardo. Anche in questo caso, il confronto con gli altri lo porta a riformulare la sua posizione e a riconoscere in qualunque forma di ricompensa che sia solo probabilistica ma non certa una meccanica assimilabile all'azzardo.

Michele: Se quello che stai cercando è quel personaggio no, non è azzardo

Mattia: Esattamente, le loot boxes sono oggetti ma se riguarda il personaggio secondo me non è un azzardo

Cesare: E' come chiedermi di spendere 5 euro per un gratta e vinci che sicuramente ci trovi 100 euro che fai? non li spendi quei 5 euro, sicuro

Mattia: Certamente, forse avete inteso male perché all'interno di questa boxes non c'è solo quel personaggio, ce ne sono altri, c'è anche quello che ti serve

Michele: Sì, ho capito ma che ne so, tu stai cercando un personaggio e solo con la box, credo di aver capito

Mattia: Sì, quello è il metodo, ma non sei sicuro di averlo, non sei sicuro di trovarlo

Michele: allora sì, allora (...)

Mattia: Perciò è azzardo, perché non sai che cosa trovi, è una possibilità è una cosa di possibilità, di probabilità alla fine.

(FG3, m, I-IV)

Coerentemente, i giochi per i quali si paga ma ciò che si acquista è certo, vengono a questo punto categorizzati come non d'azzardo, il che, come vedremo meglio nel prossimo paragrafo, non significa che non comportino alcun rischio.

Alessio: Potremmo mettere anche Fortnite in azzardo, totalmente

Fabrizio: Ma io non lo metterei nell'azzardo, perché è un gioco dove tu, quando ci spendi, tu sai già cosa vuoi prendere, tu sai già quei soldi che tu hai speso in cosa li vuoi investire, perché sì sì che secondo me il gioco di questi qua ci spendi più soldi, però, cioè, tu quando compri qualcosa, tu sai già cosa ne fai e sai che, hai la certezza, che potrai avercela quella cosa

Alessio: Concordo allora sì, non è azzardo, non è azzardo: ci spendi però non è d'azzardo

Fabrizio: Per quanto è il gioco dove ci spendi più soldi di tutti

Int: Cos'è che fa la differenza?

Fabrizio: Dove spendo su Fortnite io spendo perché compro una moneta del gioco, compro poi un personaggio, una cosa che non mi dà vantaggio, so io cosa voglio prendere perché c'ho lo shop che si aggiorna ogni giorno e quindi io poi, più o meno so ogni mese, esce quella skin, quel personaggio e quindi io so che quei soldi li investo e compro quel personaggio, non c'è nessun baule che tipo io prendo e spero che mi esca la cosa fortunata, quindi secondo me non è da inserire nei giochi d'azzardo sotto quel punto di vista.

Alessio: Sì, sono d'accordo quindi dovremmo spostare anche credo Rocket League che effettivamente devi spendere e anche... conta anche Brawl Stars?

(FG2, m, III)

Se la componente aleatoria è riconosciuta come caratteristica principale in base alla quale distinguere il gaming dal gambling, i giochi in cui prevale la bravura, l'**abilità** dei giocatori, nel determinare le sorti del gioco, sono considerati non d'azzardo.

Iacopo: Rocket League non è d'azzardo, perché vinci se sei forte e non... forse la cosa è se speri di trovare qualcosa nella cassa, ma la cassa te la regala il gioco quindi no (...) Fortnite direi non azzardo, perché lì se ti alleni 12 ore al giorno sei forte, Modern Warfare [Call of Duty] non so bene come funziona, ma non è d'azzardo perché comunque serve essere precisi con la mira (...) Call of Duty non azzardo, perché è lo stesso discorso, devi essere preciso con la mira, devi essere tattico, devi sapere dove devi andare.

Manuel: sì ma tipo Dragon Ball Xenoverse 2 io posso anche usare tutti i soldi del mondo no? Però io che ci gioco abbastanza (...), mi ritengo abbastanza bravo perché ci passo tanto tempo, se io utilizzo un personaggio che è uno dei più scarsi, o anche proprio il più scarso (...) e l'utilizzo magari contro un altro che ha il personaggio più forte del gioco, magari lo batto io, ma perché è una questione di non farsi colpire. Se tu non mi colpisci io ti colpisco magari ti faccio poco però pian piano ti abbatto, tu no perché non mi colpisci proprio. Devi saperci giocare, non può essere considerato un azzardo

Matteo: Vero, vero.

(FG 1, m, I-II)

Un altro meccanismo, di tipo psicologico, che secondo gli intervistati renderebbe le loot box assimilabili all'azzardo, è il desiderio di vincere che porta il giocatore a restare agganciato al gioco, tentando la fortuna finché non ottiene ciò che vuole. Nelle parole dei partecipanti sono rintracciabili i riferimenti al potere delle loot box di indurre **dipendenza**, proprio come i giochi d'azzardo.

Simona: Tu i forzieri come li consideri?

Anna: Azzardo, azzardo. Perché appunto è come se fosse che tu continui a cercare di ottenere quello che vuoi, ottenere da queste loot boxes, e finché non le ottieni continui ad andare avanti, un po' come l'azzardo.

(FG4, f, I)

Michele: Per il discorso loot box comprarne una o spendere poco cambia poco non prenderle affatto, quindi portano un reale guadagno solo se ci spendi davvero tanti soldi sopra, quindi alla fine diventa proprio una droga, un gioco proprio come il gioco d'azzardo alla fine, che comprarne una, comprane due non porta a niente, cioè ti porta a entrare nel circolo alla fine è un meccanismo un po' subdolo del gioco no, tipo Clash

Royale, che c'hai la cassetina piccola, che magari costava non so 20, 30 gemme ma sì, mi va, vai così, costa uno, due euro, io non l'ho mai comprata però capisco un po' quello che vuol dire, se ne prendo una non apri niente non trovi niente, vai avanti così magari finisci che hai speso 100 euro. (FG3, m, IV)

Un'altra meccanica assimilata all'azzardo è quella dei cosiddetti **social casinò** (Gainsbury et al., 2016), presenti in alcuni giochi - tra i quali il più citato è GTA (Grand Theft Auto), una fortunata e longeva serie ambientata nel mondo della criminalità organizzata. Il gioco, come spiega Adriano, offre ogni giorno ai giocatori un bonus per tentare la fortuna con i giochi identici a quelli di azzardo (slot machine, blackjack, scommesse...) con l'unica differenza che il gioco non è a pagamento e la vincita non è in denaro reale, ma in prodotti utili per il gioco o valuta virtuale usata nello stesso. In tutti i gruppi a questi tipi di giochi viene attribuita dai partecipanti la funzione di "promuovere" o "portare a" l'azzardo.

Adriano: Ad esempio in GTA, se vai ogni giorno al casinò hai uno spin⁴ gratis (...) alla ruota fortunata, tipo al casinò, dove puoi vincere ad esempio un'auto che si aggiorna ogni settimana, oppure soldi, punti esperienza o vestiti o sconti, e insieme a questa spin gratis ti danno anche mille dollari del gioco, ovviamente gratis (...) ti danno 1000 dollari al giorno e puoi giocare appunto a slot machine, a tutti i giochi d'azzardo, c'è un casinò intero: ci sono le slot machine, c'è il blackjack, c'è il poker, ci sono le scommesse sui cavalli e così via. (FG2, m, III)

Mattia: Vorrei ricordarvi solo GTA, è un po' l'emblema dell'azzardo, anche lì non li spendi i soldi veri ma...

Nicola: Sì, infatti, io ho giocato solo la storia, poi non so se nell'online devi spendere soldi veri per...

Mattia: Beh, ti dico solo che l'ultimo periodo hanno implementato questa funzione che è il casinò appunto, ci puoi fare le scommesse davvero, però non con i soldi, al videogioco.

Lucio: I soldi al videogioco si possono ottenere comprandoli.

Nicola: Sì però che ragionamento, non voglio offendere nessuno però che ragionamento strano è?! Compro soldi del gioco per scommettere nel gioco con i soldi finti per guadagnare soldi nel gioco?!

Mattia: Se sei malato, se sei malato tra virgolette, se sei preso tanto, hai solo quello in testa non esiste nient'altro, fai questo ed altro a mio parere.

(FG3, m, I-IV)

Int: Francesco, a cosa ti riferivi quando hai detto "giochi che promuovono il gioco d'azzardo"?

Francesco: prima parlavo tipo di Kruner.io e quello effettivamente è un po' torbido su quell'aspetto, perché c'è una componente di gioco d'azzardo. Il fatto è che difficilmente adesso si parla di questo, mentre i miei genitori non si aspetterebbero mai io vada a una slot machine a spendere i miei soldi così, magari non hanno idea che io o un mio coetaneo possa spendere tutti i suoi risparmi girando una ruota virtuale sul videogioco, perché sono più celati, più sconosciuti e quindi gli sviluppatori se ne approfittano. (FG5, m, II)

⁴ Nel gergo dei gamer con il termine spin si intende un giro, una giocata.

Tiziana: con Minecraft non penso sia un gioco d'azzardo, mentre con GTA penso abbia delle caratteristiche che possano portare al gioco d'azzardo, anche perché questo gioco c'è proprio possibilità di andare a giocare con le slot machine, ma anche andare nei club, cioè ci sono varie possibilità, quindi rientra di più nel gioco d'azzardo.

Box 3 – Caratteristiche che assimilano i videogiochi al gioco d'azzardo

- Necessità di spendere denaro (Microtransazioni)
- Prevalere dell'alea sulla bravura (Loot box)
- Giochi identici a quelli a cui si può giocare anche d'azzardo (Social casinò)
- Capacità di indurre dipendenza

3.5 ESPERIENZE E RAPPRESENTAZIONI RELATIVE AL GIOCO D'AZZARDO

Le esperienze dei partecipanti legate al gioco d'azzardo vero e proprio - cioè, secondo quella che è la definizione ufficiale, che prevedono una posta in denaro - sono molto limitate. La stragrande maggioranza degli intervistati ha dichiarato di non avere mai giocato d'azzardo e di non provare interesse per questa forma di intrattenimento, o di volersene tenere a distanza per paura di sviluppare una dipendenza, che è riconosciuta dai più quale caratteristica principale dei giochi d'azzardo.

Matteo: Giochi d'azzardo no, non mi interessa, non mi sono mai interessato. (FG1, m, I)

Diego: lo non ho mai giocato d'azzardo, uno perchè non mi interessano, mi piacciono di più i giochi che gioco io, e poi l'altra cosa è che non vorrei neanche sapere come funzionano, non vorrei mai provarci perché ho un po' di paura che poi magari mi crea davvero dipendenza. (FG2, m, III)

L'unica eccezione è rappresentata dai Gratta e Vinci. È significativo che il protagonista di questa esperienza sia stato coinvolto dalla nonna, in età infantile, e che sia riluttante a considerarlo azzardo vero e proprio, se paragonato al gioco online.

