



REPUBBlica
DIGITALE



DIPARTIMENTO
PER LA TRASFORMAZIONE
DIGITALE



Telefono
Azzurro
Dalla parte dei Bambini

Sfide e opportunità del gaming

per la diffusione delle competenze digitali





REPUBBLICA
DIGITALE



DIPARTIMENTO
PER LA TRASFORMAZIONE
DIGITALE



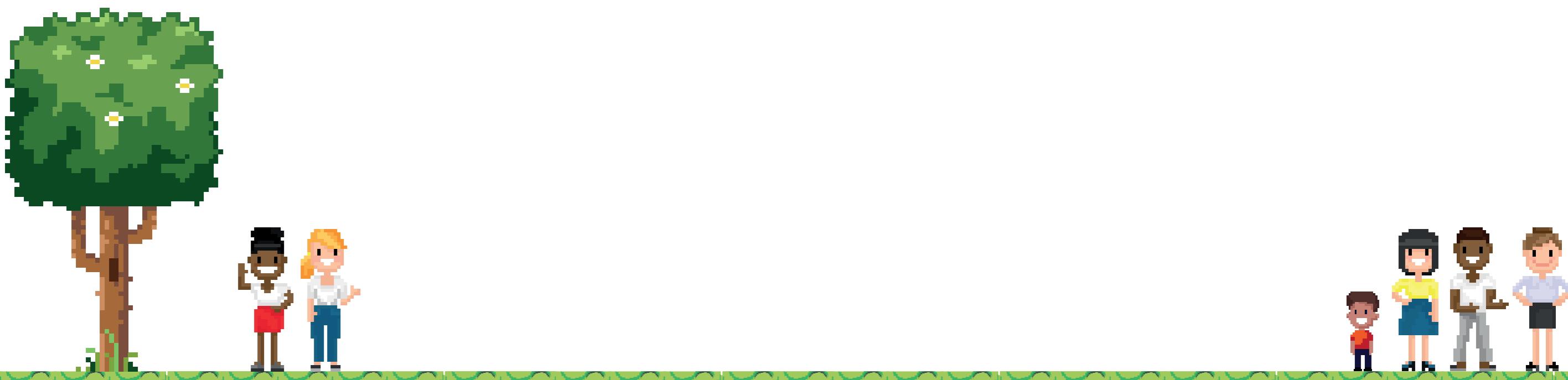
Sfide e opportunità del gaming

per la diffusione delle competenze digitali



Sommario

Lista degli acronimi.....	8
Premessa.....	10
Organizzazioni ed esperti partecipanti al gruppo di lavoro.....	12
Gruppo di lavoro: gli obiettivi e le modalità di collaborazione.....	14
Gaming: il contesto, la normativa e le sfide da affrontare.....	16
Cosa sono i videogiochi?.....	17
Un settore strategico e in forte crescita.....	19
Il contesto normativo e le iniziative intraprese dalle istituzioni	20
Le sfide da affrontare legate ad un fenomeno in costante evoluzione.....	27
1. Indicazioni per lo sviluppo di policy e azioni di sistema.....	32
Tavolo permanente e osservatorio per l'elaborazione e il monitoraggio di una strategia nazionale.....	33
Comunicazione e sensibilizzazione diffusa su scala nazionale	34
Applicazione degli strumenti normativi per garantire la sicurezza dei giovani.....	34
Diffusione di linee guida e strumenti per le scuole	36
Prevenzione della dipendenza e sostegno ai soggetti con gaming disorder.....	37
Valorizzazione delle professionalità coinvolte nel mondo dei videogiochi.....	38
2. Raccomandazioni per gli educatori.....	40
Co-design tra sviluppatori ed educatori	42
Game Jam.....	42
Conoscenza del settore e del linguaggio	43
Orientamento sulle opportunità della gaming industry e le applicazioni nei diversi settori.....	43
Maggiore coinvolgimento delle ragazze attraverso role model	44
Momenti di confronto e apprendimento bidirezionale tra studenti e docenti	44
3. Messaggi chiave.....	46
Pre-adolescenti.....	47
Adolescenti.....	49
Genitori	51
Glossario.....	54



LEVEL 1

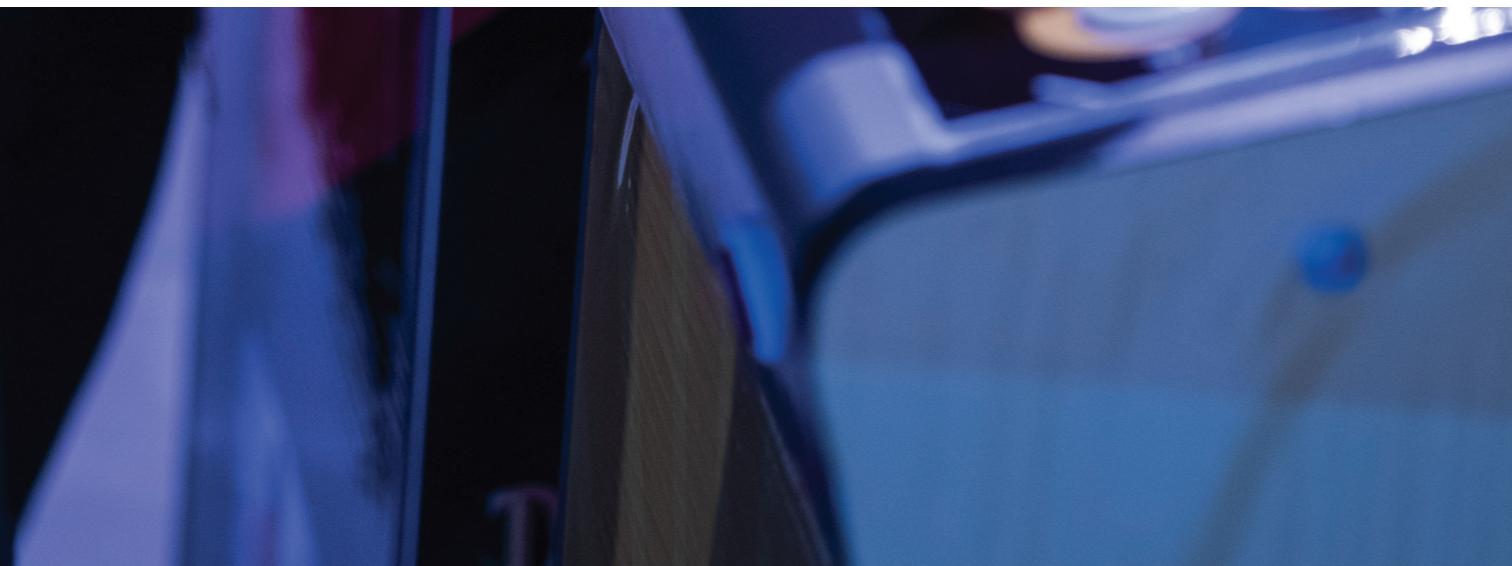
PRESET START

- ▶ NEW GAME
- OPTIONS
- QUIT



AGCOM	Autorità per le garanzie nelle comunicazioni
CONS	Consiglio
DTD	Dipartimento per la trasformazione digitale
DSA	Digital Service Act
GDL	Gruppo di lavoro
RGPD	Regolamento generale sulla protezione dei dati
GPDP	Garante per la Protezione dei Dati Personalii
IIDEA	Italian Interactive Digital Entertainment Association
ICD	International Classification of Diseases
ISFE	Interactive Software Federation of Europe
MIC	Ministero della Cultura
MIM	Ministero dell'Istruzione e del Merito
MIMIT	Ministero delle Imprese e del Made in Italy
MEF	Ministero dell'Economia e delle Finanze
PEGI	Pan European Game Information
STEM	Science, Technology, Engineering and Mathematics
VPN	Virtual Private Network

List of acronyms





Premessa

I videogiochi rappresentano una delle più importanti industrie di intrattenimento al mondo con una crescita significativa, dagli anni Ottanta ad oggi, in termini di popolarità, rilevanza e impatto. Progettati inizialmente come una semplice piattaforma di accesso, con lo scopo di concludere una missione o una sfida in maniera solitaria, i videogiochi si sono evoluti, negli anni, cambiando interfaccia e modalità di utilizzo, connettendo persone da ogni parte del mondo e consentendo loro di interagire e giocare insieme. Oggi è possibile giocare in qualsiasi luogo, in qualsiasi momento e su qualsiasi tipo di dispositivo digitale (console fisse e/o portatili, smartphone, tablet, pc etc.) attraverso modalità di interazione sia offline che - sempre più frequentemente - online. Alla luce del costante e crescente sviluppo che interessa il settore, comprendere come gli strumenti e le dinamiche di gioco si stiano evolvendo nel tempo è essenziale per cogliere le tante potenzialità ma, al tempo stesso, anche i rischi legati a questo importante fenomeno. I videogiochi diventano, infatti, strumenti sempre più coinvolgenti e articolati, che portano alla nascita di tante nuove opportunità legate allo sviluppo di competenze digitali e informatiche¹, ma anche di sfide inedite legate soprattutto alle componenti di interazione sociale e mediazione di sistemi intelligenti. Tali componenti, sebbene rappresentino parti sempre più fondamentali dell'esperienza di gioco, possono costituire, in mancanza di consapevolezza nell'utilizzo da parte dei giovani e dei loro educatori, un rischio soprattutto per la tutela delle fasce più giovani di popolazione. Il gruppo di lavoro **"Sfide e opportunità del gaming per la diffusione delle competenze digitali"** ha quindi l'obiettivo di condividere risorse, conoscenze ed esperienze con il fine di co-progettare iniziative innovative

che possano contribuire ad aumentare la consapevolezza sul medium e sui diversi strumenti a disposizione per la tutela dei videogiocatori, abbattendo stereotipi e paure, con uno sguardo attento all'evoluzione del fenomeno in linea con i nuovi trend tecnologici e sociali.

Il progetto nasce nell'ambito di **"Repubblica Digitale"**, il programma strategico nazionale, coordinato dal **Dipartimento per la trasformazione digitale** della **Presidenza del Consiglio dei ministri**, che ha l'obiettivo di ridurre il divario digitale e promuovere l'educazione sulle tecnologie del futuro, mettendo a sistema i progetti per lo sviluppo delle competenze e la diffusione della cultura digitale nel Paese. Il coordinamento del progetto è supportato dalla **Fondazione S.O.S. - Il Telefono Azzurro Onlus**, da sempre impegnata nella protezione dei diritti dell'infanzia e dell'adolescenza e nella tutela degli stessi dai rischi nei quali possono incorrere sia nell'ambiente fisico che digitale.

Il gruppo di lavoro, vede la partecipazione delle istituzioni centrali coinvolte sul tema (**Ministero della Cultura, Ministero delle Imprese e del Made in Italy, Ministero dell'Istruzione e del Merito e Polizia di Stato**), delle aziende del settore rappresentate da **IIDEA (Italian Interactive Digital Entertainment Association)** e delle diverse organizzazioni provenienti dal mondo della ricerca e dal terzo settore, membri della **Coalizione Nazionale di Repubblica Digitale**.

L'elenco completo dei partecipanti al gruppo di lavoro è riportato nella pagina seguente.

¹ "Informatica e competenze digitali: cosa insegnare?" - articolo di Enrico Nardelli - Università di Roma "Tor Vergata"

Organizzazioni ed esperti partecipanti al gruppo di lavoro



Coordinamento del gruppo di lavoro



Il gruppo ha visto la partecipazione delle seguenti istituzioni



Dipartimento per la trasformazione digitale - Presidenza del Consiglio dei ministri

Alberto Simonetti, Coordinatore del gruppo di lavoro
 Nello Iacono, Coordinatore di Repubblica Digitale
 Pasquale Popolizio, Esperto di competenze digitali
 Silvia Conticelli e Francesco Vicino, Assistenti del team

Fondazione SOS - il Telefono Azzurro Onlus

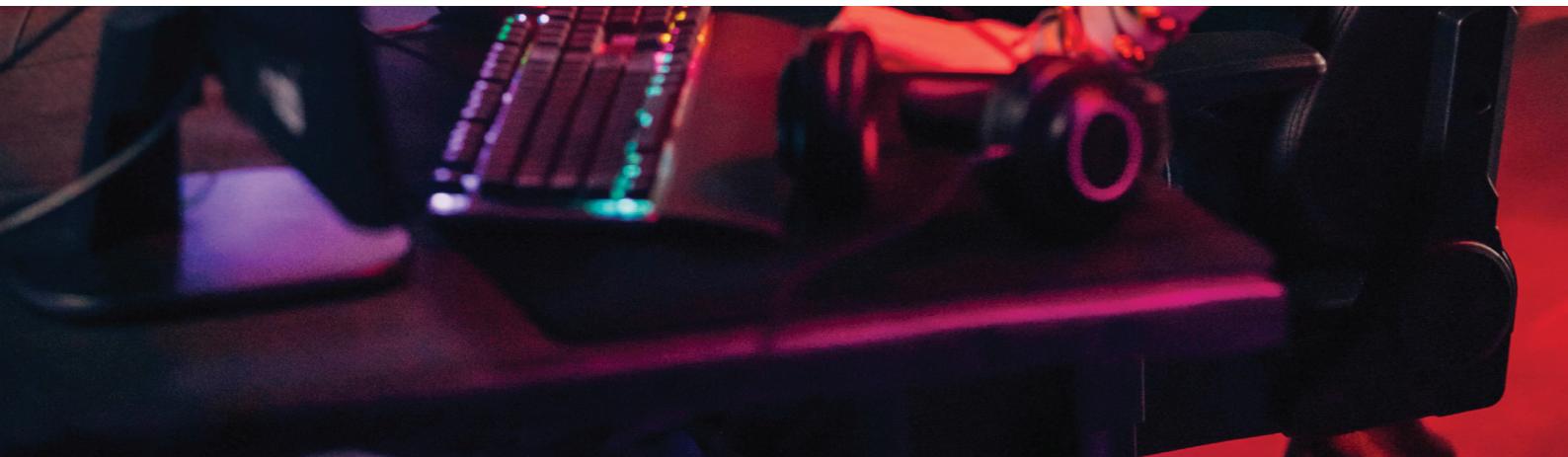
Ernesto Caffo, Fondatore e Presidente
 Chiara Antonelli, Research Officer
 Rebecca Minoliti, Centro Studi, Ricerche e Sviluppo
 Matteo Pettenò, Progettista digitale

