

**UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PADOVA**

**UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI PADOVA
DIPARTIMENTO DI SCIENZE CARDIO – TORACO –
VASCOLARI E SANITA' PUBBLICA
CORSO DI LAUREA IN ASSISTENZA SANITARIA**

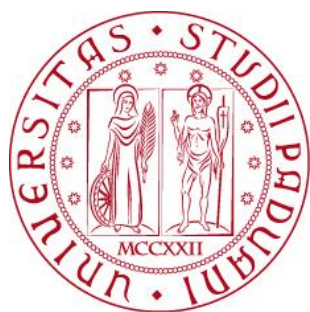
TESI DI LAUREA

**STUDIO DESCRITTIVO
SULLA DIPENDENZA DA VIDEOGIOCHI
E GIOCO D'AZZARDO
NEI GIOVANI DELLA PROVINCIA DI TREVISO**

**RELATORE: PROF.SSA CARMELA RUSSO
CORRELATORI: DR. PAOLO CAPUZZO
DOTT.SSA CINZIA PIOVESAN**

LAUREANDO: LORENZO GRANZIOL

ANNO ACCADEMICO 2022 – 2023



**UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PADOVA**

**UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI PADOVA
DIPARTIMENTO DI SCIENZE CARDIO – TORACO –
VASCOLARI E SANITA' PUBBLICA
CORSO DI LAUREA IN ASSISTENZA SANITARIA**

TESI DI LAUREA

**STUDIO DESCRITTIVO
SULLA DIPENDENZA DA VIDEOGIOCHI
E GIOCO D'AZZARDO
NEI GIOVANI DELLA PROVINCIA DI TREVISO**

**RELATORE: PROF.SSA CARMELA RUSSO
CORRELATORI: DR. PAOLO CAPUZZO
DOTT.SSA CINZIA PIOVESAN**

LAUREANDO: LORENZO GRANZIOL

ANNO ACCADEMICO 2022 – 2023

INDICE

| | |
|--|-----------|
| CAPITOLO 1 – INTRODUZIONE | 1 |
| 1.1 I videogiochi | 1 |
| 1.2 La storia dei videogiochi | 1 |
| 1.3 Il mercato videoludico | 2 |
| 1.4 Le microtransazioni | 4 |
| 1.5 I Battle Pass | 5 |
| 1.6 Il caso “Fortnite” | 5 |
| 1.7 Dipendenza da videogiochi | 6 |
| 1.8 Dipendenza da microtransazioni e correlazione al gioco d’azzardo | 8 |
| 1.9 Epidemiologia | 8 |
| CAPITOLO 2 – PRESENTAZIONE DEL PROGETTO | 11 |
| 2.1 Il problema | 11 |
| 2.2 Quesiti e obiettivi di studio | 11 |
| 2.3 Revisione della letteratura | 12 |
| CAPITOLO 3 – MATERIALI E METODI | 17 |
| 3.1 Campionamento | 17 |
| 3.2 Questionario “Dipendenza da videogiochi nei giovani” | 17 |
| 3.3 Analisi dei dati | 18 |
| 3.4 Aspetti autorizzativi | 19 |
| 3.5 Limiti dello studio | 19 |
| CAPITOLO 4 – RISULTATI E DISCUSSIONE | 21 |
| 4.1 Dati socio anagrafici | 21 |
| 4.2 Videogiochi | 22 |
| 4.3 Microtransazioni | 26 |
| CAPITOLO 5 – PROGETTO “NON GIOCHIAMOCI TUTTO” | 37 |
| CAPITOLO 6 – CONCLUSIONE | 43 |
| BIBLIOGRAFIA | 45 |
| SITOGRAFIA | 47 |
| ELENCO DEI GRAFICI | 49 |
| ELENCO DELLE TABELLE | 51 |
| ALLEGATI | 53 |



LAUREANDO: GRANZIOL LORENZO **MATRICOLA: 2015040**
**TITOLO DELLA TESI: “Studio descrittivo sulla dipendenza da videogiochi e gioco
d'azzardo nei giovani della provincia di Treviso”**
**TITOLO IN INGLESE: “Descriptive study on video game and gambling addiction in
young people in the province of Treviso”**
RELATORE: RUSSO CARMELA
CORRELATORI: CAPUZZO PAOLO, PIOVESAN CINZIA

INTRODUZIONE: Negli ultimi anni la dipendenza da videogiochi si è allargata in maniera molto importante, spesso correlata anche al gioco d'azzardo. Si stima infatti che la dipendenza da videogiochi sia una patologia che coinvolge circa il 12%, e che sia in completa ascesa con un picco maggiore negli ultimi tre anni. Questa ricerca nasce dalla necessità di creare nuovi dati e analisi riguardo un argomento tanto giovane quanto attuale come la dipendenza da videogiochi, soprattutto se correlata ad uno sviluppo futuro in dipendenza da gioco d'azzardo.

MATERIALI E METODI: È stata presa in considerazione la scuola secondaria “Duca degli Abruzzi” della Provincia di Treviso alla quale è stato somministrato un questionario online autoredatto, rivolto a tutti gli studenti e le studentesse, inerente al rapporto con i videogiochi e con le microtransazioni. I dati ricavati sono stati poi analizzati tramite vari programmi statistici, quali “R” e “Microsoft Excel”.

RISULTATI E DISCUSSIONE: Sono stati raccolti un totale di 936 questionari, principalmente compilati dalle classi prime e dagli indirizzi scienze umane e scienze applicate. La media del coinvolgimento da videogiochi risulta essere 5,74 su una scala di 10, evidenziando un buon livello di autopercezione. Diversi risultati si notano nelle microtransazioni, in quanto solo 45 ragazzi hanno segnato un valore tra 5 e 10 nella scala di autopercezione, ma oltre il 15% ha dichiarato di aver speso soldi nell'ultimo mese.

CONCLUSIONI: I risultati confermano la prevalenza del genere maschile sia per quanto riguarda il gioco, che l'utilizzo di soldi in microtransazioni, mentre si denota una superiorità delle prime rispetto alle quinte rispetto a questi ambiti. È presente una forte correlazione tra l'utilizzo di microtransazioni e i Battle Royale; questi ultimi inoltre sono anche in relazione con l'utilizzo di giochi d'azzardo non riconducibili ai videogiochi, quali ad esempio gratta & vinci, scommesse sportive o scommesse con le carte. Infine, si evince che la piattaforma maggiormente utilizzata dai giovani per giocare sia il telefono cellulare, confermando che la maggior parte del mercato videoludico si basa su questa tipologia di dispositivi.

CAPITOLO 1 – INTRODUZIONE

1.1 - I videogiochi

Negli ultimi anni, in tutto il mondo, ha preso piede con enorme importanza il settore videoludico. I videogiochi, come riporta la *Oxford Languages*, sono software che simulano situazioni competitive di vario tipo, permettendo a uno o più giocatori di giocare sia tra loro sia contro il computer; possono essere installati all'interno di hardware appositi, come Playstation o Xbox, oppure all'interno dei Personal Computer (PC).

1.2 - La storia dei videogiochi

La nascita di questa forma di intrattenimento è molto controversa. Datata negli anni Quaranta e Cinquanta, ci sono varie ipotesi sulla creazione del primo videogioco. La più attendibile risale al 1952 a *Cambridge*, nel quale un gruppo di ricercatori riuscì a giocare a tris utilizzando come campo di gioco uno schermo a tubo catodico. Nonostante sia molto discussa, in quanto il gioco del tris fosse già esistente in formato fisico, da quel momento in poi prese una forma autonoma il mercato videoludico, il quale grazie alla creazione di giochi e grafiche sempre più complessi, ha conquistato gran parte delle attenzioni mondiali, sia economiche che di intrattenimento. In circa settant'anni, infatti, la tecnologia ha compiuto passi da gigante, che hanno portato questa invenzione in un'ascesa continua e implacabile di aggiornamenti e migliorie, con grafiche iper realistiche e meccaniche estremamente complesse. Nonostante ciò, però, dopo i primi esemplari di videogiochi, datati nella seconda metà degli anni Cinquanta, fu presente un'inattività generale. Fu nel 1972 che l'industria videoludica iniziò la sua ascesa, con il celebre "Pong", gioco per due giocatori in cui, muovendo una piccola asta, bisognava difendere la propria porta dalla palla e allo stesso tempo tentare di segnare nella porta avversaria. Da quel momento, la competizione e la rivalità spinsero giocatori e aziende a investire e lasciarsi coinvolgere nel mondo dei videogiochi arcade, tanto che si battezzò il termine utilizzato ancora oggi "Videogame".

Cinque anni più tardi, comparve nel mercato una delle prime e più conosciute console: l'Atari 2600, che poteva essere usata per giocare al già citato Pong. La possibilità di giocare in casa propria, soprattutto in America, fece tanto scalpore da far diventare questo oggetto

imprescindibile per la maggior parte delle famiglie dell'epoca e nel giro di cinque anni vennero vendute oltre 10 milioni di copie in tutto il mondo.

In quello stesso anno, però, nel 1982, si verificò la prima e unica crisi del mercato videoludico, in cui il giro di affari si ridusse circa del 97%.

La crisi durò fino al 1986, quando Hiroshi Yamauchi, l'allora presidente dell'azienda Nintendo ne diede una nuova immagine, virandone la produzione da carte da gioco a giochi e console elettronici. Acquistò così una fama e una popolarità tutt'oggi nota alla maggior parte della popolazione mondiale, riportando in auge il mercato. Già nel 1988 fatturò oltre 2,8 miliardi di dollari, spostando il centro della creazione di videogiochi dall'America al Giappone.

Da quel momento fino ai giorni nostri, i videogiochi hanno continuato a crescere ed espandersi, con la creazione di console, grafiche e giochi sempre più coinvolgenti. Intere aziende decisero di rimodellare la propria produzione incentrandosi sui videogiochi, come Sony. Una crescita così rapida fu possibile anche al fatto che, come già affermato, negli stessi anni la tecnologia in generale stesse facendo passi da gigante nel settore elettronico, con la nascita di aziende quali Microsoft, nel 1975, e Apple nel 1976, destinate a rivoluzionare il mondo nei decenni futuri.

1.3 - Il mercato videoludico

Il mercato videoludico tutt'oggi risulta essere il primo mercato al mondo per valore e incassi. Si stima, infatti, che nel 2020, grazie alla quarantena causata dalla pandemia di Sars-Cov-2, esso abbia sfiorato i 175 miliardi di dollari di valore e pare destinato a crescere fino ai 250 entro il 2025.

Solo in Italia, si stima che abbia avuto un valore di 2,2 miliardi di euro nel 2022, dato leggermente inferiore rispetto all'anno prima, ma prevedibile in quanto le limitazioni date dalla pandemia erano più permissive rispetto al 2021. Tra i sei e i sessantaquattro anni si contano 14,2 milioni di videogiocatori italiani, con un'età media di quasi trent'anni. Nonostante sembri un dato elevato, è tra i più bassi dell'Europa; infatti in Francia, ad esempio, il videogiocatore medio arriva ad avere quarant'anni.

La maggior parte delle persone, quasi il 70%, ammette di giocare su dispositivi mobili, mentre le console e il PC vengono utilizzate rispettivamente dal 45,8% e dal 38%. Nonostante ciò però, la maggior parte dell'economia si concentra sulla vendita dei software, ovvero i giochi,

piuttosto che nelle periferiche nelle quali giocarci. Questa informazione, se si considera che i giochi mobile hanno un costo di acquisto effimero, fa capire che l'industria videoludica guadagna principalmente nella vendita dei giochi per console e computer, oppure attraverso le microtransazioni dei giochi mobile, argomento che verrà affrontato in un capitolo apposito.

La situazione globale rispecchia quella nazionale, nella quale il mercato mobile, nonostante un calo dell'ultimo anno, risulta incassare la metà dei guadagni totali, seguito dalle console con il 28% e i computer col 21%. Un altro dato interessante risulta essere la vendita digitale o fisica dei videogiochi: nel 2022, infatti, il 94,2% del mercato è digitale, contro il rimanente 5,8% fisico.

Un altro dato importante da considerare è il genere del *gamer*, per cui negli ultimi anni anche le donne sono state coinvolte al pari degli uomini, e nel 2022 si è stimato che il 48% dei videogiocatori sia di genere femminile.

Da quando è stato creato, il mercato videoludico ha avuto una sola grande crisi, chiamata "Atari shock". I tre motivi principali che gli esperti hanno identificato sono:

- La saturazione del mercato per cui l'ascesa così rapida di questa nuova forma di intrattenimento creò centinaia di brand e console diverse, con aziende che si improvvisano creatori di videogiochi solo per entrare nel business, creando una sovrabbondanza di offerta.
- Caduta della qualità per cui il nuovo settore, privo di regolamentazioni, lasciava la libertà a chiunque di cimentarsi e vendere il proprio lavoro per console quali, ad esempio, l'Atari 2600. Senza una possibilità di controllo o supervisione, vengono immessi nel mercato videogiochi scadenti che fanno perdere nei clienti la fiducia nell'azienda. Ancora oggi, il videogioco di ET per Atari 2600 viene ricordato e considerato come il peggior prodotto della storia videoludica.
- L'introduzione dei PC per cui in quegli anni, varie aziende di elettronica si formavano, lanciando i primi personal computer, che offrivano alla popolazione un prodotto ben più completo di una console allo stesso prezzo.

Non è però mai mancata da parte della popolazione la voglia di giocare, motivo per cui una volta che il mercato appena formato dispose regolamentazioni e leggi, l'industria dei videogiochi non ebbe più ricadute fino ai giorni nostri.

1.4 - Le microtransazioni

Le microtransazioni sono acquisti in gioco che la persona può effettuare spendendo soldi al fine di acquistare una valuta digitale, potenziamenti od oggetti interni al gioco. È importante sottolineare come queste spese non siano obbligatorie per lo svolgimento del gioco e servano più come aiuti esterni o addirittura estetici. Gli oggetti acquistabili tramite queste valute, infatti, si dividono in due tipi:

- Oggetti, che possono essere usati per accelerare l'esperienza di gioco, avere un vantaggio rispetto agli altri giocatori o per acquistare costumi, i quali la maggior parte delle volte non influiscono sul gioco in sé ma migliorano semplicemente l'estetica del personaggio.
- *Loot box*, ovvero scatole contenenti oggetti casuali che aiutano il giocatore. Per fare un esempio, il gioco di calcio FIFA utilizza *loot box* nelle quali possono essere presenti campioni di calcio molto forti, che andrebbero a potenziare enormemente la squadra.

Nonostante la non obbligatorietà di acquisto, nel 2021 Activision, una delle industrie videoludiche di maggior successo, ha dichiarato di aver guadagnato di più tramite le microtransazioni che non attraverso la vendita di videogiochi. Allo stesso modo Electronic Arts e Playstation, due colossi dei videogiochi, nello stesso anno hanno guadagnato rispettivamente oltre 4 e 7,5 miliardi di dollari grazie a questo metodo di vendita. Un utilizzo così elevato di un meccanismo non necessario ha messo in allarme molte persone nel mondo, tanto che *“La Germania ha chiesto, nel 2021, di regolamentare le loot box con dinamiche simili a quelle del gioco. La Spagna pensa ad un divieto per minorenni. In Norvegia invece un recente studio ha fatto luce su questo aspetto: le Loot box sono state condannate per il design manipolativo, il marketing sfrenato, le informazioni distorte. L'accusa peggiore: incitare il giocatore ad effettuare acquisti in loop. In Italia invece vige l'obbligo di esporre il logo PEGI con tanto di avviso informativo, nulla più. Perché le loot box sono “freemium”, ovvero giochi gratis in versione base ma con funzionalità a pagamento per versioni extra.”*¹

¹ I.V.I, Il Valore Italiano, *Cosa sono le loot box e perché il mondo del gioco ne sta chiedendo la regolamentazione?* 23/08/2022

1.5 - I Battle Pass

Oltre alle microtransazioni, un altro metodo delle aziende di gonfiare gli introiti di un gioco, in special modo se gratuito (*Free to play*), è attraverso i *Battle Pass*.

Essi sono sistemi di ricompense a livelli, nei quali più si gioca, più si sale di livello e più oggetti si possono prendere. Negli ultimi anni, però, sono stati implementati i *Battle Pass* a pagamento, nei quali può riscattare solo le ricompense etichettate come gratuite, e per ottenere invece tutte quelle disponibili deve utilizzare soldi reali.

Questo metodo di guadagno può essere presente in tutti i giochi competitivi, ma ha raggiunto il suo massimo picco nei *Battle Royale*. Questa modalità si svolge in partite da cento giocatori che durano all'incirca venti minuti, nei quali le persone, catapultate in una mappa, devono cercare armi e combattere contro gli altri, mentre i bordi della mappa si restringono, con l'obiettivo di rimanere l'ultimo sopravvissuto, e vincere così la partita.

Per riuscire a sfruttare al meglio questo sistema, ogni anno od ogni sei mesi, quando i videogiochi vengono rilanciati con una nuova stagione o un nuovo capitolo, vengono ricreati i *Battle Pass*. I giocatori, quindi, possono ricomprare per circa 10 euro il pass di quella stagione, contenente premi e costumi esclusivi o che conviene prendere in questo modo piuttosto che dal negozio.

1.6 - Il caso “Fortnite”

Nel luglio del 2017 è uscito nei negozi digitali di tutto il mondo il videogioco Fortnite. Sviluppato da “People Can Fly” e pubblicato dall'industria Epic Games, è uno sparatutto in terza persona della categoria dei *Battle Royale*.

La competizione data da questo videogioco, la celerità delle partite e la gratuità del titolo fecero sì che già ad agosto 2018 ci fossero ottanta milioni di persone connesse, e tutt'oggi conta dai tre agli otto milioni di giocatori simultanei.