Manuel: Va beh, di videogiochi no mai, magari è capitato una volta con mia nonna, prende un Gratta e Vinci e mi dice vai grattalo tu e lo gratto io, ma non nei videogiochi (...) no, ma è una cosa... come si può dire: mia nonna va al bar ne compra uno e mi dice grattalo tu. Cioè, no, lo avrò fatto due volte toh, così, quando ero più piccolo ma ovviamente non online. (FG 1, m, I)

È emersa anche qualche esperienza di gioco con posta in denaro, informale, in famiglia o con gli amici, dunque non considerata dal ragazzo che l'ha riferita come vero e proprio gioco d'azzardo.

Luca: Magari anche in famiglia quando si fa la partita di carte, scommettiamo chi vince ma non è che sia gioco d'azzardo o altro, giusto per svagarsi, poi certo c'è chi va nei casinò e gioca seriamente - lì però comunque secondo me, io non ho mai...

Iacopo: Niente che vada al di là di giocare con la famiglia, non so a poker, senza neanche i soldi (...) nulla che vada al di là del giocare a poker o con i miei amici, magari con i miei amici tra tutti mettiamo, non so, 5 euro? Però poi in realtà poi quello che vinci è minimo, ma niente di che, ok, quindi direi no [non ho esperienza d'azzardo]. (FG1, m, I)

Simona: Tipo magari ai giochi di squadra, che ci sono due squadre una contro l'altra e ci sono quelle volte in cui proprio si scommette su chi vince e su chi no. È proprio per dare un po' di gusto a questo fatto del chi vince e chi no che mettiamo il denaro dentro, ma non era chissà che comunque (...) a volte era soltanto andare a prendere qualcosa agli altri o qualcosa del genere. (FG4, f, I)

Qualcuno tra i partecipanti annovera invece come esperienza personale di gioco d'azzardo i giochi proposti negli spazi all'interno dei videogiochi dedicati ai giochi tipici dei casinò virtuali con l'unica differenza che le vincite sono nella valuta virtuale utilizzata nel videogioco. Le ragioni di questa categorizzazione, nella prospettiva degli intervistati, sono quelle approfondite nel paragrafo precedente. Anna sottolinea inoltre come la valuta guadagnata attraverso questo meccanismo abbia in certi giochi un equivalente in denaro reale.

Anna: Non so se si può considerare un gioco d'azzardo, ma in pratica era una specie di sito dove dovevi giocare a dei videogiochi che ti proponeva il sito, e ti regalavano alla fine questi Robux⁵ che venivano utilizzati come valuta per un altro gioco. Per avere questi Robux però l'unico modo oltre a questo sarebbe quello di comprarli con dei soldi veri. Quindi diciamo che io avendo accumulato circa 1300, forse anche di più in tanti altri account, comunque penso più di 3000, una vincita di 21 euro paragonandoli. Soltanto giocando a dei giochi online. (FG4, f, I)

Fabrizio invece è incerto se collocare il poker online (sperimentato evidentemente in un social casinò), tra i giochi d'azzardo. L'incertezza è legata al fatto che non si vincano soldi reali, ma anche al fatto che lo ritiene un gioco di abilità, in cui la competenza prevale sulla fortuna.

Int: Tu Fabrizio hai giocato ai giochi d'azzardo?

Fabrizio: Ammetto che il poker mi piace, però cioè...

Int: Giochi online a poker?

Fabrizio: Sì

Int: E giochi a soldi?

Fabrizio: Mah, quelli del gioco non soldi veri, però sì, io, ora come ora non ci ho mai provato, però poi i soldi veri un minorenne potrebbe tranquillamente da qualche parte trovare un modo... (...) Ma il poker non è un gioco d'azzardo, è un gioco d'abilità. Certe vincite non sono d'azzardo perché tu vinci la somma, ma non sai cosa ricevi, il poker se sai giocare bene o male puoi tirare avanti. (FG2, m, III)

⁵ Il gioco a cui Anna fa riferimento è Roblox, la cui valuta virtuale è in Robux.

Box 4 – Esperienze con l'azzardo

Esperienze NON considerate d'azzardo	Esperienze considerate d'azzardo
<ul style="list-style-type: none"> ○ Gratta e Vinci ○ Poker con amici/famiglia con posta bassa 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Casinò virtuali ○ Poker online

3.6 CONSAPEVOLEZZA DEI RISCHI

Nel corso dei focus group, i partecipanti hanno citato molto spesso i rischi legati ai videogiochi, mostrando un elevato grado di consapevolezza. Posti di fronte alla domanda specifica se siano più pericolosi i videogiochi o i giochi considerati ufficialmente d'azzardo, la prima reazione è stata quasi sempre quella di indicare come più pericoloso l'azzardo. Le argomentazioni a sostegno di questa opinione ruotano intorno a un maggiore di rischio di perdita di denaro e di sviluppare una dipendenza.

Int: Secondo voi, tra i videogiochi e i giochi d'azzardo, quali sono più pericolosi?

Luca: Azzardo, secondo me

Matteo: Azzardo, sicuro

Elia: Sì, azzardo

Luca: Se non si maneggia con cura... però comunque già di suo è comunque una cosa secondo me è pericolosa anche per i maggiorenni, se ci son persone che vanno nei casinò e si rovinano e non sono neanche lucidi, però...

Matteo: oltre al fatto che sui videogiochi normali non perdi nulla di concreto, sui giochi d'azzardo lì rischi di perderti anche enormi quantità di denaro, ma anche solo una piccola somma, fa comunque differenza hai comunque perso dei soldi (FG1, m, I-II)

Martino: Molto di più [l'azzardo] secondo me perché, è la cosa di [cui abbiamo parlato] prima, del pay to win, ma amplificata a livelli enormi, perché è basato completamente su quello e non c'è un'altra cosa di fianco all'esperienza del videogioco, è incentrato solo su quello. (...)

Valerio: Anche secondo me i giochi d'azzardo sono molto più potenti e intensivi, dal punto di vista anche della dipendenza, rispetto ai videogiochi sono molto più dannosi sia dal punto di vista economico che psicologico. (FG5, m, I)

Tuttavia, anche in questo caso, la riflessione e il confronto hanno portato i partecipanti ad approfondire l'argomento e a rivedere e in parte modificare le proprie opinioni di partenza, in particolare per quanto riguarda i meccanismi psicologici potenzialmente *addictive* che attentano la salute mentale del giocatore, inducendolo a perdere il controllo sul gioco. È significativo come alcuni partecipanti facciano riferimento, con parole proprie, al meccanismo di *reward* (ricompensa) attivato a livello neurobiologico dal piacere della vincita. Coerentemente con quanto esposto precedentemente, le meccaniche di gioco più frequentemente citate sono quelle delle *loot box*, ma anche le *spin* offerte nei social casinò.

Michele: Sicuramente i giochi in cui non devi spendere tanto sono molto meglio del gioco d'azzardo a mani basse, però un gioco che ha il meccanismo delle loot box e tu

ci cadi dentro, alla fine non ha molta differenza, sono sullo stesso piano, a quel punto il gioco d'azzardo e videogiochi, però non bisogna generalizzare pensando che tutti i videogiochi abbiano questi meccanismi. (FG3, m, IV)

Anna: Le slot machine sono abbastanza pericolose, perché comunque paragonandole anche ai videogiochi a cui gioco e ho giocato in passato - posso veramente paragonarli, perché tu per vincere qualcosa devi ottenere una certa combinazione, e poi più o meno lo stesso con i videogiochi: per cui per me sono molto molto pericolosi, e causano una certa dipendenza; per esperienza quando ho giocato a Coin Master mi ricordo che ogni volta che trovavo le spin in più io correvo a fare le sfide, sembrava una dipendenza, io son mi sono riuscita a staccare però era quasi una dipendenza. (...)

Mara: lo penso che invece tutti siano pericolosi uguali se ovviamente una persona non riesce più a distaccarsene, e perché comunque spendi sempre soldi, dove più o dove meno, ma è sempre una dipendenza.

(FG4, f, I)

Nicola: Però comunque [i videogiochi] creano dipendenza, perché comunque anche se perdi hai quella cosa in testa che dici - cioè una persona media, normale, vuole, non dico il potere, però vuole sentirsi forte, per... come dire, per stare bene con se stesso, dice "Wow, ho vinto che bello", cioè, è bello sentirsi così, quindi crea dipendenza

Cesare: Ma poi il piacere proprio...

(FG3, m, I-IV)

Int: Secondo voi, sono più pericolosi i videogiochi o i giochi d'azzardo? Questi che ho citato che prevedono una vincita in denaro.

Gioele: Secondo me i giochi d'azzardo.

Tiziana: Secondo me entrambi, ma in modalità diversa. Il gioco d'azzardo va a colpire la sfera economica, cioè più giochi e più ti infervorisci e più ci sono problemi. Mentre per quanto riguarda i videogiochi vanno a colpire tutta una parte secondo me mentale.

(FG6, misto, I-II)

L'opinione che anche i videogiochi siano in grado di indurre dipendenza non è solo teorica ma basata sull'esperienza. Diversi partecipanti infatti hanno condiviso **esperienze personali** o di amici, nelle quali vengono sottolineati aspetti chiave quali la perdita della dimensione del tempo e la compulsione a continuare anche oltre un limite passato il quale il giocare non dà più piacere e provoca effetti negativi, quali confusione e insonnia. Entrambi questi elementi ricorrono anche nelle esperienze dei giocatori d'azzardo (Rolando et al. 2019). Un partecipante ha raccontato di avere sviluppato una vera e propria dipendenza da videogiochi, che ha superato grazie a un percorso di terapia psicologica.

Valerio: Attaccarsi troppo a un videogioco è stata una cosa che ho fatto tanto tempo, che poi sono riuscito a risolvere andando in terapia, nel senso che ho dovuto smettere di giocare tanto perché mi causava problemi sia nello studio, che magari eccetera..., sia che non mi sentivo bene, non me ne rendevo conto. Però adesso sto decisamente meglio di quando ci giocavo tante ore al giorno. (...) Più che altro che non ti rendi conto di come passa il tempo, la concezione del tempo fondamentalmente la perdi quando hai una dipendenza, non ti rendi conto magari che ti annoi ma continui a gio-

care, continua a giocare ore, ore e ore senza renderti conto del tempo che sta passando o del tempo che tu stai sprecando e alla fine ti annoi, dopo un po'. Non ha senso. (FG5, m, I)

Anna: Assolutamente sì [i videogiochi inducono dipendenza], conosco una ragazza che ha avuto proprio un caso di dipendenza diagnosticato da Fortnite e se provavi a staccarla dal telefono stava male, vomitava, le veniva la febbre e le veniva una crisi isterica. (FG4, f, I)

Tiziana: Parlando anche in modo personale, mi è successo con Minecraft. Non il fatto che io spendessi, anche se lo posso fare, però il fatto che proprio per costruire qualcosa ti prendi e ci passi proprio tante tante ore. Infatti mi ricordo che un giorno ho passato proprio tutto il giorno a giocare e giocare in questa maniera sia proprio devastante, se si gioca così tutti tutti i giorni. (FG6, f, II)

Arianna: Io qualche volta ad esempio gioco a The Sims e gioco anche tanto tempo, ci passo magari più di un'ora e mezza o soltanto due ore, e quando poi chiudo e smetto di giocare mi sento come strana, perché dopo aver passato così tanto tempo davanti a uno schermo mi crea un attimo magari di confusione. Soprattutto una volta mi ricordo che non avevo passato molte ore, ma avevo spento il computer, mi sentivo che volevo giocare il gioco ma si era fatto tardi. E mi veniva l'impulso di continuare anche se la mia mente diceva di no. (FG6, f, I)

C'è una diffusa consapevolezza che l'effetto assuefacente dei videogiochi è voluto, in quanto le **meccaniche di gioco** sono progettate apposta per agganciare i giocatori e fare in modo che continuino a giocare il più a lungo possibile, per rispondere agli interessi economici delle imprese produttrici. Le considerazioni degli intervistati sono in linea con quanto affermato dalle evidenze scientifiche relative al gioco d'azzardo, che mostrano come i giochi siano progettati sulla base di una accurata conoscenza dei meccanismi psichici al fine di provocare un condizionamento (Schüll, 2012).

