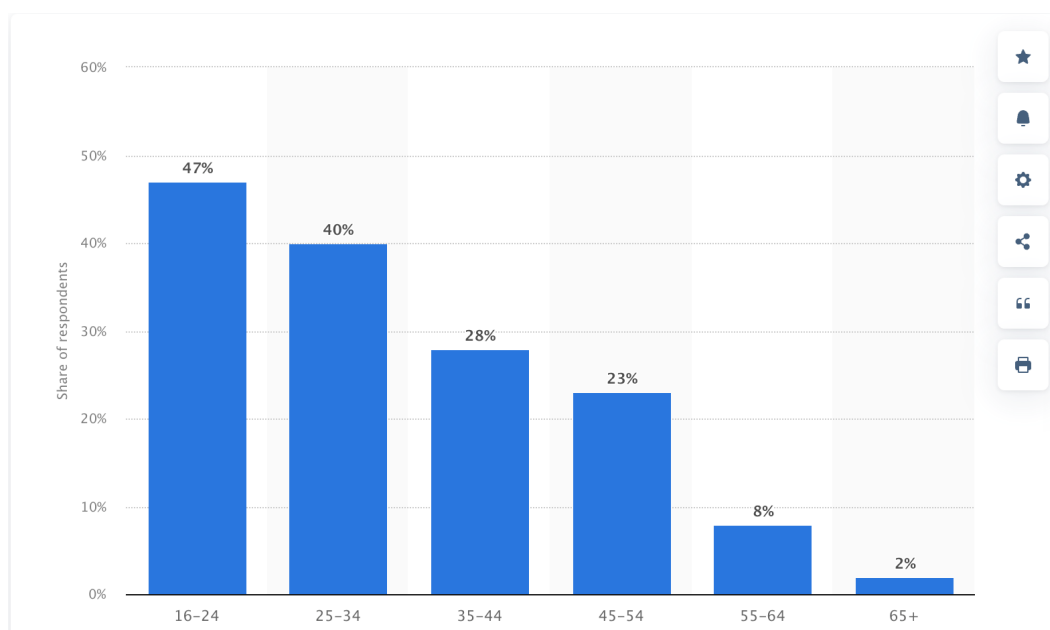


Relazione Indicatori E-SPORTS

La presente relazione si propone di analizzare una serie di indicatori significativi relativi alle abitudini videoludiche, con l'obiettivo di fornire una panoramica delle tendenze emergenti e di alcune caratteristiche dei giocatori. Attraverso l'analisi di dati statistici e la creazione di tabelle descrittive, questa parte mira a delineare un quadro complessivo delle preferenze e dei comportamenti dei giocatori, nonché a identificare eventuali correlazioni con la salute mentale, fisica e il tempo dedicato ai giochi e alle competizioni.

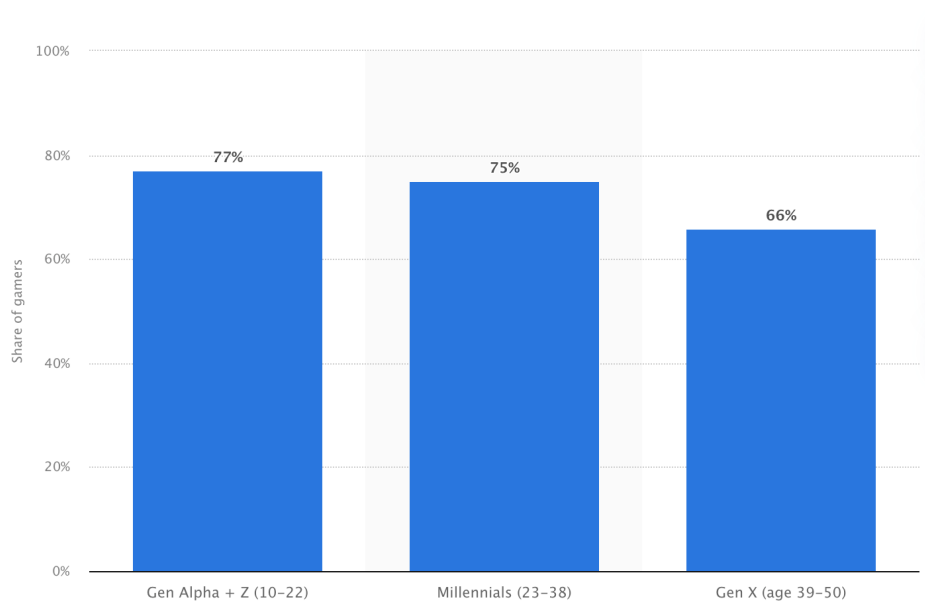
Il primo aspetto preso in considerazione riguarda l'età dei giocatori. I dati raccolti, presenti al seguente riferimento¹, indicano una predominanza della fascia di età compresa tra i 16 e i 24 anni tra i giocatori nel Regno Unito nel periodo settembre-novembre 2023.