Oltre alla sua incredibile ascesa, un altro motivo che ha reso questo videogioco molto famoso è il suo enorme catalogo di “*skin*”, ovvero costumi del gioco che non influiscono sull'esperienza di quest'ultimo, ma vanno a migliorare l'estetica del proprio personaggio. Esse si dividono per livelli di rarità, la quale è direttamente proporzionale al costo. Ad oggi, si contano nel gioco più di 1.600 *skin* disponibili, per la precisione 1624 a giugno 2023. Considerando che il prezzo di un costume si aggira tra i dieci e i trenta euro in base alla rarità,

per comprare tutto il negozio sarebbe necessario spendere più di 3.000 euro. La rivista Variety ha confermato che Epic Games ha guadagnato, grazie a Fortnite, 2,4 e 1,8 miliardi di dollari, rispettivamente nel 2018 e 2019. Poiché il gioco, di per sé, è gratuito, significa che tutti questi introiti sono ricavati da microtransazioni estetiche e *Battle Pass*, che non fruttano vantaggi nella partita e che non è obbligatorio acquistare.

Nel corso degli anni, molti personaggi famosi hanno collaborato con Fortnite: si parla di artisti musicali quali ad esempio Travis Scott e Ariana Grande, ma anche grandi società come la Marvel. Per ogni collaborazione, oltre a un evento unico, è stata creata almeno una skin della persona o azienda esterna.

Nel 2020 è stato confermato da vari enti, tra cui la stessa azienda Epic Games, che in media i giocatori spendono circa 84 euro all'anno. È bene evidenziare anche che, nella stessa ricerca, viene evidenziato come quasi tre quarti delle persone che hanno giocato o giocano a Fortnite, precisamente il 70%, hanno speso soldi almeno una volta tramite microtransazioni.

1.7 - Dipendenza da videogiochi

Poiché l'inizio dei videogiochi risale a circa settant'anni fa, solo recentemente la popolazione ha dimostrato preoccupazione riguardo i possibili effetti negativi dell'uso dei videogiochi.

L'OMS, nell'undicesima revisione dell'International Classification of Diseases (ICD), ha implementato il disturbo da videogiochi, identificandolo come:

"Caratterizzato da un modello di comportamento di gioco persistente o ricorrente, che può essere online o offline, manifestato da:

- 1. Controllo ridotto sul gioco;*
- 2. Crescente priorità data al gioco nella misura in cui il gioco ha la precedenza su altri interessi della vita e attività quotidiane;*
- 3. Prosecuzione o escalation del gioco nonostante il verificarsi di conseguenze negative.*

Il modello del comportamento di gioco può essere continuo o episodico e ricorrente. Il modello del comportamento di gioco provoca un marcato disagio o una compromissione significativa del funzionamento personale, familiare, sociale, educativo, lavorativo o di altre aree importanti." ²

² Organizzazione Mondiale della Sanità, *ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics, 6C51 Gaming disorder, 01/2023*

La dipendenza patologica da videogiochi è stata inclusa nella terza sezione del DSM 5, nella quale vengono inserite le patologie che necessitano nuovi studi. Essa non è considerata una dipendenza a sé, ma è compresa in una categoria più grande chiamata “Internet Gaming Disorder” (IGM), la quale comprende sia i videogiochi online che offline.

Nonostante non sia ancora presente una diagnosi specifica, sono stati stilati nove criteri diagnostici che riescono ad individuare con una buona precisione una possibile situazione a rischio:

- Forte preoccupazione a riguardo del gioco (saliienza cognitiva);
- Comportamenti di isolamento quando il gioco non è possibile;
- Tolleranza (bisogno di aumentare il tempo di gioco per sperimentare soddisfazione);
- Tentativi infruttuosi di controllare/ridurre l’uso;
- Perdita di interesse per altri hobbies o attività (saliienza comportamentale);
- Uso eccessivo nonostante la consapevolezza che sussista un problema;
- Menzogne a riguardo del tempo trascorso giocando;
- Uso del gioco per sedare/regolare/ridurre un vissuto emotivo spiacevole;
- Perdita o compromissione di relazioni interpersonali rilevanti; compromissione del rendimento scolastico o lavorativo a causa del gioco.

Nel caso in cui una persona si ritrovi su cinque dei nove parametri esposti, si considera il caso clinicamente rilevante.

“Gli autori del DSM-5 compiono anche una serie di riflessioni e di ampliamenti teorici sui diversi criteri diagnostici presentati.

La preoccupazione per il gioco deve essere presente al momento in cui il giocatore non è impegnato nel gioco. Essa deve manifestarsi più volte al giorno nel corso dello stesso giorno. L’aumento di tempo speso a giocare deve essere spiegato da un incremento del desiderio di gioco. Dovrebbe essere presente la percezione di non essere appagati da sessioni di gioco di durata inferiore. L’aumento di tempo dedicato al gioco non dipende solamente da un aumento del tempo libero (es. la fine della scuola).”³

Inoltre, coloro che soffrono di IGD sono inclini a manifestare maggiori livelli di stress, con relativi problemi per quanto riguarda il sonno, con la depressione come maggior comorbidità

³ Calamai Giulia, IPSICO, *Dipendenza da videogiochi: il gaming patologico*, 22/10/2019

registrata. È stata in più dimostrata una relazione tra IGD e disturbi dell'attenzione e iperattività, soprattutto nelle fasce d'età minori quali bambini e adolescenti.

1.8 – Dipendenza da microtransazioni e correlazione al gioco d'azzardo

Essendo le *loot box* delle scatole premio contenenti degli oggetti casuali, non si possono anticipare finché non viene aperta la scatola. Nonostante esse possano essere disponibili gratuitamente all'interno del gioco, è possibile acquistarle tramite le microtransazioni, col fine di velocizzare l'esperienza o avere vantaggi e premi maggiori. La loro imprevedibilità e il fatto che nella maggior parte dei casi il premio migliore abbia una percentuale di comparsa molto ridotta, è il motivo per il quale molti paesi hanno associato questo sistema a quello del gioco d'azzardo. Inoltre, uno studio dell'Università di Amburgo ha dimostrato che la maggior parte dei guadagni derivati da *loot box* è data da una cerchia ristretta di persone, come nel gioco d'azzardo.

Vari studi hanno già dimostrato in questi anni una correlazione tra l'acquisto di *loot box* e problematiche legate al gioco d'azzardo, le quali si manifestano in gravità direttamente proporzionale alla quantità di *loot box* acquistate.

Un grande problema di questo meccanismo consiste nel fatto che nella maggior parte dei casi, l'utenza maggiormente coinvolta risulta essere minorenni e quindi capace di sviluppare comportamenti clinicamente rilevanti riguardo questo rischio.

In pochi Stati si sta provando ad affrontare il problema. Il Belgio è l'unico paese al mondo che ha ufficialmente bandito il sistema di *loot box*, mentre altre nazioni, come Germania e Stati Uniti, si sta discutendo del problema al fine di trovare una soluzione, mentre nella quasi totalità degli stati rimanenti la discussione risulta essere bloccata. Un motivo di tale lentezza può essere visto nel fatto che le *loot box* si sviluppano in una modalità di difficile inquadramento, nella quale è difficile riconoscere quando un videogioco supera i limiti e sfocia nel gioco d'azzardo, soprattutto se viene utilizzato per la maggior parte da ragazzi non ancora maggiorenni.

1.9 – Epidemiologia

Secondo le ultime statistiche ricavate da “*Exploding Topics*”⁴, un sito che si occupa dell'effettuazione e dell'analisi di dati su innumerevoli ambiti, si stima che nel 2023 siano

⁴ Josh Howarth, Exploding Topics, *How Many Gamers Are There? (New 2023 Statistics)*, 10/08/2023

oltre 3 miliardi i videogiocatori mondiali. Questo numero è in linea con il passato ed è destinato ad aumentare negli anni successivi, con oltre 3 miliardi e 32 milioni già nel 2024. Di questi circa la metà sono di origine asiatica, nonostante la nazione con il maggior numero di videogiocatori competitivi sia in America con quasi 4300 *eSports Players*, il doppio della Cina che risulta essere invece la seconda classificata in questa categoria, con poco più di 2000 videogiocatori professionisti. Per quanto riguarda invece i giocatori normali, dopo l'Asia si trova al secondo posto l'Europa con 715 milioni di persone che giocano ai videogiochi. Di questi ultimi due continenti sono importanti da evidenziare il Giappone e Regno Unito, in quanto presentano il picco maggiore di videogiocatori a pari merito, con una percentuale del 58% della popolazione nazionale. Per quanto riguarda le informazioni demografiche, si stima che globalmente siano connessi al mondo dei videogiochi 1,7 miliardi di maschi e 1,39 di femmine, dato che negli ultimi anni non ha mantenuto un andamento costante. In termini di età invece, in accordo con gli ultimi dati circa l'80% dei videogiocatori sono maggiorenni, con un rapporto di 618 milioni di giocatori minorenni contro quasi 2,5 miliardi di adulti.

Andando ad analizzare le cause di questo comportamento, due terzi delle persone concordano di giocare per rilassarsi, con oltre due miliardi di voti. Poco più della metà delle persone invece ha dichiarato di usare i videogiochi per riempire il tempo libero o scappare dalla realtà ed essere altamente coinvolto, rispettivamente con 1,61 e 1,58 miliardi di votazioni. La quarta causa più scelta risulta invece essere il voler spendere del tempo per sé stessi, condivisa dal 48% delle persone, indice del fatto che per molti videogiocatori i videogiochi non rappresentano più un mezzo per distrarsi, ma un vero e proprio modo per passare del tempo con sé.

È stato inoltre dimostrato come la quarantena causata dall'epidemia di SarS-CoV-2 abbia peggiorato di molto la situazione, in quanto si è notato negli ultimi tre anni un aumento del 39% del tempo medio speso davanti ai videogiochi rispetto al 2019.

Uno studio di meta analisi di una rivista australiana⁵ ha inoltre indagato tra i videogiocatori mondiali quanti di questi sono considerabili videogiocatori patologici, analizzando i dati e le informazioni ricavate da 53 studi differenti effettuati tra il 2009 e il 2019. Ne è emerso che dei quasi 230 mila partecipanti il 3% risulta avere un disturbo da dipendenza da videogiochi.

⁵ Stevens MW, Dorstyn D, Delfabbro PH, King DL. *Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis*. Australian & New Zealand Journal of Psychiatry. 2021;55(6):553-568.
doi:10.1177/0004867420962851

Questa percentuale si alza nel genere maschile e raggiunge il suo picco massimo nella fascia d'età adolescenziale.

L'Istituto Superiore di Sanità (ISS)⁶ tramite uno studio a livello nazionale effettuato a marzo riguardante le dipendenze comportamentali dichiara che *“il rischio di disturbo da uso di videogiochi vede coinvolto il 12% degli studenti (circa 480.000 studenti italiani). Il genere maschile è più colpito, con la percentuale che arriva al 18% negli studenti maschi delle secondarie di primo grado e al 13,8% negli studenti delle superiori (contro il 10,8% nelle scuole medie e il 5,5% nelle scuole superiori per le femmine). Rispetto all'età, la percentuale di rischio maggiore si rileva nelle scuole medie con il 14,3% dei ragazzi a rischio, mentre il dato scende al 10,2% alle superiori. I fattori associati sono la depressione moderatamente grave o grave, con un rischio di 5,54 volte maggiore nei ragazzi di 11-13 anni e 3,49 nei ragazzi 14-17 anni e un'ansia sociale grave o molto grave, con un rischio di 3,65 volte maggiore rispetto alla media nei ragazzi di 11-13 anni e 5,80 nei ragazzi 14-17 anni”*

Il Servizio per le Dipendenze (SERD) dell'Azienda ULSS 2 – Marca Trevigiana nel 2022 ha effettuato un'indagine riguardante gli stili di vita nei giovani della provincia di Treviso, fornendo un questionario autoreddato nelle scuole al fine di ricavare informazioni per analizzare il bisogno di salute orientando l'erogazione del servizio.

Riguardo la dipendenza da videogiochi, dei quasi 5000 studenti che hanno risposto al questionario, il 38% (n. 661 su 1750) dei maschi e il 57% (n. 1760 su 3100) delle femmine, hanno dichiarato di trascorrere più di 3 ore al giorno in internet, su social, chat o videogiochi.

⁶ Istituto Superiore di Sanità, ISS, Comunicato Stampa N°23/2023 *Dal cibo ai social, quasi 2 milioni di adolescenti della 'Generazione Z' a rischio dipendenze comportamentali*, 28/03/2023

CAPITOLO 2 – PRESENTAZIONE DEL PROGETTO

2.1 – Il problema

Il rischio al quale vengono sottoposti i ragazzi per mezzo di questi meccanismi deve essere studiato e analizzato in maniera approfondita in quanto non è ancora stata identificata con precisione la linea che divide questa modalità di profitto dal gioco d'azzardo.

Dato che il problema relativo ai videogiochi e il gioco d'azzardo è di recente introduzione, ha limitati approfondimenti di studio e conseguente letteratura.

La consapevolezza dell'importanza della problematica, è evidenziata dal recente inserimento nel DSM – V nella sezione delle patologie che necessitano di approfondimenti.

Si rende quindi necessaria una rilevazione puntuale sul territorio che rilevi il bisogno di salute relativo alla gravità di questa dipendenza tra i giovani.

2.2 – Quesiti e obiettivi di studio

Si ritiene che sia fondamentale produrre nuove analisi rispetto questo giovane argomento, col fine di fornire alla comunità scientifica e al servizio di riferimento, dati che possano portare in futuro ad una maggiore conoscenza per poter orientare le attività di prevenzione e promozione della salute, ancora oggi di non chiara definizione.

L'inesperienza nel modo di affrontare questa problematica e la scarsità di informazioni e conoscenze a riguardo per riuscire a comprendere al meglio la correlazione tra i videogiochi e più in particolare le microtransazioni e il gioco d'azzardo patologico.

Quesiti di studio:

1. Esistono in letteratura studi che sondano diversi aspetti di tale dipendenza?
2. Qual è il livello di consapevolezza del rischio di dipendenza?
3. Quali sono i comportamenti individuali e sociali ad essa correlata?
4. Esistono buone pratiche/progetti educativo promozionali di dimostrata efficacia rivolti ai giovani?
5. Esistono tecniche efficaci e testate di prevenzione primaria riguardo la dipendenza da videogiochi?
6. Esistono tecniche di prevenzione primaria specifiche per fasce d'età?

7. Quali sono i possibili strumenti e tecniche di sensibilizzazione/marketing sociale di maggior impatto sui giovani?

L'obiettivo generale della tesi è di indagare sui comportamenti e percezione del rischio sulla dipendenza da videogiochi, a cui seguono gli obiettivi specifici quali:

1. Descrivere le caratteristiche del campione in esame stratificandolo per tipo di indirizzo, età.
2. Individuare il livello di consapevolezza del rischio di dipendenza.
3. Descrivere i comportamenti individuali e sociali ad essa correlata.
4. Proporre una progettazione di un intervento educativo promozionale a risposta della problematica.

2.3 – Revisione della letteratura

Nella letteratura scientifica sono presenti centinaia di studi effettuati negli scorsi anni che dimostrano una forte correlazione tra l'acquisto di *loot box* e problematiche legate al disturbo da gioco d'azzardo, soprattutto nei giovani.

Sono stati riportati molti articoli scientifici presenti nelle varie banche dati quali ad esempio Dors e Pubmed dai quali sono stati selezionati i risultati migliori tramite un sistema di parole chiave, *mesh* e operatori booleani.

Oltre ad essi sono stati utilizzati anche i motori di ricerca "Google" e "Google Scholar" i quali nonostante non siano di sola utilità scientifica, hanno orientato all'approfondimento della problematica con reperimento di dati epidemiologici.

Oltre alle banche dati per avere un punto di vista chiaro, generale ed attendibile della tematica sono stati consultati i siti più importanti e validi per quanto riguarda la salute e la sanità pubblica quali:

- L'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS), che ha riconosciuto ufficialmente la dipendenza da videogiochi il 26 maggio 2019. Nonostante si differenzino nel fattore denaro, l'OMS si dichiara preoccupato della correlazione tra le due dipendenze la quale è stata catalizzata dalla quarantena causata dal Sars-Cov-2. Tenendo la popolazione chiusa in casa senza possibilità di uscire si è sviluppata in maniera molto più veloce un attaccamento alla tecnologia e all'utilizzo di quest'ultima anche per giocare d'azzardo.

- L'ISS, consultato per lo studio sulle dipendenze nei giovani italiani precedentemente esposto.
- L'Istituto Nazionale di Statistica (ISTAT) consultato soprattutto per la sezione epidemiologica della problematica analizzata.

Sono stati inoltre consultati numerosi altri siti specializzati nell'ambito dei videogiochi o avvenimenti importanti accaduti i quali hanno dimostrato la loro affidabilità citando con precisione e trasparenza fonti e dati analizzati quali ad esempio:

- Il settimanale “Internazionale” il quale ha pubblicato un'inchiesta realizzata da *Investico*, un consorzio indipendenti olandese di giornalismo investigativo, inerente al famosissimo gioco di calcio FIFA e il suo sistema di *loot boxes*, dove si legge che *“Un pacchetto [di figurine de materializzate, n.d.r.] può contenere campioni come Lionel Messi, ma più spesso ci si trovano sportivi di livello molto più basso...dopo aver comprato pacchetti per un valore di 3.800 euro non avevano nemmeno un campione...Sappiamo che l'incertezza del risultato crea dipendenza: le slot machine funzionano secondo lo stesso principio, e anche il linguaggio dei videogiochi ha delle analogie con il mondo delle scommesse. I produttori di giochi gratuiti devono quasi la totalità delle loro entrate alle cosiddette “balene”, giocatori pronti a spendere cifre spropositate. Il termine è nato nei casinò di Las Vegas, indica le ricche vedove che spendono milioni di dollari in un fine settimana. Le Loot Box sono solo un esempio dei tanti meccanismi che creano dipendenza”*⁷
- Il “New York post” che racconta come nel 2020 un bambino in America ha svuotato il conto dei genitori per colpa delle microtransazioni, arrivando a spendere 16 mila euro per un gioco iPad di “Sonic”, i quali non sono più stati rimborsati.⁸
- Il giornale virtuale “Leggo” che parla invece di come quest'anno una ragazza di tredici anni ha speso oltre 60 mila euro, tra acquisti di giochi e microtransazioni, sfruttando e azzerando la carta di credito della madre.⁹

⁷ Sylvana Van Den Braak, Tommaso Muntz, Emiel Woutersen, Investico, *Come la dipendenza è diventata un gioco da ragazzi*, 08/10/2019

⁸ Doree Lewak, New York Post, *This 6-year-old racked up \$16K on mom's credit card playing video games*, 12/12/2020

⁹ Redazione web, Leggo, *Spende oltre 60mila euro in giochi per il cellulare con la carta di credito di mamma: «Sono disperata»*, 08/06/2023

- “The Sun” che scrive nel 2021 di un padre di famiglia che ha dovuto vendere la macchina per riuscire a pagare la fattura di 1500 euro, causata dal figlio di 7 anni tramite acquisti in app.¹⁰

Nella banca dati Pubmed sono stati individuati e utilizzati i seguenti *Mesh*:

- *Video Games*: Una forma di intrattenimento interattivo in cui il giocatore controlla le immagini generate elettronicamente che appaiono su uno schermo video. Ciò include i videogiochi giocati in casa su macchine speciali o computer domestici e quelli giocati nelle sale giochi.
- *Behavior, Addictive*: L'attività osservabile, misurabile e spesso patologica di un organismo che ritrae la sua incapacità di superare un'abitudine risultante in un desiderio insaziabile di una sostanza o di compiere determinati atti. Il comportamento di dipendenza include l'eccessiva dipendenza emotiva e fisica dall'oggetto dell'abitudine in quantità o frequenza crescente.
- *Internet Addiction Disorder*: Uso problematico e compulsivo di Internet che si traduce in una compromissione significativa della funzione della persona nella vita quotidiana.
- *Gambling*: Un'attività caratterizzata principalmente da un elemento di rischio nel tentativo di ottenere un obiettivo desiderato, ad esempio, giocare a un gioco d'azzardo con denaro.