Dario: Più o meno [la differenza tra azzardo i videogiochi è la dipendenza], perché secondo me i videogiochi sono tutti, tutti i videogiochi puntano a crearti dipendenza, perché tutti i videogiochi puntano a far rimanere il giocatore a giocare il loro gioco. (FG1, m, I)

Fabrizio: Vedo gente che pure durante le video lezioni, durante un qualunque momento che hanno passato il tempo lì, no ma il problema di dipendenza secondo me è un problema molto maggiore di quello delle chest box o delle loot box, secondo il problema della dipendenza è il primo che creano i videogiochi perché cioè le case produttrici provano in tutti i modi a mettere la dipendenza all'interno del giocatore, a metterlo in dei contesti insieme ad altri giocatori simili e a farli spendere soldi perché questo dà vantaggio alla casa produttrice. (...) è proprio la casa produttrice che prova a farti venire questa dipendenza dal videogioco con giochi infiniti, con giochi che ti fanno uscire di testa e quindi ti fanno ancora giocare di più proprio per provarti a migliorare, proprio per uscire magari un livello, provare a superare cose così (FG2, m, III)

Francesco: Mi è venuta in mente una cosa; prima ho detto che secondo me non esiste una tipologia di gioco in cui tutti giocano che ne risentono in maniera negativa. Adesso

stavo pensando al fenomeno World of Warcraft, in cui non ho partecipato perché ero piccolo e forse nemmeno esisteva. So che in questo gioco i giovani dell'epoca, della mia età 15, 16 anni, hanno giocato molto e per molti anni e per molti anni chiudendosi e quindi non è diciamo frutto del caso però qualcosa dietro c'è. Studi per aumentare la soddisfazione del giocatore ci sono, questo lo so e non ci avevo pensato prima, quindi la pericolosità del gioco dipende anche da quello, da un aspetto psicologico, da meccanismi che drogano forse il cervello. Facendo rilasciare dopamina da quello che so, è così. (...) Il problema sono i giochi che creano molta più dipendenza rispetto ad altri, che esistono (...) hanno dei meccanismi che comunque nel cervello umano creano dei collegamenti che danno assuefazione e piacere nel continuare a giocare. (FG5, m, II)

La **perdita di controllo** non riguarda solo il tempo trascorso a giocare, ma è riferita anche alla difficoltà di gestire emozioni quali rabbia e frustrazione di fronte alla perdita. In tutti i gruppi sono emersi racconti, riferiti a loro stessi o a conoscenti, che illustrano come "uscire di testa" o "sclerare" fino ad arrivare a "spaccare tutto", cioè gli strumenti di gioco, sia un'esperienza frequente tra i giocatori di videogiochi. Il rischio è associato soprattutto ai giochi multiplayer, perché, come dice Adriano, perdere di fronte ad altri mette in discussione la propria reputazione.

Adriano: Perdere mentre stai giocando da solo è un conto, ti arrabbi, ma magari perdere mentre sei anche davanti delle persone, magari perdere in modo umiliante diciamo, che ti carica abbastanza di rabbia... E ho notato 'sta cosa, io sono uno che sclera, ve lo dico, io sclero, nel cassetto io ho due joystick, non sfasciati, però non funzionano più perché ho fatto i salti da una parte all'altra della stanza (...) dal 2016 da quando ho la playstation ne ho cambiati tre o 4 di Joystick ma veramente non è conveniente proprio per niente, ci vorrebbe un Joystick a 20 euro l'uno. (FG2, m, III)

Nel terzo focus group il confronto tra i partecipanti ha fatto emergere le differenti reazioni alla perdita in base al carattere e alla personalità. Se per qualcuno il disagio causato dalla situazione di gioco non si sfoga in una rabbia distruttiva che si rivolge all'esterno, in altri si traduce in un ripiego, una **chiusura** in se stessi, che viene associata a sentimenti di autosvalutazione. Entrambi questi effetti indesiderati dei videogiochi sono inquadrati come problemi di salute mentale, che snaturano il senso stesso del gioco come divertimento.

Nicola: lo ho provato proprio perdita di salute mentale in tutti i giochi anche in Minecraft perché se muoio e perdo a 27.000 km da casa, se ho 27mila diamanti appresso un po' mi dà fastidio, il rischio più grande sono le mie mani, la mia tastiera e il mio monitor. Tipo l'altra sera stavo giocando, tipo ho detto che gioco per divertirmi, però se ne perdo 10 di fila inizia un po' a darmi fastidio e avevo il monitor, la mia mano... e addio monitor.

I: Quindi rischio di farti male per la rabbia?

Nicola: No, non il rischio di farmi male per la rabbia, proprio il rischio di salute mentale perché alla fine è un oggetto, gli oggetti si ricomprano, che per me gli oggetti hanno poco valore, sì, ok sono i soldi dei miei genitori che ci rimettono loro, ma se l'avessi fatto io con i miei soldi se avessi dovuto mettere io i miei soldi non mi avrebbe dato fastidio, ma infine è la salute mentale che a lungo andare ti deteriora

Mattia: lo come Nicola, solo che io non, essendo un ragazzo calmo, non sfogo in questi modi: io se inizio a perdere tanto il mio umore cambia, io divento l'uomo più taciturno al mondo, mi chiudo in me stesso e me ne vado, spengo la tv, non parlo a nessuno sto

in stanza a guardare il soffitto e penso: ma chi me lo ha fatto fare? Cioè, è una perdita di tempo, perché ognuno pensa di continuare a giocare per vedere: ce la posso fare, posso migliorare, posso vincere, ce la posso fare; dopo tante volte se non ce la fai ti cade l'autostima, ti cade il tuo mondo, mondo tra virgolette, tutte le aspettative che avevi, tutta l'autostima che avevi nel gioco, in quel momento in quella giornata crolla ed è meglio non giocare più, perché non ci stai più con la testa tra virgolette, non sei più concentrato e basta.

(FG3, m, I-IV)

In tutti i focus group si è parlato delle reazioni di rabbia dei gamer come di un fenomeno noto e diffuso. Secondo alcuni questo tipo di comportamento è in una certa misura di moda, in quanto ispirato anche da gamer molto popolari che lo mostrano in streaming su piattaforme come Youtube o Twitch, esplicitamente dedicata ai gamer, aumentando così la loro popolarità e anche i loro introiti legati al numero di visualizzazioni.

Valerio: Massimo ha detto una cosa molto giusta perché ormai tutte le persone che sono in dipendenza dei videogiochi ormai hanno un atteggiamento aggressivo. Ed è vero che se perdono spaccano tutto quello che hanno davanti, ed è molto comune adesso, e si vede farlo dappertutto. Quindi per loro, la loro fissazione è quando ti fissi con un gioco, un qualsiasi gioco, hai solo l'interesse di vincere e se perdi, cioè, spacchi tutto.

(FG5, m, I)

Fabrizio: no, ma prende tutte le personalità: io ci ho giocato con degli amici tranquillissimi, nella vita reale se li vedi sono persone tranquillissime poi appena giocano a un videogioco muoiono male, sclerano malissimo, perdono totalmente il senno iniziano a rompere tutto quello che hanno vicino, ma questa è anche influenzato dal fatto che ci sono degli streamer che fanno così, secondo me anche. Tu vedi tantissimi streamer, mi è capitato di vedere Ninja che una volta infatti ha fatto per dissociarsi da tutto quello che hanno fatto - sclera malissimo durante le stream, rompe tutto quello che aveva vicino - e ha cambiato nome e ha smesso perché si è reso conto che era un comportamento sbagliato. Però ci sono persone, streamer, che lo fanno tranquillamente senza nessun limite delle piattaforme sulle quali streammano, quindi Twitch, Youtube, cose così, perché non mettono un limite e quindi fanno anche tantissime views grazie a quello. Cioè a me è capitato di vedere, cioè è bello vedere Struder che sclera malissimo e spacca tutto, quello è il ragionamento che molti ragazzi fanno. (...) e lì è esagerato cioè lì è fatto apposta per fare visualizzazioni, per farsi prendere dalla fama. (FG2, m, III)

Un altro argomento emerso in più di un focus group a sostegno dell'opinione che i videogiochi possano essere altrettanto pericolosi del gioco d'azzardo se non di più è quello dell'**accessibilità**. Dimostrando un notevole spirito critico alcuni partecipanti hanno infatti sottolineato come, a fronte del fatto che vi siano meccaniche sovrapponibili tra le due forme di gioco, i videogiochi siano accessibili anche ai minori e ci sia sul loro potenziale di indurre dipendenza molta meno informazione e consapevolezza. Ed è proprio in relazione al loro target di elezione, che i videogiochi possono finire per essere più pericolosi.

Int: Cosa è più pericoloso secondo voi, i videogiochi o il gioco d'azzardo?

Michele: Da quanto vedo i videogiochi

Int: Perché dici i videogiochi?

Michele: Perché i videogiochi sono una forma di divertimento immediata molto facile, non c'è nessun... non hai qualche risentimento morale, nel gioco d'azzardo puoi avere qualche risentimento, ma un videogioco sembra più innocente, così sembra che non faccia niente, però c'è gente che ci passa decine di ore sopra

Nicola: lo dico che è la stessa cosa

Cesare: Anche per me è la stessa cosa perché sei consapevole del videogioco, cioè se, come dice Michele, tu comunque pensi che sia comunque una cosa piacevole, innocua, non te ne rendi conto e allora cadi, cadi proprio in basso però, se non te ne rendi conto, allora diventa uguale alle slot machine, al gioco d'azzardo, che non riesci a smettere, proprio in quel senso.

Nicola: Perché è come su Clash Royale, ogni partita che iniziavi era una scommessa, vinco o non vinco? Perché lì su Clash Royale lo sappiamo tutti, ci abbiamo giocato tutti al matchmaking: è la stessa cosa.