Organizzazioni ed esperti partecipanti al gruppo di lavoro

Chiara Andreini, Meta
 Luca Antonioli, JA Italia ETS
 Daniele Barca, Istituto Comprensivo 3 di Modena
 Alessandro Bogliolo, DIGIT srl
 Nicola Borrelli, Ministero della Cultura
 Sara Capecchi, Laboratorio CINI Informatica e Scuola, Università di Torino
 Isabella Chiodi, Informatici Senza Frontiere
 Gabriella Corsale, Ministero delle Imprese e del Made in Italy
 Davide Dal Maso, Movimento Etico Digitale
 Carla Felli, Ministero della Cultura
 Lara Forgione, Fondazione Mondo Digitale
 Ilaria Fronza, Laboratorio CINI Informatica e Scuola, Libera Università di Bolzano
 Marianna Ganapini, Tech Ethics Lab su "Nudges" e Montreal AI Ethics Institute
 Margherita Lami, A.I.V. (Accademia Italiana Videogiochi)
 Thalita Malagò, IIIDEA (Italian Interactive Digital Entertainment Association)
 Mirko Morfino, Movimento Etico Digitale
 Andrea Morini, A.I.V. (Accademia Italiana Videogiochi)
 Giuseppe Giorgio Pacelli, MigliorAttivaMente
 Ezia Palmeri, Ministero dell'Istruzione e del Merito
 Enrico Panai, Tech Ethics Lab su "Nudges" e ForHumanity AI system auditing
 Eleonora Panto, Associazione Dschola
 Francesca Panu, JA Italia ETS
 Franco Patini, Confindustria Digitale
 Viola Pinzi, EUN
 Donatella Proto, Ministero delle Imprese e del Made in Italy
 Carlotta Quattro Ciocchi, Fondazione COTEC
 Veronica Rossano, Laboratorio CINI Informatica e Scuola, Università degli studi di Bari
 Marcello Sarini, Laboratorio CINI Informatica e Scuola, Università degli studi di Milano-Bicocca
 Michele Scaciga, WikiPoesia
 Guido Scorza, Garante per le protezione dei dati personali
 Alessandro Soriani, Dipartimento di Scienze dell'Educazione, Università di Bologna
 Barbara Strappato, Polizia di Stato, Servizio Polizia Postale e delle Comunicazioni
 Mario Tommasino, Ministero delle Imprese e del Made in Italy
 Matteo Trentin, MigliorAttivaMente
 Anna Vaccarelli, Ludoteca del Registro.it (Istituto di Informatica e Telematica del CNR)
 Adriana Versino, Fondazione Vodafone
 Marco Vigelini, Maker Camp
 Bruno Zambardino, Ministero della Cultura



Gruppo di lavoro: gli obiettivi e le modalità di collaborazione



Il gruppo di lavoro "Sfide e opportunità del gaming per la diffusione delle competenze digitali", costituito nell'ambito del programma strategico nazionale "Repubblica Digitale"², vuole contribuire alla **costruzione di una cultura dei videogiochi** capace di promuovere le tante potenzialità del fenomeno, superando la forte resistenza e le paure - causate da una scarsa conoscenza e dalla diffusione di stereotipie/oideesbagliate - che molti cittadini hanno, soprattutto in età adulta, quando pensano a questo tipo di intrattenimento. L'iniziativa nasce come preziosa occasione di confronto, condivisione e collaborazione tra i numerosi attori attivi sul tema con competenze, esperienze e prospettive distinte: istituzioni pubbliche comunitarie, nazionali e locali, imprese e associazioni del settore digitale e videoludico, enti di ricerca e del terzo settore etc. Il principale elemento di valore aggiunto dell'iniziativa è infatti rappresentato dall'eterogeneità e dalla complementarietà dei partecipanti al gruppo di lavoro.

Il tavolo, avviato nel mese di settembre 2022, si riunisce periodicamente (con cadenza generalmente mensile) ed è caratterizzato da una **logica partecipativa collaborativa e aperta**. Sebbene gli incontri costituiscano il principale momento di confronto e condivisione, essenziale è il lavoro svolto in asincrono dai partecipanti, supportato da strumenti e modalità innovative di co-design e co-progettazione che hanno consentito l'elaborazione dei contenuti che sono alla base del presente documento.

Il presente documento rappresenta una **prima tappa** per il gruppo di lavoro che vedrà proseguire la sua attività nel periodo successivo alla pubblicazione, con l'obiettivo di approfondire i temi in esso contenuti e avviare la progettazione di iniziative sul territorio.

Si riporta, di seguito, una breve **overview dei contenuti presenti nelle diverse sezioni del documento**:

Sezione	Breve descrizione del contenuto della sezione
Gaming: il contesto, la normativa e le sfide da affrontare	Nella sezione, partendo da una definizione di "videogioco" che consente di definire un <i>framework</i> di riferimento per il gruppo di lavoro, si riportano i principali dati sul settore e l'inquadramento giuridico, sia a livello nazionale che comunitario. La sezione presenta infine una panoramica delle misure e degli strumenti a disposizione per la tutela dei giocatori.
Indicazioni per lo sviluppo di policy e azioni di sistema	La sezione riporta una serie di raccomandazioni utili alla definizione di azioni di sistema che, coinvolgendo sinergicamente tutti gli attori istituzionali e non solo, contribuiscono alla promozione del settore ma, allo stesso tempo, alla tutela dei giocatori attraverso la diffusione di una maggiore consapevolezza del fenomeno.
Raccomandazioni per gli educatori	La sezione riporta i suggerimenti e le raccomandazioni che il gruppo di lavoro ha elaborato con il fine di sensibilizzare tutti gli attori coinvolti nell'educazione dei più giovani rispetto ai rischi e alle opportunità dei videogiochi.
Messaggi chiave	La sezione contiene i messaggi chiave elaborati dal gruppo di lavoro, rivolti ai giovani giocatori, sia pre-adolescenti che adolescenti, e ai loro genitori.
Glossario	La sezione, data la specificità del linguaggio utilizzato nel settore, riporta un glossario contenente il significato della terminologia tecnica utilizzata.



Gaming: il contesto, la normativa e le sfide da affrontare



Cosa sono i videogiochi?

Essendo il fenomeno complesso ed in costante evoluzione, il punto di partenza per una buona comprensione del contesto è l'individuazione di una definizione condivisa di "videogame". Spesso, ci si riferisce al concetto di "videogame" in termini eccessivamente generici e semplicistici. Tuttavia, è importante considerare che affrontare il tema dei videogiochi significa parlare di strumenti estremamente diversificati, soprattutto in termini di meccaniche di gioco, *storytelling*, modalità di interazione, contenuti e piattaforme. Utile è la definizione proposta dal D.I. MiC e MEF del 12 maggio 2021 REP 187 che identifica i **videogiochi** come "opere audiovisive che simulano situazioni ambientate in mondi virtuali o reali di diversa natura e costruiti intorno a un percorso di base che si sviluppa in funzione dell'interazione ludica con uno o più giocatori", essi "possono essere frutti mediante appositi dispositivi elettronici, computer o altri apparecchi, anche portatili e possono prevedere una fruizione online"³. Anche la Corte di giustizia dell'UE ha riconosciuto i videogiochi come opere creative complesse con un valore unico, tutelate sia dalla direttiva 2009/24/CE sulla protezione giuridica dei programmi per elaboratore sia dalla direttiva 2001/29/CE sul diritto d'autore⁴. Per supportare il lettore nel comprendere la complessità del fenomeno, nel seguito della sezione sono presentati alcuni dei principali **criteri di classificazione** dei videogiochi, mentre nella parte finale del documento è stato inserito un **glossario** utile a chiarire il significato di alcuni dei vocaboli più diffusi sul tema.

La complessità del fenomeno è accentuata dalla crescente diffusione della fruizione *online*. La maggior parte dei videogiochi, al giorno d'oggi, è utilizzabile attraverso la connessione ad Internet che consente di interagire con giocatori provenienti da tutto il mondo. Si parla, infatti, sempre più di **ecosistema del gioco online**, definito in modo da includere l'utilizzo di piattaforme di condivisione e streaming di contenuti, che consentono di osservare e interagire con i giocatori. L'interazione permette non solo di conoscere nuove persone, ma anche di creare un ambiente sociale nel quale i player possono rivedersi, condividendo i propri valori e acquisendo *hard* e *soft skill* (come, ad esempio, l'apprendimento di nuove lingue). L'interazione rappresenta la componente base e indispensabile per i nuovi videogiochi *online*. Tutto ciò mette in moto dinamiche specifiche rispetto ai videogiochi che non dispongono del gioco *online*, offrendo molte più opportunità ma, al tempo stesso, richiedendo maggiore attenzione.

Identificare inequivocabilmente i criteri che differenziano un videogioco da un altro è un'operazione complessa. Ciò nonostante, nella tabella seguente si riportano alcuni aspetti che contraddistinguono questi prodotti⁵:

³ Definizione estratta dal D.I. MiC e MEF 12 maggio 2021 REP 187 – "Disposizioni applicative in materia di credito di imposta per le imprese di produzione di videogiochi di cui all'articolo 15 della legge 14 novembre 2016, n.220"

⁴ https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/A-9-2022-0244_EN.html

⁵ "EDUCATING FOR A VIDEO GAME CULTURE – A MAP FOR TEACHERS AND PARENTS" - Maggio 2021, Council of Europe

Meccaniche di gioco	Le meccaniche di gioco possono coinvolgere mentalmente ed emotivamente i giocatori combinando diversamente elementi di sfida e gratificazione. Più il gioco è complesso, più sono forti le sensazioni di soddisfazione, realizzazione e autostima del giocatore.	
Storytelling	I videogiochi offrono grandi opportunità in termini di narrazione e <i>storytelling</i> . Alcuni hanno trame così ben realizzate da poter essere di forte ispirazione per le fantasie dei giocatori e aprire nuove prospettive sulla scrittura creativa.	
Qualità delle interazioni	Caratteristica intrinseca dei videogiochi online è l'interazione con altri utenti. Alcuni giochi che prevedono il <i>multiplayer</i> richiedono che i giocatori interagiscano tra loro attraverso modalità innovative, che favoriscono lo sviluppo delle capacità cognitive e relazionali dei partecipanti (sia nel caso in cui tali interazioni avvengano online o nella stessa stanza, sia che siano sincrone o asincrone).	
Estetica	Le caratteristiche estetiche, in termini di arti visive e stili, effetti e colonne sonore, possono rappresentare un fattore chiave nel determinare la qualità dell'esperienza offerta da un videogioco.	
Contenuti e argomenti trattati	Alcuni videogiochi affrontano temi delicati e complessi come, ad esempio, la libertà di espressione, le condizioni dei rifugiati durante una guerra civile e persino le malattie fisiche e mentali. Tendono a farlo in modo piuttosto elegante, spesso mostrando prospettive che rappresentano le minoranze, e talvolta sfidano i giocatori con forti critiche nei confronti della società. La definizione degli argomenti da trattare all'interno di un videogioco deve contemplare anche il target di riferimento. Nei videogiochi <i>online</i> gli argomenti trattati possono variare anche a causa delle interazioni che avvengono in questi ambienti digitali.	
Inclusività e accessibilità	Alcuni videogiochi offrono la possibilità ai giocatori di mettersi nei panni di personaggi molto diversi da loro, permettendo di esercitare empatia e pensiero positivo. Ciò consente ai giocatori di lavorare sulla negoziazione della loro identità e sulla loro capacità di convivere con la diversità, contribuendo a formare comunità <i>online</i> più inclusive ⁶ . Inoltre, dal punto di vista dell'accessibilità, negli ultimi tempi è cresciuta l'attenzione alla creazione di videogiochi accessibili ad un pubblico sempre più ampio, introducendo ad esempio la possibilità di:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ rimappare i pulsanti del joypad o i tasti della tastiera; ▪ regolare la luminosità dello schermo; ▪ impostare i colori per soddisfare le esigenze dei giocatori daltonici; ▪ aggiungere sottotitoli; ▪ salvare il gioco automaticamente; ▪ regolare la difficoltà del gioco in qualsiasi momento.

⁶ Caselli S., Nardone R., Soriani A. (2022). Disabilità e videogiochi: sfide, rappresentazioni e modelli di accessibilità nel medium videoludico. Italian Journal of Special Education for Inclusion, X, 1, 26-41. <https://doi.org/10.7346/sipes-01-2022-02>

Un settore strategico e in forte crescita

I videogiochi rappresentano ormai una delle componenti fondamentali dell'industria dell'intrattenimento e, in particolare, del settore creativo e culturale europeo, così come riconosciuto dal Consiglio dei ministri della Cultura dell'Unione Europea nell'aprile 2021⁷ e confermato dalla conclusione del 29 novembre che, per la prima volta, include i videogiochi nel suo piano di lavoro multi-annuale proponendo azioni per rafforzare la dimensione culturale e creativa del settore in Europa⁸. I dati elaborati da ISFE⁹ nel 2021 mostrano come **più della metà della popolazione (52%)** tra i 6 e i 64 anni dei cinque principali paesi europei (Francia, Germania, Regno Unito, Spagna e Italia) utilizzano videogiochi - si tratta di quasi **125 milioni di cittadini** - (8,5 milioni in più rispetto al 2019).

Secondo il nuovo rapporto annuale di IDEA, presentato il 28 aprile 2023 (qui mettiamo nota), in Italia il numero di giocatori nel 2022 si attesta intorno ai **14,2 milioni di cittadini**, ovvero il **32% della popolazione tra i 6 e i 64 anni**, e il giro totale di affari del settore ammonta a **2,200 milioni di euro** (in diminuzione di solo l'1,2% rispetto al 2021, anno caratterizzato dall'emergenza Covid-19).

Tab. 1 – Percentuale di videogiocatori suddivisi per genere e fascia di età¹⁰

	Maschi 58%	Femmine 42%
Dai 6 ai 10 anni	6,1%	5,5%
Dagli 11 ai 14 anni	6,3%	5,1%
Dai 15 ai 24 anni	16%	8,2%
Dai 25 ai 34 anni	9,9%	5,8%
Dai 35 ai 44 anni	7,5%	5,2%
Dai 45 ai 64 anni	13,1%	11,3%

Fig. 1 - Cittadini che utilizzano i videogiochi



⁷ [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/?uri=CELEX:52022XG0413\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/?uri=CELEX:52022XG0413(01))

⁸ <https://www.consilium.europa.eu/media/60399/st15381-en22.pdf>

⁹ <https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2022/10/Ipsos-Video-games-in-Europe-2021-27-09-2022-Event-Presentation.pdf>

¹⁰ Dati sulla percentuale di videogiocatori per genere e fascia di età estratti dall'ultimo rapporto di IDEA

Negli ultimi 5 anni il tempo medio di gioco è rimasto pressoché stabile in Europa (9,2 ore settimanali) con un incremento fisiologico, durante il periodo pandemico, legato all'opportunità data dai videogiochi di interagire a distanza. Il tempo medio di gioco nel 2021 si è stabilizzato sulle **9 ore settimanali** circa¹¹.

I dati mostrano quindi una sempre **maggior diffusione dei videogiochi tra le famiglie italiane** con un **forte consolidamento dei consumi** di uno dei più interessanti e complessi medium.