Attraverso la stringa di ricerca “(“*Video Games*”[*Mesh*]) OR “*Internet Addiction Disorder*”[*Mesh*]) AND “*Gambling*”[*Mesh*]”, a cui non sono stati applicati filtri, sono stati selezionati e analizzati due articoli ritenuti pertinenti con l’argomento:

1. “La dipendenza da videogiochi nel disturbo da gioco d'azzardo: correlazioni cliniche, psicopatologiche e di personalità”¹¹, in cui è stata studiata la prevalenza dell’uso di videogiochi e della dipendenza di quest’ultimi in pazienti affetti da disturbi da gioco d’azzardo. Lo studio dimostra come su 193 partecipanti, i pazienti che non utilizzavano

¹⁰ Isaac Crowson, The Sun, *GAME OF GROANS Dad forced to sell family car after son, 7, spends £1,300 on dragon game*, 27/06/2021

¹¹ Jiménez-Murcia S, Fernández-Aranda F, Granero R, Chóliz M, La Verde M, Aguglia E, Signorelli MS, Sá GM, Aymamí N, Gómez-Peña M, del Pino-Gutiérrez A, Moragas L, Fagundo AB, Sauchelli S, Fernández-Formoso JA, Menchón JM. Video game addiction in gambling disorder: clinical, psychopathological, and personality correlates. *Biomed Res Int.* 2014;2014:315062. doi: 10.1155/2014/315062. Epub 2014 Jul 14. PMID: 25126551; PMCID: PMC4122146

videogiochi erano più anziani rispetto ai videogiocatori, e questi ultimi sviluppavano un problema con il gioco d'azzardo patologico in età minore. Inoltre, è stata trovata una significativa correlazione tra l'utilizzo di alcuni tipi di gioco d'azzardo, quali ad esempio slot machine e scommesse, e persone che avevano diagnosticato una dipendenza da videogiochi.

2. “Distinzione tra attività di gioco e gioco d'azzardo nella ricerca sulla dipendenza”¹², che ha analizzato e messo a confronto videogiochi e giochi d'azzardo attraverso una matrice di criteri quali ad esempio interattività, monetizzazione, meccanismi di scommesse e determinazione del risultato. Vengono denotate delle caratteristiche che accomunano le due realtà, nonostante in molti manchi uno dei criteri fondamentali del gioco d'azzardo, ovvero la vincita finanziaria. Si evince poi come le persone con problematiche legate al gioco d'azzardo simulato possano essere di difficile classificazione, in quanto il danno economico potrebbe non essere presente all'interno della problematica legata ai videogiochi.

Effettuando una seconda ricerca con la stringa “(*Video Games*[Mesh]) AND *Behavior, Addictive*[Mesh]) AND *Gambling*[Mesh]”, in aggiunta al filtro “Free full text”, si è invece giunti a diversi risultati:

1. “*Loot box* e gioco d'azzardo problematico: indagine sull'“*ipotesi gateway*””¹³, studio che tramite un sondaggio trasversale ha indagato la relazione tra l'acquisto di *loot boxes* e l'influenza di queste ultime sul gioco d'azzardo in un campione di 1102 adulti. Nei risultati si notano effetti *gateway* da *loot boxes* soprattutto nei più giovani. Si segnalano inoltre danni inerenti alle tematiche del gioco d'azzardo, della cognizione di esso e dei videogiochi. Venivano inoltre sviluppate problematiche riguardo l'impulsività, il coinvolgimento con le *loot box* e la quantità di soldi spesi per il gioco d'azzardo, senza però correlazioni con il reddito medio percepito dai giocatori.

¹² King DL, Gainsbury SM, Delfabbro PH, Hing N, Abarbanel B. Distinguishing between gaming and gambling activities in addiction research. *J Behav Addict*. 2015 Dec;4(4):215-20. doi: 10.1556/2006.4.2015.045. PMID: 26690615; PMCID: PMC4712754.

¹³ Spicer SG, Fullwood C, Close J, Nicklin LL, Lloyd J, Lloyd H. Loot boxes and problem gambling: Investigating the “gateway hypothesis”. *Addict Behav*. 2022 Aug;131:107327. doi: 10.1016/j.addbeh.2022.107327. Epub 2022 Mar 30. PMID: 35397261.

2. “I videogiochi sono una porta d'accesso al gioco d'azzardo? Uno studio longitudinale basato su un campione norvegese rappresentativo”¹⁴ in cui è stato condotto uno studio longitudinale della durata di 2 anni su un totale di 24.000 persone di età compresa tra i 16 e i 74 anni, dalle quali sono state ricavate oltre 10.000 risposte valide. Tramite il *Gaming Addiction Scale for Adolescents* (GASA) e il *Canadian Problem Gambling Index* (CPGI), sono state ricavate correlazioni positive tra gaming e gioco d’azzardo nella prima ondata, cosa che a distanza di due anni non si è mantenuta costante. Le due ipotesi che hanno identificato i ricercatori per dare una spiegazione a ciò sono la natura passeggera delle problematiche dei videogiochi e del gioco d’azzardo e la forte correlazione la giovane età e il mondo del gioco.

¹⁴ Molde H, Holmøy B, Merkesdal AG, Torsheim T, Mentzoni RA, Hanns D, Sagoe D, Pallesen S. Are Video Games a Gateway to Gambling? A Longitudinal Study Based on a Representative Norwegian Sample. *J Gambl Stud.* 2019 Jun;35(2):545-557. doi: 10.1007/s10899-018-9781-z. PMID: 29869768; PMCID: PMC6517345.

CAPITOLO 3 – MATERIALI E METODI

3.1 – Campionamento

Il campione di riferimento è stato individuato negli studenti della scuola secondaria di secondo grado “Duca degli Abruzzi”¹⁵ di Treviso, in quanto l’istituto comprende cinque indirizzi scolastici quali Economico sociale, Scienze umane, Scientifico, Scienze Applicate e Linguistico, a cui accedono più di duemila iscritti, per la maggior parte di età compresa tra 14 e 19 anni, senza alcun criterio di esclusione, basandosi sull’adesione facoltativa.

3.2 – Questionario “Dipendenza da videogiochi nei giovani”

Il questionario (Allegato 2) è stato scelto come strumento di raccolta dati fruibile con facilità dagli studenti.

La sua stesura auto redatta ha coinvolto docenti e operatori, basandosi sulla bibliografia e sull’esperienza professionale, in quanto non sono disponibili questionari validati, in virtù della problematica recente.

La modalità di stesura delle domande ha tenuto conto dell’età del campione, usando una forma più adeguata pur rispettando gli aspetti tecnici.

La somministrazione è avvenuta attraverso la rete scolastica, con l’aiuto dei docenti che lo hanno divulgato il link e il QR code del questionario redatto in Google Moduli.

La somministrazione ha avuto inizio dal giorno 6 giugno e si è conclusa il 10 giugno 2023, in quanto le adesioni hanno raggiunto una numerosità sufficiente. Inoltre era necessario concludere entro il termine dell’anno scolastico.

Il questionario è costituito da 3 sezioni:

- Sezione socio demografica contenente 4 domande, dalla A01 alla A04, nelle quali si analizza il campione riguardo le caratteristiche anagrafiche quali età, genere, classe frequentata e indirizzo scolastico scelto.
- Sezione videogiochi la quale comprende 9 domande (B01 – B09), inerenti alla familiarità del campione con questa tematica andando ad indagare il livello di coinvolgimento, un eventuale motivo di disinteresse, le ore di gioco giornaliere, la presenza di persone vicine che giocano, la piattaforma prediletta e in quale situazione,

¹⁵ Liceo Statale “Duca degli Abruzzi” <https://liceoduca.edu.it/> consultato il 03/06/2023

la tipologia di videogioco preferita e la frequenza di determinate affermazioni o situazioni ipotetiche.

- Sezione Microtransazioni con 6 domande da C01 a C06 nelle quali si indaga principalmente l'utilizzo di microtransazioni nei giochi domandando la quantità di soldi spesi nell'ultimo mese in microtransazioni e *Battle pass*, una griglia di domande a scelta multipla, l'utilizzo di giochi d'azzardo quali gratta & vinci o slot machine e una domanda aperta per opinioni o esperienze non approfondite nelle domande del questionario.

Il questionario è stato redatto con diverse tipologie di domande, aperte, a scelta multipla, caselle di controllo, griglie a scelta multipla, scale lineari e griglie con caselle di controllo. Sono state redatte domande sia quantitative che qualitative con scale ordinali e nominali a seconda della domanda in questione.

Alcune domande hanno richiesto l'utilizzo di una scala di Likert, ideate in scala di 5 punti quali "Mai", "Raramente", "Ogni tanto", "Spesso" e "Sempre", inerenti alle due batterie di domande a griglia a scelta multipla, nelle quali vengono indagate la frequenza delle affermazioni legate ai videogiochi e alle microtransazioni.

3.3 – Analisi dei dati

Effettuata la raccolta dati sono stati poi elaborati i dati attraverso il pacchetto "Microsoft Office", tramite l'applicazione Excel. Per avere una buona visione generale sono state calcolate percentuali e proporzioni singole per ogni domanda. Sono state poi messe in relazioni diverse domande o specifiche affermazioni delle batterie con i dati di altre domande, quali ad esempio le ore di gioco e i soldi spesi nell'ultimo mese o una precisa categoria di gioco in relazione all'acquisto di *Battle Pass*. Le relazioni più importanti sono state poi approfondite con diversi grafici e incroci, in modo da avere per le caratteristiche più interessanti un punto di vista maggiormente specifico. Per quanto riguarda le batterie di domande comprendenti la scala di Likert è stato dato un valore oscillante tra uno e cinque dove uno rappresentava l'opzione "Mai" e cinque l'opzione "Sempre". È stato inoltre utilizzato il programma "R" per la creazione di correlazioni e analisi più precise.

3.4 – Aspetti autorizzativi

È stata redatta la sinossi di tesi (Allegato 1) descrittiva dei principali punti di ricerca su supervisione dei docenti, poi inviata al dirigente dell’Istituto, corredata dal questionario per acquisire una formale autorizzazione di adesione alla ricerca. Una volta ricevuta l’autorizzazione, si è proceduto con l’invio del link e QR code ai docenti.

Il questionario garantiva l’anonimato del compilatore, acquisendo solo le informazioni minime utili alla elaborazione dei dati in un’ottica descrittiva del campione in forma aggregata, nel rispetto del D. Lgs 30 giugno 2003, n.196 “Codice in materia di protezione dei dati personali”⁶² integrato con le successive modifiche del D. Lgs 10 agosto 2018 “Disposizione per l’adeguamento della normativa nazionale alle disposizioni del regolamento (UE) 2016/679 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 27 aprile 2016, relativo alla protezione delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali, nonché alla libera circolazione di tali dati e che abroga direttiva 95/46/CE (regolamento generale sulla protezione dei dati)”.¹⁶

3.5 – Limiti dello studio

Durante la raccolta dati è emerso un limite che non è stato considerato nelle fasi iniziali dello studio. Particolarmente rilevanti per lo studio in oggetto, potevano essere maggiormente evidenziati nel questionario gli aspetti relativi alle *loot boxes* e l’acquisto di ricompense ignote e casuali, in quanto rappresentano l’anello di congiunzione tra videogiochi e gioco d’azzardo. Infatti tale limite ha comportato una difficoltà maggiore nell’analisi della correlazione tra le due problematiche.

Altro limite a maggiore completezza dello studio in questione, è rappresentato dall’esclusività della tipologia di indirizzo liceale, in quanto la somministrazione del questionario in altre scuole secondarie poteva evidenziare possibili differenze e somiglianze in base al percorso di studi scelto.

La necessità di concludere la raccolta dei questionari entro il termine dell’anno scolastico oltre ai necessari tempi autorizzativi, ha precluso la possibilità di un campione più ampio.

Sarebbe stato opportuno inoltre, svolgere uno studio longitudinale anziché di prevalenza, per analizzare l’evoluzione del comportamento dei giovani videogiocatori in relazione al tempo.

¹⁶ Garante della protezione dei dati personali. (2003). Decreto Legislativo 30 giugno 2003, n.196 recante il “Codice in materia di protezione dei dati personali” (in S.O n. 123 alla G.U. 29 luglio 2003, n. 174). Roma, Garante della protezione dei dati personali.

CAPITOLO 4 – RISULTATI E DISCUSSIONE

Tra i giorni 6 e 10 giugno 2023 tramite la somministrazione nella scuola superiore sono stati compilati e raccolti 935 (47%) questionari online su un totale di studenti pari a circa 2000 iscritti

4.1 – Dati socio anagrafici

Il campione, come mostra il grafico 1, è costituito da una prevalenza femminile di 593 (63%) femmine, quasi il doppio dei 335 (36%) maschi considerando anche l'1% che si identifica con "altro". Grazie alla sezione inerente ai dati socio demografici inoltre si evidenzia un tasso di partecipazione inversamente proporzionale all'avanzamento della classe superiore, con un 37,8% (n. 353 su 935) dei partecipanti totali derivati dalle classi prime contro un 8,1% (n. 76 su 935) delle quinte.

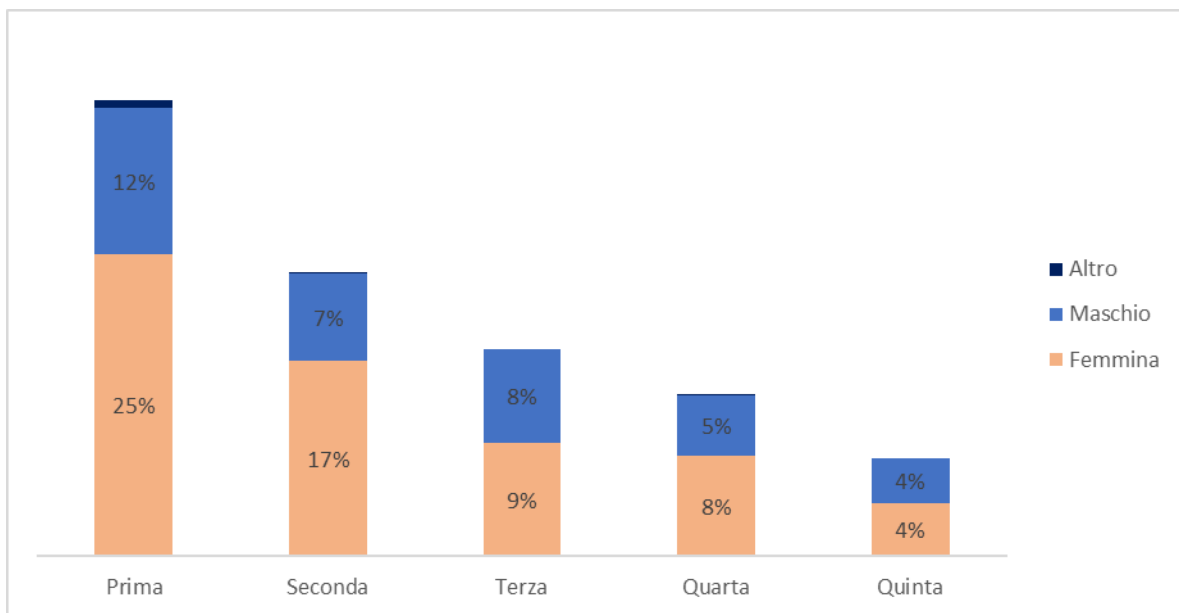


Grafico 1: Distribuzione del campione per classe e genere. Dati percentuali.

Le classi che hanno partecipato al questionario si suddividono in 5 indirizzi di studio: scientifico, scienze umane, scienze applicate, linguistico ed economico sociale.

La tabella 1 mostra la suddivisione per classi ed indirizzi di tutte le compilazioni effettuate del questionario. Si può quindi notare come la maggior parte del campione che ha partecipato al progetto sia dell'indirizzo delle scienze umane, e sia di prima. Questa categoria infatti risulta

essere la più numerosa tra tutte le possibili combinazioni, con 122 compilazioni (13%), mentre altre appaiono totalmente assenti, come la seconda e la quinta dell'indirizzo economico sociale. La differenza di compilazioni inversamente proporzionale all'avanzamento della classe è facilmente spiegabile con le caratteristiche della scuola: in essa infatti quasi metà degli studenti sono in prima e in seconda, che contano rispettivamente 525 e 414 ragazzi, suddivisi in 19 e 18 classi, mentre la quinta conta "solo" 15 classi comprendenti in tutto 328 ragazzi.

| | Economico-sociale | Linguistico | Scientifico | Scienze applicate | Scienze umane | Totale complessivo |
|---------------------------|--------------------------|--------------------|--------------------|--------------------------|----------------------|---------------------------|
| Prima | 23 (2,5%) | 44 (4,7%) | 67 (7,2%) | 97 (10,4%) | 122 (13%) | 353 (37,8%) |
| Seconda | | 22 (2,3%) | 45 (4,8%) | 57 (6,1%) | 96 (10,3%) | 220 (23,5%) |
| Terza | 19 (2%) | 21 (2,3%) | 42 (4,5%) | 61 (6,5%) | 17 (1,8%) | 160 (17,1%) |
| Quarta | | 13 (1,4%) | 33 (3,5%) | 43 (4,6%) | 37 (4%) | 126 (13,5%) |
| Quinta | 12 (1,3%) | | 23 (2,5%) | 24 (2,6%) | 16 (1,7%) | 76 (8,1%) |
| Totale complessivo | 54 (5,8%) | 100 (10,7%) | 210 (22,5%) | 283 (30,2%) | 288 (30,8%) | 935 |

Tabella 1: Distribuzione del campione aderente per classe e indirizzo scolastico. Dati assoluti e percentuali.