(FG3, m, I-IV)

Francesco: Secondo me, noi teniamo a vedere il gioco d'azzardo fisico, non dei videogiochi, come peggiore, però dobbiamo anche tenere conto che il pubblico dei videogiochi è decisamente più giovane delle slot machine, poker e casinò, e forse quell'aspetto lì mi preoccupa di più. (FG5, m, II)

I partecipanti fanno spesso riferimento ai rischi che correrebbero bambini e pre-adolescenti in particolare. Tra questi non c'è solo quello di venire **precocemente socializzati all'azzardo**, attraverso i social casinò in cui è possibile giocare a slot e altri giochi con valute virtuali, ma anche quello di venire facilmente fidelizzati a ai videogiochi senza avere ancora una piena consapevolezza dei pericoli connessi. Tra questi il più citato è quello di arrivare a spendere anche ingenti somme di denaro senza rendersene conto, specialmente se si gioca con un telefono cellulare collegato a una carta di credito. I meccanismi di protezione di accesso ai minori presenti sulle piattaforme di gioco online vengono considerati facilmente aggirabili, così come, sempre secondo i partecipanti, non vi è alcun limite al fatto che, un minore che gioca su piattaforma, possa comprare quante "ricariche" vuole nelle tabaccherie.

Fabrizio: Volevo dire che a livello di giochi d'azzardo tu puoi giocare anche a cinque-sei anni, basta che c'hai un telefono, puoi giocare a tutto quello che vuoi anche senza spenderci soldi veri, basta che, ora come ora, vai a prendere Google Play cerchi un gioco d'azzardo, lo installi, scrivi che hai 18 anni sei a posto. Cioè, basta che tu scrivi che hai 18 anni e puoi giocare a qualunque cosa che vuoi, cioè quindi è solo accessibile a un bambino di 6 anni, tranquillamente, basta che abbia a disposizione un telefono e lui può giocare al blackjack, al poker, a qualunque cosa, pur non investendoci soldi veri.(...) Poi basta che io vado al primo tabaccaio prendo una ricarica da 10 euro della Play Station 4 sono a posto. Posso spendere quanto voglio; c'è, in tal caso io tipo ho 50 euro nel mio salvadanaio, li prendo vado dal tabaccaio, ricarica da 50 euro: nessuno mi dice nulla, e come lo posso fare io che ho 16 anni lo può fare un bambino di 10, 11 anni, quindi il problema secondo me è la facilità con la quale si può spendere all'interno dei videogiochi (...). È semplicissimo da accedere, con una semplicità così da far paura perché ho già visto dei ragazzini che si vanno a comprare... c'era uno che si è messo ad andare di corsa al tabaccaio appena ha visto che era uscita la sua skin preferita, gli ha dato il codice ad un altro suo amico per fargliela comprare e tutto questo per non

avere alcun vantaggio nel gioco e comunque lui continuava a spenderci dei soldi. (FG2, m, III)

Anna: Io personalmente credo che in generale facciano più male, perché i videogiochi sono accessibile a più persone, mentre i giochi d'azzardo sono gli adulti o delle persone che hanno la responsabilità e sono abbastanza maturi da capire il giusto e lo sbagliato, le conseguenze delle proprie azioni. Mentre nei videogiochi anche dei bambini molto piccoli, ad esempio, parlo di me personalmente: non sapevo che ci fosse la carta di credito collegata al telefono di mia madre e ho comprato moltissima roba di un videogioco e quindi è molto pericoloso, soprattutto se tieni collegato al telefono una carta di credito.

Mara: Io son d'accordo con Anna perché appunto la differenza tra il gioco d'azzardo e invece i giochi è che appunto nei giochi ci sono i bambini che possono accedervi, mentre nel gioco d'azzardo già devi avere dei soldi dietro, andare al negozio ad esempio. Invece nel (video)gioco ti trovi davanti a uno schermo e fai quello che vedi, e se non ci sono i genitori magari che ti controllano per un bambino anche piccolo può davvero spendere dei soldi e continuare a farlo senza accorgersi di quello che sta facendo. (FG4, f, I)

Secondo alcuni partecipanti i giovanissimi sarebbero più a rischio non solo di dipendenza, ma anche rispetto ai contenuti veicolati da alcuni videogiochi, segnatamente quelli, come i cosiddetti "sparatutto", che rischiano di "normalizzare" l'aggressività e la violenza.

Massimo: Tra i giochi citati, Dead by Daylight, diciamo che per le persone diciamo sensibili non lo consiglierei, perché fa vedere scena di violenza, impiccare i survivor, avere la tensione sempre di essere uccisi. Quindi secondo me prima di giocare a questo gioco che costa 20 euro bisognerebbe un attimo capire bene le dinamiche perché insomma, non vedo bene che un bambino possa giocare a questo gioco. (FG5, m, I)

Tiziana: Penso che il messaggio che mandano questi giochi sia sbagliato ed è ancora più sbagliato che i bambini piccoli soprattutto: io quando avevo 8 anni e vedevo i miei cugini più grandi giocare a giochi di guerra pensavo che fosse normale e invece non lo dovrebbe essere. E quindi mi rendo conto soprattutto adesso che questi giochi non dovrebbero neanche essere venduti negli stessi negozi in cui i bambini possono andare. (FG6, f, I)

Mara. Anche se assolutamente possono creare dipendenza soprattutto nei piccoli che essendo bambini pensano sia un gioco, poi in realtà iniziano a starci proprio tanto, troppo, e poi iniziano ad avere anche problemi, magari anche con il relazionarsi con le persone. (FG4, f, I)

D'altra parte i giochi di ruolo possono favorire il **ripiegamento nel mondo virtuale, il ritiro sociale e i disturbi antisociali**, soprattutto in quei soggetti che incontrano difficoltà nel relazionarsi con gli altri nel mondo reale. Anche questo rischio, secondo i partecipanti, non è solo legato alle caratteristiche personali, ma è anche l'esito del funzionamento di specifiche meccaniche di gioco.

Gioele: con i videogiochi puoi arrivare a un punto e magari in cui avrai dei disturbi, magari non vuoi stare con gli altri, disturbi antisociali, vuoi stare isolato dagli altri e magari

potrai avere anche dei tic motori o magari avere la fuoriuscita involontaria sonora di versi o parole dette a caso, così. Da una parte vivi in disgrazia e dall'altra puoi avere problemi mentali come questi che ho appena accennato. (FG6, m, I)

Francesco: Sicuramente qualsiasi videogioco può offrire a qualcuno che si vuole estraniare dal mondo esterno, che si vuole chiudere in se stesso, offre la possibilità di farlo e però è vero che, dati alla mano, ci sono dei videogiochi su cui più persone si chiudono. Però, secondo me, non è dato soltanto dalle meccaniche di gioco, ma dal fatto che alle persone tendenzialmente, non a tutti, piace stare dove ci sono più persone e sentirsi parte di un gruppo. Magari soprattutto a chi fa difficoltà nel mondo reale.

Martino: Sì a relazionarsi, magari.

Francesco: Sì sono dei mondi virtuali quindi più che di pericolosità parlerei di potenziale di pericolosità. Pericolosità che forse è più attrazione nel chiudersi, però secondo me se una persona è più interessata a chiudersi o viceversa, o lo fa o non lo fa

Martino: Sì esatto. Poi dipende anche dal tipo di gioco, perché se è un gioco in cui bisogna immedesimarsi, magari un gioco roleplay o magari un gioco, cioè soprattutto nei giochi GBA (...) E quei giochi lì non hanno senso, perché sono fatti per quello, poi un conto è immergersi nel personaggio che si sta giocando, un conto è proprio chiudersi nel gioco e non rendersi conto del mondo esterno. (FG5, m, II)

Mattia: A mio parere un argomento che si potrà trattare in futuro è come influenzano i videogiochi o i giochi d'azzardo le persone nella vita esterna, che appunto è un argomento importante anche perché molti giovani si estraniavano dal contesto in cui si trovano per chiudersi, non so, nel cellulare come succede, e giocano ai videogiochi anche dal cellulare e perciò diciamo cioè, come si può definire, un estraneazione, un momento dove si staccano e non sono più partecipi della vita, per cui non sono loro che conducono, ma si lasciano trasportare da quello che succede e diciamo che questo influenza molto la loro mentalità, come si riferiscono agli altri, come parlano con gli altri, come ragionano. (FG3, m, III)

Tra i **rischi fisici** citati dai partecipanti ci sono anche quelli che riguardano la perdita dell'acutezza visiva, lo sviluppo di tic nervosi e fotosensibilità che può sfociare, in alcuni soggetti, anche in convulsioni di tipo epilettico. Rischio che, come sottolinea Valerio, viene dichiarato dalle stesse aziende produttrici di videogiochi.

Valerio: E se un gioco è pericoloso a parte per cui è pericoloso come ha detto Massimo come le luci sensibili, ad esempio Assassin's Creed c'è scritto negli avvisi, le questioni di sicurezza, consultare primo il medico, attacchi epilettici, e quindi sanno che ci sono persone così con la salute. (FG5, m, I)

Mara: Mio fratello che va alle elementari che gioca tanto ai videogiochi che è diventato fotosensibile e fa movimenti strani con gli occhi e anche io ci faccio attenzione perché fa anche un po' impressione. (FG4, f, I)

Vi sono infine secondo i partecipanti dei **rischi di tipo informatico**. Tra questi sono stati citati la violazione delle password e degli account, che potrebbe essere sfruttato dagli hacker a fini di estorsione di denaro. Questo rischio è però insito anche nelle dinamiche di gioco laddove è prevista la possibilità di autorizzare altri giocatori ad accedere al proprio lotto di gioco.

Luca: Mi è capitato di darlo [l'accesso al proprio lotto di gioco] (...) a un altro player; un suo amichetto mi ha un attimo distratto mi ha fatto vedere il suo lotto, sono arrivato nell'orto, ho visto che era sparito tutto, e allora gli ho detto: "Vieni un attimo su Team-speak", che è una chat vocale sul server, (...) questi sono i classici tipi, scusate il termine, sfigati, che non san cosa fare, bamboccioni davanti al pc 24 ore su 24, e mi ha chiesto: "Noi ti ripristiniamo la roba, basta che mi dai i soldi" io appena mi ha detto quello ho chiuso il programma e mi son detto pazienza, me lo faccio su un altro mondo, ma non vado a sborsare soldi per una cosa del genere. (FG1, m, I)

Box 5 – Rischi percepiti in relazione ai videogiochi e all'azzardo

- Perdita denaro = azzardo
- Sviluppare una dipendenza = azzardo
- Perdita del senso del tempo
- Emozioni negative: rabbia distruttiva vs riepiego su se stessi, chiusura
- Autosvalutazione
- Elevata accessibilità (soprattutto in rif. ai minori)
- Normalizzazione dell'aggressività e della violenza
- Ritiro sociale, disturbi antisociali
- Rischi fisici: perdita dell'acutezza visiva, fotosensibilità, tic nervosa
- Rischi informatici: violazione account, estorsioni di denaro

3.7 STRATEGIE DI AUTOREGOLAZIONE E RESISTENZA

In questo paragrafo vogliamo illustrare come i gamer non solo non sono utenti inconsapevoli, ma nemmeno proni e passivi al rischio, ma in grado di adottare delle strategie di autoregolazione volte a ridurre i rischi. In tutti i focus group, da un lato, sono emersi riferimenti alla necessità di "porsi dei limiti" e di "moderarsi": il fatto che i giochi siano fatti apposta per trattenere il giocatore più a lungo possibile non esclude, secondo i partecipanti, la possibilità di questo di autolimitarsi. Anche se questa possibilità è legata alle capacità individuali.