Alla luce di quanto afferma il primo rapporto IIDEA-Censis sul valore economico e sociale dei videogiochi, presentato il 28 ottobre 2021¹² un eventuale importante investimento pubblico nel settore (45 milioni di euro in 5 anni) consentirebbe dei significativi risultati in termini di aumento del reddito, incremento dell'occupazione, degli investimenti privati e delle entrate fiscali. Per quanto riguarda l'occupazione, l'ultimo rapporto annuale di IIDEA evidenzia che nelle 160 aziende italiane di videogiochi attualmente presenti nel Paese vengono impiegati 2400 addetti dei quali molti più della metà (83%) sotto i 36 anni. Oltre la metà delle aziende ha più di 10 impiegati, mentre il 69% delle aziende ha intenzione di assumere o inviare collaborazioni nel biennio 2023/2024. Il 30% delle risorse è coinvolto in ambito "Art" e il 29% in quello "Tecnologia". Il rapporto IIDEA-Censis citato in precedenza evidenzia, inoltre, che in altri paesi europei sono stati previsti stanziamenti sostanziosi a favore dell'industria dei videogiochi. Tra questi si citano la Francia e il Regno Unito dove, in 5 anni, sono stati stanziati rispettivamente 176 milioni di euro e 348 milioni di sterline, e la Germania dove nel 2019

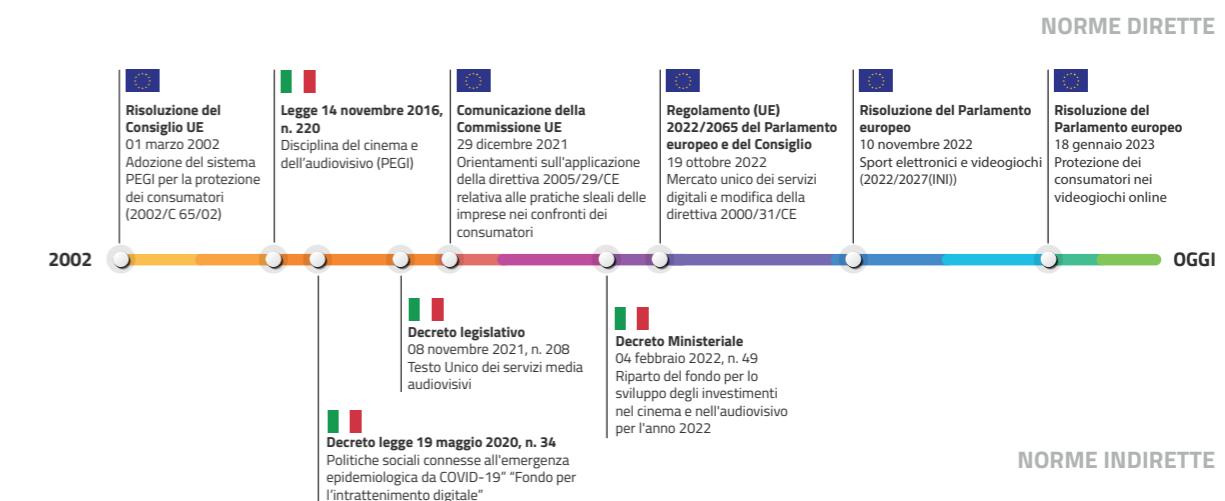
è stato istituito un fondo valido fino al 2024 con uno stanziamento di 50 milioni di euro annui.

Il contesto normativo e le iniziative intraprese dalle istituzioni

La strategicità e l'importante crescita del settore hanno portato ad una sempre maggiore attenzione da parte delle istituzioni, soprattutto a livello europeo. Il contesto normativo, sia europeo che nazionale, è stato fortemente condizionato dall'**impatto dei videogiochi sulle vite dei giovani giocatori**.

L'esigenza di tutelare esperienze ed interazioni sociali all'interno di questo nuovo ambiente, garantendo la sicurezza fisica e intellettuale dei giocatori, deve accompagnarsi alla necessità di promuovere lo sviluppo di un settore strategico per l'economia del continente. L'utilizzo dei videogiochi, e in particolare, la tutela dei diritti fondamentali dei soggetti più deboli, quali i bambini e gli adolescenti, sono disciplinati in molti loro aspetti dal diritto europeo. In particolare, è possibile identificare due tipologie di fonti europee che interessano i videogiochi, quelle che ne disciplinano alcuni aspetti in modo diretto e quelle che, per la materia trattata, incidono indirettamente su aspetti che interessano i videogiochi.

Fig. 2 - Le principali norme di riferimento nel settore dei videogiochi



La prima tipologia ha trovato certamente una sua prima applicazione nella Risoluzione del Consiglio dell'Unione Europea del 1° marzo 2002 sulla protezione dei consumatori, che ha previsto l'obbligo dell'etichettatura dei videogiochi in base alla fascia d'età¹³.

A seguito della Risoluzione, con l'apporto dell'industria dei videogiochi che ha istituito un gruppo di lavoro formato da esperti provenienti da diversi paesi europei per discutere la fattibilità di stabilire degli standard panuropei di classificazione per età, l'Unione Europea, tramite il Commissario Viviane Reding, ha lanciato il **sistema PEGI** nell'aprile 2003, recepito in Italia con la Legge 14 novembre 2016, n. 220. Il sistema PEGI aiuta i genitori ad adottare decisioni informate nell'acquisto dei videogiochi, fornendo una classificazione in base all'età e facilitando la comprensione dei potenziali rischi. La classificazione avviene sulla base dei contenuti del videogioco e non del livello di difficoltà (ad esempio, un gioco PEGI 3 non contiene contenuti inadeguati, ma

talvolta potrebbe risultare troppo complicato per i bambini più piccoli, di contro, esistono giochi PEGI 18 estremamente facili, ma che contengono elementi che li rendono non idonei a un pubblico più giovane)¹⁴. Nel 2007, su impulso della Commissione Europea, il sistema PEGI è stato esteso ai contenuti di gioco *online*. L'Italia si è adeguata al sistema PEGI recepito con la Legge 14 novembre 2016, n. 220, recante "Disciplina del cinema e dell'audiovisivo", e ricompreso nel successivo Regolamento AGCOM in materia di classificazione delle opere audiovisive destinate al web e dei videogiochi, approvato con delibera 358/19/CONS del 18 luglio 2019, che lo ha riconosciuto nell'ordinamento nazionale, come già accade in molti altri paesi europei.

Se da un lato il PEGI, usato e riconosciuto in tutta Europa come modello di armonizzazione in materia di tutela dei minori, consente un efficace **controllo ex ante sui contenuti** dei videogiochi, dall'altro lato l'industria ha

¹¹ 2022 Key Facts about the European video games sector, ISFE

¹² <https://www.censis.it/sites/default/files/downloads/Rapporto%20Integrale.pdf>

¹³ Council Resolution on the protection of consumers, in particular young people, through the labeling of certain video games and computer games according to age group, 1 March 2002 (OJ C 65, 14.3.2002, p. 2)

¹⁴ <https://pegi.info/it>

sviluppato strumenti in grado di tutelare il videogiocatore intervenendo anche sui **fattori contestuali all'utilizzo**: controllo parentale, monitoraggio da parte dei genitori del tempo di utilizzo dei *device* e delle interazioni online, gestione e/o blocco dei pagamenti, tutela della privacy etc. Tali strumenti sono ormai presenti sulle *console* per videogiochi da diversi anni e stanno ispirando sempre più i nuovi attori dell'*online gaming* (es. *Family Links* sviluppato da Google nel 2017).

Il Parlamento europeo ha adottato lo scorso novembre la **"Risoluzione su sport elettronici e videogiochi"**¹⁵ che contiene proposte politiche utili a creare le condizioni necessarie affinché l'Europa possa diventare leader a livello mondiale nell'innovazione e nella creazione di videogiochi. La risoluzione riconosce¹⁶, tra le altre cose:

- a. il valore della proprietà intellettuale e la necessità di una strategia europea che promuova le produzioni europee esistenti;
- b. il ruolo del settore dei videogiochi nell'industria creativa europea;
- c. gli effetti positivi connessi all'uso consapevole e responsabile dei videogiochi;
- d. l'esistenza di un sistema di protezione dei minori di prima classe e lunga data (il PEGI);
- e. la distinzione tra esports e sport come due settori distinti e gli esports come esempio di innovazione nel *licensing*, ovvero l'utilizzo di brevetti, marchi, e/o *know-how*;

¹⁵ https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2022-0388_IT.html

¹⁶ Analisi di IIDEA sull'impatto della risoluzione sul settore in Europa <https://iideassociation.com/notizie/in-primo-piano/risoluzione-2022-2027-ini-del-parlamento-europeo-sugli-esports-e-i-videogiochi-cosa-significa-per-l-europa-e-il-settore-.kl>

¹⁷ a scopo esemplificativo vedi provvedimenti AGCM PS11594 - ELECTRONIC ARTS-ACQUISTI NEI VIDEOGIOCHI n. 28368 [https://agcm.it/dotcmsCustom/tc/2025/10/getDominoAttach?urlStr=192.168.14.10:8080/C12560D000291394/0/B20A07DF6BC2F369C1258606004E6A61/\\$File/p28368.pdf](https://agcm.it/dotcmsCustom/tc/2025/10/getDominoAttach?urlStr=192.168.14.10:8080/C12560D000291394/0/B20A07DF6BC2F369C1258606004E6A61/$File/p28368.pdf) e PS11595 - ACTIVISION BLIZZARD-ACQUISTI NEI VIDEOGIOCHI

n. 28452

<https://agcm.it/dotcmsCustom/tc/2025/12/getDominoAttach?urlStr=192.168.14.10:8080/C12560D000291394/0/B9FA71B7757E0B2C1258637005FA58A%24File/p28452.pdf>

che considera tali funzioni riconducibili alla definizione di gioco d'azzardo in quanto giochi di probabilità. La misura belga, però, non è completamente risolutiva in quanto gli utenti potrebbero accedere al gioco tramite VPN e l'autorità non ha ancora intrapreso alcuna azione di enforcement. In merito alle *loot boxes* a pagamento, la Commissione Europea ha recentemente pubblicato norme per le autorità nazionali, che accompagnano l'attuale direttiva sulle pratiche commerciali sleali, applicandosi quindi anche alle *loot boxes* a pagamento¹⁸ (Cfr. Sezione dedicata all'analisi del contesto normativo). Infine, il riconoscimento del settore come altamente strategico ed innovativo è confermato dalla misura del 18 gennaio 2023 del Parlamento Europeo¹⁹ che evidenzia, da un lato l'importanza dello sviluppo dell'industria che vede un numero di occupati sempre maggiore e dall'altro la necessità di rafforzare la protezione dei consumatori nei videogiochi *online*.

Nel mese di novembre 2022, dopo due anni di negoziazione, è stato approvato dal Parlamento Europeo il **Digital Service Act** (DSA), ossia il Regolamento (UE) 2022/2065, che ha cambiato radicalmente il futuro della regolamentazione delle aziende fornitrice di servizi *online*, comprese le piattaforme di videogioco. Il DSA, seppur un atto che regolamenta un settore molto ampio, si applica a quattro categorie: *providers* di servizi intermediari, *providers* di servizi di *hosting*, piattaforme *online* e infine VLOPs (Very Large Online Platform) e VLOSEs (Very Large Online Search Engines). Lo scopo per cui è stato creato un apposito regolamento per

¹⁸ [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52021XC1229\(05\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52021XC1229(05))

¹⁹ Si veda la Risoluzione del Parlamento europeo del 18 gennaio 2023 «Protezione dei consumatori nei videogiochi online: un approccio a livello del mercato unico europeo» (2022/2014(INI)).

la gestione dei contenuti presenti all'interno del mondo digitale è riconducibile al famoso slogan europeo *"what is illegal offline, should be illegal online"*, facendo riferimento quindi anche alla diffusione di materiale dannoso e illegale, come contenuti a sfondo terroristico o *child sexual abuse material*. Tra gli obblighi imposti alle piattaforme *online*, tra cui le piattaforme di gioco, ce ne sono alcuni specifici rispetto alle misure sulla tutela di bambini e adolescenti. Le piattaforme sono chiamate, oltre a dover implementare sistemi efficaci di verifica dell'età, a farsi supportare dai "segnalatori attendibili" (**trusted flaggers**), ovvero enti terzi che concorrono a effettuare il monitoraggio e l'analisi di materiale illegale e dannoso presente nella piattaforma; tale collaborazione, già avviata dalle principali piattaforme *online*, può essere rafforzata. Un'ulteriore disposizione del DSA consiste nell'obbligo di ogni paese membro di prevedere la figura del *Digital Service Coordinator*, che avrà il compito di supervisionare e monitorare tutti i soggetti e i procedimenti interessati dal Regolamento. Il coordinatore potrà anche portare avanti delle investigazioni, imporre delle restrizioni periodiche del servizio e, nel caso di mancato adempimento delle obbligazioni, multare l'azienda o la compagnia del 6% del suo ritorno globale. Come anticipato, occorre prestare inoltre attenzione alla seconda categoria di norme, ossia quelle che, seppur non direttamente ed esclusivamente indirizzate al settore videoludico, hanno un impatto positivo nel potenziare i sistemi di protezione regolamentando ulteriormente i doveri delle aziende nei confronti di bambini e

adolescenti. Per comprendere l'impatto di queste norme, si pensi alla sempre maggiore diffusione e utilizzo delle piattaforme di *social live broadcasting*, che vedono gli utenti passare dall'essere consumatori a spettatori dell'esperienza di gioco online.

La **Direttiva Servizi Media Audiovisivi** del 2018 (recepita in Italia con il decreto legislativo 8 novembre 2021, n. 208) interviene in materia di tutela di bambini e adolescenti stabilendo per la prima volta che è a carico degli Stati membri l'obbligo di assicurare che i fornitori di piattaforme di *video sharing*, soggetti alla loro giurisdizione, adottino misure adeguate a tutelare i minori dalla diffusione di contenuti che possano danneggiare il loro sviluppo fisico, mentale o morale. Tra gli interventi si prevedono, tra l'altro, proprio l'implementazione all'interno delle piattaforme di meccanismi trasparenti e di facile utilizzo, finalizzati alla segnalazione di materiale lesivo da parte degli utenti a cui si aggiungono i sistemi di controllo parentale e gli strumenti di *age verification*. Di rilievo è anche la previsione di funzionalità che consentano agli utenti che caricano video su tali piattaforme di dichiarare se in essi sono presenti comunicazioni commerciali.

È necessario ricordare inoltre la disciplina in materia di protezione dei dati personali, contenuta nel **Regolamento generale sulla protezione dei dati 2016/679 (GDPR)** e nel decreto legislativo 30 giugno 2003, n. 196 (Codice privacy), che contiene disposizioni a tutela anche degli utenti del settore videoludico nella loro qualità di interessati, ossia persone alle quali si riferiscono i dati trattati nell'ambito dello stesso, e che è particolarmente rigorosa in relazione al trattamento dei dati dei minori. Non si dimentichi, tra l'altro, che, almeno nel modello freeware o freemium dei videogiochi,

gli utenti – inclusi i bambini – nella sostanza “pagano” in dati personali il prezzo della licenza di base, realizzando così uno scambio tra dati e servizi sulla cui legittimità occorrerebbe svolgere un approfondimento, come suggerisce anche la vicenda che vede coinvolti l'European Data Protection Board (EDPB), la Commissione per la protezione dei dati irlandese (DPC) e Meta.

Specifiche previsioni volte a proteggere i minori sono contenute poi nella legge 29 maggio 2017, n. 71 per la prevenzione ed il contrasto del fenomeno del cyberbullismo. Questa consente ai minori di chiedere l'oscuramento, la rimozione o il blocco dei contenuti diffusi per via telematica da loro ritenuti atti di cyberbullismo. La tutela apprestata è molto snella e attribuisce un importante ruolo al Garante privacy, al quale possono rivolgersi direttamente anche gli stessi minori, purché abbiano compiuto quattordici anni. Al riguardo, Telefono Azzurro e Garante hanno firmato un Protocollo d'Intesa in occasione dell'evento "State of Privacy 22" tenutosi lo scorso 23 settembre 2022, al fine di supportare il mondo scolastico nella diffusione della cultura della protezione dei dati personali e del rispetto della vita privata, anche per contrastare fenomeni come quello del cyberbullismo.