4.2 – Videogiochi

La prima domanda di entrambe le sezioni inerenti ai videogiochi e alle microtransazioni, consisteva in una scala di autopercezione da 1 a 10 nella quale veniva chiesto al candidato quanto si sentisse coinvolto nel gioco e quanto si sentisse di spendere in microtransazioni.

Queste domande sono state poste per indagare la percezione del rapporto dei giovani con la tematica.

Essa ha fatto emergere un livello di coinvolgimento nel campione molto elevato con una media di 5,74. Il grafico 2 mostra come le prime due risposte maggiormente scelte siano state la 8 e la 7 le quali racchiudono quasi il 30% del campione (n. 345 su 935), mentre l'opzione meno scelta è risulta essere il 10; si può quindi dedurre che la maggior parte del campione si senta coinvolto in maniera importante dal gioco, ma solo una piccola percentuale si senta totalmente partecipe.

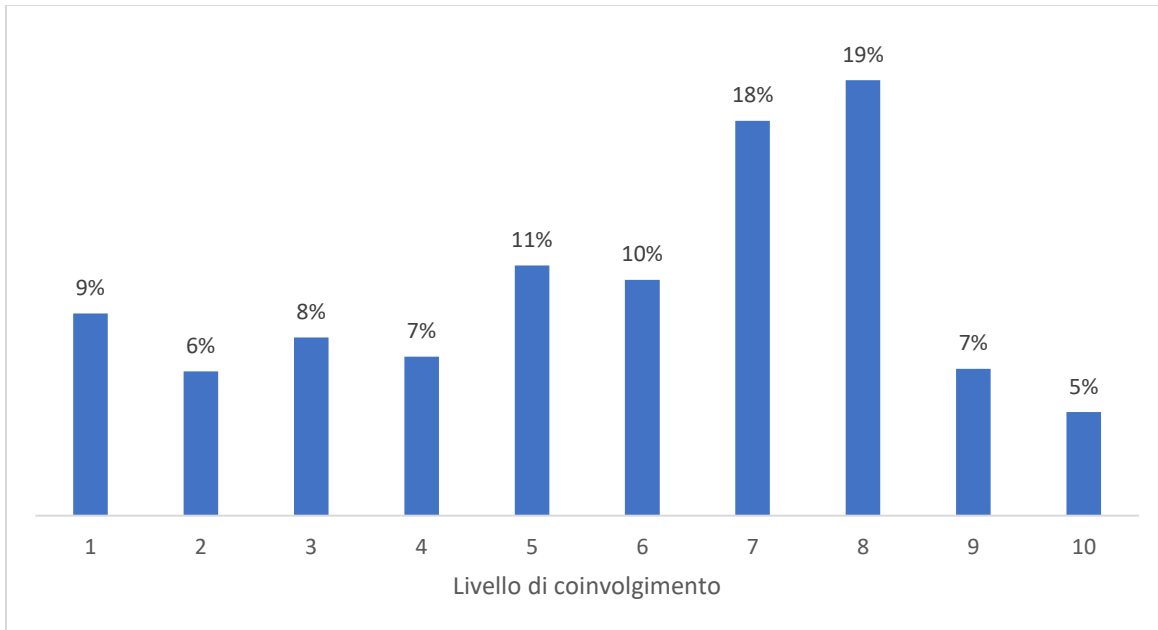


Grafico 2: Livello di coinvolgimento dai videogiochi percepito dal campione. Dati percentuali.

Tuttavia, la domanda riguardante le ore quotidiane spese a giocare ha evidenziato quasi metà delle persone come non giocatrici, in quanto il 48,2% (n. 451 su 935) delle risposte è stata 0 ore. Inoltre la percentuale di scelte delle successive opzione risulta inversamente proporzionale al numero di ore dell'opzione stessa: quasi il 36% (n. 334 su 935) del campione infatti ha segnato 1-2 ore, mentre il 9,8% (n. 92 su 935) ha ammesso di giocare anche 2-3 ore al giorno. Nel quesito riguardante le persone vicine che giocano a videogiochi sono state identificate due opzioni che hanno quasi completamente raccolto tutte le risposte del questionario. Le scelte "Familiari e amici" e "solo amici" infatti, sono state selezionate rispettivamente dal 49,1% (n. 459 su 935) e dal 43,3% (n. 405 su 935), mentre la terza alternativa più quotata risulta il non conoscere nessuno che giochi, con un 4,8% del totale (n.45 su 935). Si può quindi intuire che un fattore determinante sia l'età: avere amici che giocano infatti, supponendo che essi siano circa della stessa età del campione, è una caratteristica comune al 92,4% del campione in studio.

Sono state poi indagate le piattaforme maggiormente utilizzate e le tipologie di gioco. Il questionario ha rilevato il cellulare come principale piattaforma utilizzata in quasi tutte le opzioni possibili. Il grafico 3 mostra come a casa propria, da soli o in compagnia, o in giro, il cellulare sia il mezzo più popolare per giocare. L'unica eccezione si presenta a casa di amici dove vengono favorite le console, con circa un centinaio di voti in più. L'utilizzo di PC come piattaforma videoludica non è molto popolare in quanto risulta essere l'ultima scelta in quasi tutte possibilità. È importante evidenziare che il campione aveva la possibilità, se ce ne fosse stato il bisogno, di selezionare tutte le piattaforme utilizzate, in modo da non soffermarsi sulla più usata in un determinato ambito.

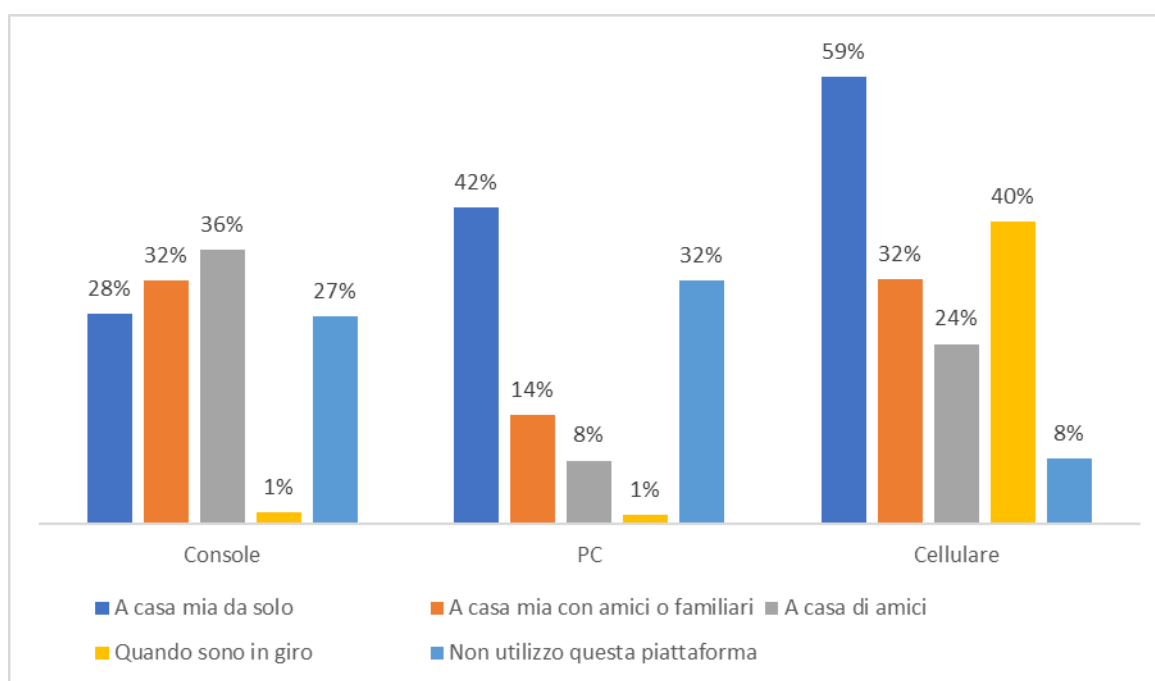


Grafico 3: Distribuzione dell'uso di piattaforme nelle diverse situazioni. Dati percentuali.

Per quanto riguarda invece le tipologie di giochi più diffuse al primo posto si piazzano i videogiochi single player con 268 voti (29%), seguiti dai *Battle Royale* e giochi strategici rispettivamente con 257 (27%) e 231 (25%) selezioni. Scendendo sempre più in basso nella classifica troviamo al quarto posto i simulatori con 228 (24%) punti e i survival al quinto con 217 (23%). Notare come i giochi single player nonostante siano seppur di poco i preferiti, siano l'unica tipologia di gioco che non presenta al suo interno le microtransazioni, in quanto non è presente una competizione con altri giocatori. Inoltre questa domanda ha avuto un totale di 1750 selezioni, nonostante ci siano stati oltre 200 questionari che non hanno segnato nessuna

delle opzioni sopra riportate. Si evince quindi che il videogiocatore medio non abbia una tipologia di gioco fisso in quanto molte compilazioni includono molte tipologie scelte.

I grafici 4 e 5 rappresentano invece le risposte ottenute tramite la prima scala di Likert, che va a ricercare la frequenza di accadimento di determinate situazioni. Tutte le risposte seguono una linearità inversamente proporzionale alla frequenza descritta dall'opzione.

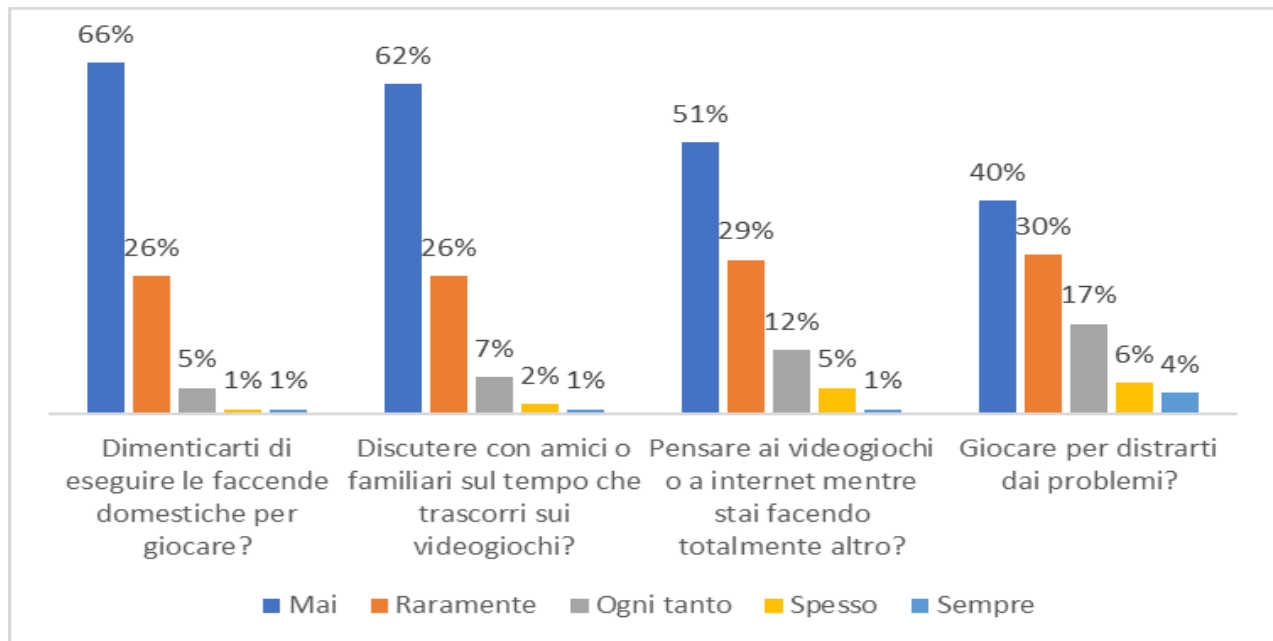


Grafico 4: prima parte della scala di Likert di frequenza di determinate situazioni. Dati percentuali.

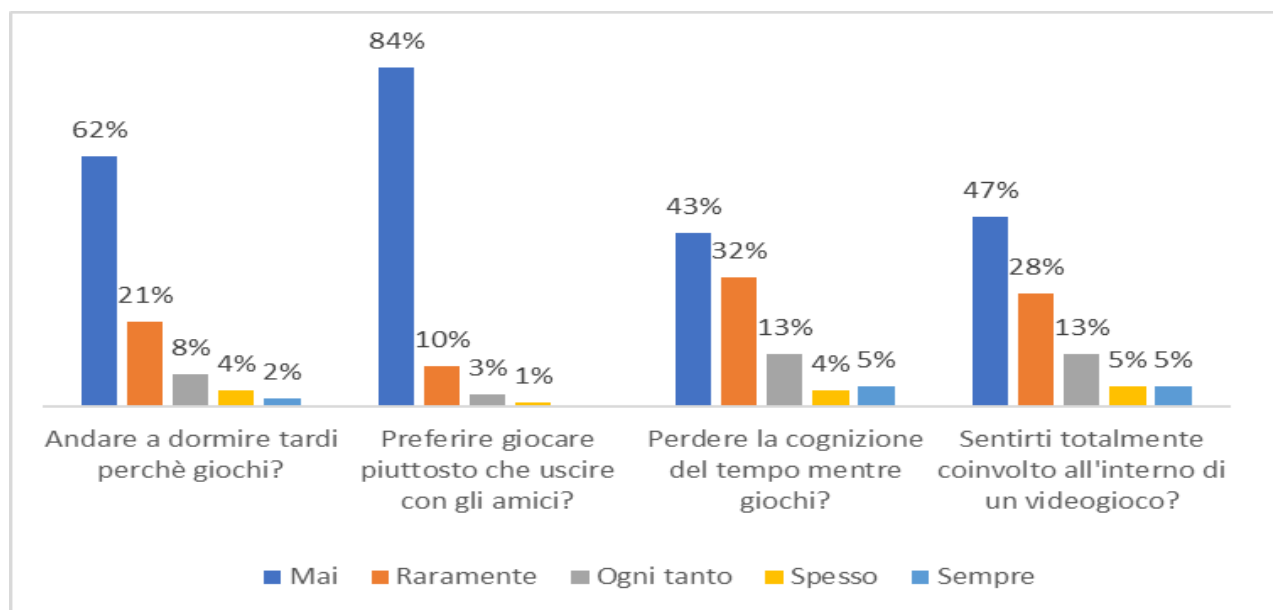


Grafico 5: Seconda parte della scala di Likert di frequenza di determinate situazioni. Dati percentuali.

Il “mai” infatti risulta essere in ogni risposta il più frequente, mentre il “sempre” appare più la meno scelta in quasi tutte le affermazioni. Si notano però alcune particolarità, quale ad esempio un 84% (n. 788 su 935) di “Mai” quando viene chiesto se si preferisce giocare piuttosto che uscire con gli amici, indice del fatto che non viene esclusa i videogiochi non escludono la socialità dei videogiocatori. Le situazioni che vantano una maggiore omogeneità di risposte risultano il giocare per distrarsi e la perdita della cognizione del tempo mentre si gioca. Si può quindi dedurre che i ragazzi che giocano lo fanno principalmente per svago, con però un distacco dalla realtà molto elevato.

4.3 – Microtransazioni

La sezione inerente alle microtransazioni risulta essere molto più omogenea rispetto alla precedente. La prima domanda inerente all’auto percezione riguardo questa tipologia di spese l’80% del campione ha selezionato l’opzione 1 con 748 voti sui 935 totali (80%). Le restanti possibilità variano invece tra il 6% e lo 0,4% con un punteggio più basso man mano che il voto si alza. Un comportamento analogo si manifesta anche nelle due domande seguenti inerenti i soldi spesi nell’ultimo mese tramite microtransazioni o *Battle Pass*, con però delle leggere incongruenze. In entrambi i quesiti come riportato dal grafico 6, la maggior parte del campione ammette di non aver mai speso soldi tramite queste modalità, rispettivamente l’84,3% (n. 788 su 935) e il 77,2% (n. 722 su 935). Se però nella domanda dell’auto percezione solo 15 persone hanno selezionato le opzioni 9 e 10, 26 (3%) persone hanno dichiarato di aver speso più di 50 euro nell’ultimo mese in microtransazioni e 56 (6%) hanno invece affermato di aver speso le stesse somme in *Battle Pass*.

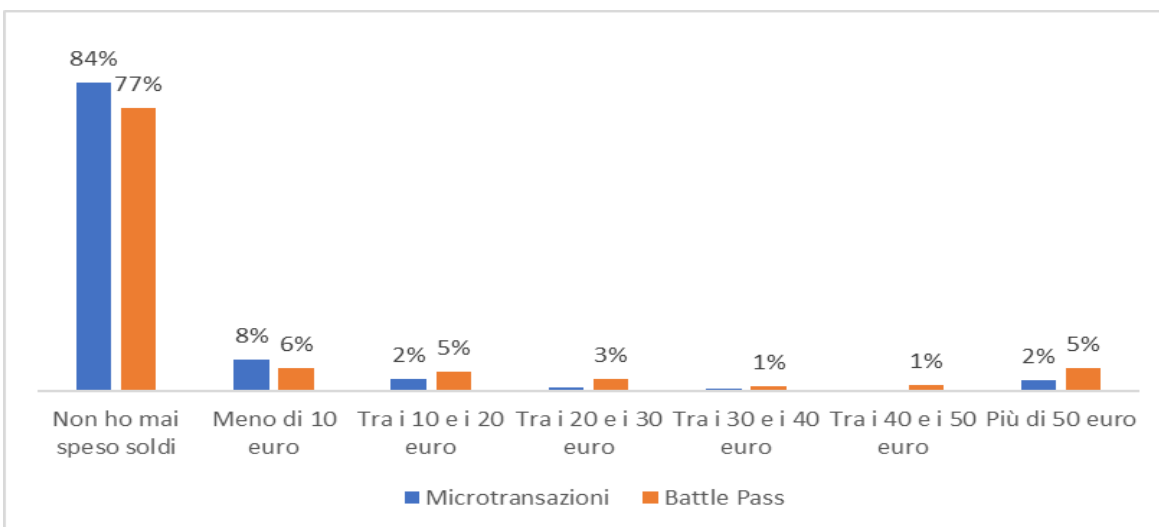


Grafico 6: Soldi spesi dal campione in microtransazioni e Battle pass. Dati percentuali.