Martino: Dipende da persona a persona secondo me e due appunto non dipende dal gioco in sé, può essere qualunque gioco e dipende da persona e persona, se non ci si sa accorgere del tempo che basta, ma tutti i giochi sono fatti che ti trattengano molto a giocare o non avrebbe senso. Se io fossi un produttore di videogiochi non farei un gioco di cui le persone si stancherebbero presto ma un gioco a cui le persone vogliono giocare per tanto tempo, e quindi però se ci si sa regolare comunque indipendentemente dal gioco che si sta giocando, se ci si sa regolare, ci si sa regolare. (FG5, m, I)

Dall'altro lato sono emersi diversi esempi di **esperienze pratiche di autoregolazione**. Come nel caso di Cesare, che, quando sente di avere raggiunto un punto critico, si impone di spegnere

la consolle, o di Gioele, che, nel corso della sua esperienza con i videogiochi, si è imposto di dimezzare i propri tempi di gioco e di abbassare la luminosità dello schermo, e che, durante il periodo della didattica a distanza ha giocato di meno per evitare di passare troppo tempo al computer.

Cesare: Anche io come Mattia ma mi capita raramente e quando mi capita mi fermo un attimino prima quando sono un po' sul limite del burnout totale, però non mi capita proprio di chiudermi in me stesso, preferisco invece chiudere la televisione, chiudere il gioco e dedicarmi ad altro. (FG3, m, I)

Gioele: Io in questo momento ringrazio di avere ancora gli occhi per vedere i miei amici, i miei genitori, il mondo che mi circonda, perché comunque in qualche modo sono riuscito ad attenuare le ore di gioco quindi mezz'ora, 45 minuti, un'ora invece di un'ora e mezzo o due ore, perché due ore io lo considero proprio un tempo esagerato perché 120 minuti sulla play station, sul telefono, mi sembra molto esagerato. E comunque ringrazio che sul telefono in particolare ci sia la possibilità di abbassare la luminosità: diciamo, non è che faccia così bene agli occhi, ma tra la luminosità più alta e quelle più bassa gli occhi non si affaticano più di tanto quindi, diciamo, puoi "salvarli" in qualche modo (...) Anche per questo, (...) l'anno scorso e quest'anno abbiamo avuto a che fare con la didattica a distanza, e quindi io ho considerato che visto che gli occhi si affaticavano già abbastanza a stare 6 ore davanti a un PC, contiamo anche comunque 5 minuti di pausa tra una lezione e l'altra in cui potevano diciamo rifarsi un po', (...) visto che già con la DAD si affaticavano abbastanza non era il caso che si affaticassero a giocare con i videogiochi. (FG6, m, I)

La decisione di porsi dei limiti viene presa spesso dopo la comparsa di alcuni **segnali d'allarme**, come nel caso di Anna, che, accortasi che il meccanismo delle *spin* la spingeva a un uso compulsivo di un videogioco, ha deciso di disinstallarlo per trovarne altri che non avessero questa meccanica. Un altro esempio quello di Tiziana, che si è posta un freno dopo avere subito dei danni alla vista.

Anna: Per esperienza quando ho giocato a Coin Master mi ricordo che ogni volta che trovavo le spin in più io correvo a fare le sfide, sembrava una dipendenza, io son mi sono riuscita a staccare però era quasi una dipendenza (...) Ho deciso di disinstallare l'applicazione e provare a giocare a qualcos'altro, infatti è in quel periodo che ho scoperto Genshin Impact e non ci sono più ricascata.

Int: E quali sono stati i segnali che ti hanno fatto dire, tu hai detto che era quasi una dipendenza, cosa è stato per te il segnale che dovevi darti uno stop?

Anna: Beh più o meno tutte le mattine entravo nell'applicazione per cercare di trovare delle nuove cose, dei nuovi soldi per far aumentare di livello il mio villaggio, e da lì ho capito che dovevo smetterla.

(FG4, f, I)

Int: Quindi poi ti eri resa conto da sola che giocare troppo era nocivo e sei riuscita tu a darti dei limiti?

Tiziana: Fortunatamente sì, anche perché dopo questa cosa ho iniziato a portare gli occhiali perché passare 6-7 ore davanti a uno schermo mi ha portato proprio dei danni anche alla vista, non riuscivo più a dormire, facevo proprio fatica a fare tutto il resto, e

quindi fortunatamente con questi campanelli di allarme sono riuscita a fermarmi e ridurre anche l'orario di gioco. (FG6, f, II)

Un altro segnale di allarme può essere un calo del **rendimento scolastico**. La conversazione seguente mette bene in evidenza come gli intervistati rivendichino la propria capacità di auto-regolarsi e come il fatto di auto-imporsi dei limiti, piuttosto che subire quelli imposti dai genitori, sia collegato a un aumentato senso di autoefficacia e quindi autostima, che agisce come rinforzo positivo nella decisione di limitare il tempo di gioco.

Gioele: Mi sono reso conto più che altro per quanto riguarda lo studio, perché ho visto che quando avevo una verifica dicevo "Ah sì le cose le so, non devo preoccuparmi" e quindi giocavo. E invece poi di quella verifica prendevo magari delle insufficienze o dei voti che erano tipo 6 che erano sul limite tra la sufficienza e l'insufficienza e quindi ho detto "così non va bene" e allora ho cominciato a giocare meno a questi videogiochi, e ho visto che i voti si sono rialzati subito, quindi viaggiavo più sul 7, quei voti lì - 7, 7 e mezzo e qualche 8 - ero molto fiero di me e anche mia mamma era fiera di me. Però più che altro sono contento che non è stata mia mamma a dirmi di smetterla di giocare ma sono stato io, quindi me stesso che mi sono dato un ordine che era quello di diminuire il tempo di gioco e di studiare un po' di più.

Int: Anche per Tiziana è stato così?

Tiziana: Esatto mi sono imposta questa cosa da sola, e penso di essere fiera di me stessa per questo. Anche perché mia mamma in realtà su queste cose è serena, però lei sa che ce la faccio probabilmente e quindi non si è neanche troppo preoccupata del giocare troppe ore perché sapeva che alla fine sarei riuscita a smettere.

Arianna: (...) anche io magari appunto alcune volte proprio quando gioco, non dico tantissimo, ma gioco, e mi si chiudono gli occhi, capisco da sola che devo smettere di giocare e anche in quel senso sono abbastanza autonoma e in grado di prendere delle decisioni che rispettano me stessa e la mia salute.

(FG6, misto, I-II)

In ultima istanza la capacità di autoregolazione coincide con la capacità di assolvere i propri impegni scolastici – in questo senso il passaggio alle scuole superiori per alcuni ha imposto un limite legato all'aumento del carico di studio - e di **mantenere interesse per altre attività**, in primis il piacere di frequentare gli amici anche nella dimensione reale.

Elia: Però poi ho smesso di giocare sia per la scuola, che iniziando il liceo diventava un po' più pesante e appunto perché non avevo tempo (...)

Luca: Avevamo magari compiti per la settimana dopo per cui ci siamo concessi questa lunga giocata però comunque dipende, se hai comunque delle cose da fare, che siano commissioni, compiti, scuola o altro, e comunque ti impegni, trovi un promemoria, qualcosa, in modo che capisci se hai passato abbastanza tempo, infatti io spesso faccio così. (...)

Int: Ok ma per te Matteo questa cosa di perdere un po' la nozione del tempo rappresenta un rischio o è trascurabile?

Matteo: (...) In realtà no, in questo momento non più, perché tanto ho iniziato a giocare solo più nel fine settimana.

(FG1, m, I-II)

Adriano: C'è un amico che per farlo uscire devi andare sotto casa, altrimenti se lo chiami e gli scrivi di uscire non esce, devi andare a prenderlo sotto casa se no altrimenti... sono fortunato che nel mio gruppo di amici a parte questo mio amico escono tutti, c'è per carità i pomeriggi e le serate insieme sulla play ce li facciamo, però quando si tratta di uscire, di farci il nostro giro così anzi preferiamo anche uscire perché alla fine sulla play ci siamo tutti, però in giro ci sono anche le nostre amiche, ci sono invece anche i nostri amici che ad esempio non giocano magari lavorano, magari non hanno la play, quindi se usciamo siamo tutti insieme, se giochiamo alla play magari ci divertiamo ma non siamo tutti. (FG2, m, III)

Alcune scelte sostenute dai partecipanti si configurano altresì come "**tattiche di resistenza**" (De Certeau (1984), ovvero come pratiche messe in atto creativamente dai consumatori che sovvertono la logica consumistica del mercato attraverso l'adozione di strategie di uso alternative. In altre parole i gamer, consapevoli dell'effetto manipolatorio di certe meccaniche di gioco spiegate nei paragrafi precedenti, oppongono resistenza adottando strategie di gioco atte ad aggirarle o scegliendo certi tipi di gioco piuttosto che altri. Questo tipo di reazione è emersa in modo particolare nei confronti della meccanica *pay to win* presente in molti giochi. Sono molti infatti i partecipanti che hanno dichiarato di non avere mai pagato – o di avere smesso di farlo - per ottenere vantaggi attraverso micro transazioni.

Cesare: C'è un gioco non mi ricordo mai come si chiamava, però era un pay to win, quindi devi pagare per vincere, avevo fatto una o due partite e mi ricordo che più giorni ci giocavi di seguito, man mano questa cassa giornaliera diventava più alta: quando ho visto questa roba ho detto no aspetta no grazie anche no. (FG3, m, I)

Int: Tu li hai fatti questi acquisti?

Gioele: No assolutamente, io ho semplicemente comprato con il denaro e le gemme che ottengo da sfide e bauli ottenuti dalle battaglie. (FG6, m, I)

Luca: Non ho mai speso soldi per appunto per prendere potenziamenti, valute nel gioco, mai però ad esempio per prendere un gioco per PC, magari sì confrontandomi con i miei genitori... però ad esempio Minecraft costa sui 20, 30 euro, io lì mi sono confrontato con loro e l'abbiamo preso - però potenziamenti, queste cose qui dentro al gioco, non mi hanno mai interessato, ho sempre cercato di fare le cose come mi venivano, infatti magari dopo tanti tentativi ci riuscivo. (FG1, m, I)

Lo stesso tipo di resistenza può essere riscontrata nei confronti dell'acquisto di oggetti estetici, come le *skin* dei personaggi. L'esperienza di Adriano evidenzia inoltre come la saggezza dei gamer più grandi può essere trasmessa a quelli giovani attraverso una forma spontanea di educazione tra pari.