Come anticipato, la strategicità del settore ha portato anche il legislatore nazionale a intraprendere delle iniziative per la sua promozione e, in particolare, la nascita e lo sviluppo di imprese produttrici nel Paese. In questo contesto, il legislatore italiano, con il decreto-legge 19 maggio 2020, n. 34 - c. d. decreto crescita –, ha istituito presso il Ministero delle Imprese e del Made in Italy (già Ministero dello Sviluppo Economico) il **“Fondo per l'intrattenimento digitale”** con lo scopo di sostenere lo sviluppo dell'industria

dell'intrattenimento digitale a livello nazionale.

La misura ha avuto l'obiettivo di agevolare le fasi di concezione e preproduzione di videogiochi, necessarie alla realizzazione di prototipi destinati alla distribuzione commerciale. Il Fondo, con una dotazione iniziale di 4 milioni di euro per l'anno 2020, ha previsto agevolazioni sotto forma di contributi a fondo perduto destinate a coprire il 50% delle spese e dei costi ammissibili, per un importo compreso tra i 10.000 e 200.000 euro per singolo prototipo. Con la dotazione disponibile sul Fondo sono stati ammessi ad oggi al finanziamento 26 progetti, dopo che la somma stanziata era stata interamente e velocemente esaurita dalle domande pervenute.

Si segnala, inoltre, che con legge n. 220 del 2016 - c.d. Legge Cinema - presso il Ministero della Cultura è stato istituito il **“Fondo per lo sviluppo degli investimenti nel cinema e nell'audiovisivo”** e che, con decreto MiC e MEF n.187 del 12 maggio 2021, è stata data attuazione al credito d'imposta per le imprese di produzione di videogiochi con sede legale nello Spazio economico europeo. Ad esse spetta un credito d'imposta in misura pari al 25% del costo eleggibile sostenuto per lo sviluppo di videogiochi di nazionalità italiana che siano stati riconosciuti come opere di valore culturale da apposita commissione di esperti.

Nella prima sessione (2021/2022) sono stati assegnati circa 5 milioni di euro di credito d'imposta alle imprese produttrici di videogiochi mentre, nella sessione 2022/2023, il plafond stanziato dal Ministero della Cultura ed in corso di assegnazione ai

progetti richiedenti è più che triplicato²⁰.

L'attenzione mostrata dalle imprese per le opportunità offerte attraverso il “Fondo per l'intrattenimento digitale” e la “Legge Cinema”, oltre ai numeri che vedono in aumento le assunzioni e ai dati relativi ai finanziamenti stanziati negli altri Paesi europei, evidenzia l'importanza di mantenere costante il focus delle politiche pubbliche che prevedono incentivi e finanziamenti al settore dei videogiochi.

Oltre all'Italia anche altri Paesi hanno adottato discipline che mirano a garantire un corretto sviluppo del settore correlato a una adeguata protezione dei diritti degli utenti (vedi box alla pagina successiva).

²⁰ <https://cinema.cultura.gov.it/normativa/normativa-statale/>



FRANCIA

Nel 2020 il parlamento francese ha approvato all'unanimità l'introduzione di una norma che prevede l'istituzione di un sistema di verifica dell'età da parte delle piattaforme che ospitano contenuti per adulti. Inoltre, nel corso del 2022 il presidente francese Emmanuel Macron per la sua campagna elettorale ha fatto della protezione di bambini e adolescenti nel mondo digitale una priorità, tanto da riunire per un evento i principali *stakeholder* del settore e firmare loro la Carta internazionale per la protezione dei diritti dell'infanzia e adolescenza nel mondo digitale²². Tra le misure da implementare nel primo anno c'è il miglioramento dell'applicazione dei sistemi di verifica dell'età da parte delle aziende. Le azioni politiche da parte del governo francese rispetto alla protezione dei diritti digitali da parte dei bambini e adolescenti sono un riferimento per gli altri paesi europei.



GERMANIA

La protezione dei dati di bambini e adolescenti nell'ambiente digitale è molto presente nella legislazione tedesca, in particolare la protezione da pubblicità targetizzate in base alle proprie attività *online*. La legge tedesca - *Gesetz gegen den unlauteren Wettbewerb, UWG* - vieta le pratiche commerciali sleali. Tra le pratiche commerciali considerate sempre sleali e quindi illegali vi sono le pubblicità che esortano direttamente i bambini ad acquistare i beni o i servizi commercializzati o a persuadere i loro genitori o altri adulti a farlo. Inoltre, l'organo legislativo attraverso il quale gli Stati tedeschi partecipano al processo legislativo ha approvato un emendamento alla legge sulla protezione dei giovani nel 2021. Tra le misure, se ne prevedono alcune volte all'installazione, da parte dei fornitori, di impostazioni predefinite utili a proteggere i bambini e gli adolescenti da *mobbing, cyber grooming* e comportamenti pericolosi (gioco eccessivo, trappole dei costi, discorsi d'odio e tracciamento). Inoltre, i *provider* saranno obbligati a sviluppare e implementare strumenti di verifica dell'età e meccanismi di supporto e reclamo adatti al giovane pubblico di riferimento.



REGNO UNITO

Age Appropriate Design Code, anche conosciuto come Il Codice dei bambini (*Children's Code*) è stato introdotto dall'*Information Commissioner's Office* (ICO) come parte della legge sulla protezione dei dati del 2018. Il codice contiene 15 "standard" che tutti i servizi *online* - tra cui app, giochi, dispositivi connessi e servizi di informazione - devono seguire per proteggere i dati dei bambini *online*. Si applica a qualsiasi servizio online a cui è probabile che accedano persone di età inferiore ai 18 anni, anche se non sono il pubblico di riferimento. I 15 standard fanno riferimento alla prevenzione delle tecniche di "*nudge*", ovvero di quelle funzioni che incoraggiano i bambini a fornire dati non necessari o ad allentare le proprie impostazioni sulla *privacy*. La geolocalizzazione e la profilazione devono essere impostate di default su "*off*" e la *privacy* su "*high*". Ciò significa che i dati personali dei bambini sono visibili o accessibili ad altri utenti del servizio solo se il bambino modifica le proprie impostazioni di consenso. Inoltre, tutte le informazioni sulla *privacy* e sui dati devono essere rese disponibili in un linguaggio chiaro e comprensibile per i bambini. Il codice prevede, inoltre, che i servizi raccolgano solo i dati strettamente necessari per il funzionamento del sito. Nel caso in cui le aziende non rispettino questi standard, queste potrebbero essere multate ai sensi della normativa GDPR. Genitori e bambini possono presentare anche un reclamo al servizio se ritengono che una piattaforma, un gioco o un'applicazione non rispettino i 15 standard.

Nel loro complesso, tali strumenti costituiscono un approccio **safety by design** che prevede un percorso di progettazione, educazione all'utilizzo degli strumenti e cooperazione con tutti gli attori coinvolti nella tutela dei più giovani (Fig. 3)

Le sfide da affrontare legate ad un fenomeno in costante evoluzione

Le iniziative e gli strumenti a supporto della tutela dei giocatori sono sempre più numerose ed efficaci; tuttavia, la continua evoluzione tecnologica e sociale del fenomeno rende necessaria un'attenzione costante ai rischi e alle insidie legate a fattori che non sono sempre perfettamente prevedibili e monitorabili nell'attuale dimensione *onlife*²². Un importante punto di partenza per un approccio sano al fenomeno è la conoscenza dei diversi strumenti, soprattutto messi a disposizione dalle stesse società sviluppiatrici di videogiochi, che possono spesso rappresentare delle vere e proprie best practice da diffondere in altri settori del digitale.

Fig. 3 - Le 5 dimensioni del Safety by design



²² La dimensione vitale, relazionale, sociale e comunicativa, lavorativa ed economica, vista come frutto di una continua interazione tra la realtà materiale e analogica e la realtà virtuale e interattiva (Treccani)

Fig. 4 - Strumenti di tutela sui contenuti e sul contesto dei videogiochi



L'approccio può essere descritto attraverso l'analisi delle cinque dimensioni nel seguito presentate:

1. Contenuti adatti all'età: il PEGI è lo strumento che già da diverso tempo garantisce efficacemente l'adeguatezza di un videogioco rispetto all'età, sulla base di criteri utilizzati da valutatori indipendenti tra cui, ad esempio, linguaggio scurrile, violenza o contenuti sessualmente esplicativi. Ciò consente ai giovani di utilizzare esclusivamente titoli adeguati all'età. Attualmente in uso in 38 Paesi, si tratta di un sistema volontario e, in alcuni casi come l'Italia, di co-regolamentazione adottato nella legislazione nazionale. A garantire un utilizzo dei videogiochi adeguato all'età sono anche i sistemi di controllo parentale, impostabili direttamente sui dispositivi digitali, che consentono ai genitori di "bloccare" l'utilizzo di titoli con

una classificazione PEGI non adeguata ai giocatori.

2. Cooperazione con le forze dell'ordine:

la collaborazione continua con le forze dell'ordine rappresenta uno degli elementi più importanti nella tutela dei giocatori. La Polizia di Stato, in particolare, promuove diverse iniziative per la sicurezza *online*. Laddove vengano rilevati contenuti illegali o segnalati comportamenti nocivi, sia attraverso gli utenti che i sistemi di moderazione, le società di videogiochi rimuovono i contenuti, li esaminano e si rivolgono alle forze dell'ordine. Le singole società collaborano direttamente con organizzazioni della società civile come INHOPE, ECPAT, NCMEC e WePROTECT.

3. Strumenti e tutele: una varietà di strumenti e tutele viene utilizzata per proteggere i minori da contenuti potenzialmente dannosi o illegali e da interazioni che possono risultare

Gaming: il contesto, la normativa e le sfide da affrontare

pericolose. I giochi che consentono la comunicazione tra gli utenti mettono a disposizione strumenti che permettono di segnalare, bloccare e silenziare altri utenti, oltre a filtrare il linguaggio e offuscare collegamenti a siti di terze parti. In aggiunta, il controllo parentale, oltre a bloccare contenuti non adatti all'età del giocatore, consente ai genitori di monitorare il tempo di gioco, bloccare i pagamenti e limitare la comunicazione con altri utenti, sia all'interno del gioco che a livello di piattaforma, per garantire che i minori siano protetti, ad esempio, dall'adescamento da parte di giocatori sconosciuti, dal cyberbullismo, dall'*hate speech* e da ogni forma di aggressione tecnomediata. Questi strumenti possono essere utilizzati sia su console che attraverso specifiche app per smartphone.

4. Codice di comportamento: oltre a ricevere classificazioni in base all'età per i propri giochi, le società di videogiochi sono contrattualmente vincolate dal codice di condotta PEGI. L'articolo 9 del codice, introdotto nel 2007, riguarda proprio la sicurezza degli ambienti di gioco in cui viene offerta l'interazione *online*. Stabilisce che i firmatari devono mantenere qualsiasi contenuto generato dall'utente libero da contenuti "illegali, offensivi, razzisti, degradanti, corruttori, minacciosi, osceni o che potrebbero compromettere in modo permanente lo sviluppo dei minori". Inoltre, il Codice richiede che siano in atto meccanismi di segnalazione appropriati per consentire ai giocatori di notificare tali contenuti o qualsiasi tipo di comportamento

inappropriato. Molte piattaforme e giochi *online* hanno stabilito linee guida della *community* che definiscono le aspettative per un comportamento appropriato dei giocatori nel loro ecosistema *online* e forniscono informazioni sul ricorso che può essere adottato in caso di violazione delle linee guida.

5. Consapevolezza & educazione: gli sforzi educativi rivolti a giocatori di tutte le età, genitori ed educatori inclusi, sono cruciali e sono una componente importante per ottenere ambienti *online* sicuri. L'industria dei videogiochi ha messo in atto, nelle lingue nazionali in tutta Europa, iniziative di informazione e sensibilizzazione utili a fornire ai genitori gli strumenti per garantire la sicurezza dell'attività online dei loro figli. Fondazione SOS - Il Telefono Azzurro Onlus, promuove diverse iniziative di formazione, sia offline che online. La piattaforma "Azzurro Academy"²³ attraverso il corso "Cittadinanza Digitale", consente a bambini, adolescenti e adulti di informarsi sul tema, mentre la distribuzione dell'opuscolo "Essere Cittadini Digitali" ha consentito di formare offline gli insegnanti nelle scuole.

Una volta acquisita consapevolezza delle dimensioni e degli strumenti prima citati, occorre ricordare che la natura interattiva intrinseca dei videogiochi *online* è una caratteristica fondamentale per i giocatori di oggi, soprattutto se si tratta di bambini e adolescenti, che in questa fase della loro vita trovano nei videogiochi non solo una modalità di intrattenimento, ma anche l'opportunità di incontrare altri utenti con i quali condividere e confrontarsi. Questo dato viene ben

²³ <https://academy.azzurro.it/>

Sfide e opportunità del gaming per la diffusione delle competenze digitali

30

evidenziato in una ricerca di NewZoo, dove il 40% del campione di ragazzi e ragazze intervistato conferma che le piattaforme di gioco sono utilizzate non tanto per il gioco, quanto più per passare del tempo insieme ai propri amici²⁴. L'online consente ai giocatori di collaborare, parlare del videogioco e replicare la sensazione di giocare fisicamente. Nonostante le tutele prima descritte, le stesse piattaforme e i servizi ad esse connessi, possono rappresentare l'ambiente in cui avviene un primo contatto per continuare interazioni potenzialmente pericolose in altri ambienti virtuali o fisici. Per ridurre al minimo tali rischi è essenziale potenziare l'attività di informazione e sensibilizzazione finalizzata ad assicurare una conoscenza sempre aggiornata del fenomeno da parte delle istituzioni e dei diversi attori coinvolti e, allo stesso tempo, aumentare la consapevolezza nell'utilizzo dei videogiochi da parte dei giovani e dei loro educatori. Le attività di informazione sono essenziali soprattutto per affrontare i rischi che, come anticipato all'inizio della sezione, non sono perfettamente prevedibili e monitorabili. Relativamente ai canali di comunicazione è importante distinguere tra le chat presenti nei videogiochi (normate e strettamente controllate dalle società sviluppatorie) e le piattaforme social legate al mondo dei videogiochi (es. Discord, Twitch). Tali attività di informazione e sensibilizzazione consentono di evitare che bambini e adolescenti, soprattutto se non totalmente consapevoli del funzionamento di queste piattaforme o se sotto la soglia minima di età per contenuti, argomenti o modalità di gioco, possano incorrere in potenziali rischi che rendano l'ambiente di gioco non più

creativo, divertente e motivazionale, ma un luogo ostile in cui il giovane non si sente al sicuro. La forte interattività delle piattaforme di gioco, se non controllata, potrebbe agevolare la creazione di contatti con utenti malintenzionati che potrebbe sfociare in casi di adescamento (grooming) che potrebbero mettere ad alto rischio l'incolumità fisica e mentale dei minori: si pensi ai fenomeni di abuso e sfruttamento sessuale e/o di ricatto sulla base di immagini o filmati a sfondo sessuale (*sextortion*).

Tra gli altri potenziali rischi presenti, soprattutto per gli utenti più giovani, è importante evidenziare quello connesso agli acquisti in-app. Spesso, bambini e adolescenti non sono ancora in grado di comprendere pienamente il valore del denaro e degli acquisti, pensando che per l'acquisto di *features* o *upgrade* all'interno dell'app o del gioco non servano soldi reali. Come anticipato, infatti, nell'ecosistema di gioco, le micro-transazioni rappresentano una tematica molto dibattuta, soprattutto a livello europeo, con particolare riferimento all'uso di questi sistemi all'interno di giochi ai quali possono potenzialmente accedere anche bambini e adolescenti. Una particolare categoria di micro-transazioni, all'interno dei videogiochi, è quella delle *loot box* a pagamento, elementi opzionali non conosciuti/a sorpresa che possono essere usati nel gioco. Come anticipato nella sezione precedente, sono già diverse le iniziative intraprese dal legislatore europeo e significativi gli interventi di AGCM; nonostante ciò, è importante mantenere costante l'attenzione da parte dei giocatori e dei genitori sul tema, anche attraverso la promozione di azioni di educazione digitale finanziaria.