Si può quindi notare una leggera discrepanza tra la percezione della spesa e i soldi oggettivamente utilizzati, la quale si può vedere sia in eccesso che in difetto: sono infatti presenti seppur in maniera non simmetrica, ragazzi che utilizzano poco le microtransazioni ma hanno un’alta percezione di spesa e ragazzi che invece hanno segnato 1 alla prima domanda, ma “più di 50 euro” nelle due successive.

Si noti inoltre come l’opzione di spesa maggiore per i *Battle Pass* risulta il doppio più scelta rispetto a quella delle microtransazioni. È importante sottolineare che i *Battle Pass* esistono solo e unicamente all’interno di giochi targati *Battle Royale* i quali risultano quindi più prolifici di tutte le altre tipologie di videogiochi messe insieme.

Come per la sezione “Videogiochi” sono state poi inserite una serie di frasi che il gruppo ha valutato attraverso la stessa scala di Likert utilizzata precedentemente.

Anche in questo caso, il grafico 7 mostra come la scelta maggiore in tutte le risposte sia stata “Mai”, e con un grande distacco con il resto delle opzioni. L’unica affermazione che sembra leggermente più bilanciata delle altre risulta essere inerente all’assuefazione che le microtransazioni possono dare ai videogiocatori. In essa l’opzione “mai” è stata la meno scelta tra tutte le affermazioni con “soltanto” 435 voti (47%), mentre tutte le altre opzioni al di fuori

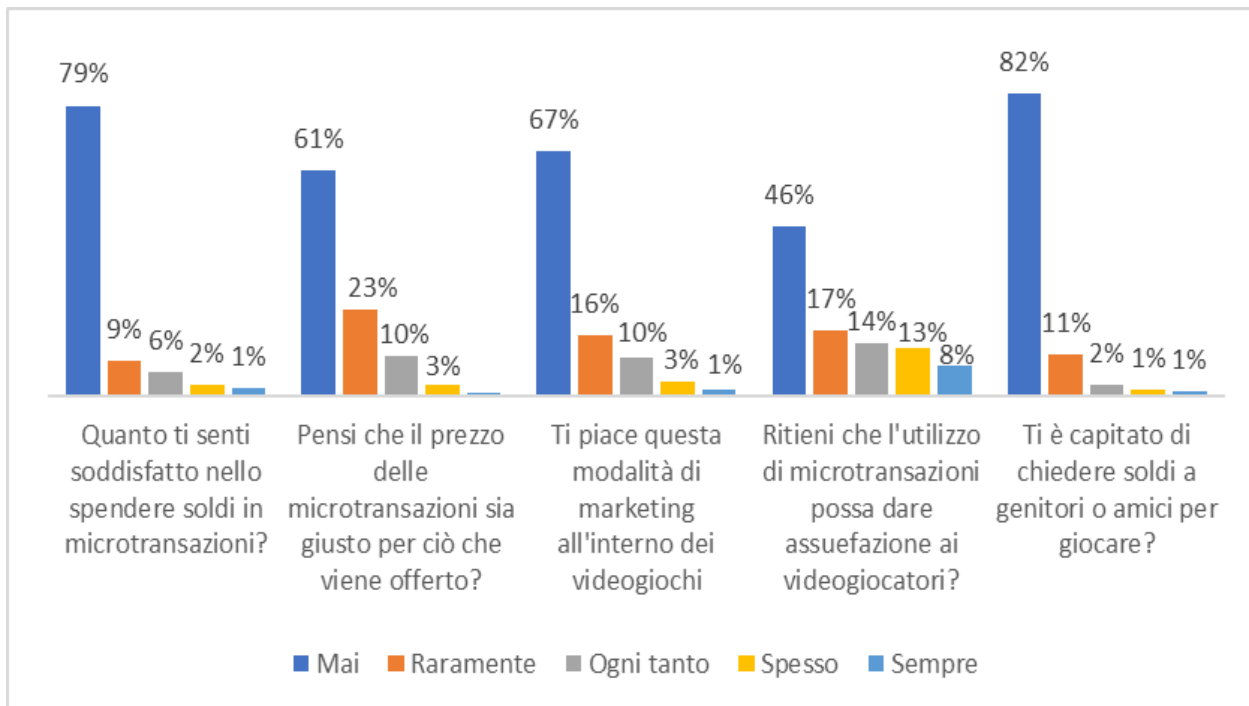


Grafico 7: Seconda scala di Likert di condivisione di determinate affermazioni. Dati percentuali.

di “sempre” superano il centinaio di scelte. Quest’ultima risulta comunque molto più popolare in questa che non nelle altre affermazioni in quanto scelta da 76 (8%) ragazzi.

È inoltre da considerare il fatto che la seconda e la terza sentenza a differenza di tutte le altre valutate tramite la scala di Likert, sono poste per essere in disaccordo con i videogiochi. Se ne deduce quindi che la maggior parte del campione è contro il prezzo delle microtransazioni e contro questa modalità di marketing in generale.

L’ultima domanda del questionario andava invece ad indagare l’utilizzo di giochi d’azzardo non riconducibili ai videogiochi quali ad esempio gratta e vinci, scommesse sportive, slot machine, bingo e carte. Il grafico 8 mostra una predominanza nell’utilizzo dei Gratta & vinci, più del doppio della seconda scelta ovvero i giochi con le carte. I casinò online, seppur siano la scelta più comoda ed accessibile in quanto necessitano un dispositivo elettronico che si connetta ad internet, non sono così popolari tra i giovani, dati i 48 (5%) voti della scelta.

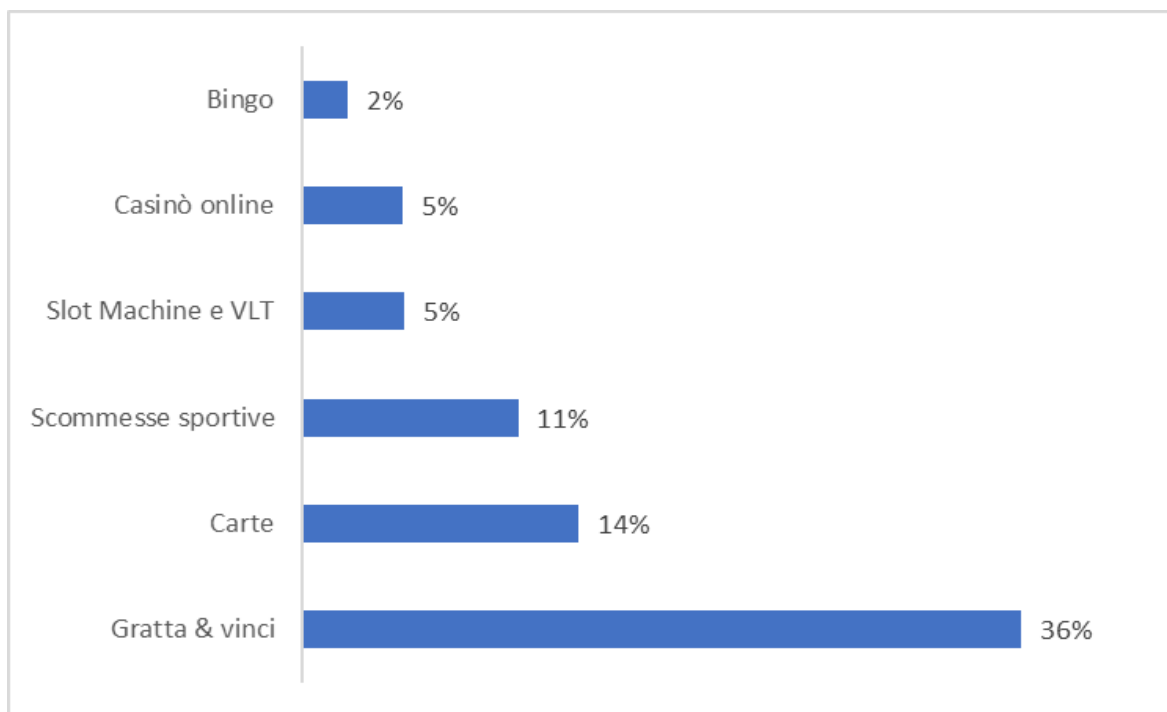


Grafico 8: Metodi di gioco d'azzardo sperimentati dal campione. Dati percentuali.

È importante notare come nonostante la domanda abbia avuto 390 risposte saltate e altre 88 nulle, siano state date 700 risposte totali sommando tutte le scelte. Ciò indica che il numero di persone che ha scommesso soldi in questi meccanismi non è così elevato come sembra, ma

queste persone hanno provato molti giochi d'azzardo. Sono infatti presenti molti questionari con tutte queste opzioni scelte.

Sono state poi analizzate varie correlazioni tra differenti domande al fine di investigare in modo maggiormente dettagliato ed avere una visione il più completa possibile.

È stata ad esempio messa in correlazione la domanda B03 inerente alle ore di gioco giornaliero con il genere e la classe frequentata. Per semplificazione essa è stata modulata come domanda binomiale, risultando negativa nel caso in cui l'opzione fosse 0 e positiva in tutte le altre casistiche.

Il grafico 9 mostra l'analisi tra i due generi mentre tra le classi è stata presa come riferimento la quinta confrontata con le altre quattro opzioni. Come ci si aspettava è emerso che i maschi giocano a videogiochi con un odds ratio aggiustato di 9.05 rispetto alle femmine, dimostrando una notevole differenza della visione dei videogiochi in base al genere, mentre risulta che le classi prime siano più inclini a giocare rispetto alle quinte con un odds ratio di 3,12 che va via via riducendosi più la classe di provenienza si alza.

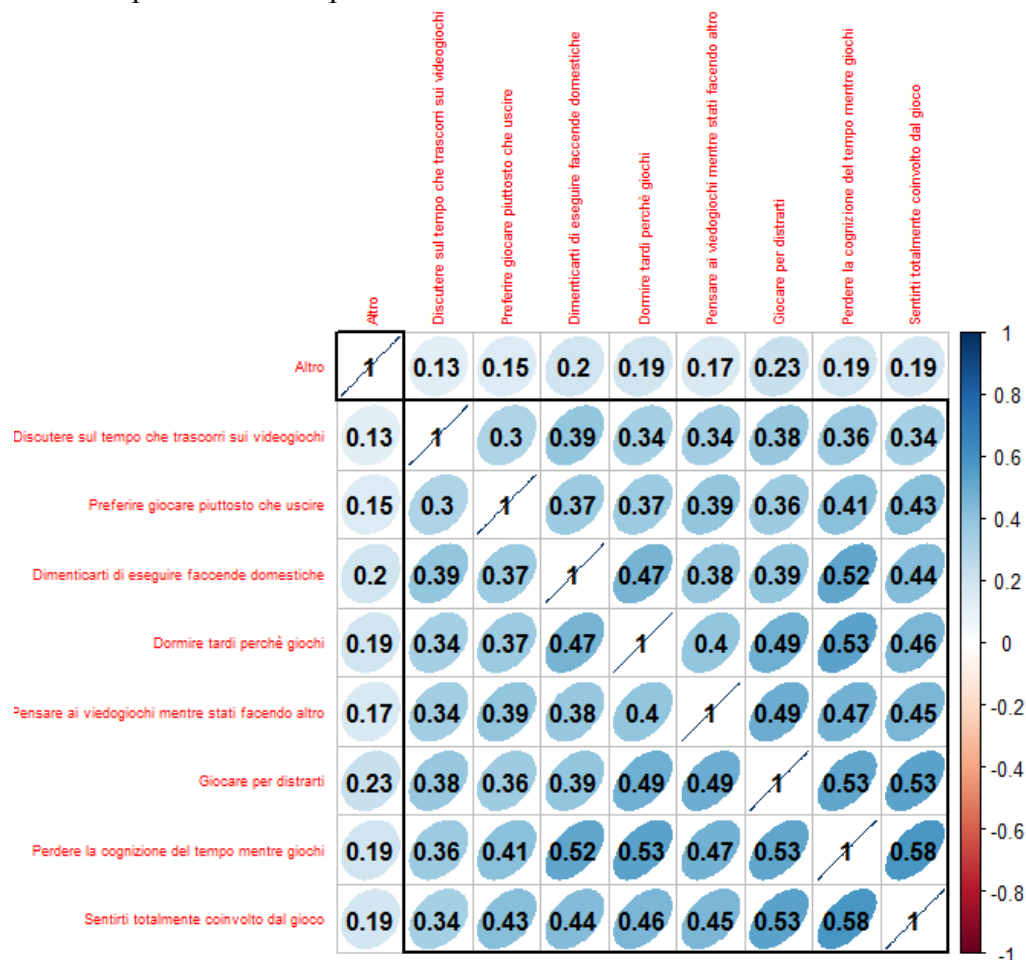


Grafico 9: Correlazioni e odds ratio tra l'utilizzo di videogiochi e i dati socio anagrafici.

Si sono poi indagate eventuali correlazioni tra le varie affermazioni della domanda B07 comprendente la scala di Likert, per poi analizzare i dati ottenuti da esse restringendo i risultati ai soli videogiocatori. Dalla prima analisi come dimostra la tabella 2 si può notare come tutte le affermazioni rappresentano correlazioni positive tra loro seppur di bassa influenza. Le uniche che superano lo 0,5 sono inerenti alla perdita della cognizione temporale mentre si gioca legata al coricarsi tardi, al dimenticarsi di eseguire le faccende domestiche e a giocare per distrarsi. La correlazione maggiore si verifica però tra la perdita della cognizione temporale e il totale coinvolgimento all'interno di un videogioco, in quanto quest'ultima affermazione si può tradurre nella causa per la quale la prima si verifica.

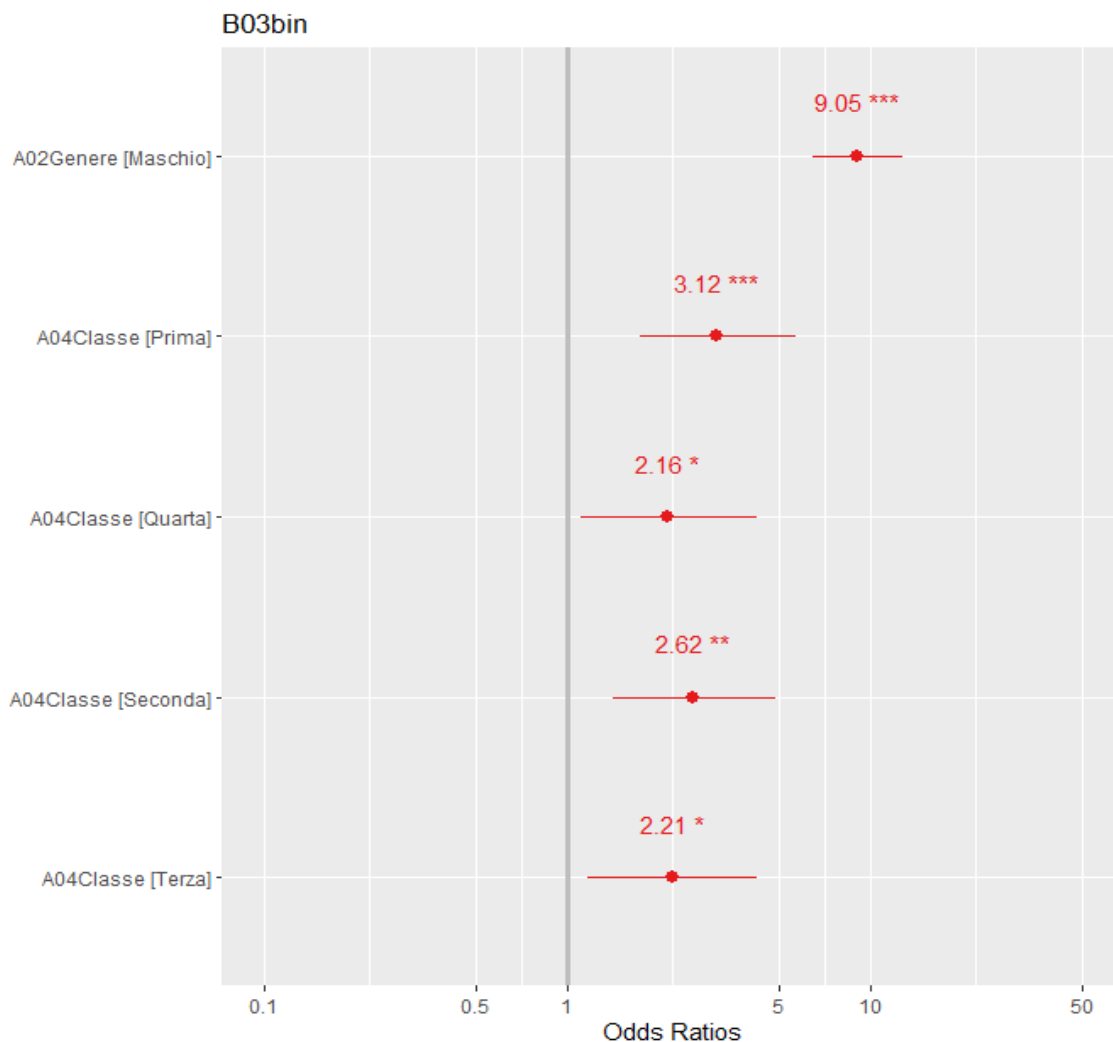


Tabella 2: Utilizzo di Battle Royale del campione. Correlazione tra risposte con Odds ratio.