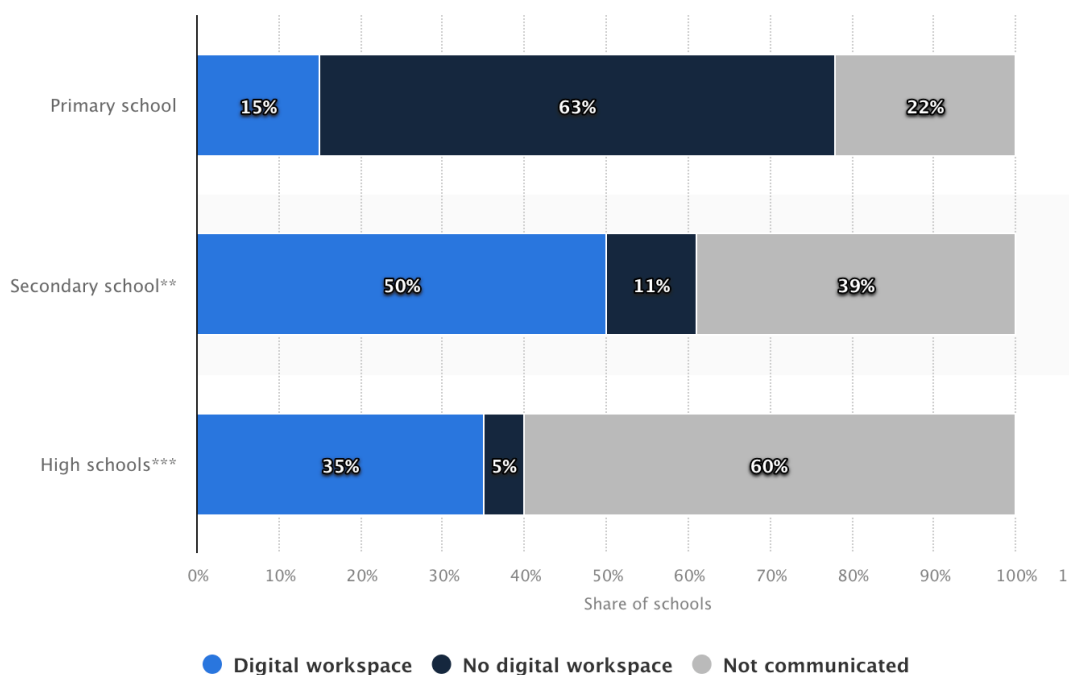
Uno studio analogo² è stato fatto in America nel 2020, ma con fasce di riferimento più grandi. La statistica presenta il numero di giocatori attivi su console in tutto il mondo nel 2020. Si è stimato che il 75 percento dei giocatori attivi su console fossero *millennials*, con un'età compresa tra i 23 ei 38 anni, e che il 66 percento dei giocatori facessero parte della *generazione X*, con un'età compresa tra i 39 ei 50 anni, in tutto il mondo.

¹ <https://www.statista.com/statistics/273284/uk-console-gaming-reach-by-age/>

² <https://www.statista.com/statistics/195712/number-of-active-gamers-in-the-united-states/>



L'evidente inclinazione dei giovani al gioco e all'ambiente digitale, come dimostrato chiaramente dai dati grafici, solleva una domanda cruciale: quanto vengono educati gli adolescenti sull'uso dei sistemi digitali? Questo interrogativo coinvolge direttamente l'ambiente scolastico, che rappresenta un contesto fondamentale nella vita degli adolescenti. Una ricerca condotta in Francia nel 2019 ha esplorato in modo interessante le installazioni digitali presenti nelle scuole.



Tale grafico mette in evidenza come un ambiente digitale sia presente maggiormente al collège francese (da 11 a 15 anni), ma i dati forniti per le high schools sono bassi (una buona parte non ha fornito informazioni).

Un altro fattore importante è il genere per i videogiochi. Esso è spesso rapportato alla fascia d'età.