Gaming: il contesto, la normativa e le sfide da affrontare

>>

ad altri contesti, rendendo i videogiochi un vero e proprio "antidoto" verso i pericoli del digitale.

31

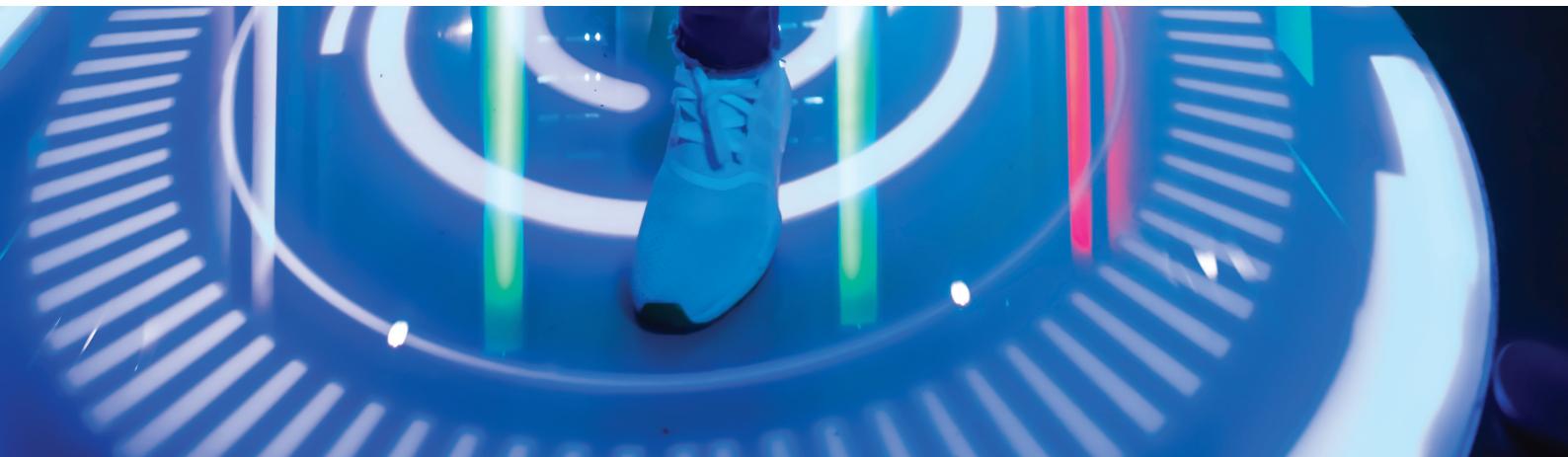
In conclusione, nonostante la presenza di numerose azioni di tutela intraprese dagli attori istituzionali (sia a livello nazionale che comunitario), dagli attori del mercato dei videogiochi dalle associazioni del terzo settore, la natura in continua evoluzione del fenomeno dei videogiochi, rende necessaria un'attenzione costante da parte degli attori prima citati che, attraverso iniziative sinergiche, ambiscono il più possibile ad alimentare un uso consapevole degli strumenti da parte di giovani e adulti. Le sfide finora analizzate potrebbero essere affrontate su diversi fronti, sia attraverso la sensibilizzazione verso i policy maker rispetto all'implementazione di normative che tutelino l'esperienza dei giocatori, sia attraverso la formazione e sensibilizzazione degli adulti di riferimento (insegnanti, genitori e/o familiari, etc...) e degli stessi giocatori sugli strumenti di tutela esistenti. Costruire una rete in cui adulti e bambini possano usufruire delle potenzialità del videogioco senza incorrere in rischi e pericoli diventa la priorità per tutti gli attori del settore.

Le caratteristiche e le potenzialità del fenomeno potrebbero rendere il mondo dei videogiochi un caso di studio esemplare rispetto al tema della sicurezza in ambito digitale. Se da un lato, come è stato riportato precedentemente, determinati rischi e situazioni di pericolo (interazioni sociali, transazioni economiche, etc) potrebbero essere alimentati dal contesto ludico nel quale sono inseriti (che potrebbe rendere i giocatori meno propensi ad avere consapevolezza dei pericoli presenti), dall'altro i fattori di divertimento e coinvolgimento che caratterizzano i videogiochi, se correttamente sfruttati, potrebbero rappresentare un fattore chiave nel veicolare i temi della sicurezza digitale più efficacemente rispetto

²⁴ NewZoo, How Consumers are engaging with Games In 2022: Newzoo's Consumer Insights Games & Esports 2022, 2022



1. Indicazioni per lo sviluppo di policy e azioni di sistema



Come riportato nella precedente sezione di analisi, i dati sulla diffusione e sull'utilizzo dei videogiochi evidenziano un impatto sociale, economico e culturale del medium che non può essere trascurato dai *policymaker* e, in generale, dalle istituzioni coinvolte nel settore. Le istituzioni ricoprono un ruolo chiave sia nel riconoscimento e nella promozione di un settore ormai strategico per il Paese, sia nell'avvio e nella diffusione di azioni finalizzate a tutelare i cittadini da un uso scorretto o addirittura malevolo dei videogiochi. La complessità del fenomeno richiede però un'azione sinergica e collaborativa da parte dei diversi attori coinvolti, azione in linea con le finalità e le modalità operative del presente gruppo di lavoro.

Nel raggiungimento di tali obiettivi, è utile intraprendere un dibattito pedagogico intorno al fenomeno del *gaming*, necessario a superare la visione semplicistica del videogioco come semplice mezzo di intrattenimento con limitati sviluppi sulla crescita dei giovani. La necessità di diffondere consapevolezza sulla presenza di rischi afferenti all'utilizzo della rete e dei videogiochi *online*, non pregiudica il fatto che i videogiochi sono uno strumento importante per avvicinare i cittadini al mondo digitale. Il videogioco utilizzato responsabilmente stimola il giocatore che si impone delle sfide, supera ostacoli e porta a termine prove di abilità. Tale nesso causale è spesso non compreso, essendo il *gaming* ancora oggetto di numerosi stereotipi, pregiudizi e paure. L'evoluzione dei videogiochi è poi perfettamente allineata ai *trend* tecnologici: basti pensare all'integrazione nelle modalità di gioco di tecnologie quali l'intelligenza artificiale, la realtà virtuale e aumentata, e il metaverso. I videogiochi diventano sempre più "interoperabili" consentendo ai giocatori

di interagire utilizzando piattaforme diverse. Gli utenti, con particolare riferimento ai più giovani, possono passare dall'essere utilizzatori ad essere produttori di quei contenuti, promuovendo, attraverso lo strumento, i principi europei della comunità, della parità di genere e dell'inclusività nel settore. Inoltre, i videogiochi consentono ai giovani di conoscere l'esistenza di professioni che spesso ignorano e offrono loro la possibilità di scoprire nuovi aspetti della grafica, della progettazione, della narrazione, della programmazione, del *sound design* etc, favorendo il processo di acquisizione delle *skill* utili ad intraprendere specifici percorsi formativi.

Nella sezione seguente sono quindi presenti una serie di raccomandazioni, rivolte agli attori istituzionali e/o coinvolti a livello nazionale sul tema, finalizzate alla costruzione di **azioni di sistema** che possano accompagnare efficacemente la diffusione del fenomeno.

Raccomandazione n. 1

Tavolo permanente e osservatorio per l'elaborazione e il monitoraggio di una strategia nazionale

L'evoluzione costante del mondo dei videogiochi è perfettamente in linea con l'evoluzione del contesto tecnologico e sociale. Tale associazione porta alla necessità di un'attenzione sul tema costante da parte delle istituzioni coinvolte, a diverso titolo, nei processi di *policy making*. Un **tavolo permanente** rappresenterebbe il luogo naturale e ideale per garantire la giusta attenzione ad un fenomeno che ha impatti su molteplici realtà del nostro Paese. Il tavolo, in continuità con il presente gruppo di lavoro, vedrebbe il confronto tra gli stakeholder

istituzionali, i player del settore privato, le associazioni di categoria e le diverse realtà attive sul territorio. Il confronto potrebbe portare all'elaborazione di una **strategia unica nazionale** capace di consolidare una visione e degli obiettivi comuni, mettendo a sistema le iniziative promosse dai diversi attori. Contestualmente al tavolo, la governance e il monitoraggio degli obiettivi della strategia potrebbero essere supportate dall'istituzione di un **osservatorio sul gaming**, utile a garantire uno studio costante del fenomeno e dell'evoluzione nell'impatto verso i cittadini.

Raccomandazione n. 2

Comunicazione e sensibilizzazione diffusa su scala nazionale

Come sottolineato in precedenza, l'attività di comunicazione e sensibilizzazione dei cittadini è essenziale sia per sfruttare a pieno i benefici del *gaming*, sia per fronteggiare consapevolmente i rischi insiti nel fenomeno *online*. Emerge la necessità di un'**azione culturale su scala nazionale e diversificata per target**. L'azione dovrebbe rendere partecipi, oltre alle istituzioni e alle aziende, tutti gli attori attivi sul territorio nei processi di formazione e informazione verso i cittadini, giovani ed adulti (es. scuole, associazioni, parrocchie etc.), articolandosi in:

- **informazione e sensibilizzazione dei giovani** - sia attraverso le scuole e i percorsi educativi formali, sia attraverso delle campagne sulle piattaforme digitali più utilizzate (es. YouTube e Twitch) con gli influencer/testimonial più seguiti;

- **informazione e sensibilizzazione degli educatori e dei genitori** - attraverso l'organizzazione di eventi sul territorio, campagne sui media tradizionali (televisione, radio e stampa) e sui *social network* più popolari tra gli adulti (ad es. Facebook e Instagram) ed iniziative di approfondimento come, ad esempio, "Tutto sui Videogiochi" (tra i progetti sostenuti da Repubblica Digitale²⁵). "Tutto sui Videogiochi" è un portale che dà la possibilità di reperire informazioni, chiedere consigli a professionisti di diversi ambiti, e approfondire tutte le tematiche che ruotano intorno a questa forma di intrattenimento, con l'obiettivo di far comprendere l'importanza non soltanto di informarsi, ma anche di giocare con i propri figli.

Le due sezioni successive del documento presentano le raccomandazioni per gli educatori e i messaggi chiave da trasmettere ai giocatori, differenziati per età, oltre che ai loro genitori.

Raccomandazione n.3

Applicazione degli strumenti normativi per garantire la sicurezza dei giovani

Nell'ultimo anno si è parlato spesso di normative a livello europeo per regolamentare le aziende che forniscono servizi online e di *hosting providers*, soprattutto nei casi in cui l'autoregolamentazione di queste ultime non fosse sufficiente per contrastare tutti i fenomeni illeciti e illegali che avvengono a danno di bambini e adolescenti nell'ambiente *online*. Emerge la necessità che il sistema legislativo nazionale sia pronto a mettere in atto le diverse clausole del *Digital Service Act*, e quindi alla possibilità di regolamentare le aziende e stabilire una figura di coordinamento

1. Indicazioni per lo sviluppo di policy e azioni di sistema

che monitori il rispetto della normativa per la rimozione di materiale e contenuti illegali presenti sulle proprie piattaforme. Essendo le piattaforme di videogioco online parte della categorizzazione presente nel DSA, ci sono diversi punti sui quali si rende utile una sensibilizzazione dei policy maker:

1. **snellimento della procedura di identificazione del coordinatore per i servizi digitali**, le cui caratteristiche dovrebbero includere un'elevata sensibilità nei confronti delle tematiche dell'infanzia e dell'adolescenza, e riconoscimento ufficiale del ruolo dei **trusted flagger**. I *trusted flagger*, sono attori terzi (come associazioni del terzo settore) che provvedono a monitorare e identificare del contenuto illecito o dannoso per bambini e adolescenti, per poi segnalarlo alle aziende e procedere alla rimozione. Alcune aziende già si avvalgono del supporto di queste figure professionali che rivestono un ruolo di vitale importanza per tutelare la sicurezza dell'ambiente digitale. A tal proposito, si ritiene che queste figure debbano essere sostenute e favorite sotto il profilo operativo e finanziario anche da quelle imprese che oggi non lo prevedono;

2. **rigorosa applicazione dei divieti di profilazione e di estrazione dei dati** dei bambini e degli utenti per i quali si sospetta un'età inferiore ai 18 anni. In tal senso, le aziende sono obbligate dal DSA a rimuovere i contenuti già in violazione delle loro policy, non sottponendo più i bambini a pubblicità mirata;

3. **agevolazione al potenziamento dei sistemi tecnologici per la tutela dei giovani player** e diffusione sempre maggiore degli approcci ***Safety by design*** e ***Safety by default***. Ad esempio, verranno

introdotte tecnologie mirate a verificare e certificare l'età dell'utente che tenta di accedere ad una piattaforma;

4. **progettazione dei videogiochi nel rispetto dei principi previsti dal GDPR** a tutela dei dati personali degli utenti, di ***Privacy by design* e *Privacy by default***;

5. **valutazione dei propri servizi e influenza su bambini e adolescenti**.

Nel valutare i rischi per bambini e adolescenti nel mondo digitale, i fornitori di piattaforme *online* e di motori di ricerca *online*, di grandi dimensioni, dovrebbero considerare la comprensione del funzionamento del servizio da parte di un bambino o adolescente, nonché come questi possano essere esposti attraverso il loro servizio a contenuti che possono **compromettere la salute, lo sviluppo fisico, mentale e morale**. Tali rischi possono sorgere, in relazione alla progettazione di interfacce *online* che sfruttano intenzionalmente o meno le debolezze e l'inesperienza dei minori o che possono causare dipendenza. In questo caso è essenziale che le grandi piattaforme mettano a disposizione di ricercatori terzi e imparziali i dati raccolti dalle piattaforme per una valutazione sui rischi e sulle possibilità.

Il DSA suggerisce, quindi, soluzioni diversificate per migliorare l'esperienza di bambini e adolescenti all'interno delle piattaforme *online*, per proteggerli dai rischi che potrebbero incontrare.