Si è sviluppata un'ulteriore analisi sulla domanda B08 in correlazione all'utilizzo di *Battle Royale* la quale dimostra una positività soprattutto riguardante il tempo di gioco e il coinvolgimento del videogiocatore, con odds ratio aggiustati di rispettivamente 4 e 6,25 per l'opzione "sempre" delle due domande.

| Logistic regression predicting B07Battle : 1 vs 0 | | | | | |
|---|-------|-------------------|-------------------|----------------|------------|
| | crude | OR(95%CI) | adj. OR(95%CI) | P(Wald's test) | P(LR-test) |
| B08Discutere: ref.=1 Mai | | | | | < 0.001 |
| 2 Raramente (da 1 a 3 volte a settimana) | | 2.92 (2.09,4.09) | 2.1 (1.45,3.05) | | < 0.001 |
| 3 Ogni tanto (4 o 5 volte a settimana) | | 5.86 (3.51,9.77) | 3.4 (1.88,6.15) | | < 0.001 |
| 4 Spesso (da 6 a 8 volte a settimana) | | 6.44 (2.53,16.42) | 4.5 (1.53,13.17) | | 0.006 |
| 5 Sempre | | 6.25 (2.12,18.4) | 3.93 (1.16,13.25) | | 0.027 |
| B08Pensareaivideogiochi: ref.=1 Mai | | | | | 0.02 |
| 2 Raramente (da 1 a 3 volte a settimana) | | 3 (2. 13,4.23) | 1.94 (1.32,2.84) | | < 0.001 |
| 3 Ogni tanto (4 o 5 volte a settimana) | | 2.98 (1.91,4.67) | 1.4 (0.82,2.38) | | 0.22 |
| 4 Spesso (da 6 a 8 volte a settimana) | | 4.05 (2.22,7.38) | 1.54 (0.73,3.27) | | 0.258 |
| 5 Sempre | | 3.28 (0.91,11.9) | 2 (0.43,9.27) | | 0.373 |
| B08Giocaredistrarti: ref.=1 Mai | | | | | 0.034 |
| 2 Raramente (da 1 a 3 volte a settimana) | | 1.85 (1.28,2.68) | 1.08 (0.71,1.64) | | 0.722 |
| 3 Ogni tanto (4 o 5 volte a settimana) | | 2.74 (1.81,4.16) | 0.99 (0.59,1.66) | | 0.966 |
| 4 Spesso (da 6 a 8 volte a settimana) | | 6.32 (3.59,11.13) | 1.99 (1.01,3.93) | | 0.047 |
| 5 Sempre | | 2.37 (1.16,4.86) | 0.45 (0.18,1.15) | | 0.097 |
| B08Perdereognizionetempo: ref.=1 Mai | | | | | 0.039 |
| 2 Raramente (da 1 a 3 volte a settimana) | | 2.22 (1.55,3.17) | 1.23 (0.81,1.87) | | 0.331 |
| 3 Ogni tanto (4 o 5 volte a settimana) | | 3.82 (2.46,5.92) | 1.32 (0.76,2.28) | | 0.323 |
| 4 Spesso (da 6 a 8 volte a settimana) | | 7.63 (3.98,14.64) | 2.68 (1.22,5.89) | | 0.014 |
| 5 Sempre | | 2.31 (1.19,4.49) | 0.64 (0.27,1.49) | | 0.3 |
| B08Sentircoinvolto: ref.=1 Mai | | | | | < 0.001 |
| 2 Raramente (da 1 a 3 volte a settimana) | | 4.01 (2.77,5.81) | 2.42 (1.59,3.68) | | < 0.001 |
| 3 Ogni tanto (4 o 5 volte a settimana) | | 3.99 (2.52,6.31) | 1.83 (1.04,3.23) | | 0.036 |
| 4 Spesso (da 6 a 8 volte a settimana) | | 5.68 (3.11,10.37) | 1.97 (0.95,4.1) | | 0.068 |
| 5 Sempre | | 7.9 (4.11,15.21) | 6.25 (2.75,14.23) | | < 0.001 |
| Log-likelihood = -460.1444 | | | | | |
| No. of observations = 927 | | | | | |
| AIC value = 962.2888 | | | | | |

Tabella 3: Correlazioni tra l'utilizzo di Battle Royale e la prima scala di likert.

Per quanto riguarda la seconda analisi essa conferma la prima parte, con percentuali di punteggio della scala di Likert maggiormente elevati nelle affermazioni riguardanti la partecipazione mentale da parte del giocatore. Nelle tre affermazioni inerenti al coinvolgimento si può infatti notare come quasi il 20% delle persone che giocano abbiano risposto in maniera positiva con un'ugualmente elevata percentuale che ha invece scelto la risposta neutra.

Rispetto alla tabella 2 però risulta più elevata la ricorrenza del pensiero dei videogiochi rispetto alla dimenticanza delle faccende domestiche, ulteriore conferma che tra i videogiocatori è presente un elevato coinvolgimento con l'oggetto di gioco. Ne risulta invece quasi totalmente intatta la sfera sociale in quanto oltre il 90% dei videogiocatori ha dichiarato di non preferire giocare piuttosto che uscire con gli amici, mentre più dell'80% non ha mai o raramente discusso riguardo il tempo che passa con i videogiochi.

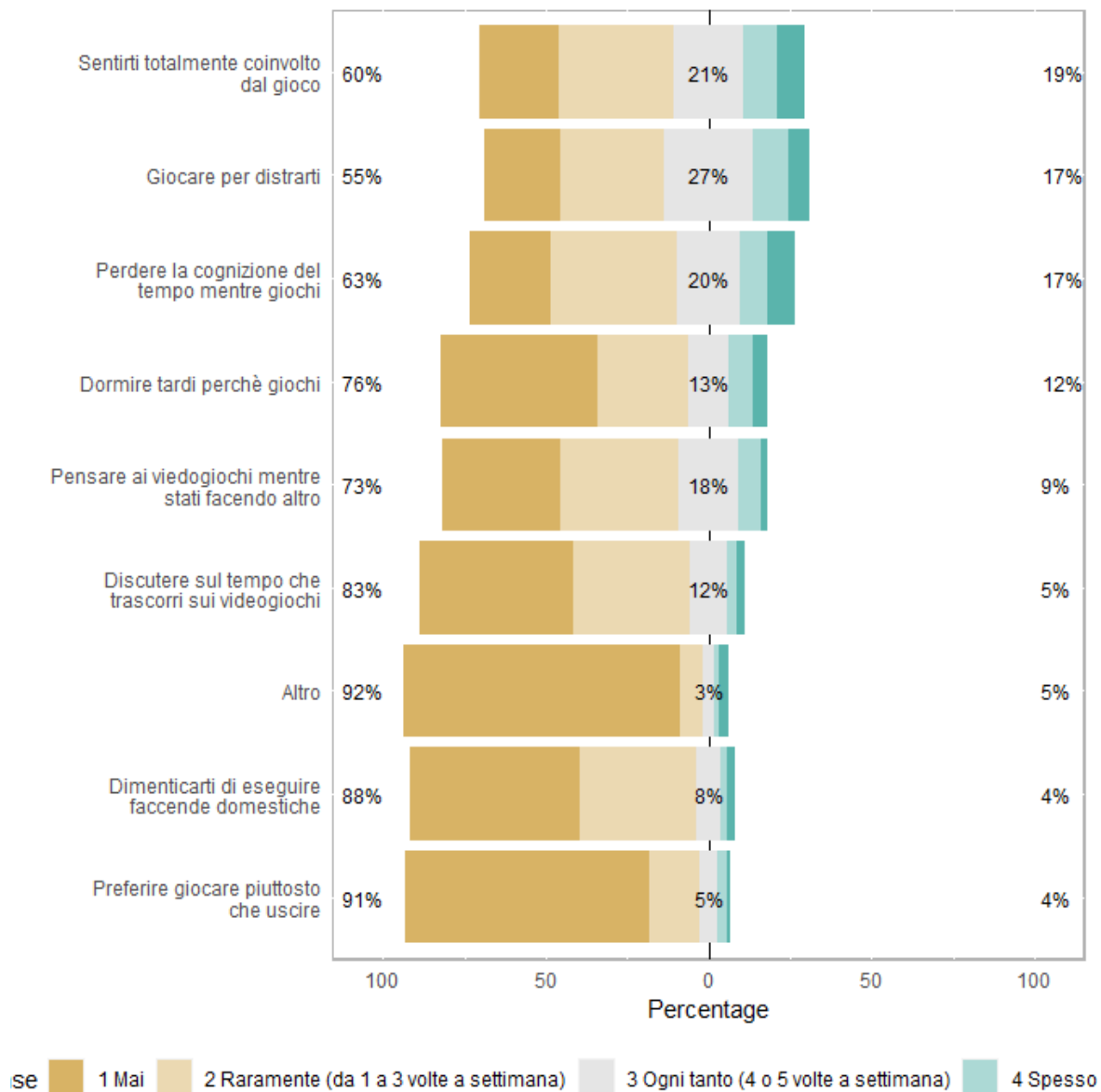


Grafico 10: Correlazioni tra la prima scala di Likert e l'utilizzo di videogiochi. Dati percentuali.

Ci si è poi focalizzati sulla domanda C05 del questionario inerente all'utilizzo di forme di gioco d'azzardo, creando delle correlazioni inerenti ai dati socio anagrafici, ovvero genere e classe frequentata.

Come si evince dal grafico 11, sono presenti delle disparità notevoli di genere nell'utilizzo del gioco d'azzardo con il loro picco massimo nei casinò con un odds ratio superiore a 7. Si noti inoltre tramite la tabella 4 come queste analisi, siano statisticamente significativi con un p value quasi sempre inferiore a 0,001.

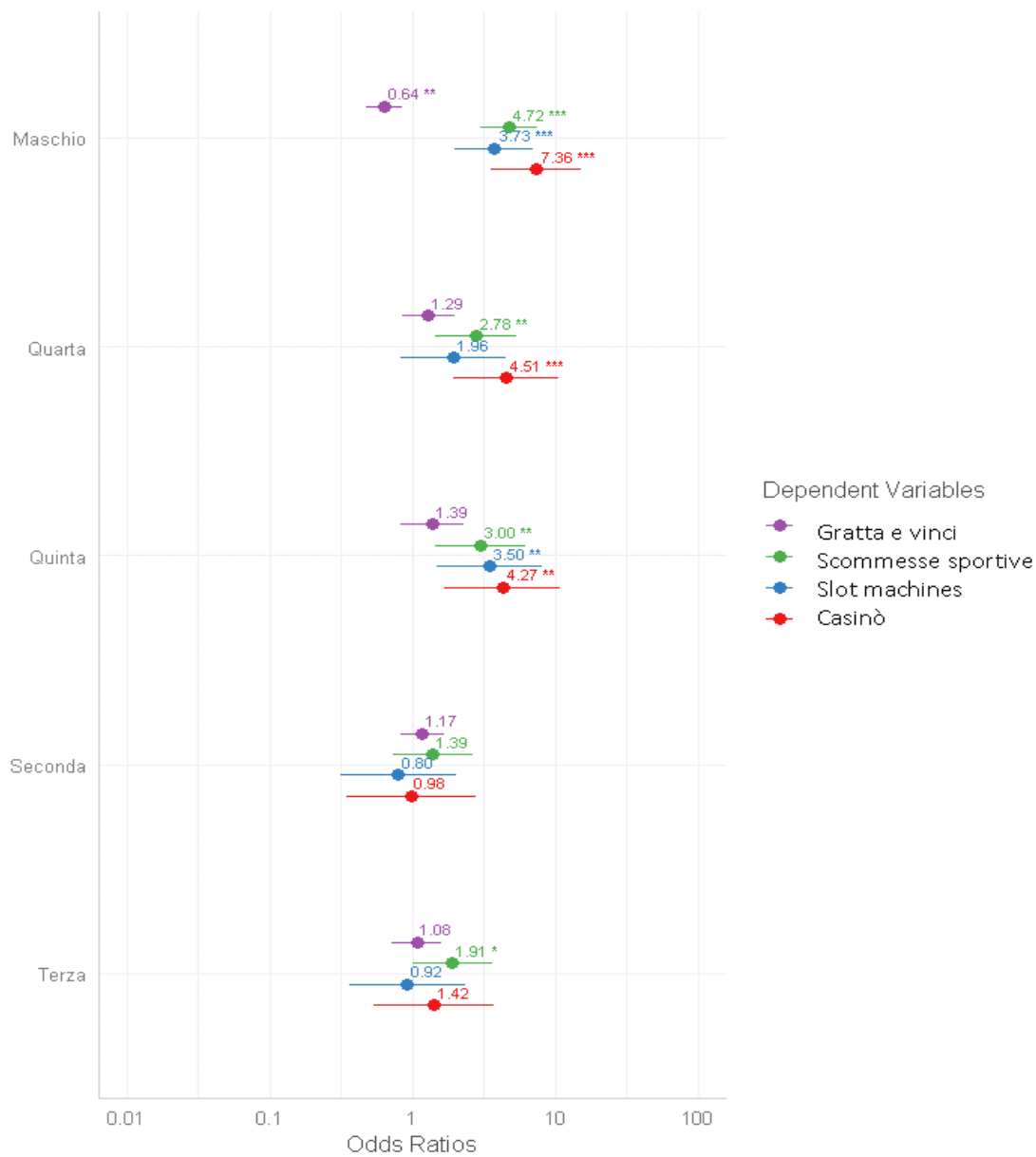


Grafico 11: Correlazioni tra i dati socio anagrafici e l'utilizzo di gioco d'azzardo.

Risultati simili si ottengono anche tramite una correlazione con la classe frequentata solo se si prendono in considerazione le quinte e le quarte in riferimento alla prima. L'unica differenza tra le due fasce maggiori risiede nell'utilizzo delle *slot machines*, utilizzate con frequenza maggiore dai ragazzi di quinta, mentre in entrambe si vede un odds ratio di circa 4,5 per quanto riguarda la frequentazione di casinò.

Per il gioco d'azzardo si verifica quindi un andamento opposto rispetto ai videogiochi, in quanto questi ultimi risultano più frequenti nelle classi più giovani.

| Correlazione di genere | crude OR(95%CI) | adj. OR(95%CI) | P(Wald's test) | P(LR-test) |
|------------------------|-------------------|-------------------|----------------|------------|
| Gratta & vinci | 0.65 (0.49,0.86) | 0.64 (0.48,0.85) | 0,002 | 0,002 |
| Scommesse sportive | 4.95 (3.15,7.78) | 4.72 (2.99,7.45) | < 0.001 | < 0.001 |
| Slot machines | 3.93 (2.13,7.26) | 3.73 (2.01,6.94) | < 0.001 | < 0.001 |
| Casinò | 7.67 (3.78,15.57) | 7.36 (3.59,15.09) | < 0.001 | < 0.001 |

Tabella 4: Odds ratio e P value tra la correlazione del genere e l'utilizzo di gioco d'azzardo.

Ricercando una correlazione tra la domanda B03 dicotomica e le opzioni di gioco d'azzardo della domanda C05 scovando una leggera positività tra l'atto del videogiocare e l'utilizzo di scommesse sportive.

Si è denotata infine una correlazione molto importante tra l'utilizzo di *Battle Royale* e l'ammonto di soldi spesi. Per la precisione all'aumentare di 10 euro di spesa nella domanda C02 l'odds ratio di giocare a *Battle Royale* aumenta del 68%.

Si può quindi desumere un'esistente relazione tra la tipologia di videogiochi *Battle Royale* e un comportamento di maggiore spesa economica da parte dei videogiocatori. È inoltre interessante evidenziare come questa tipologia di gioco come precedentemente visto nell'introduzione sia già di per sé una scommessa in quanto se non si considera l'abilità del giocatore, la probabilità di vincere una partita contro altri 99 giocatori è dell'1%.

```

> b8_1<-glm(B07Battle~as.numeric(C02Quantohaispeso),data=x,family=binomial)
> summary(b8_1)

Call:
glm(formula = B07Battle ~ as.numeric(C02Quantohaispeso), family = binomial,
     data = x)

Deviance Residuals:
    Min       1Q   Median       3Q      Max
-2.0409 -0.7292 -0.7292  0.8248  1.7057

Coefficients:
              Estimate Std. Error z value Pr(>|z|)
(Intercept)   -1.7119    0.1295  -13.222 < 2e-16 ***
as.numeric(C02Quantohaispeso)  0.5231    0.0774    6.758  1.40E-11 ***
---
Signif. codes:  0 '***' 0.001 '**' 0.01 '*' 0.05 '.' 0.1 ' ' 1

(Dispersion parameter for binomial family taken to be 1)

Null deviance: 1088.7 on 926 degrees of freedom
Residual deviance: 1024.2 on 925 degrees of freedom
AIC: 1028.2

Number of Fisher Scoring iterations: 4

```

Tabella 5: Codici, formule e analisi della correlazione tra l'utilizzo di Battle Royale e la spesa del campione.

CAPITOLO 5 – PROGETTO “NON GIOCHIAMOCI TUTTO”

ANALISI DEL CONTESTO

È presente un ampio utilizzo di videogiochi tra gli adolescenti, in quanto più della metà delle compilazioni dichiara di giocare almeno un'ora al giorno. Nonostante sia presente una buona autopercezione del tempo che si passa davanti ai videogiochi e un basso utilizzo di microtransazioni e *Battle Pass*, nelle scale di Likert del questionario si sono osservati valori indicativi di possibili casi di dipendenza da videogiochi. La pianificazione e attuazione di interventi di informazione ed educazione nelle scuole può rappresentare un fattore protettivo di notevole impatto e importanza per un argomento così poco conosciuto e affrontato nella sanità pubblica. Lo scorso anno l'Azienda ULSS 2 – Marca Trevigiana aprì uno sportello gratuito e volontario per trattare con genitori e ragazzi la dipendenza da internet e videogiochi, di nome “S-collegati”. Il progetto, nonostante la novità dell'argomento, dovette chiudere per un'eccessiva richiesta di consulenze, che divennero presto ingestibili e impraticabili. Si può quindi affermare che nella realtà trevigiana la richiesta della presa in carico di questa patologia, con corsi di educazione e sportelli informativi e diagnostici, sia estremamente elevata.

