**G A M (bl) E**

**Il punto di vista dei giovani su gaming e gambling**

Studi recenti hanno messo in evidenza forme di convergenza tra videogiochi e gioco d’azzardo, in particolare l’introduzione di elementi tipici del gambling nei giochi online, come ad esempio le *loot boxes*: forzieri virtuali acquistabili dal giocatore per aumentare i propri punti o le proprie risorse. Queste forme di convergenza secondo alcuni studiosi potrebbero riflettere una strategia di mercato dell’industria dell’azzardo volta a conquistare nuovi clienti e che vede i giovanissimi particolarmente a rischio. L’intersezione tra video-gaming e gioco d’azzardo risulta dunque un campo di indagine importante per fornire informazioni utili alla definizione di interventi e politiche preventive efficaci ed è cruciale, a tal fine, indagare le esperienze e le percezioni dei giovani stessi.

Lo studio, finanziato dalla Regione Piemonte con i fondi nazionali sul gioco d’azzardo, è stato affidato dall’IRES Piemonte all’Istituto di ricerca e formazione Eclectica di Torino, da più di vent’anni impegnato in ricerche su giovani, stili di vita e comportamenti a rischio ([www.eclectica.it](http://www.eclectica.it)).

La ricerca prevede la realizzazione di otto focus group, o interviste di gruppo, che coinvolgeranno complessivamente circa 70 studenti e studentesse del primo e del terzo anno di scuola secondaria superiore provenienti da due o più istituti scolastici di Torino o piemontesi.

Gli studenti che aderiranno alla ricerca parteciperanno a un unico incontro online della durata di circa 90 minuti, durante il quale, insieme a una decina di coetanei (studenti della loro scuola e/o di altre scuole, a seconda del numero di adesioni), saranno invitati a discutere delle loro abitudini di gioco e delle caratteristiche dei giochi che praticano. I focus group si svolgeranno online su piattaforma Zoom in orario extrascolastico nel periodo febbraio-marzo 2021.

**Informazione relativa al trattamento dei dati come previsto dal regolamento europeo 679/16**

La partecipazione da parte degli studenti è volontaria, richiede esperienza nell’uso dei videogiochi e il consenso dei genitori. Il materiale raccolto sarà analizzato nel pieno rispetto delle leggi sulla privacy e dell’anonimato. Nel report e altre possibili pubblicazioni relative al progetto non vi sarà nessuna informazione che possa ricondurre all’identità dei partecipanti, la società Eclectica non gestisce e non trattiene dati personali né particolari, che possano identificare in qualsiasi modo qualsiasi partecipante ai focus group. Ulteriori informazioni sulla privacy posso essere richieste tramite e-mail all’indirizzo [info@eclectica.it](mailto:info@eclectica.it), l’informativa completa è consultabile all’indirizzo <https://eclectica.it/informativa-progetto-sul-gaming/>

|  |
| --- |
| **MODULO DI CONSENSO PER LA PARTECIPAZIONE ALLA RICERCA GAM(bl)E** |
| * Dichiara di avere letto le informazioni relative al progetto. * È a conoscenza che suo/a figlio/a potrà abbandonare lo studio in qualunque momento. * Autorizza sua/o figlia/o a partecipare allo studio. |
| Nome dello/a studente/ssa: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| Firma del genitore o di chi ne fa le veci: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Data: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Email: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Numero di telefono: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| **Per ulteriori informazioni o domande contattare Sara Rolando c/o Eclectica, Via S. Pellico 1, Torino** [**rolando@eclectica.it**](mailto:rolando@eclectica.it) **0114361505** |