²⁵ https://repubblicadigitale.innovazione.gov.it/iniziativa/iidea_tutto-sui-videogiochi

Raccomandazione n. 4

Diffusione di linee guida e strumenti per le scuole

I videogiochi (che includono anche i *serious game*) sono stati introdotti nelle scuole italiane già da diverso tempo, sia per iniziative di singoli docenti, sia all'interno di progetti ufficiali. Sono diverse, infatti, le iniziative virtuose sul territorio (promosse dalle singole scuole o associazioni) che sfruttano le potenzialità dello strumento per rendere la didattica più efficace, soprattutto in termini di motivazione e di risultati di apprendimento. Per una diffusione efficace nelle scuole di tutto il territorio nazionale, emerge la necessità di **condividere e promuovere delle linee guida** che consentano di aumentare la conoscenza e consapevolezza degli educatori, allineandosi rispetto all'esperienza internazionale sul fronte del *Game-based Learning* (GBL). Un primo passo importante è stato fatto da IIDEA con la traduzione del manuale "**Games in Schools**"²⁶ che fornisce agli insegnanti dei diversi ordini scolastici, semplici e concrete indicazioni di base, utili ad avvicinarsi al *Game-Based Learning*, con un approccio operativo²⁷. "*Games in Schools*" è un progetto realizzato a livello europeo da European Schoolnet per conto di ISFE. Il progetto si basa sui risultati e sulle conclusioni di uno studio pubblicato nel 2009 e si pone l'obiettivo di formare insegnanti ed educatori in tutta Europa su come utilizzare i videogiochi come supporto pedagogico in classe. I risultati del progetto comprendono un *Massive Open Online Course* (MOOC) sull'uso dei videogiochi nelle scuole, una selezione di moduli didattici creati dagli

insegnanti e un manuale indirizzato agli insegnanti sull'utilizzo dei videogiochi per scopi didattici²⁸.

Oltre alla conoscenza, occorre però dotare le scuole di **strumenti e tecnologie innovative** che consentano di sfruttare pienamente le potenzialità del *gaming*, in integrazione rispetto a quanto previsto dal "**Piano Nazionale Scuola Digitale**" e dal "**Piano nazionale di educazione all'immagine per le scuole**" promosso dal Ministero della Cultura e dal Ministero dell'Istruzione e del Merito²⁹. Il *gaming* può svolgere un ruolo importante nei processi dell'istruzione e della formazione. Nell'attualizzazione del "Piano Nazionale Scuola Digitale" (PNSD) la Direzione generale del Ministero dell'Istruzione e del Merito, competente nell'accompagnare mediante azioni le Istituzioni scolastiche ed educative nei processi di transizione digitale, promuove, tra le altre, una riflessione pedagogica intorno al fenomeno del *gaming*. I videogiochi rappresentano strumenti sempre più coinvolgenti e articolati, che portano alla nascita di opportunità legate allo sviluppo di competenze digitali, ma anche di sfide inedite, legate soprattutto alle componenti di interazione sociale e mediazione di sistemi intelligenti, con importanti ricadute sulla motivazione degli studenti. I videogiochi possono essere usati come strumento di partecipazione condivisa alla costruzione di conoscenze per raggiungere gli studenti, sfruttare la loro creatività e incoraggiare al *learning by doing*, favorendo una prospettiva costruttivista dell'apprendimento. Il "Piano nazionale di educazione all'immagine per

1. Indicazioni per lo sviluppo di policy e azioni di sistema

le scuole" è nato in attuazione dell'art. 27 comma 1 lettera i) della legge n. 220 del 14 novembre 2016 "Disciplina del cinema e dell'audiovisivo", che ha introdotto il sostegno "al potenziamento delle competenze nel cinema, nelle tecniche e nei media di produzione e di diffusione delle immagini e dei suoni, nonché l'alfabetizzazione all'arte, alle tecniche e ai media di produzione e diffusione delle immagini". La dotazione finanziaria è pari ad almeno il 3% della dotazione complessiva del Fondo per il Cinema e l'Audiovisivo. I Ministeri della Cultura e dell'Istruzione e del Merito hanno sottoscritto un **Protocollo d'Intesa** triennale che contiene le linee guida per l'utilizzo delle risorse destinate al Piano e prevede l'istituzione di un Tavolo di Coordinamento con il compito di elaborare le azioni di intervento e monitorare le attività finanziarie nonché di una Commissione di valutazione delle proposte progettuali. Nell'anno scolastico 2022/2023 il Piano è giunto alla sua III edizione, con un budget considerevole, pari a **54 milioni di euro**, che include le risorse stanziate per gli anni 2020 e 2021 ma non utilizzate a causa della pandemia. Alla chiusura dei bandi di questa edizione sono stati finanziati **690 progetti** su un totale di 1.015 istanze ricevute da parte di istituti scolastici dell'infanzia, primarie e secondarie ed enti specializzati nel settore dell'educazione all'immagine.

Raccomandazione n. 5

Prevenzione della dipendenza e sostegno ai soggetti con gaming disorder

Nel 2019, l'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS) parlava di una nuova forma di malattia da inserire all'interno del manuale ICD 11³⁰, ovvero il disturbo comportamentale da *gaming online*, la cui definizione è "una serie di comportamenti persistenti o ricorrenti legati al gioco, sia *online* che *offline*, manifestati da: un mancato controllo sul gioco; una sempre maggiore priorità data al gioco, al punto che questo diventa più importante delle attività quotidiane e degli interessi nella vita; una continua escalation del *gaming* nonostante conseguenze negative personali, familiari, sociali, educativi, occupazionali o in altre aree importanti". Come riconosciuto dalla stessa OMS, solo una piccola percentuale di videogiocatori rientra in questa definizione³¹. Diventa quindi essenziale incentivare la formazione/educazione ad un uso consapevole, responsabile e bilanciato dei videogiochi, soprattutto per i giovani in procinto di sviluppare processi cognitivi e comportamentali (con il coinvolgimento a mero titolo esemplificativo del Comitato media e minori, l'Autorità garante per l'infanzia e l'adolescenza). La federazione europea ISFE realizza già delle sessioni informative per i *Safer Internet Center* che operano in Europa per garantire che siano forniti dei materiali necessari per informare sul videogioco bilanciato e responsabile. Queste risorse specifiche potrebbero essere maggiormente sfruttate e amplificate nel nostro Paese e, in particolare, nelle scuole e verso i genitori, soprattutto attraverso i *Safer Internet Center italiani*.

²⁶ <https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2020/10/2020-GiS-handbook-for-teachers-FINAL.pdf>

²⁷ <https://iideassociation.com/notizie/punti-di-vista/educazione.kl>

²⁸ <https://www.isfe.eu/games-in-society/education/about-games-in-schools>

²⁹ <https://cinemaperla scuola.istruzione.it>

³⁰ Diagnostic and Statistical Manual of mental disorder

³¹ <https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder#:~:text=Gaming%20disorder%20is%20defined%20in%20the%2011%20th,of%20gaming%20despite%20the%20occurrence%20of%20negative%20consequences>

Si sottolinea l'esigenza di creare un **hub di conoscenze** e delle **linee guida sui segnali del gaming disorder**. L'hub consentirebbe di mettere a disposizione strumenti e mezzi dedicati sia alle figure professionali coinvolte nel supporto a bambini e adolescenti (es. psicologi, pedagogisti, medici pediatri) sia ai genitori o agli adulti di riferimento stessi; tenendo in considerazione che il tempo dedicato ai videogiochi in Europa, come anticipato nel contesto, è attualmente di circa 9 ore per settimana, inferiore rispetto a quello dedicato ai social media (14 ore) e alla televisione (25 ore).

Raccomandazione n. 6

Valorizzazione delle professionalità coinvolte nel mondo dei videogiochi

La risoluzione del Parlamento europeo del 10 novembre 2022 su sport elettronici e videogiochi sottolinea l'importanza di una strategia che consenta all'Europa di diventare leader a livello mondiale nell'innovazione e nella creazione di videogiochi. Come riportato nella sezione precedente dedicata, i dati sui professionisti impiegati nella produzione di videogiochi sono costantemente in crescita e il settore genera numerose opportunità professionali in ambiti che richiedono competenze sempre più specialistiche. La necessità delle aziende di ricercare, trovare e assumere professionisti capaci, alimenta riflessioni e considerazioni anche dal punto di vista formativo. È chiaro che un'attività formativa non può prescindere da un'analisi dei fabbisogni e da un'attenta disamina delle conoscenze e competenze di cui

necessitano i professionisti dei videogiochi. Proprio per facilitare tale attività ed avere dei programmi formativi aggiornati e coerenti con le aspettative, si può prevedere un lavoro sulla definizione dei profili di competenza professionale degli esperti di videogiochi, che vadano dalla programmazione di videogiochi alla definizione di storyline e narrative, passando per la creazione di figure professionali che abbiano la capacità di moderare i contenuti del videogioco online. In questo modo le organizzazioni formative potranno avere a loro disposizione un set completo di syllabus dai quali attingere per costruire percorsi formativi in linea con le aspettative del mercato e accessibili ai cittadini³².

Inoltre, si evidenzia l'importanza di **favorire l'occupazione femminile** nel settore dei videogiochi. Secondo lo studio "Women Played. Women Paid. Women Made" realizzato da IPSOS Mori nel 2020³³, nonostante quasi la metà del pubblico in Europa sia femminile, la percentuale di donne che lavorano all'interno dell'industria dei videogiochi nei mercati europei è di circa il 17% della forza lavoro totale. Si va dal 14% della Francia al 28% del Regno Unito. Mentre, secondo l'ultimo Rapporto di IIDEA nel 2022, l'Italia si colloca sopra la media europea con il 24% di professioniste donne impiegate nella produzione di videogiochi nelle imprese italiane³⁴. Sebbene il numero di donne impiegate nel settore sia in crescita, a fronte di una percentuale del 42% di *player*, le donne rimangono significativamente sottorappresentate nell'industria. Tuttavia, i dati mostrano un'elevata potenzialità dello

1. Indicazioni per lo sviluppo di policy e azioni di sistema

strumento: le ragazze che affermano di giocare ai videogiochi hanno una probabilità tre volte maggiore di intraprendere una carriera STEM rispetto a coloro che non giocano ai videogiochi³⁵.

In generale, In Italia i laureati in ICT sono solo l'1,4% del totale della popolazione che ha conseguito una laurea, la percentuale si abbassa allo 0,43% se si prende in considerazione la popolazione femminile. Solo il 2,5% degli studenti in uscita dalla scuola secondaria intraprende dei percorsi formativi in ambito ICT³⁶. In un contesto con le citate criticità, l'utilizzo di videogiochi può indurre sempre più giovani a coltivare interesse e intraprendere dei percorsi formativi utili allo sviluppo di **competenze digitali specialistiche**. A tal proposito risulta prioritario lavorare sugli incentivi per la formazione e l'assunzione di specialisti ICT, attraverso politiche *ad hoc* (es. Fondo per l'intrattenimento digitale - MIMIT, programmi di accelerazione verticale dedicati come *Cinecittà Game Hub* o *Bologna Game Farm*), agevolazioni (es. credito d'imposta - MIC), contributi/sgravi fiscali per l'assunzione di personale e borse di dottorato miste (industria, accademia), favorendo la formazione di figure di alto livello che potrebbero rappresentare l'anello di congiunzione tra il mondo della ricerca e il tessuto produttivo del Paese.

³² Fonte: Guida alla professioni del videogioco - Press start, Video game student conference - IIDEA

³³ <https://www.ipos.com/en-uk/women-played-women-paid-women-made>

³⁴ https://iideassociation.com/kdocs/2079160/iidea_i_videogiochi_in_italia_nel_2022.pdf

³⁵ Rif. fonte

³⁶ Dati EUROSTAT 2020



2. Raccomandazioni per gli educatori



I videogiochi possono contribuire allo sviluppo della creatività, del *problem solving* e del *decision making*. Possono accrescere la capacità di comunicare in modo chiaro, relazionarsi in maniera efficace e stimolare i processi empatici. Ci sono, inoltre, effetti positivi anche su alcuni processi cognitivi, quali l'attenzione, la concentrazione, le abilità visivo-spaziali e la memoria. L'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS), durante il *lockdown* del marzo 2020, ha lanciato la campagna *#PlayAPartTogether*, promuovendo il *gaming* come fattore di contrasto al distanziamento fisico e come mezzo per mantenere i contatti sociali. Alcuni psicologi, infatti, suggeriscono di utilizzare i videogiochi in ambito terapeutico³⁷.

Molti educatori hanno compreso l'importante ruolo che i videogiochi possono svolgere nei processi dell'istruzione e della formazione. A tale scopo, vengono sempre più utilizzati ambienti immersivi e tecnologie di gioco per raggiungere gli studenti, sfruttare la loro creatività e incoraggiarli al *learning by doing*, favorendo una prospettiva costruttivista dell'apprendimento, in cui i videogiochi sono usati come strumento di partecipazione condivisa alla costruzione di conoscenze.

Questo cambiamento nelle pratiche di insegnamento è stato supportato da miglioramenti nelle tecnologie di gioco e dalla disponibilità di applicazioni che rendono più facile introdurre nelle aule, da un lato i *videogame* più popolari, consentendo agli studenti di utilizzarli e studiarli, dall'altro percorsi didattici e piattaforme, che permettono agli studenti di approcciarsi al mondo della programmazione. Questo

è stato il caso di giochi come *Minecraft*, nel quale i giocatori possono modificare il contenuto del gioco attraverso il *coding*, *Scratch* che consente di scoprire concetti di programmazione "giocando" con dei blocchi di codice e i corsi di *Code.org* (organizzazione no-profit che promuove la diffusione della formazione informatica a scuola, le cui iniziative sono state divulgate attraverso il progetto "Programma il Futuro").

Oltre all'apprendimento delle competenze digitali e informatiche, i videogiochi hanno diversi benefici educativi impliciti, fra i quali sono identificabili i seguenti³⁸:

- 1. facilitare l'apprendimento diretto di una disciplina** attraverso strumenti di *game-based learning* e *serious games* - es. imparare una lingua o eseguire attività che nella vita reale potrebbero risultare rischiose come, ad esempio, degli esperimenti chimici;
- 2. stimolare un apprendimento autoregolato di tipo "tangenziale"** che sappia fare presa sulla curiosità e sulle passioni dei discenti - es. la coinvolgente trama del videogioco "Assassin's Creed" ha consentito a diversi *player* di appassionarsi e approfondire con curiosità la storia rinascimentale, la rivoluzione francese o l'Egitto dell'età tolemaica;
- 3. stimolare una comprensione critica verso il medium stesso e verso il proprio rapporto col medium.** L'idea è quella di intraprendere percorsi educativi che siano finalizzati all'analisi critica dei linguaggi, dei valori e delle rappresentazioni presenti

³⁷ <https://www.videogametherapy.it>

³⁸ "EDUCATING FOR A VIDEO GAME CULTURE – A MAP FOR TEACHERS AND PARENTS" - Maggio 2021, Council of Europe - <https://rm.coe.int/educating-for-a-video-game-culture-a-map-for-teachers-and-parents/1680a28f24>

nei videogiochi, favorendo lo sviluppo della capacità di autocontrollo. Occorre "educare" al videogioco consentendo agli utilizzatori di comprendere il contesto sociale e culturale nei quali i videogiochi vivono, soprattutto rispetto a temi etici come, ad esempio, l'inclusione, la rappresentazione della donna, la guerra e i conflitti. Rappresentativa è l'evoluzione di Lara Croft, la protagonista dello storico titolo *"Tomb Raider"* (saga nata nel 1996), il cui personaggio con il tempo ha visto porre sempre meno l'accento su una marcata espressione della sessualità femminile promuovendo l'immagine di una donna carismatica sempre più naturale, umana e caratterizzata da una elevata forza di volontà. Altro esempio virtuoso è la saga *"The Last of Us"* la cui coinvolgente trama è diventata un punto di riferimento nella rappresentazione delle tematiche LGBTQ+. Sul tema dei conflitti è invece interessante il caso del titolo *"This war of mine"* che impone importanti riflessioni sulle condizioni dei rifugiati di guerra;

4. educare ad un apprendimento creativo e stimolare lo sviluppo di soft skill - es. far parte di un team di *esport* richiede capacità di strategia, organizzazione, pianificazione e comunicazione. Per questi motivi, gli esport aiutano a sviluppare sia *soft skill*, oggi sempre più richieste dalle aziende, contribuendo ad avvicinare gli studenti alle nuove professioni digitali.