La seguente tabella³ fornisce una visione dettagliata delle caratteristiche demografiche dei giocatori nel corso degli anni, suddivise per genere e fascia d'età.

Characteristic	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020/21	2021	2022	2023
Male	46%	47%	44%	41%	41%	44%	46%	61%	63%	55%	53%
Female	38%	41%	39%	32%	31%	32%	32%	63%	56%	56%	51%
16-24	71%	73%	66%	67%	70%	65%	73%	92%	88%	88%	83%
25-34	62%	62%	63%	50%	49%	59%	52%	82%	79%	76%	70%
35-44	45%	51%	44%	42%	40%	36%	41%	76%	73%	67%	62%
45-54	43%	39%	42%	27%	29%	35%	40%	62%	62%	54%	56%
55-64	28%	26%	25%	23%	23%	23%	24%	43%	47%	41%	40%
65+	-	-	-	-	-	-	-	30%	-	21%	24%
65-74	13%	19%	17%	21%	16%	23%	-	-	26%	-	-
55+	-	-	-	-	-	-	19%	-	-	-	-
75+	4%	7%	9%	13%	14%	9%	-	-	-	-	-

Ecco alcuni commenti sui punti chiave messi in evidenza dai dati.

Tendenze di genere: Si osserva una predominanza maschile nel corso degli anni, sebbene si noti un leggero aumento della partecipazione femminile nel 2014 e nel 2021. Tuttavia, la percentuale di giocatori maschi rimane costantemente più alta rispetto a quella delle giocatrici.

Fasce d'età: La fascia d'età 16-24 anni rappresenta la maggior parte dei giocatori in tutti gli anni considerati, con una percentuale che diminuisce gradualmente nel tempo ma rimane ancora significativamente alta nel 2023. Al contrario, le fasce d'età più anziane mostrano una diminuzione della partecipazione nel corso degli anni, ad eccezione del gruppo 65+ che registra un aumento nel 2023 rispetto agli anni precedenti.

Andamento temporale: Alcune tendenze temporali emergono dalla tabella, ad esempio una diminuzione della partecipazione maschile e femminile nel 2016 e un aumento della partecipazione femminile nel 2021. Le fasce d'età più anziane mostrano una tendenza alla diminuzione della partecipazione nel corso degli anni, mentre le fasce più giovani mantengono una percentuale elevata di giocatori, sebbene con alcune variazioni.

Anomalie nei dati: Alcuni valori mancanti (-) possono indicare una mancanza di dati per determinate fasce d'età e anni specifici. Ad esempio, non sono disponibili dati per il gruppo 65+ prima del 2020/21, mentre mancano dati per la fascia d'età 75+ in alcuni anni. Queste anomalie possono influenzare l'interpretazione dei trend nel tempo.

Complessivamente, la tabella fornisce un'utile panoramica delle tendenze demografiche dei giocatori nel corso degli anni, consentendo di individuare cambiamenti significativi e di comprendere meglio il profilo dei partecipanti al mondo dei videogiochi.

Un altro fattore chiave è la tipologia di videogioco più popolare. In Europa, un report⁴ del 2022 fornisce una panoramica delle preferenze videoludiche in diverse nazioni, evidenziando i giochi più popolari in tre posizioni: 1°, 2° e 3°.

³ <https://www.statista.com/statistics/300513/gaming-by-demographic-group-uk/>

⁴ <https://www.statista.com/statistics/1318204/top-ranked-video-games-sales-europe-platform/>

Characteristic	1st	2nd	3rd
Overall	EA Sports FC 24	Hogwarts Legacy	Legend of Zelda: Tears of the Kingdom
Austria	FIFA 23	Super Mario Bros. Wonder	EA Sports FC 24
Belgium	EA Sports FC 24	Hogwarts Legacy	Legend of Zelda: Tears of the Kingdom
Czechia	Hogwarts Legacy	EA Sports FC 24	Marvel's Spider-Man 2
Denmark	EA Sports FC 24	Hogwarts Legacy	Legend of Zelda: Tears of the Kingdom
Finland	NHL 24	EA Sports FC 24	Hogwarts Legacy
France	Legend of Zelda: Tears of the Kingdom	EA Sports FC 24	Super Mario Bros. Wonder
Germany	Legend of Zelda: Tears of the Kingdom	EA Sports FC 24	Super Mario Bros. Wonder
Hungary	EA Sports FC 24	Hogwarts Legacy	FIFA 23
Italy	EA Sports FC 24	Hogwarts Legacy	FIFA 23
Netherlands	Hogwarts Legacy	EA Sports FC 24	Legend of Zelda: Tears of the Kingdom
Norway	Legend of Zelda: Tears of the Kingdom	EA Sports FC 24	Hogwarts Legacy
Poland	EA Sports FC 24	FIFA 23	Hogwarts Legacy