Dalla letteratura scientifica analizzata si evince una progressiva preoccupazione di questa dipendenza, in quanto più si va avanti con gli anni, più gli strumenti tecnologici diventano potenti e internet diventa parte della vita quotidiana delle persone. Risulta evidente la necessità di studi maggiormente approfonditi e di progetti a stampo educativo per conoscere meglio l'argomento e riuscire a favorire un empowerment nella popolazione, soprattutto giovanile, in modo da limitare la diffusione di questa dipendenza nell'ottica di un futuro intersecato ad uno sviluppo tecnologico inarrestabile.

Il setting scolastico appare quindi il più indicato per questa tipologia di intervento, in quanto parte integrante della quotidianità dei giovani. Anche lo sportello l'Azienda ULSS 2 – Marca Trevigiana era rivolto soprattutto ai giovani, in quanto maggiormente colpiti dalla dipendenza da videogiochi e internet, essendo nati e cresciuti con la tecnologia già a portata di mano. Nonostante ciò, la percentuale maggiore delle persone che chiedevano un colloquio erano i genitori, sintomo del fatto che i ragazzi non hanno una vera e propria percezione del rischio presente.

| |
|--|
| OBIETTIVO GENERALE |
| Sensibilizzare la popolazione più giovane riguardo il rischio di dipendenza da videogiochi con la possibile correlazione futura con la dipendenza da gioco d'azzardo. |
| PARTNER E STAKEHOLDER |
| <ul style="list-style-type: none"> - Professori della scuola secondaria di secondo grado “Duca degli Abruzzi” e relativo Dirigente Scolastico, in quanto esperti sia del setting di intervento dove verrà effettuato il progetto sia dei destinatari finali, ovvero gli studenti. Si presume infatti che la conoscenza dei professori riguardante i ragazzi e i giovani sia un elemento fondamentale per gli incontri e che essi fungano da intermediari tra gli studenti e gli operatori. - Genitori degli studenti, indiscussi partecipanti al progetto educativo in un’ottica di approccio ecologico. - Servizio per le Dipendenze (SERD) dell’Azienda ULSS 2 – Marca Trevigiana. Essendo il progetto basato su una dipendenza, il SERD può fornire una base di conoscenza dell’argomento di rilevante importanza, e può rivelarsi allo stesso modo interessato nell’avere un confronto con il target principale di questa patologia in prima persona. |
| DESTINATARI FINALI |
| Dalla revisione della letteratura inerente all’argomento risulta che i giovani siano i più colpiti dalla dipendenza da videogiochi, in quanto rappresentano la percentuale maggiore dei videogiocatori. Ne consegue che, se si vuole effettuare un progetto di prevenzione ed educazione alla salute che sia efficace, sia questo il target finale sul quale intervenire. Risulta inoltre di estrema importanza effettuare un intervento informativo nei giovani in modo da favorire sia un’influenza tra pari, sia una conoscenza dell’argomento che possa perdurare nel tempo. Poiché questa generazione sarà quella che crescerà con i maggiori sviluppi tecnologici, è vitale che sia preparata e istruita riguardo le scelte che dovrà fare in futuro riguardo questo argomento. |
| DESTINATARI INTERMEDI |
| Data la natura del progetto, i destinatari intermedi combaciano con i partner e gli stakeholder dell’intervento stesso: I professori, una volta finito l’incontro, potranno essere nuovi |

protagonisti della promozione della salute, in grado di educare e migliorare lo stile di vita in un processo continuo che può potenzialmente perdurare negli anni.

I genitori coinvolti a vario titolo nel processo informativo ed educativo, sono importanti per dare consecutività e supporto ai figli nell'ambito familiare.

Allo stesso modo il SERD di Treviso può svolgere un ruolo di esperto su tale tematica, con eventuale presa in carico di utenti nel decorso della dipendenza.

SETTING DI INTERVENTO

Una scuola secondaria di secondo grado è il setting ottimale in quanto racchiude la più alta concentrazione di giovani della città e dà la possibilità di interfacciarsi con un grande numero di ragazzi e ragazze in maniera efficiente. La scelta di questo setting è quindi favorire un ambiente di relazioni nella scuola tra giovani peer ed adulti che promuova il benessere e la salute e aiuti a sensibilizzare i giovani cittadini sui fenomeni della dipendenza da videogiochi e gioco d'azzardo, favorendo l'adozione di scelte consapevoli per tutelare la propria salute. Se percepisce un riscontro positivo da parte dei ragazzi della scuola secondaria "Duca degli Abruzzi", l'intervento potrà essere esteso anche ad altre scuole e licei della provincia di Treviso, con una valutazione a parte per la richiesta di compilazione del questionario anche negli altri istituti.

PROGRAMMA DELLE ATTIVITÀ

Incontro informativo inerente alla dipendenza da videogiochi e possibile correlazione con il gioco d'azzardo nelle classi interessate, effettuato dopo un incontro con professori ed esperti del SERD al fine di confrontarsi sull'argomento per riuscire a creare un intervento che racchiuda contenuto e forma nel modo migliore per il target designato.

- Obiettivi specifici:
 - o Creazione di un team multidisciplinare composto da Assistente Sanitario, Psicologo e Docente scolastico, al fine di elaborare un metodo di azione e comunicazione efficace;
 - o Effettuazione dell'incontro informativo con le classi delle scuole seguendo le linee guida e le idee proposte durante l'incontro con il team multidisciplinare;

- Favorire un empowerment da parte dei ragazzi riguardo la tematica analizzata, creando una conoscenza di fondo e uno spunto di riflessione che possa portarli anche in futuro ad una presa di coscienza maggiore;
- Strategia: Presentazione di Microsoft Office Power Point con annessi video, analisi del questionario e risposte interessanti da sviscerare o di cui discutere. Linguaggio semplice e gioviale, il meno formale possibile, che possa tenere alta l'attenzione dei giovani e spiegare concetti complessi in maniera esaustiva e chiara, attraverso metodi interattivi quali world caffè, brainstorming, metaplan, simulazioni di situazioni e altre tecniche per facilitare il confronto, in quanto la possibilità che un ragazzo parli e faccia sentire la sua idea anche agli altri può creare un'atmosfera di influenza tra pari, identificata come strumento molto potente tra adolescenti e giovani adulti. Gli scopi principali sono la partecipazione attiva all'approfondimento, l'informazione e l'educazione dei ragazzi di questa problematica e l'apertura ad un confronto della loro visione inerente all'argomento per discutere delle risposte del questionario, analizzandole assieme col fine di creare spunti di riflessione e di autoanalisi. La durata dell'incontro, o di una serie di incontri, sarà da decidere con l'equipe multidisciplinare, valutando le disponibilità nella gestione dei calendari dei docenti e degli operatori.
- Attori coinvolti:
 - Assistente Sanitario: In quanto professionista della prevenzione e promozione della salute, la figura racchiude al suo interno le migliori caratteristiche per favorire un efficiente empowerment sulla popolazione giovane, argomentando in maniera professionale e favorendo la crescita personale dei partecipanti. Inoltre, il profilo professionale dell'Assistente Sanitario stabilisce testualmente che questa figura organizza e crea progetti applicativi in base ai bisogni e alle necessità della popolazione. Poiché lo sportello volontario "S-collegati" ha dovuto interrompere la sua presenza per sovraffollamento di richieste, appare evidente che questa tematica sia una necessità importante nella popolazione di Treviso.
 - Scuola: il compito fondamentale è fornire gli strumenti necessari per crescere culturalmente, psicologicamente e socialmente, acquisire un certo

grado di responsabilità e autonomia. Inoltre, considerato che sarà l'ambiente principale dove attuare le attività del progetto, l'attore scuola risulterà il più importante tra tutti, poiché a suo interno si svilupperanno alleanze con docenti, personale scolastico, dirigente e soprattutto genitori, al fine di avere la migliore efficacia possibile sui ragazzi.

- Psicologo del SERD: Una conoscenza psicologica aumentata dalle esperienze maturate dal contatto con persone affette da una dipendenza può dare un punto di vista e un metodo di analisi di elevata professionalità e competenza, utile sia per trattare un pubblico complesso come i giovani sia un argomento in maniera semplice ed efficace, in quanto perfettamente rientrante nelle sue competenze, con la possibilità di orientare lo studente ad una presa in carico maggior in sede di SERD, se ce ne fosse bisogno.
- Tempistiche: In base al tasso di adesioni al progetto, sarà possibile effettuare un incontro ogni od ogni due settimane, per evitare un impegno eccessivo per professori, Psicologo e Assistente Sanitario. Iniziando circa entro dicembre, il progetto può evolversi fino a marzo o aprile, effettuando una media di tre interventi al mese coinvolgenti due o tre classi. Si andrebbero quindi a coinvolgere una stima di circa 25 classi totali, con la possibilità di duplicare in altre scuole secondarie con un possibile adattamento, in caso fosse necessario, anche nelle scuole secondarie di primo grado.

VALUTAZIONE DI PROCESSO

Dai primi feedback che verranno raccolti si effettueranno alcuni cambiamenti repentini nella continuazione del progetto. Essi potranno essere:

- Coinvolgimento dei docenti (n /totale)
- Tasso di adesione e partecipazione complessiva—dell'intervento (n studenti-n. classi/totale)
- L'effettiva partecipazione alle attività in aula degli studenti (n /totale)
- Report agli esperti coinvolti da parte dei professori subito dopo l'incontro con i ragazzi e feedback da parte delle classi riportati dagli insegnanti stessi
- Supporto, feedback e discussioni da parte del SERD

VALUTAZIONE D'IMPATTO

Le valutazioni d'impatto che il progetto si aspetta si riferiscono principalmente all'adozione di comportamenti corretti e di un cambio della prospettiva e della percezione di pericolo nei giovani per quanto riguarda le problematiche affrontate. Per queste verranno presi in esame i questionari di somministrati nella scuola prima del progetto e la discussione che si avrà alla fine dell'incontro: verrà infatti misurato l'impatto immediato che le attività hanno avuto nella coscienza dei ragazzi, e il loro cambiamento di percezione del rischio nei confronti dell'argomento, attraverso produzione di lavori o riflessioni d'accordo con i docenti.

Sarà inoltre possibile come indicatore un report comportamentale a distanza di una settimana o di un mese in modo da confrontare le differenze e i cambiamenti del pensiero riguardo l'argomento

VALUTAZIONE DI RISULTATO

I risultati si valuteranno nel lungo periodo dal progetto, nelle percentuali e stime di videogiocatori o persone a rischio di dipendenza da videogiochi e gioco d'azzardo tra i giovani compresi tra 14 e 19 anni. Da questo progetto trarranno beneficio non solo le statistiche del comune di Treviso, ma anche della provincia e della regione, con un abbassamento degli stessi indicatori. Un ulteriore indicatore di buona riuscita può risultare essere la riapertura dello sportello "S-collegati" del SERD dell'ULSS 2 – Marca trevigiana, con un tasso di partecipazione più contenuto e meglio organizzato. Sarebbe auspicabile poter somministrare lo stesso questionario, riproposto però a distanza di anni.

BUDGET

Personale: impegno orario di Assistente Sanitario, Psicologo e Docente scolastico.
Riconversione di ore di programma dei Docenti coinvolti.

Beni e servizi: aula magna o classi della scuola secondaria, tempo, possibile materiale informativo cartaceo o video, questionari o report.

Totale: da definire sulla base del coinvolgimento numerico degli studenti, delle classi e delle possibili repliche in altre scuole

CAPITOLO 6 – CONCLUSIONE

Dallo studio emerge un uso abbondante ma generalmente consapevole dei videogiochi nei giovani di Treviso. Viene inoltre confermata la letteratura scientifica per quanto riguarda il genere dei videogiocatori principalmente maschi, mentre si denota una differenza sostanziale inerente all'età. Infatti lo studio dimostra come siano i ragazzi più giovani coloro che giocano in maniera maggiore.

Può risultare particolarmente interessante il fatto che il dispositivo maggiormente utilizzato per giocare sia il cellulare nonostante da anni esistano console e mezzi molto più potenti e performanti per questa attività. Se ne deduce quindi che i giovani preferiscano la comodità rispetto alla qualità e alle prestazioni che una console può offrire. Inoltre si intuisce che la maggior parte del mercato videoludico nonostante la presenza di grandi aziende di console e Personal Computer quali ad esempio Sony e Microsoft, sia incentrato sui giochi per il telefono in quanto coinvolgono la percentuale maggiore di utenti.

Le scale di Likert se prese singolarmente dimostrano una bassa presenza di casi riconducibili alla dipendenza da videogiochi o ad un consumo esagerato di soldi.

Si denotano però delle caratteristiche analoghe nei ragazzi più a rischio quali il genere maschile, l'utilizzo di giochi *Battle Royale*, un livello di coinvolgimento estremamente elevato e una predisposizione al gioco d'azzardo che si sviluppa principalmente nelle scommesse sportive quali ad esempio le schedine calcistiche.

Purtroppo, la necessità di concludere la raccolta dei questionari entro il termine dell'anno scolastico oltre ai necessari tempi autorizzativi, ha precluso la possibilità di un campione più ampio e ad una diffusione del questionario in ulteriori scuole, anche di diverso stampo, per poter confrontare differenti risposte e pensieri sull'argomento anche in base al percorso di studi scelto.

Sarebbe stato opportuno inoltre, svolgere uno studio longitudinale anziché di prevalenza, per analizzare l'evoluzione del comportamento dei giovani videogiocatori in relazione al tempo. Dato che la letteratura ribadisce la dipendenza maggiormente negli adulti, sarebbe interessante monitorare il campione a distanza di tempo per comprendere la quanto si sia radicata o sviluppata la dipendenza da videogiochi o il gioco d'azzardo.

Non sono state notate correlazioni fortemente positive tra i dati ricavati, probabilmente per una mancanza di completezza nel questionario per argomenti quali le *loot boxes*.

La relativa giovinezza del problema rende difficoltoso trovare delle misure di prevenzione primaria e di educazione efficaci, soprattutto per un target difficilmente coinvolgibile come adolescenti e ragazzi.

Il Servizio per le Dipendenze (SERD) dell'Azienda ULSS 2 – Marca Trevigiana in passato aprì uno sportello gratuito ad ingresso volontario per affrontare la problematica della dipendenza da videogiochi e social, che venne però interrotto a seguito di una partecipazione troppo elevata che divenne in breve tempo incontrollabile.

È quindi necessario che in futuro questa problematica non venga sottovalutata e si analizzi nel profondo al fine di evitare un'ascesa di questa patologia che già in quest'ultimo periodo risulta di difficile gestione.

BIBLIOGRAFIA

- Jiménez-Murcia S, Fernández-Aranda F, Granero R, Chóliz M, La Verde M, Aguglia E, Signorelli MS, Sá GM, Aymamí N, Gómez-Peña M, del Pino-Gutiérrez A, Moragas L, Fagundo AB, Sauchelli S, Fernández-Formoso JA, Menchón JM. Video game addiction in gambling disorder: clinical, psychopathological, and personality correlates. *Biomed Res Int.* 2014;2014:315062. doi: 10.1155/2014/315062. Epub 2014 Jul 14. PMID: 25126551; PMCID: PMC4122146.
<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/25126551/>,
- Stevens MW, Dorstyn D, Delfabbro PH, King DL. Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *Aust N Z J Psychiatry.* 2021 Jun;55(6):553-568. doi: 10.1177/0004867420962851. Epub 2020 Oct 7. Erratum in: *Aust N Z J Psychiatry.* 2023 Jun;57(6):928. PMID: 33028074.
<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/33028074/>,
- King DL, Gainsbury SM, Delfabbro PH, Hing N, Abarbanel B. Distinguishing between gaming and gambling activities in addiction research. *J Behav Addict.* 2015 Dec;4(4):215-20. doi: 10.1556/2006.4.2015.045. PMID: 26690615; PMCID: PMC4712754. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/26690615/>,
- Spicer SG, Fullwood C, Close J, Nicklin LL, Lloyd J, Lloyd H. Loot boxes and problem gambling: Investigating the "gateway hypothesis". *Addict Behav.* 2022 Aug;131:107327. doi: 10.1016/j.addbeh.2022.107327. Epub 2022 Mar 30. PMID: 35397261, <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/35397261/>
- Molde H, Holmøy B, Merkesdal AG, Torsheim T, Mentzoni RA, Hanns D, Sagoe D, Pallesen S. Are Video Games a Gateway to Gambling? A Longitudinal Study Based on a Representative Norwegian Sample. *J Gambl Stud.* 2019 Jun;35(2):545-557. doi: 10.1007/s10899-018-9781-z. PMID: 29869768; PMCID: PMC6517345.
<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/29869768/>

SITOGRAFIA

- Videogame, https://www.oed.com/dictionary/video-game_n?tab=factsheet#9915555246, consultato il 16/08/2023
- Il primo videogioco della storia, <https://plarium.com/it/blog/primo-videogioco/#:~:text=Dopo%20aver%20dato%20un%20importante,il%20primo%20videogioco%20della%20storia.>, consultato il 16/08/2023
- Il valore del gaming, <https://financecue.it/valore-gaming-numeri-mercato-crescita-fatturato-abbonamenti/33261/>, consultato il 16/08/2023
- Atari Shock, <https://www.pokerstarsnews.it/esports/latari-shock-del-1983-e-la-rivoluzione-di-nintendo/30169/>, Consultato il 17/08/2023
- Mercato videoludico in Italia, https://www.corriere.it/tecnologia/23_aprile_19/il-mercato-dei-videogiochi-in-italia-resta-stabile-e-vale-2-2-miliardi-di-euro-tre-italiani-su-dieci-sono-gamer-a9a7c6dd-0ba9-4eba-b788-4cc6c9308x1k.shtml#:~:text=Il%20mercato%20dei%20videogiochi%20in%20Italia%20vale%202%2C2%20miliardi,Cultura%2C%20la%20Senatrice%20Lucia%20Borgonzoni., Consultato il 18/08/2023
- Industria dei videogiochi in calo nel 2022, <https://multiplayer.it/notizie/industria-dei-videogiochi-in-calo-nel-2022-maggior-parte-dei-ricavi-in-digitale.html#:~:text=Nel%202022%20l'industria%20dei,7%20miliardi%20da%20vendite%20fisiche.>, Consultato il 18/08/2023
- Activision e le microtransazioni, <https://esports.gazzetta.it/gaming/novita/08-02-2022/activision-microtransazioni-videogiochi-69582>, consultato il 19/08/2023
- EA e le microtransazioni, <https://www.tomshw.it/videogioco/ea-nel-2021-ha-incassato-una-marea-di-soldi-grazie-alle-microtransazioni/>, consultato il 19/08/2023
- Cosa sono le loot box e perché il mondo del gioco ne sta chiedendo la regolamentazione? <https://www.ilvaloreitaliano.it/cosa-sono-le-loot-box-e-perche-il-mondo-del-gioco-ne-sta-chiedendo-la-regolamentazione/>, Consultato il 19/08/2023
- Fortnite, <https://farantube.com/esports/fortnite/quante-persone-giocano-a-fortnite-numero-di-giocatori-nel-2022/#:~:text=Potrebbe%20non%20raggiungere%20di%20nuovo,che%20il%20gioco%20sia%20morto.>, consultato il 19/08/2023