Anna: Io sinceramente non mi interessa molto di comprare nuove skin, soprattutto perché parlando personalmente la mia skin preferita è una delle skin che ti danno all'inizio del gioco completando delle quest⁶. Però se si parliamo dell'altra skin, questo Tartaglia, io ce l'ho lì nel mio cantuccio. Non ho speso soldi per comprarlo, però diciamo che sono

⁶ Con questo termine si indica una ricerca, un compito, o una missione, che deve portare a termine un giocatore.

andata lì per molto tempo, ho continuato a giocare per molto tempo, fino a poterlo comprare. (FG4, f, I)

Adriano: Io preferisco spendere i miei 10 euro per comprarmi la pizza il venerdì sera con i miei amici che comprarmi una skin su Fortnite ovviamente. (...) Un mese fa c'era mio fratello che gli hanno fatto un regalo, praticamente gli han detto vai all'Euronics ti diamo questo budget per il regalo, prenditi il regalo che vuoi e mio fratello di fronte a un'immensità di videogiochi ad esempio, lui preferiva spendere il suo budget interamente in una ricarica per comprarsi oggetti in gioco quando in realtà poteva scegliere tra un gioco fatto bene o più giochi che stessero nel budget, e invece preferiva appunto spenderlo in ricariche e infatti ovviamente l'ho fatto ragionare. (FG2, m, III)

Qualcuno sostiene di avere trovato il modo di ottenere oggetti e skin senza pagare:

Manuel: Io ho trovato un meccanismo, che su alcuni giochi funziona per non spendere nulla e avere gli oggetti no? Però funziona soltanto appunto su alcuni giochi, per esempio io su Fortnite ho detto, a me piacciono le Skin? Però non ha senso prendersi una skin che alla fine è proprio una cosa estetica non è che ti dà vantaggi nel gioco, non ha senso spendere dei soldi per una skin. (FG 1, m, I)

e addirittura di essere in grado sfruttare le logiche di gioco a proprio vantaggio, vendendo ad altri giocatori la propria competenza per aiutarli a progredire nel gioco. Il riutilizzo del credito guadagnato in questo modo, appare giustificato agli occhi di Manuel, in quanto guadagnato attraverso il gioco stesso. D'altra parte uno studio americano (Brooks e Clark, 2019) suggerisce che vendere il contenuto delle *loot box* nei marketplace online può condurre facilmente al gioco d'azzardo, in quanto comporta uno spostamento dal giocare per ottenere oggetti virtuali a giocare per ottenere denaro. Il che fa riflettere su come anche le pratiche considerate sovversive nei confronti delle logiche di un mercato, possano andare a vantaggio di un altro mercato e a discapito del consumatore.

Manuel: Io su Fortnite magari ci spendo, che ne so, 20-30 euro alla settimana no? Però alla fine non sono di tasca mia, perchè ci sono persone che vengono da me - su una modalità di Fortnite a parte che si chiama "Salva il mondo" questa qui è a pagamento però alla fine è una modalità, è un gioco a parte, quindi ci sta spendere dei soldi per acquistarla - e c'ho delle persone che vengono da me che mi dicono: "Oh, io ti ho fatto la ricarica, ti mando i soldi, mi dai le cose". C'ho decine di persone che ogni settimana mi mandano 20, 30 anche 40 euro è capitato, per farsi dare una mano. Allora in quel caso, finché son soldi che mi danno per via di un gioco ci sta spenderli in un gioco: se io guadagno 20 euro da un gioco perché non dovrei rispenderceli sopra alla fine non ci perdo nulla, anzi, magari ce ne guadagno perché magari io una cosa la pago 20 perché sono io, ho le conoscenze, però quello lì che non conosce nessuno gliela posso dare a 30. (FG 1, m, I)

Box 6 – Strategie di autoregolazione e resistenza

Pratiche di autoregolazione	Fattori protettivi	Tattiche di resistenza
<ul style="list-style-type: none"> ○ Spegnerne la consolle prima di raggiungere un punto critico ○ Diminuire i tempi di gioco ○ Abbassare la luminosità dello schermo ○ Scegliere i giochi con meccaniche meno pericolose 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Impegnarsi a mantenere un buon rendimento scolastico ○ Conservare più interessi ○ Mantenere le frequentazioni reali 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Giocare senza fare microtransazioni ○ Trovare modi alternativi per recuperare oggetti virtuali o passare i livelli ○ Sfruttare le dinamiche di gioco a proprio vantaggio

3.8 SUGGERIMENTI PER GLI ADULTI

Sebbene non fosse oggetto specifico di indagine, durante i focus group sono spesso emersi riferimenti e opinioni in merito al rapporto tra giovani gamer e genitori sul tema dei videogiochi. Le considerazioni emerse forniscono spunti di riflessione utili al mondo adulto sul ruolo che ha e quello che potrebbe avere in termini di prevenzione e promozione della salute. Per introdurre questo discorso riportiamo di seguito quanto osservato da alcuni partecipanti al termine del focus group. Nonostante le difficoltà incontrate nel reclutamento, l'esperienza è risultata essere molto apprezzata, in primis perché ha rappresentato un'occasione per i giovani gamer di esprimere le proprie opinioni sui videogiochi ed essere ascoltati. Questo ha rappresentato per qualcuno un'eccezione, dal momento che in genere gli adulti si limitano a criticare i videogiochi e voler loro insegnare ai figli quali sono i rischi, i comportamenti corretti e quali no.

Tiziana: Volevo ringraziare comunque per questa possibilità, perché comunque non capita tutti i giorni di poter capire, poter parlare di queste cose, soprattutto con persone adulte, quindi grazie mille.

Arianna: Esatto, perché soprattutto oltre la possibilità c'è qualcuno che ha deciso di ascoltarci e non soltanto di insegnarci o comunque di farci da supervisori in qualche modo, passandoci il sapere!

(FG6, misto, I-II)

Anna: L'insegnante di informatica aveva cercato di promuoverlo [il focus group] ma quelli della mia classe non volevano partecipare perché giocano tutti a giochi che appunto nessuno conosce e quindi han detto "Vabbè non partecipiamo", io invece ero piuttosto interessata alla cosa, soprattutto per esprimere le mie opinioni, perché ovviamente io provo a parlare con i miei genitori o i miei amici dei videogiochi, ma non capiscono perché non ci giocano, quindi parlare con qualcuno dei videogiochi mi aiuta un po' a sfogarmi. (FG4, f, I)

Agli occhi dei partecipanti l'atteggiamento critico dei genitori verso i videogiochi è tanto più irritante in quanto li ritengono poco e male informati sul tema, cosa che rende il confronto con

loro difficile se non impossibile. Secondo i gamer sarebbe quindi importante che gli adulti e in particolare coloro che rivestono un ruolo educativo fossero maggiormente informati – ad esempio su quali videogiochi sono adatti o meno a una certa età, esattamente come per un libro o un film - e non si limitassero a ripetere quanto sentito in TV, fonte ritenuta poco attendibile sul tema, anche in virtù del potenziale conflitto di interesse. I genitori dovrebbero anche tenere conto del fatto che, al pari di altre attività ludiche, i videogiochi possono essere anche istruttivi e una forma di socializzazione (cfr. paragrafo 3.1), mentre al contrario, vietare a un figlio di usarli può “inibire il rapporto con i suoi compagni”.

Francesco: Ho provato a spiegare ai miei genitori più di una volta qualcosa sui videogiochi e hanno avuto diverse difficoltà. Si sa poco, e in alcuni casi quello che fanno, lo fanno dalla TV, che diciamo che è un mezzo che ha risentito, perché sono pubblico tolto dai cartoni, dalle serie che danno e quindi non così affidabili (...). Ecco, quando avevo 10 anni forse non mi avrebbero mai fatto vedere Nymphomaniac, ad esempio, perché sapevano cosa fosse e l'avevano visto e forse no. Soltanto che anche per i libri, “mah questo libro non è adatto magari per un ragazzino no perché lo potrebbe traumatizzare o magari semplicemente non lo capirebbe”. Servirebbe più informazione. (...)

Martino: Molte volte si guarda solo dall'esterno senza veramente conoscere. Chi per esempio - mi vengono in mente i giochi dei Pokemon, molte volte vengono detti come se fossero giochi per bambini - però effettivamente un bambino molte dinamiche non le capirebbe. Cioè io che ci gioco, sono abbastanza fan, alcune meccaniche le capisco a malapena io, ci sono statistiche che devono calcolare e bisogna fare determinate cose. Poi molte volte quando si è piccoli magari non si capisce il significato di cosa vuole trasmettere un determinato gioco e così via, è quello il problema.

Massimo: Non si deve giudicare un libro dalla copertina, però neanche dare nelle mani dei nostri figli qualcosa, dico, al giorno d'oggi è pieno di fonti da cui informarsi, internet...

Martino: Il problema è quando queste fonti non sono su basi solide...

Massimo: Bisogna cercare di informarsi e capire, e poi magari, se ad esempio tutta la classe di quel figlio gioca a Fortnite, anche lui vuole giocare, magari mi possono informare e capire se è un gioco che va bene, perché poi alla fine negando i videogiochi si inibisce un po' il rapporto con i compagni di classe, le relazioni sono sempre connesse ai videogiochi.

(FG5, m, I-II)

I giovani gamer intervistati sono anche consapevoli delle contraddizioni tipiche di un mondo adulto che, se da un lato tende a essere allarmista nei confronti dei videogiochi, dall'altro lato finisce per essere piuttosto **disattento**, a partire da quando i genitori si arrendono alla comodità di intrattenere i figli piccoli lasciando loro utilizzare il proprio telefono cellulare. Come sottolinea qualcuno, infatti, anche sui siti web dedicati ai più piccini sono presenti messaggi e strategie di marketing che promuovono i videogiochi. L'invito per i genitori è dunque quello di essere maggiormente attenti.

Fabrizio: ci sono dei ragazzini che spendono in una settimana almeno 30, 40 euro proprio minimo quando non hanno tanto da spendere e lì secondo me il problema è dei genitori che non se ne rendono conto che tu vedi tuo figlio spendere così tanto e non gli dici niente (...). Mi viene in mente bambini di seconda, terza elementare o anche più piccoli

eh, ancora della materna, a me è capitato di vedere al mare sulla spiaggia, a me piace pescare per cui dallo scoglio qualcosa lo vedi sempre, tantissimi bambini piccolini che al posto di giocare fare castelli di sabbia stanno lì magari con il telefono e con il papà lì che li guarda: "eh io che posso farci?" Cioè, anche proprio tutti i canali Youtube dei bambini oltre che ai videogiochi ti innescano già, i canali dei bambini che portano Minecraft per cui tu quando sarai più grande giocherai a quello. (FG2, m, III)

Qualcuno sostiene che proprio grazie all'esperienza personale i gamer, una volta adulti, saranno più capaci di educare i propri figli a un uso più sicuro dei videogiochi. Vi sono opinioni discordi se sia opportuno o meno, in determinate circostanze, arrivare a sequestrare la console o il PC, perché il divieto forzato, secondo alcuni, può determinare un effetto boomerang. Sono invece tutti concordi nel ritenere che la strada vincente sia una vera e propria **educazione alla cultura dei videogiochi**, capace di indicare i rischi ma anche di riconoscerne il piacere, anche attraverso sessioni di gioco comuni che potrebbero diventare, oltre che importanti momenti di condivisione di tempo e di divertimento tra genitori e figli, anche un'efficace forma di supervisione e di apprendimento. Alcuni videogiochi sono infatti considerati dai gamer una forma di intrattenimento anche istruttiva (cfr. cap. 3.2), al pari di un buon libro o di un buon film.