Le raccomandazioni nel seguito riportate, sono destinate non solo a docenti e genitori ma anche a tutti gli individui coinvolti nei processi di apprendimento dei ragazzi (es. associazioni sportive, parrocchie etc.).

Raccomandazione n. 1

Co-design tra sviluppatori ed educatori

Il *co-design*, approccio caratterizzante anche l'elaborazione del presente documento, coinvolge il gruppo degli *stakeholder* nella fase di generazione delle idee e di progettazione di un concept con il fine di condividere i bisogni di tutti ed elaborare congiuntamente linee guida di un progetto. Le attività sono strutturate in modo da far collaborare costantemente tutti gli attori coinvolti trasformandoli in co-autori del progetto.

Promuovere l'organizzazione di sessioni di co-design tra gli sviluppatori di videogiochi e gli educatori coinvolti nella formazione dei giovani consente di aumentare in questi ultimi la consapevolezza delle potenzialità degli strumenti, soprattutto nella loro applicazione per scopi didattici. La collaborazione tra professionalità dal background e competenze diverse consentirebbe la creazione di soluzioni innovative capaci di dare elevato valore aggiunto ai processi formativi.

Raccomandazione n. 2

Game Jam

L'organizzazione di *Game Jam* tra gli studenti consente di sviluppare diverse *soft skill*, tra cui la capacità di lavorare in squadra e di gestire il tempo. Una *Game Jam* è un laboratorio interattivo in cui diverse squadre o individui competono per creare il miglior gioco basato su un determinato argomento o tema. Il laboratorio di solito si svolge in uno o più giorni, in genere tra 24 e 72 ore, ma può essere spalmato anche su diverse settimane. I partecipanti possono essere localizzati nello stesso edificio, o in remoto (ad es. per una *Game Jam* online). Nella *Global Game Jam*, un evento internazionale che si

2. Raccomandazioni per gli educatori

svolge ogni anno, gli educatori interessati al formato *game jam* per motivare gli studenti e promuovere la programmazione attraverso la creazione di giochi possono organizzare una propria sessione oppure invitare gli studenti a prendere parte ad una di quelle localizzate nel mondo (elencate nel sito stesso della *Global Game Jam*). Altre *jam* sono disponibili tutto l'anno sul sito <http://www.indiegamejams.com>. Le *Game Jam* si stanno diffondendo anche in Italia e sono spesso utilizzate per aumentare il coinvolgimento degli studenti e favorire l'acquisizione di competenze trasversali e digitali, nonché per affrontare con i giovani delle tematiche di qualsiasi tipo attraverso una modalità ludica. Gli studenti vengono coinvolti in mini-progetti partendo da vari spunti di riflessione come, ad esempio, "Che gioco faresti per insegnare la matematica, il rispetto dell'ambiente o l'importanza della parità di genere?"

A volte le attività si concentrano più sull'oggetto di tali "serious game", mettendo in secondo piano l'aspetto tecnologico. In quei casi si parla di *game storm* e consistono sostanzialmente nella sola progettazione di un gioco e delle sue dinamiche, tralasciandone l'implementazione vera e propria.

Un esempio valido su vasta scala è il Progetto "SI Scuola Impresa Famiglia", un'iniziativa di Fondazione Cariplò e Fondazione Politecnico di Milano che ha organizzato la *Game Jam* "Volo Ut Sis!"³⁹, a fine 2022 per valorizzare i talenti in campo tecnologico e creativo/umanistico.

Raccomandazione n. 3

Conoscenza del settore e del linguaggio

Per favorire lo sviluppo di una didattica efficace è essenziale che gli educatori siano a conoscenza delle passioni e degli interessi dei propri studenti. Gli educatori dovrebbero essere sempre aperti, aggiornati e avere interesse ad approfondire i titoli più impattanti, oltre ad avere la capacità di comprendere le espressioni tipiche utilizzate dai gamer, **superando le barriere comunicative** che spesso rappresentano un ostacolo importante ad un efficace rapporto di apprendimento bidirezionale.

A supporto di tale raccomandazione, si fa riferimento al glossario del presente documento, contenente i termini relativi al gaming più utilizzati.



Raccomandazione n. 4

Orientamento sulle opportunità della gaming industry e le applicazioni nei diversi settori

Come dimostrato dai dati prima riportati, l'industria dei videogiochi italiana sta vivendo oggi una fase di grande fermento e consolidamento, offrendo opportunità di lavoro concrete nel Paese ai giovani che escono dalle università e dai corsi specializzati. L'industria è un ambito lavorativo ormai esteso e ramificato, le cui professioni richiedono versatilità, capacità e competenze molto diverse tra di loro. La **promozione delle numerose opportunità** offerte dal gaming potrebbe essere supportata dall'organizzazione nelle scuole, soprattutto di secondo grado, di iniziative utili a far scoprire ai giovani tali professioni,

³⁹ <https://progettosi.eu/game-jam/> e <https://taikai.network/fondazione-polimi/hackathons/progettosi/overview>

Sfide e opportunità del gaming per la diffusione delle competenze digitali

44

facendo chiarezza sulle **competenze richieste e sui percorsi formativi disponibili** (cfr. raccomandazione 6 nella sezione precedente), non solo nell'area della programmazione e del *design* ma anche della narrativa, dell'arte, del suono e del management. Attenzione particolare merita poi il settore degli *esport* che ha dato vita a diverse nuove ambite professioni. Come sottolinea la guida agli *esport*, realizzata da ISFE Esports con il supporto di diverse associazioni e tradotta in italiano da IIDEA⁴⁰, la professionalizzazione degli *esport* in tutte le sue aree si sta evolvendo molto rapidamente e la maggior parte delle posizioni richieste dal settore richiedono professionisti altamente qualificati. Sono stati quantificati in più di 100 i diversi ruoli che il settore *esport* impiega in segmenti diversi come la produzione, l'organizzazione di eventi, la gestione sanitaria, le vendite e il marketing.

Raccomandazione n. 5

Maggiore coinvolgimento delle ragazze attraverso *role model*

Facendo riferimento alla raccomandazione n.6 della sezione precedente, i dati sull'occupazione nel settore sottolineano la necessità di favorire una maggiore presenza femminile nel settore come, in generale, in tutte gli ambiti del digitale. Si tratta di una sfida soprattutto culturale, per la quale il semplice sforzo di insegnanti e genitori incoraggianti e propositivi verso tali carriere non è sufficiente. Le scuole e, in generale, i luoghi della formazione potrebbero lavorare sull'immaginario culturale e sociale che veda la normalizzazione della presenza

delle donne nel settore, attraverso la testimonianza concreta di *role model femminili* che possano sfatare, raccontando la loro esperienza e le loro competenze, la concezione generalizzata che il settore videoludico e, in generale, digitale non siano il posto ideale per una donna.

Raccomandazione n. 6

Momenti di confronto e apprendimento bidirezionale tra studenti e docenti

Prevedere dei momenti di confronto e di *peer-learning* tra insegnanti e studenti sui videogiochi, dedicati sia alla tematica e al settore in generale, sia sulle applicazioni all'interno dei curricula scolastici per lo sviluppo di competenze relazionali, linguistiche, digitali etc. Lo sviluppo di questi "laboratori" potrebbe supportare gli educatori nel divulgare verso i giovani una cultura più inclusiva delle piattaforme di gioco e, allo stesso tempo, apprendere da loro, restando aggiornati sulle principali tendenze del settore e stabilendo un dialogo, stabilendo un dialogo bi-direzionale che porti benefici ad entrambi. Uno degli oggetti dei laboratori potrebbe essere, ad esempio, dedicato alla sensibilizzazione rispetto al tema dell'educazione finanziaria e dei diritti *online*, in vista della presenza crescente di questi temi nella vita di bambini e adolescenti (cfr. sezioni precedenti su *loot box*).

⁴⁰ <https://iideassociation.com/kdocs/2040860/guide-to-esports-isfe-esa-esa-c-igea-it.pdf>



3. Messaggi chiave



Pre-adolescenti



Opportunità

- I videogiochi sono divertenti e, se usati correttamente, allenano il tuo cervello a essere più veloce e la tua memoria a funzionare meglio!
- Scegli i videogiochi, adatti alla tua età, che più ti entusiasmano! Giocare al tuo videogioco preferito può farti sentire meglio e migliorare il tuo umore
- Vincere le sfide in un videogioco non è solo divertente, ma anche educativo! Puoi completare, in maniera responsabile, la missione intrapresa, e acquisire nuove abilità così da arrivare all'obiettivo
- I videogiochi possono stimolare la fantasia e la creatività! Queste sono abilità importanti per la tua crescita personale
- Puoi giocare e sfidare gli amici ai tuoi videogiochi preferiti organizzando dei veri e propri party online!
- I videogiochi possono anche insegnarti la storia, la geografia, l'arte, persino la matematica! Giocare responsabilmente su alcune piattaforme potrebbe aiutarti a comprendere meglio alcune materie, e farti imparare cose nuove, come il coding o l'arte grafica!



Rischi

- Insieme ai tuoi genitori puoi fare una ricerca per verificare quali sono i giochi più adatti alla tua età, tra quelli disponibili anche online⁴¹
- Se giochi a un videogioco online insieme ad altre persone e ti trovi in una situazione di disagio, parlane al più presto con un adulto e segnala l'accaduto utilizzando gli strumenti a disposizione sulle piattaforme⁴²
- Gioca ai tuoi videogiochi online preferiti insieme ai tuoi amici così vi proteggerete a vicenda nel caso di pericoli!
- Alcuni videogiochi potrebbero proporre di effettuare degli acquisti. Fai attenzione e prendi prima degli accordi con i tuoi genitori riguardo la possibilità di poter utilizzare del denaro per effettuare degli acquisti online all'interno del gioco⁴³
- Prova a coinvolgere anche i tuoi genitori e fai vedere loro come ti diverti e impari dal videogioco. Potrebbero appassionarsi anche loro e giocare con te!
- Non comunicare i tuoi dati personali a degli sconosciuti! Condividere le tue foto, l'indirizzo di casa, la e-mail, il numero di telefono o le password potrebbe mettere a rischio la tua sicurezza. Sicuramente è bello mentre giochi fare amicizia con

⁴¹ Da segnalare la sezione dedicata alla scelta dei videogiochi sul portale "Tutto sui videogiochi"

⁴² Da segnalare la sezione dedicata alla segnalazione dei comportamenti inappropriati sul portale "Tutto sui videogiochi"

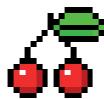
⁴³ Si segnalano le guide apposite di PEGI e Tutto sui Videogiochi

persone provenienti da tutto il mondo, ma ricorda di proteggere sempre i tuoi preziosi dati verificando, magari in compagnia di un adulto, quali impostazioni possono proteggere la tua privacy

- Sii sempre rispettoso mentre giochi e non incitare discorsi d'odio o di discriminazione di qualsiasi tipo (genere, appartenenza culturale o etnica) verso altri giocatori. Ricorda che le persone che sono con te sono reali e vogliono divertirsi, imparare e giocare insieme!
- Stabilisci insieme ai tuoi genitori quanto potrebbe durare la tua sessione di gioco. Giocare per un tempo troppo prolungato potrebbe farti del male. Imposta, insieme ai tuoi genitori, un giusto limite al tempo di gioco sul tuo dispositivo⁴⁴
- Non accettare mai di incontrare qualcuno conosciuto online senza prima parlarne con i tuoi genitori. Se vieni contattato da uno sconosciuto e ricevi richieste che non ti piacciono (come l'invio di foto, video o la richiesta di passare ad un'altra app per messaggiare) non rispondergli e parlane con loro o con un adulto, senza vergogna!



Adolescenti



Opportunità

- Sii più di un semplice utilizzatore di videogiochi, impara a crearli tu stesso! Sembra complesso ma anche i problemi più complessi si possono scomporre in tanti piccoli elementi di facile soluzione. Per iniziare, informati con i tuoi amici, sulla rete o tramite corsi, ad esempio su come importare degli asset di gioco e su come modellarli, texturizzarli e animarli. Crea il tuo mondo ideale, sia nella virtualità che nella vita fisica!
- Lasciati incuriosire dai videogiochi e dalle loro tante componenti! Presta attenzione alla storia, approfondisci i concetti raccontati e le reference degli sviluppatori, se ti accorgi che la musica ti appassiona ascoltala e cerca i nomi dei compositori etc.



Rischi

- Giocare online insieme a delle persone che condividono le tue stesse passioni è importante, ma devi anche stare attento a cosa condividi. Ricorda che i tuoi dati personali, tra cui indirizzo di casa, e-mail, telefono e altro sono importanti per la tua protezione e dovresti darli solo a persone di cui ti fidi veramente e che conosci nella vita reale
- Dietro lo schermo ci sono delle persone reali, con sentimenti reali. Per questo motivo non incitare mai discorsi di odio, cyberbullismo, discorsi razzisti o di genere e non giudicare le idee e i valori altrui. Il gioco online permette di creare una community inclusiva valorizzando le diversità. Se tu o un altro giocatore siete vittima o testimoni di eventi negativi, segnalateli prima che la situazione si aggravi!
- All'interno di alcuni videogiochi potresti avere la possibilità di acquistare skin, gettoni o abilità per avanzare di livello. Prima di utilizzare denaro all'interno di questi giochi valutane l'opportunità con i tuoi genitori. Inoltre fai attenzione alle loot box, l'utilizzo inconsiderato di denaro potrebbe portare al gioco d'azzardo!

⁴⁴ Si segnala la guida su come limitare il tempo di gioco su Tutti sui Videogiochi

Se ti trovi in una di queste situazioni e vorresti parlarne con qualcuno al di fuori della tua famiglia, puoi sempre contattare il Telefono Azzurro:



▪ **Linea di Ascolto e Consulenza 1.96.96:** numero verde per bambini e adulti che possono esprimere le loro preoccupazioni su abusi e situazioni di violenza contro i bambini. Si tratta di un servizio gratuito e attivo 24 ore su 24. L'ascolto e la consulenza offerti dall'operatore del numero verde ai bambini e agli adolescenti mirano a stabilire una relazione di fiducia in cui i bambini possano esprimere i loro sentimenti, le loro emozioni e i loro bisogni. Il servizio è disponibile anche per gli adulti che vogliono parlare di problemi che coinvolgono i minori. Gli operatori offrono un sostegno emotivo per affrontare queste situazioni e, se necessario, li guidano attraverso le segnalazioni e/o li aiutano ad accedere ai giusti servizi locali.

▪ **114 - Servizio Emergenza Infanzia:** servizio di emergenza rivolto a tutti coloro che vogliono segnalare una situazione di pericolo e di emergenza in cui sono coinvolti bambini e adolescenti, disponibile 24 ore su 24, 7 giorni su 7. Il 114 è promosso dal Dipartimento per le politiche della famiglia - Presidenza del Consiglio dei Ministri ed è gestito da S.O.S. Il Telefono Azzurro dal 2003, anno della sua istituzione. Il Servizio offre un collegamento in rete con le Istituzioni e le strutture territoriali competenti in ambito sociale, giudiziario e di pubblica sicurezza, con l'obiettivo di costruire una vera e propria rete di protezione intorno alla vittima. A seguito di ogni segnalazione, gli operatori attivi sulla linea individuano le istituzioni idonee per garantire i diritti, la tutela e la cura di bambini e adolescenti. Nel 2015 è stato introdotto un servizio di traduzione simultanea in 20 lingue, per avvicinarsi agli utenti stranieri e facilitare l'accessibilità al servizio in situazioni di emergenza o di disagio. Telefono Azzurro fornisce anche assistenza legale attraverso il servizio. Dal 2017 è possibile contattare i servizi del 114 anche attraverso messaggi Whatsapp.