Alcune osservazioni:

Preferenze Globali: Il gioco "EA Sports FC 24" emerge come il più popolare, essendo presente nella prima posizione in diverse nazioni come Austria, Belgio, Danimarca, Italia, e molti altri. Tuttavia, "Hogwarts Legacy" e "Legend of Zelda: Tears of the Kingdom" mostrano anche una presenza significativa nelle prime posizioni in diverse nazioni.

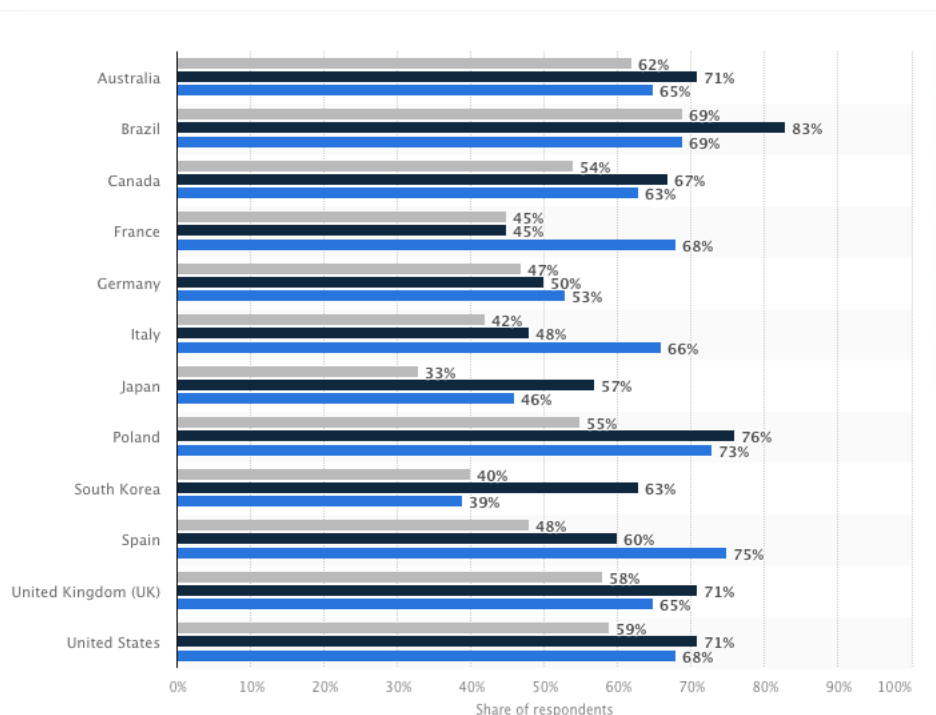
Variazioni Nazionali: Si notano alcune variazioni nelle preferenze tra le nazioni. Ad esempio, "Hogwarts Legacy" è popolare in Austria, Belgio, e Danimarca, ma non compare nella top 3 in Francia o Norvegia. Allo stesso modo, "Legend of Zelda: Tears of the Kingdom" è altamente posizionato in Francia e Norvegia, ma non compare nella top 3 in Italia o Polonia.

Popolarità dei Generi: Si può notare una preferenza per giochi sportivi come "EA Sports FC 24" in molte nazioni, mentre giochi di avventura come "Hogwarts Legacy" e "Legend of Zelda: Tears of the Kingdom" sono altamente valutati in diverse nazioni europee. Tuttavia, ci sono eccezioni a questa tendenza, come "NHL 24" in Finlandia, che mostra una preferenza per giochi sportivi specifici come l'hockey su ghiaccio.

Complessivamente, questa tabella fornisce un'interessante panoramica delle preferenze videoludiche in diverse nazioni, evidenziando sia le tendenze globali che le variazioni regionali nel gusto dei giocatori.

Un fattore cruciale è invece l'impatto sulla salute mentale. L'uso normale di videogame, come evidenziato da una statistica⁵ fatta nel 2023, può avere impatto positivo sulla salute mentale.