Francesco: Secondo me infatti la prossima generazione avrà altri problemi però forse quella dell'educazione al videogioco ce l'avrà di meno o forse neanche ce l'avrà. Quella che vedrà noi come genitori.

Martino: Esatto perché noi lo capiamo molto meglio essendo in prima persona.

Int: Voi da genitori come fareste?

Martino: Io se [mio figlio] vuole giocare lo faccio giocare, diciamo che devi... di sicuro gli dai un limite (...) Quando vuole però, se vedi che sta un po' troppo lì, lo fermi e gli dici "guarda che" e gli insegni, non è che lo punisci se sta giocando tanto, gli insegni prima che deve fare così e così, o è un po' un problema e si perde magari il mondo esterno. Gli si insegna, non è che lo si punisce "hai giocato troppo adesso ti stacco la play e non te la rido più", non si fa così.

Francesco: Questo lo diciamo noi ragazzini perché abbiamo ancora il ricordo del fastidio del "mi hanno staccato la play non posso più giocare", anche quello è un modo di insegnare. Poi lo sappiamo che non è così facile insegnare, non è che si dice "si fa così" e viene subito fatto. Ma secondo me, adesso dico "ah sicuramente mi metterò a giocare con mio figlio", ma sicuramente avrò i miei tempi e visto che non potrò dedicarci tutto il tempo del mondo, tendenzialmente, così io sono abbastanza aperto, nel senso che non mi sono stati bloccati e non lo bloccherei neanche io, solo questo. Poi varia da situazione a situazione.

Valerio: Io sono d'accordo più con Francesco su questo, perché privarli assolutamente no nel senso che è ispirazione dal punto di vista creativo e dal punto di relazionarsi con le persone. Però comunque dare regole e limiti e far capire come si gioca, devi anche imparare a perdere, se si capisce.

Francesco: Insegnerei non soltanto a giocare ai videogiochi ovviamente, come di leggere un libro o di guardare un film, insegnerei la potenza di avere la possibilità di usare tutti questi mezzi qua. Nel senso non bloccarsi assolutamente su un solo mezzo ma avere la forza generazionale di usare tutti i mezzi a propria disposizione che la scorsa generazione non aveva, in questo caso la prossima magari ne avrà altri, però per esempio quelli

che dicono "ah il telefono ha sostituito il libro" o "il libro è insostituibile" no, secondo me vale anche per il videogioco. Secondo me vanno di pari passo, nel senso che un ragazzo così è più forte se ha un libro e un videogioco, e un film e una poesia e una canzone e rispetto a uno che ha soltanto un libro un film un videogioco. Quindi questo è quello che insegnerei, al di là della sola strada dei videogiochi, prendere tutto, prendere il buono di tutto.

Martino: E io gli darei proprio una cultura del videogioco, cioè i giochi nuovi se non conosci anche poco, anche un po' di come è nato, devi un po' conoscerlo se uno gioco alla Play 5 però non sa che giochi esistevano nella Play 1, come erano fatti e che erano in CD, secondo me serve saperlo come era.

(FG5, m, I-II)

Box 7 – Suggerimenti per gli adulti

- Informarsi maggiormente sui diversi tipi di videogiochi
- Tenere conto dei lati positivi dei videogiochi (apprendimento, socialità...)
- Essere disponibili all'ascolto
- Prestare più attenzione all'uso dei dispositivi mobili da parte dei bambini
- Giocare insieme ai figli

4. RIFLESSIONI CONCLUSIVE

Questa ricerca nasce con l'obiettivo di approfondire un fenomeno che sta destando una certa preoccupazione nell'ambito del dibattito pubblico, cioè il processo di convergenza tra videogiochi e gioco d'azzardo. Il processo è biunivoco: da un lato l'industria dei videogiochi sta incorporando meccaniche simili all'azzardo, tra le quali le loot box e i social casinò; dall'altro lato, l'industria dell'azzardo sta traendo ispirazione dal mondo del gaming per agganciare nuovi clienti, specialmente tra i giovani. Ciò avviene anche grazie al fatto che alcune aziende producano entrambi i prodotti e che spesso i dirigenti si spostino da un comparto all'altro, avendo così modo di trasferire informazioni ed esperienze (Wardle, 2021).

Le evidenze scientifiche finora prodotte sul tema, mostrano che il timore non è infondato, infatti è stata evidenziata una correlazione sia tra coinvolgimento nei videogiochi e coinvolgimento nell'azzardo (McBride e Derevensky, 2016; McBride, 2015) che tra uso problematico di videogiochi e successivo sviluppo di gioco d'azzardo problematico (Molde et al., 2019). Un altro studio, canadese, ha evidenziato una relazione specifica tra l'uso a rischio di loot box – definito in base a un indice costruito su cinque domande – e gaming problematico, gambling problematico e false credenze relative al gioco d'azzardo (Brooks e Clark, 2019).

Se paesi come Belgio, Olanda e UK sono già intervenuti normativamente per vietare l'uso delle loot box ai minori, costringendo così le case produttrici a toglierle dai videogiochi, in Italia il legislatore non ha ancora affrontato la questione. Il GREF (Gaming Regulators European Forum) ha invitato gli stati membri a regolamentare le loot box in base alla definizione di gioco d'azzardo adottata a livello nazionale, ma, sulla base dei risultati dello studio fin qui esposti, ci sentiamo di sostenere che questo approccio al problema sia decisamente limitato e non di certo ottimale in un'ottica di salute pubblica volta a favorire il benessere individuale e collettivo. Il Codice Penale italiano (art. 721) definisce giochi d'azzardo quelli in cui l'alea prevale sull'abilità e che hanno come scopo una vincita in denaro. Per i giovani gamer coinvolti in questo studio, così come per i loro coetanei che hanno partecipato a uno studio inglese (Wardle, 2021), la definizione di gioco d'azzardo assume contorni più sfumati. Nei focus group l'azzardo è stato associato a tre caratteristiche principali: la spesa in denaro, l'elemento aleatorio della vincita e il rischio di dipendenza. In base a queste caratteristiche, molti dei videogiochi conosciuti e praticati dai partecipanti sono stati classificati come giochi d'azzardo. Fa riflettere come l'attenzione dei giovani si sia concentrata principalmente sulla spesa in denaro, piuttosto che sulla vincita - dato che sembra suggerire come, diversamente dalla definizione ufficiale ma più in linea con le conseguenze effettive dell'azzardo, i giovani diano più peso alle uscite che non alle possibili entrate in denaro. Il fatto di spendere per giocare, soprattutto se spendendo si possono ottenere vantaggi e progredire nel gioco, è generalmente criticato quale meccanismo che rovina lo spirito del gioco e di una "sana competizione". Al tempo stesso è ritenuto però almeno in certa misura necessario per le dinamiche di gioco e scontato dal punto di vista economico, soprattutto per quanto riguarda i giochi gratuiti in quanto rappresenta una forma di remunerazione per i produttori.

Durante il confronto tra pari, le riflessioni dei partecipanti si sono spostate man mano sugli altri due elementi. L'elemento aleatorio è quello che ha finito per essere maggiormente identificato con l'azzardo, specialmente se associato a una spesa in denaro, come nel caso delle loot box, considerate quasi dall'unanimità un meccanismo tipico del gioco d'azzardo. Il risultato è in linea con i risultati dello studio qualitativo inglese (Wardle, 2021) ma anche di una survey canadese (Brooks e Clark, 2019). Il ragionamento condiviso sottostante è molto semplice: se pago per un risultato che è incerto, probabilistico, questo è azzardo. Che la vincita non sia in denaro reale, ma in denaro virtuale, in punti gioco o in oggetti, non ha molta importanza agli occhi dei giovani intervistati: si tratta pur sempre di una ricompensa che ha valore per il giocatore. Senza contare che ci sono situazioni ibride, perché spesso la valuta virtuale ha un corrispettivo in denaro e

perché esiste un mercato online in cui gli oggetti virtuali possono essere venduti in cambio di denaro.

L'elemento denaro passa del tutto in secondo piano, agli occhi dei partecipanti, quando devono stabilire se quelli presenti nei social casinò siano o meno giochi d'azzardo. In questo caso per loro conta maggiormente la meccanica: siccome si tratta degli stessi identici giochi ai quali in altre sedi si gioca a soldi (slot machine, poker...) i giochi che prevedono questi spazi virtuali sono categorizzati come azzardo senza molti dubbi.

Anche il rischio di dipendenza, in prima battuta citato quale carattere distintivo dell'azzardo, nel corso delle discussioni di gruppo viene attribuito anche i videogiochi, insieme a un'ampia gamma di disturbi fisici più o meno gravi e, soprattutto, di problemi di salute mentale. Vale la pena di richiamare qui almeno le numerose riflessioni che i partecipanti hanno portato sugli scatti di rabbia distruttiva, sul ripiego su di sé e sulla perdita di controllo: tutti fattori collegati alle dipendenze in generale e riportati anche dai giocatori d'azzardo (Rolando et al., 2019).

Le riflessioni dei giovani partecipanti sono basate sul buonsenso e sull'esperienza personale, e risultano a tratti estremamente sagge e convincenti rispetto alle disquisizioni meramente teoriche, tecniche o di natura giuridica su cui si basa il dibattito pubblico, nel quale un peso consistente assumono anche gli interessi economici del comparto dei videogiochi che nel 2020 ha superato i due miliardi di euro di fatturato. Questo lavoro si rivolge quindi in prima battuta ai policy maker, perché possano fare tesoro della saggezza espressa dai giovani gamer nell'assumere una posizione sul tema. La ricerca qualitativa è infatti anche uno strumento importante di ascolto, e in quanto tale dovrebbe essere molto più diffusa. Coinvolgere adolescenti e giovani, soprattutto sui temi che li riguardano direttamente, contribuisce a migliorare le politiche e gli interventi in quanto fornisce una conoscenza esperienziale dei problemi che devono affrontare, mettendo in luce aspetti che gli adulti potrebbero avere trascurato e suggerendo prospettive più affidabili e pertinenti (McLaughlin, 2015).

I risultati offrono importanti spunti di riflessione anche a genitori, educatori e professionisti socio-sanitari. I primi troveranno consigli e suggerimenti direttamente nelle parole dei giovani gamer riportate nel paragrafo dedicato. In generale, ciò che chiedono i giovani è la possibilità di essere ascoltati, in quanto, ritenendosi – non a torto – più informati e competenti sul tema degli adulti, non accettano di buon grado da loro insegnamenti, allarmismi e “prediche”. Così come rifiutano di essere considerati soggetti inconsapevoli e proni al rischio. I risultati dello studio evidenziano effettivamente un elevato grado di consapevolezza dei rischi legati all'uso di videogiochi, delle logiche di mercato e delle meccaniche che tendono a manipolare i consumatori. Certamente questo risultato dipende da una strategia di campionamento che ha selezionato giocatori abituali, con una certa esperienza, dunque senz'altro più accorti dei giocatori occasionali o di quelli più giovani, appena socializzati al gioco online. Tuttavia è indubbio che i giovani gamer siano in grado di mettere in atto spontaneamente, nella pratica quotidiana, strategie di autocontrollo, di limitazione dei rischi e di resistenza, che sono assimilabili a quelle osservabili anche nell'ambito dei comportamenti legati all'uso di alcolici e sostanze illegali (Rolando et al. 2019b, Rolando et al. 2021). Quanto appreso da tempo a proposito di prevenzione efficace nell'ambito dei comportamenti che possono indurre dipendenza, può essere quindi assunto anche rispetto ai videogiochi. Gli interventi di prevenzione dovrebbero dunque innanzitutto valorizzare il sapere e le competenze dei diretti interessati e le loro capacità di autoregolazione, ma anche aumentare le competenze sociali ed emotive elemento cardine della promozione della salute (WHO, 1994; Taylor et al., 2017).