3. Messaggi chiave



Genitori

- **Utilizza la classificazione PEGI per verificare se i contenuti del videogioco sono idonei all'età del giocatore**

Il sistema PEGI fornisce una classificazione per età e diversi descrittori di contenuto che possono indicarti la presenza nel videogioco di acquisti in-game, linguaggio scurrile, violenza, contenuti che possono far paura, droghe, sesso o discriminazioni. Tutti i principali videogiochi e piattaforme hanno le classificazioni PEGI come parte integrante dei loro sistemi di controllo parentale. Le classificazioni aggiornate sono disponibili anche attraverso l'app dedicata attraverso la quale puoi filtrare i titoli per fascia d'età, genere e piattaforma così da individuare quelli più adatti ai tuoi figli e ottenere istruzioni dettagliate su come configurare i controlli parentali su una vasta gamma di dispositivi. L'app è disponibile anche in 9 lingue: inglese, francese, polacco, olandese, italiano, spagnolo, portoghese, tedesco e svedese. Puoi scaricare l'app qui: Google Play, Apple Store⁴⁵.

- **Scegli insieme ai tuoi figli i giochi da acquistare e utilizzare**

Scegli i videogiochi più adatti alle inclinazioni e alle passioni dei tuoi figli ma spiegagli anche quanto sia importante rispettare le indicazioni PEGI relative all'età minima da avere per giocare. I limiti indicati evitano il rischio di essere esposti a contenuti che

creano disagio, impressionano o possono influenzare negativamente. Inoltre, utilizza le risorse fornite dalle associazioni nazionali di categoria dei videogiochi e dai loro partner per essere sempre pienamente informato sui titoli sicuri e responsabili, così da valutare quali videogiochi utilizzare in famiglia.

- **Tutela la sicurezza dei tuoi figli attraverso i controlli parentali e le app per smartphone**

Tutte le console per videogiochi, i dispositivi portatili e i sistemi operativi per PC e Mac sono dotati di sistemi di controllo parentale e sono disponibili anche app per consentirti di tutelare la sicurezza dei tuoi figli gestendo le modalità di interazione online, il tempo di gioco, gli acquisti in game tramite carta di credito e l'accesso a videogiochi adatti ad una certa età.

- **Sensibilizza i tuoi figli rispetto ai rischi e al corretto codice di condotta da adottare**

Spiega ai tuoi figli che i videogiochi rispondono alle leggi vigenti e che, quando si è online, ogni azione lascia delle tracce informatiche utili ad identificare i responsabili di azioni illegali o dannose per altri. Ricorda ai tuoi figli che i giocatori con cui interagiscono online sono persone reali con cui essere sempre gentili e rispettosi. Se hai l'impressione che i tuoi figli siano troppo concentrati sui videogiochi, a discapito di altre attività importanti come la

⁴⁵ <https://pegi.info/it/app> al termine della prima raccomandazione

Sfide e opportunità del gaming per la diffusione delle competenze digitali

52

scuola, lo sport e gli amici, affidati all'aiuto qualificato di specialisti.

▪ Presta attenzione all'ascolto dei problemi riscontrati in rete dai tuoi figli

Quando si tratta di giochi online, non sminuire eventuali problemi che i tuoi figli ti raccontano: non raggiungere un punteggio, non superare un quadro, essere insultati da altri giocatori sono esperienze che possono provocare nei ragazzi senso di esclusione, isolamento sociale, impotenza, frustrazione anche molto intensi. Prova ad aiutarli nel trovare una soluzione.

▪ Gioca insieme ai tuoi figli e unisciti a loro nel loro hobby

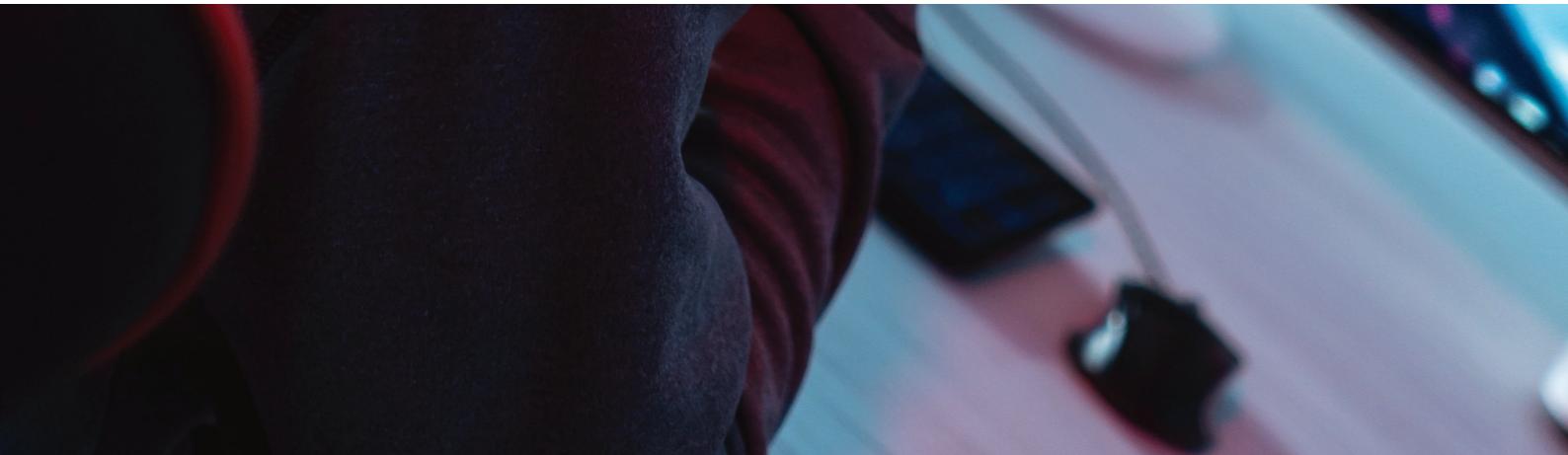
Gli utilizzatori di videogiochi sanno da molto tempo quello che tutti gli altri stanno scoprendo ora: che i videogiochi non sono solo divertenti, ma aiutano anche ad imparare. Allora perché non partecipare e scoprirlo! Perché non giocare con loro e usare il videogioco per discutere quali limiti impostare, cosa acquistare, con chi essere amico e così via. Mostrati incuriosito dai videogiochi più in voga tra i ragazzi: ti garantirà la fiducia dei tuoi figli e la possibilità di essere di supporto se ci saranno eventuali problemi.

▪ Beneficiate dei vantaggi di giocare con i videogiochi!

Un videogioco ben gestito porta enormi vantaggi alla tua famiglia. I videogiochi non sono solo intrattenimento, ma consentono di sviluppare diverse abilità e competenze, come la pratica delle abilità motorie, la risoluzione dei problemi, il gioco di squadra, il miglioramento della memoria, dell'attenzione e della concentrazione, il multi-tasking e le abilità sociali.



Glossario



Videogioco	Opera audiovisiva che simula situazioni ambientate in mondi virtuali o reali di diversa natura ed è costruita intorno a un percorso di base che si sviluppa in funzione dell'interazione ludica con uno o più giocatori; può essere frutta mediante appositi dispositivi elettronici, computer o altri apparecchi, anche portatili; può prevedere una fruizione online ⁴⁶ .
Videogioco online	Videogioco utilizzato attraverso la rete Internet. La modalità online può essere l'unica disponibile o una delle tante. In alcuni casi prevede meccaniche di interazione con altri giocatori.
Esport	Leghe, circuiti competitivi, tornei o competizioni simili, che prevedono tipicamente un pubblico di spettatori, in cui giocatori singoli o squadre giocano a videogiochi, sia di persona che online, allo scopo di ottenere premi o per puro intrattenimento ⁴⁷ .
Free-to-play	Videogiochi che permettono ai player di fruire gratuitamente dei prodotti base, o comunque di buona parte di essi, con la possibilità di sbloccare contenuti e funzionalità extra a pagamento.
Loot box	Funzionalità dei videogiochi a cui si accede solitamente tramite il gioco o che possono essere facoltativamente pagate con denaro reale. Contengono oggetti casuali, quindi i giocatori non sanno cosa otterranno prima dell'apertura ⁴⁸ .
Acquisto in-game	Attività che consente di acquistare nuovi contenuti, funzionalità, caratteristiche e/o aggiornamenti durante il gioco. In alcuni casi, l'acquisto può essere effettuato con denaro reale, in altri casi è possibile acquistare valuta virtuale in-game con denaro reale, che può a sua volta essere convertita in contenuti durante il gioco. In molti videogiochi la valuta virtuale in-game può essere accumulata gratuitamente anche attraverso la normale progressione nel gioco ⁴⁹ .
DLC	Contenuti scaricabili (dall'inglese <i>downloadable content</i>) che possono comprendere funzioni o contenuti aggiuntivi per un videogioco già acquistato.
Microtransazione	Operazione che consente il trasferimento di piccole quantità di denaro in forma telematica o attraverso altri meccanismi, per acquistare nuovi contenuti, funzionalità, caratteristiche e/o aggiornamenti durante il gioco.
Subscription	Servizio in abbonamento che consente di videogiocare e/o avere accesso ad altri contenuti online.
Social game	Videogioco integrato in un social network che consente agli utenti di interagire tra loro.
Browser game	Videogioco utilizzato attraverso la rete Internet, tramite un qualsiasi browser, connettendosi al rispettivo sito web.
Game on demand o Cloud Game	Servizio che fornisce un'esperienza di gioco ai videogiocatori su richiesta.

⁴⁶ Definizione presente nel D.I. MiC e MEF 12 maggio 2021 REP 187 – "Disposizioni applicative in materia di credito di imposta per le imprese di produzione di videogiochi di cui all'articolo 15 della legge 14 novembre 2016, n.220"

⁴⁷ <https://www.isfe.eu/isfe-esports/esports-a-complete-guide-by-the-video-games-industry>
https://iideassociation.com/notizie/in-primo-piano/la-guida-agli-esports_1.kl

⁴⁸ [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/ATAG/2020/652732/IPOL_ATA\(2020\)652732_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/ATAG/2020/652732/IPOL_ATA(2020)652732_EN.pdf)

⁴⁹ <https://tuttosuivideogiochi.it/conosci/guide-ai-videogiochi/come-funzionano-gli-acquisti-nei-videogiochi-.kl>

Gameplay	Meccaniche di gioco: il modo in cui il videogioco struttura e articola l'interazione del giocatore con le sue componenti (narrative, ludiche, grafiche, estetiche).
Multiplayer	Descrizione di un gioco che supporta più di un giocatore, sia online che condividendo un singolo sistema in un unico luogo. I giochi possono consentire il supporto multiplayer simultaneo (tutti insieme) o alternato (uno alla volta). Il chiarimento è generalmente necessario solo quando il supporto è alternato ⁵⁰ .
Game-based learning	Attività di apprendimento basata sull'utilizzo dei videogiochi, considerati strumenti utili al coinvolgimento attivo degli studenti. Spesso, le componenti del game-based learning includono sistemi di punti, badge, classifiche, forum di discussione, quiz e sistemi di risposta in classe ⁵¹ .
Gamification	Utilizzo di elementi mutuati dai giochi e delle tecniche di creazione di giochi in contesti non ludici. Può essere applicata in tutte quelle occasioni dove l'obiettivo finale è comunicare, diffondere, far capire, spiegare messaggi. Si possono ad esempio usare giochi di simulazione per la formazione o l'istruzione più concettuale oppure portando il partecipante in un ambiente artificiale che assomiglia a una specifica situazione di vita reale, in modo che possa acquisire conoscenze e abilità relative ad una situazione.
RPG (Role Playing Game)	Genere di videogiochi in cui i giocatori gestiscono o interpretano un proprio personaggio all'interno di un mondo immaginario.
MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game),	Gioco di ruolo che viene giocato contemporaneamente da più videogiocatori online.
Gaming Disorder	Il disturbo del gioco è definito nell'undicesima revisione della Classificazione Internazionale delle Malattie (ICD-11) come un modello di comportamento di gioco ("gioco digitale" o "videogame") caratterizzato da un controllo compromesso sul gioco, viene data al gioco una priorità crescente nella misura in cui questo ha la precedenza su qualsiasi altro interesse e/o attività quotidiana, con il verificarsi di conseguenze negative ⁵² .
Game Engine	Ambiente di sviluppo integrato che attraverso interfacce grafiche e librerie software, rende più semplice il processo di creazione di un videogioco
Serious Game	Videogioco che non ha come scopo principale l'intrattenimento, ma che è progettato con una finalità educativa ^{53 54} .

⁵⁰ David Thomas; Kyle Orland; Scott Steinberg, The Videogame Style Guide and Reference Manual, 2007

⁵¹ <https://tophat.com/glossary/g/game-based-learning>

⁵² Definizione fornita dall'Organizzazione Mondiale per la Sanità (OMS)

⁵³ Sebastian Deterding, Dan Dixon, Rilla Khaled, and Lennart Nacke. 2011. From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (MindTrek '11). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
Ritterfeld, U., Cody, M., & Vorderer, P. (Eds.). (2009). Serious Games: Mechanisms and Effects (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203891650>

⁵⁴ D. R. Michael, S. L. Chen, Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform (1er ed.). Muska & Lipman/Premier-Trade, 2005.

Nudging	Strumenti strategici che influenzano le scelte e i comportamenti delle persone, di solito senza che queste ne siano consapevoli. In questo contesto noi ci interessiamo dei <i>nudge</i> digitali ovvero quei <i>nudge</i> che utilizzano strumenti digitali per esercitare la propria influenza. Quando questi <i>nudge</i> adottano sistemi di intelligenza artificiale risultano non solo più efficaci ma anche più imprevedibili.
Grooming	Processo di adescamento sessuale di minori attraverso internet.
Sexting	Invio di messaggi, immagini o video a sfondo sessuale o sessualmente esplicativi tramite device digitali.
Cyberbulismo	Comportamento compiuto attraverso media elettronici o digitali da un individuo o gruppi di individui che ripetutamente inviano contenuti ostili o aggressivi con l'intenzione di infliggere danni o sconforto negli altri ⁵⁵ .
Sextortion	Estorsione di denaro, di favori sessuali o altro ai danni di una persona, dietro minaccia di rendere pubblici contenuti personali compromettenti di natura sessuale (messaggi di testo, foto o video) ⁵⁶ .
Bodyshaming	Comportamento che prevede il deridere qualcuno per il suo aspetto fisico ⁵⁷ .

⁵⁵ https://azzurro.it/cyberbulismo-3/?gclid=Cj0KCQiAic6eBhCoARIsANiox86wlTxo3ugPD83Y38avt6XTDuyvjl9SdMU0akLr3tvosRLigjExuaAnt6EALw_wcB

⁵⁶ <https://accademiadellacrusca.it/it/parole-nuove/sextortion/18464>

⁵⁷ https://www.treccani.it/vocabolario/body-shaming_%28Neologismi%29/