- Quante skin ci sono su Fortnite? <https://farantube.com/esports/fortnite/quante-skin-ci-sono-in-fortnite-nel-2023-risposto/>, consultato il 19/08/2023
- Dipendenza da videogiochi, <https://www.ipsico.it/news/dipendenza-da-videogiochi/>, consultato il 19/08/2023
- Oms: dipendenze e videogiochi, conseguenze e prospettive, <https://www.everyeye.it/articoli/speciale-oms-dipendenze-videogiochi-conseguenze-prospettive-39533.html>. Consultato il 19/08/2023
- Gaming Disorder, <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>. Consultato il 19/08/2023
- Loot box, <https://www.projuventute.ch/it/genitori/media-e-internet/loot-box>, consultato il 20/08/2023
- Loot box e gioco d'azzardo, <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0206767>, consultato il 20/08/2023
- Liceo Statale “Duca degli Abruzzi” <https://liceoduca.edu.it/> consultato il 03/06/2023
- Bambino spende 16 mila euro in microtransazioni, <https://nypost.com/2020/12/12/this-6-year-old-racked-up-over-16k-on-his-moms-credit-card/>, Consultato il 23/08/2023
- Ragazza spende 60 mila euro, https://www.leggo.it/esteri/news/carta_credito_madre_spende_60mila_euro_giochi_c_ellulare_cosa_successo_8_6_2023-7450950.html, Consultato il 23/08/2023
- Padre vende la macchina per pagare il debito di 1500 euro del figlio, <https://www.thesun.co.uk/news/15411793/dad-sell-car-son-dragon-app/>, consultato il 23/08/2023
- ISS, epidemiologia dipendenza da videogiochi in Italia, https://www.iss.it/web/guest/comunicati-stampa/-/asset_publisher/fjTKmjJgSgdK/content/id/8471017, consultato il 08/09/2023
- How Many Gamers Are There? (New 2023 Statistics), <https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers>, consultato il 25/09/2023

ELENCO DEI GRAFICI

| | |
|--|----|
| Grafico 1: Distribuzione del campione per classe e genere. Dati percentuali. | 21 |
| Grafico 2: Livello di coinvolgimento dai videogiochi percepito dal campione. Dati percentuali. | 23 |
| Grafico 3: Distribuzione dell'uso di piattaforme nelle diverse situazioni. Dati percentuali. | 24 |
| Grafico 4: prima parte della scala di Likert di frequenza di determinate situazioni. Dati percentuali. | 25 |
| Grafico 5: Seconda parte della scala di Likert di frequenza di determinate situazioni. Dati percentuali. | 25 |
| Grafico 6: Soldi spesi dal campione in microtransazioni e Battle pass. Dati percentuali. | 26 |
| Grafico 7: Seconda scala di Likert di condivisione di determinate affermazioni. Dati percentuali. | 27 |
| Grafico 8: Metodi di gioco d'azzardo sperimentati dal campione. Dati percentuali. | 28 |
| Grafico 9: Correlazioni e odds ratio tra l'utilizzo di videogiochi e i dati socio anagrafici. | 29 |
| Grafico 10: Correlazioni tra la prima scala di Likert e l'utilizzo di videogiochi. Dati percentuali. | 32 |
| Grafico 11: Correlazioni tra i dati socio anagrafici e l'utilizzo di gioco d'azzardo. | 33 |

ELENCO DELLE TABELLE

| | |
|--|----|
| Tabella 1: Distribuzione del campione aderente per classe e indirizzo scolastico. Dati assoluti e percentuali. | 22 |
| Tabella 2: Utilizzo di Battle Royale del campione. Correlazione tra risposte con Odds ratio. | 30 |
| Tabella 3: Correlazioni tra l'utilizzo di Battle Royale e la prima scala di likert. | 31 |
| Tabella 4: Odds ratio e P value tra la correlazione del genere e l'utilizzo di gioco d'azzardo. | 34 |
| Tabella 5: Codici, formule e analisi della correlazione tra l'utilizzo di Battle Royale e la spesa del campione. | 35 |

ALLEGATI



CORSO DI LAUREA IN ASSISTENZA SANITARIA
POLO DIDATTICO DI CONEGLIANO



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PADOVA

| | | |
|---|--|--|
| ARGOMENTO DI TESI | La dipendenza da videogiochi nei giovani | |
| TIPOLOGIA DI TESI | Tecnico pratica | |
| FRAMEWORK E PROBLEMA | <p>La dipendenza da videogiochi (gaming disorder) è un uso eccessivo o compulsivo di videogiochi, che interferisce con la vita quotidiana di una persona. La dipendenza da videogiochi può presentarsi con una compulsione al gioco, l'isolamento sociale, sbalzi d'umore, ideazione diminuita, e iper-focalizzazione sui risultati del gioco, con esclusione di altri eventi nella vita. È classificata come una dipendenza comportamentale. La dipendenza patologica da videogiochi è stata inclusa nella più recente versione del DSM-5 nella "Section 3", dedicata alle condizioni che necessitano di ulteriori studi ed approfondimenti. L'Associazione Nazionale Di.Te.–Dipendenze Tecnologiche, GAP, Cyberbullismo – ha pubblicato una ricerca in cui, su un campione molto rappresentativo di 1.271 giovani di età compresa tra i 10 ed i 25 anni, il 7% trascorre più di 8 ore al giorno con i videogames. Contrariamente a quanto si possa credere, non è la fascia dei bambini la più colpita dalla dipendenza da videogiochi, ma è presente anche negli adulti e negli adolescenti, ovvero la fascia dei ragazzi di età compresa tra i 22 ed i 25 anni, a cavallo tra il mondo adolescenziale e quello adulto. Non solo, i giocatori nel mondo mostrano una grande eterogeneità anagrafica, comprendendo una popolazione dai 6 ai 64 anni in media. Nel 2021 nel Regno Unito è stato stimato che il 3-4% dei videogiocatori mondiali soffre di dipendenza da videogiochi.</p> <p>Il Servizio per le Dipendenze patologiche di Treviso tratta tale dipendenza tramite un servizio gratuito di ascolto e aiuto, basato sulla partecipazione spontanea e volontaria delle persone.</p> <p>Si rende necessaria una rilevazione puntuale sul territorio che rilevi il bisogno di salute relativo alla gravità di questa dipendenza tra i giovani.</p> | |
| QUESITI DI TESI | <ol style="list-style-type: none"> 1. Esistono in letteratura studi che sondano diversi aspetti di tale dipendenza? 2. Qual è il livello di consapevolezza del rischio di dipendenza? 3. Quali sono i comportamenti individuali e sociali ad essa correlata? 4. Esistono buone pratiche/progetti educativo promozionali di dimostrata efficacia rivolti ai giovani? 5. Esistono tecniche efficaci e testate di prevenzione primaria riguardo la dipendenza da videogiochi? 6. Esistono tecniche di prevenzione primaria specifiche per fasce d'età? 7. Quali sono i possibili strumenti e tecniche di sensibilizzazione/marketing sociale di maggior impatto sui giovani? | |
| OBIETTIVI DI TESI | <p>OBIETTIVO GENERALE: Indagare sui comportamenti e percezione del rischio sulla dipendenza da videogiochi tra gli studenti frequentanti tutte le classi dalla prima alla quinta, della scuola secondaria di secondo grado "Duca degli Abruzzi" di Treviso.</p> <p>OBIETTIVI SPECIFICI:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Descrivere le caratteristiche del campione in esame stratificandolo per tipo di indirizzo, età. 2. Individuare il livello di consapevolezza del rischio di dipendenza 3. Descrivere i comportamenti individuali e sociali ad essa correlata 4. Proporre una progettazione di un intervento educativo promozionale a risposta della problematica. | |
| MATERIALI E METODI | CARATTERISTICHE DELLA POPOLAZIONE IN STUDIO | Studenti frequentanti tutte le classi dalla prima alla quinta, della scuola secondaria di secondo grado "Duca degli Abruzzi" di Treviso (indicativamente nati dal 2004 al 2008) |
| | STRUMENTI | <ul style="list-style-type: none"> • Questionario autoreddato su supervisione di operatori e docenti, somministrato attraverso la rete scolastica con link a Google Moduli. • Dati in archivio presso il Servizio per le Dipendenze dell'Azienda ULSS 2 Marca Trevigiana |
| | DURATA | Da maggio a ottobre 2023 |
| METODI STATISTICI GENERALI E TIPO DI ANALISI | I dati verranno raccolti in formato excel: saranno elaborate frequenze, misure di tendenza centrale (media, mediana, moda, deviazione standard, e range), proporzioni e correlazioni. | |
| UU.OO. COINVOLTE | Azienda ULSS 2 Marca Trevigiana - Servizio per le Dipendenze patologiche di Treviso. Liceo "Duca degli Abruzzi" di Treviso. | |

Questionario dipendenza da videogiochi

Car* studente/essa, sono Lorenzo Granziol, studente del 3° Anno del corso di Laurea di Assistenza Sanitaria. Questo percorso di studi si occupa della promozione e della prevenzione della salute, nel singolo e nella comunità; per questo motivo ho scelto, come tesi triennale, di indagare una problematica che molto spesso viene sottostimata: la dipendenza da videogiochi. Ti chiedo quindi 5 minuti del tuo tempo per rispondere onestamente a delle semplici e brevi domande, per comprendere al meglio la situazione di questo argomento nei giovani.

A00 - Sezione socio demografica

A01 - Anno di nascita:

A02 - Genere:

- Maschio
- Femmina
- Altro

A03 - Indirizzo scolastico e classe frequentata:

| | Scientifico | Scienze umane | Linguistico | Economico-sociale | Scienze applicate |
|----------------|-------------|---------------|-------------|-------------------|-------------------|
| Classe prima | | | | | |
| Classe seconda | | | | | |
| Classe terza | | | | | |
| Classe quarta | | | | | |
| Classe quinta | | | | | |

B00 - Videogiochi

B01 - Indica a che livello di coinvolgimento ti senti quando giochi in una scala da 1 a 10:

| Minimo | | | | | Massimo | | | | |
|--------|---|---|---|---|---------|---|---|---|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

B02 - Se non ti interessa giocare a videogiochi, indicane il motivo:

(è possibile selezionare più di una risposta)

- Mi annoia
- Preferisco impegnarmi in altri interessi

- Gioco solo in occasioni speciali, con amici o parenti
- Non ho tempo per giocare
- Non ho una piattaforma sulla quale giocare, sia essa console o PC
- Altro:

B03 - Indica quante ore al giorno giochi a videogiochi:

- 0
- 1-2
- 2-3
- 3-4
- 4-5
- Più di 5

B04 - Indica quando hai iniziato a giocare ai videogiochi:

- Meno di 5 anni fa
- Tra i 5 e i 10 anni fa
- Più di 10 anni fa

B05 - Indica se hai familiari, amici o persone vicine che giocano a videogiochi?

- Sì, familiari e amici
- Sì, sono familiari
- Sì, solo amici
- No, non conosco nessuno che gioca abitualmente

B06 - Indica in che situazione prediligi una specifica piattaforma per giocare:

(è possibile selezionare più di una risposta)

| | A casa mia da solo | A casa mia con amici o familiari | A casa di amici | Quando sono in giro | Non utilizzo questa piattaforma |
|-----------|--------------------|----------------------------------|-----------------|---------------------|---------------------------------|
| Console | | | | | |
| PC | | | | | |
| Cellulare | | | | | |

B07 - Indica a che tipologia di gioco giochi di più:

- Battle Royale
- MMORPG
- MOBA
- Open World
- Picchiaduro
- Simulatori
- Singleplayer/offline
- Sparatutto
- Strategici
- Survival
- Altro:

B08 - Indica la frequenza delle seguenti affermazioni:**Ti è mai capitato di:**

| | Mai | Raramente (da 1 a 3 volte a settimana) | Ogni tanto (4 o 5 volte a settimana) | Spesso (da 6 a 8 volte a settimana) | Sempre |
|---|-----|--|--------------------------------------|-------------------------------------|--------|
| Dimenticarti di eseguire le faccende domestiche per giocare? | | | | | |
| Discutere con amici o familiari sul tempo che trascorri sui videogiochi? | | | | | |
| Pensare ai videogiochi o a internet mentre stai facendo totalmente altro? | | | | | |
| Giocare per distrarti dai problemi? | | | | | |
| Andare a dormire tardi perchè giochi? | | | | | |
| Preferire giocare piuttosto che uscire con gli amici? | | | | | |
| Perdere la cognizione del tempo mentre giochi? | | | | | |
| Sentirti totalmente coinvolto all'interno di un videogioco? | | | | | |
| Altro: | | | | | |

B09 - Spiega cosa intendi per altro:

C00 - Sezione Microtransazioni

Le microtransazioni sono tutti gli acquisti che avvengono all'interno del gioco, tramite l'utilizzo di soldi veri. Non si parla, quindi, del costo di acquisto del videogioco, ma di proprie spese interne al videogioco, che possono quindi considerarsi aggiuntive ad esso.

C01 - Indica quanti soldi senti di spendere per videogiochi tramite microtransazioni:

| Minimo | | | | | Massimo | | | | |
|--------|---|---|---|---|---------|---|---|---|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

C02 - Quanti soldi hai speso all'interno dei videogiochi tramite microtransazioni nell'ultimo mese?

- Non ho mai speso soldi
- Meno di 10 euro
- Tra i 10 e i 20 euro
- Tra i 20 e i 30 euro
- Tra i 30 e i 40 euro
- Tra i 40 e i 50 euro
- Più di 50 euro

C03 - Indica quanti soldi hai speso comprando Battle Pass:

Un Battle Pass è uno strumento di marketing che fornisce, a patto che venga comprato, contenuti e ricompense aggiuntive al giocatore tramite un sistema a livelli e sfide.

- Non ho mai speso soldi
- Meno di 10 euro
- Tra i 10 e i 20 euro
- Tra i 20 e i 30 euro

- Tra i 30 e i 40 euro
- Tra i 40 e i 50 euro
- Più di 50 euro

C04 - Dalla tua esperienza con i videogiochi:

| | Mai | Raramente | Ogni tanto | Spesso | Sempre |
|---|-----|-----------|------------|--------|--------|
| Quanto ti senti soddisfatto nello spendere soldi in microtransazioni? | | | | | |
| Pensi che il prezzo delle microtransazioni sia giusto per ciò che viene offerto? | | | | | |
| Ti piace questa modalità di marketing all'interno dei videogiochi? | | | | | |
| Ritieni che l'utilizzo di microtransazioni possa dare assuefazione ai videogiocatori? | | | | | |
| Ti è capitato di chiedere soldi a genitori o amici per giocare? | | | | | |

C05 - Indica se ti è capitato di puntare dei soldi in uno o più dei seguenti modi:

(è possibile selezionare più di una risposta)

- Gratta & vinci
- Scommesse sportive
- Slot machine e VLT
- Carte
- Bingo
- Casinò online
- Altro:

C06 - Racconta, se vuoi, qualcosa che ritieni sia importante segnalare e che non ti ho domandato:

Ringraziamenti

Quando tre anni fa ho iniziato questo percorso di studi, ero una persona totalmente diversa da quella che sono ora. Ci tengo innanzitutto a ringraziare la coordinatrice del corso di Laurea Carmela Russo e i vari tutor e professori che si sono susseguiti nel corso di questo percorso, per avermi fatto appassionare a questa professione e a ciò che ho studiato e imparato in questi anni.

Ringrazio la mia famiglia, e in particolare i miei genitori, per avermi aiutato nel migliore dei modi ad affrontare le difficoltà avute, sia interne che esterne alla laurea, dandomi sempre consigli e confronti preziosi.

Ringrazio i miei compagni e futuri colleghi, in particolare Zulato Andrea, Gava Serena, Marti Camilla e Dassiè Veronica, per avermi accompagnato e avermi aiutato nel corso di questi anni universitari, con cui ho avuto modo di crescere, scherzare, imparare, aiutare e soprattutto farmi aiutare.

Ringrazio i colleghi e amici di Pizzalonga, per avermi accolto nel loro gruppo e avermi insegnato la fatica del lavoro e la soddisfazione di renderlo piacevole, riuscendo a creare un clima dove si può faticare col sorriso.

Ringrazio Nureconda Fabio e Sfriso Domenico, per esserci sempre stati in questi lunghi 8 anni, per aver gioito con me nelle giornate migliori e per avermi sopportato nelle giornate peggiori.

Ringrazio Spanio Lorenzo e Steni Gianni, per essere sempre state due delle mie migliori valvole di sfogo, facendomi dimenticare con facilità i brutti pensieri che presentavo e concedendomi delle ore di libertà e distrazione dai problemi della vita e stampandomi un sorriso in faccia ogni volta.

Ringrazio Barbieri Caterina, per non aver mai mollato con me, per essere sempre stata presente, anche nei momenti in cui stupidamente credevo di non volerla, per non essersi mai arresa e per avermi sempre supportato nel migliore dei modi, dandomi consigli, sicurezze, momenti di sfogo, pianti e risate.

Infine, ringrazio Rodighiero Francesca, per avermi insegnato che, nonostante tutto quello che ho passato in questi tre anni, nonostante le difficoltà che ho affrontato e le avventure che ho superato, si può sempre avere un lieto fine.