Va infatti considerato che, come gli stessi partecipanti hanno ammesso, alla consapevolezza non sempre corrisponde un comportamento virtuoso. Pertanto, da un lato, è necessario riconoscere le competenze e le capacità di autoregolazione dei gamer, dall'altro lato, è necessario intervenire sia a livello educativo - coinvolgendo genitori, insegnanti e operatori – per rinforzare queste competenze, che a livello normativo, per porre dei limiti sul versante dell'offerta di videogiochi. Questo studio evidenzia come, messi in condizione di riflettere e di confrontarsi sul tema, senza tema di essere giudicati o edotti, i giovani gamer sono in grado di esprimere notevoli capacità di riflessione critica, che possono essere molto utili al mondo adulto su entrambi i fronti. Sia gli interventi di prevenzione che quelli di policy devono tenere conto anche dei lati

positivi dei videogiochi, e soprattutto comprendere meglio a quali bisogni dei giovani essi rispondano. I videogiochi possiedono in sé tutte le funzioni positive del gioco – socializzare, divertirsi, apprendere - ma alcune modalità di gioco, in particolare quelle volte a trovare uno sfogo o una via di fuga da una realtà percepita come opprimente, unite a un design tecnico progettato per catturare il cliente e tenerlo agganciato il più possibile, costituiscono un rischio per la salute degli adolescenti. Indipendentemente dal fatto che alcune meccaniche siano o meno assimilabili all'azzardo, dunque, è indubbio che decisori, professionisti e comunità educante dovrebbero occuparsi di questi aspetti, includendo i giovani nel dibattito sociale e nella costruzione di possibili risposte.

Box 8 –Take-home-messages

- È in corso un processo di convergenza biunivoco tra gaming e gambling, che rischia di trasformare i videogiochi in canale privilegiato per l'aggancio precoce di giocatori d'azzardo.
- Per l'elaborazione di policy e interventi di prevenzione atti a mitigare questo rischio è necessario tenere conto delle rappresentazioni e delle opinioni dei giovani gamer.
- Le definizioni di gioco d'azzardo dei giovani gamer non corrispondono a quella ufficiale: alcune meccaniche quali le loot box e i social casinò sono per loro forme di azzardo, indipendentemente dal fatto che non prevedano un premio in denaro.
- I giovani gamer riconoscono che i videogiochi, al pari dell'azzardo, comportano dei rischi, che riguardano in particolare la perdita di denaro e la salute mentale (dipendenza, scatti di rabbia, isolamento sociale...)
- I giovani gamer sono consapevoli che i rischi non dipendono solo dal contesto e dalla singola persona, ma anche da meccaniche di gioco progettate apposta per tenere il giocatore agganciato il più possibile.
- I giovani non sono passivi di fronte ai rischi ma mettono in atto strategie di autoregolazione e resistenza.
- Gli interventi di prevenzione dovrebbero da un lato tenere conto di queste capacità di autoregolazione e valorizzarle, ma le policy, dall'altro lato, dovrebbero porre dei limiti ai produttori di videogiochi rispetto a quelle meccaniche che, al di là che possano o meno essere assimilate all'azzardo, costituiscono un rischio per la salute dei giovani.

BIBLIOGRAFIA

- Biagioni S., Molinaro S. (2021). ESPAD #iorestocasa 2020. I comportamenti a rischio durante il primo lockdown tra gli studenti dai 15 ai 19 anni. Pisa: Consiglio Nazionale delle Ricerche. https://www.epid.ifc.cnr.it/wp-content/uploads/2021/01/ESPAD-iorestocasa-2020_ISBN-22.02.2021-LEGGERO.pdf
- Brooks, G. A., & Clark, L. (2019). Associations between loot box use, problematic gaming and gambling, and gambling-related cognitions. *Addictive Behaviors*, 96, 26-34. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2019.04.009>
- Cerulli-Harms A. et al. (2020). *Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers*
- De Certeau, M. (1984), *The practice of everyday life*, Berkeley, University of California Press.
- Favretto, A. R. (2016). Come si apprendono le norme? La socializzazione normativa e giuridica. In A. Cottino (Ed.), *Lineamenti di sociologia del diritto*, pp. 209–238. Torino: Zanichelli Editore.
- Gainsbury, S. M., Russell, A. M., King, D. L., Delfabbro, P., & Hing, N. (2016). Migration from social casino games to gambling: Motivations and characteristics of gamers who gamble. *Computers in Human Behavior*, 63, 59-67.
- Giardina, A., Di Blasi, M., Schimmenti, A., King, D., L., Starcevic, V., Billieux, J. (2021). Online Gaming and Prolonged Self-Isolation: Evidence from Italian Gamers During the COVID-19 Outbreak. *Clinical Neuropsychiatry*, 18(1), 65-74.
- King, D. L., Gainsbury, S. M., Delfabbro, P. H., Hing, N., & Abarbanel, B. (2015). Distinguishing between gaming and gambling activities in addiction research. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(4), 215-220.
- King, D. L. & Delfabbro, P. H. (2016). Early exposure to digital simulated gambling: A review and conceptual model. *Computers in Human Behavior*, 55, 198–206.
- McBride, J. (2015). *Gambling and video game playing among youth*. McGill University (Canada).
- McBride, J., Derevensky, J. (2016). Gambling and Video Game Playing Among Youth. *Journal of Gambling Issues*, 34(34):156-178.
- McLaughlin, H. (ed) (2015) *Involving Children and Youth People in Policy, Practice and Research*. London: National Children's Bureau.
- Molde, H., Holmøy, B., Merkesdal, A. G., Torsheim, T., Mentzoni, R. A., Hanns, D., ... & Pallesen, S. (2019). Are Video Games a Gateway to Gambling? A Longitudinal Study Based on a Representative Norwegian Sample. *Journal of gambling studies*, 35(2), 545-557.
- Neale, J. (2020). Interactive Categorisation (IC) (Part 2): Interpreting Qualitative Data. *Addiction* 2020; 116: 668:676.
- Neale, J. Interactive Categorisation (IC): a systematic technique for analysing qualitative data. *Addiction* 2016; 111: 1096-1106.
- Pedroni, M. (2014). The «banker» state and the «responsible» enterprises. Capital conversion strategies in the field of public legal gambling. *Rassegna italiana di sociologia*, 55(1), 71-98.
- Rolando S., Scavarda A., Beccaria F. (2019). 'Tra un po' anche nei cessi c'erano le macchinette'. *Una ricerca qualitativa sulle carriere del gioco d'azzardo e sull'impatto della regolamentazione in Piemonte*. Rapporto di ricerca. https://eclectica.it/wp-content/uploads/2020/02/Report-Gambling-Piemonte_Def.pdf

- Rolando S., Petrilli E., Beccaria F. (2019). *Movida, consume giovanili, interventi. Una ricerca in San Salvario e Vanchiglia. Rapporto di ricerca.* https://eclectica.it/wp-content/uploads/2020/01/Movida-consumi-giovanili-interventi_03-07-2019-2.pdf
- Rolando S., Arrighetti G. (2021). *Dall'outreach nei contesti musicali al netreach sulle chat app: nuove frontiere per la riduzione del danno e punto di vista delle persone che usano sostanze.* Rapporto di ricerca.
- Sanders, J., & Williams, R. (2019). The Relationship Between Video Gaming, Gambling, and Problematic Levels of Video Gaming and Gambling. *Journal of gambling studies*, 35(2), 559-569.
- Schott, G. R., & Horrell, K. R. (2000). *Girl gamers and their relationship with the gaming culture.* *Convergence*, 6(4), 36-53.
- Schüll, N. D. (2012). *Addiction by design.* Princeton University Press.
- Sulkunen, P., Babor, T. F., Ornberg, J. C., Egerer, M., Hellman, M., Livingstone, C., ... & Rossow, I. (2018). Setting limits: Gambling, science and public policy.
- Taylor, R.D.; Oberle, E.; Durlak, J.A.; Weissberg, R.P. (2017). Promoting positive youth development through school-based social and emotional learning interventions: A meta-analysis of follow-up effects. *Child Dev.*, 88, 1156–1171.
- Wardle, H. (2019). Perceptions, people and place: Findings from a rapid review of qualitative research on youth gambling. *Addictive Behaviours*, 90: 99-106.
- Wardle, H. (2021). *Leisure Studies in a Global Era. Socio-historical Perspectives at the Gaming/Gambling Intersection.* Palgrave MacMillan. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-74910-1>
- WHO (1994). *Life Skills Education for Children and Adolescents in Schools; Technical Documents; World Health Organization: Geneva, Switzerland.*

NOTE EDITORIALI

Editing
IRES Piemonte

Ufficio Comunicazione
Maria Teresa Avato

Grafica e editing
Ludovica Lella

© IRES
Ottobre 2021
Istituto di Ricerche Economico Sociali del Piemonte
Via Nizza 18 -10125 Torino

www.ires.piemonte.it

si autorizzano la riproduzione, la diffusione e l'utilizzazione del contenuto con la citazione della fonte.

Ambiente e Territorio

Cultura

Finanza locale

Immigrazione

Industria e Servizi

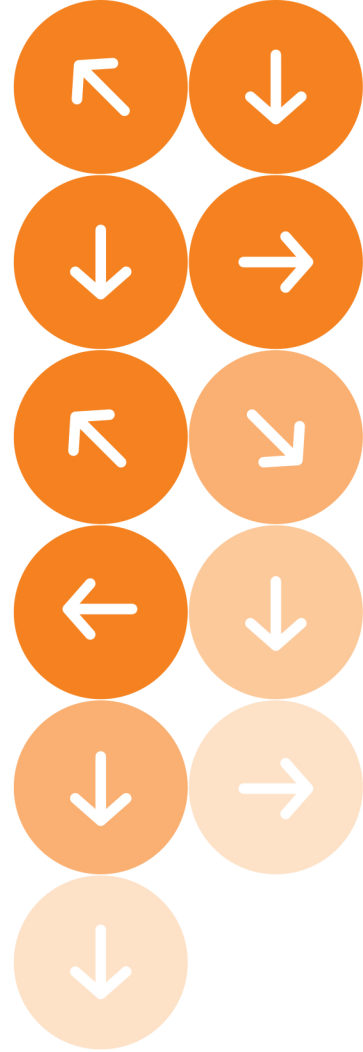
Istruzione e Lavoro

Popolazione

Salute

Sviluppo rurale

Trasporti



IRES Piemonte
Via Nizza, 18
10125 TORINO
+39 0116666-461
www.ires.piemonte.it