⁵ <https://www.statista.com/statistics/1461783/video-games-healthy-outlet-happiness-get-through-difficult-times-by-country/>



Questi dati rappresentano la percentuale di giocatori in una selezione di paesi che utilizzano i videogiochi come mezzo per migliorare il proprio benessere emotivo e affrontare le sfide della vita nel 2023. Le risposte sono state categorizzate in tre principali motivazioni:

Fornisce un'uscita salutare dalle sfide quotidiane: Questa categoria indica la percentuale di giocatori che utilizzano i videogiochi come un modo per sfuggire alle tensioni e alle difficoltà della vita di tutti i giorni. Le percentuali variano tra il 33% e l'83%, suggerendo che molti giocatori trovano nei videogiochi un modo per rilassarsi e liberarsi dallo stress quotidiano.

Aiuta a sentirsi più felici: Questa categoria indica la percentuale di giocatori che utilizzano i videogiochi come una fonte di gioia e piacere. Le percentuali variano dal 39% al 76%, indicando che per molti giocatori, il giocare ai videogiochi è associato a una sensazione di felicità e soddisfazione.

Aiuta a superare momenti difficili nella vita: Questa categoria indica la percentuale di giocatori che utilizzano i videogiochi come una risorsa per affrontare momenti difficili e situazioni stressanti nella vita. Le percentuali variano dal 40% al 75%, evidenziando che i videogiochi possono essere percepiti come una forma di conforto e supporto durante periodi di difficoltà personale.

In sintesi, questi dati suggeriscono che i videogiochi siano considerati non solo come un passatempo ricreativo, ma anche come una risorsa importante per il benessere emotivo e il supporto psicologico per molti giocatori in diversi contesti culturali.

La statistica però non prende in considerazione i problemi che possano derivare da un utilizzo eccessivo dei videogiochi.

I dati raccolti⁶ a dicembre 2023 negli Stati Uniti ci forniscono un'analisi dettagliata sulle abitudini di gioco degli adulti, considerando differenti fasce d'età. Emergono alcuni punti chiave:

Nel complesso, si riscontra una diversificazione nel tempo trascorso a giocare, con una significativa percentuale di adulti, soprattutto tra i 18-29 anni, che dedicano da 1 a 10 ore settimanali ai videogiochi. Tuttavia, si nota una tendenza alla diminuzione del tempo di gioco all'aumentare dell'età.

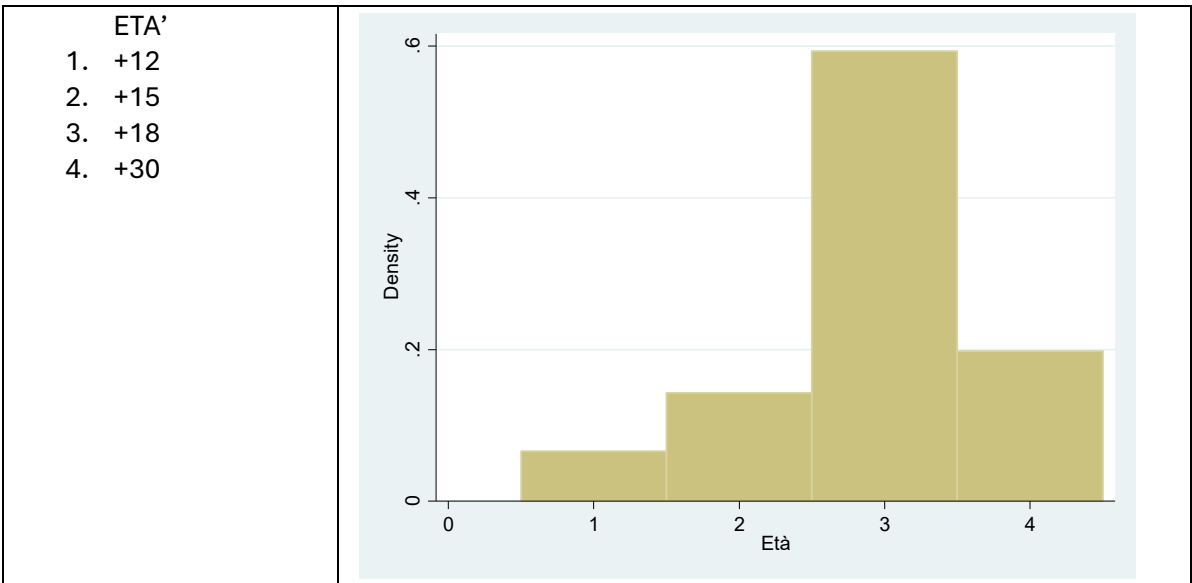
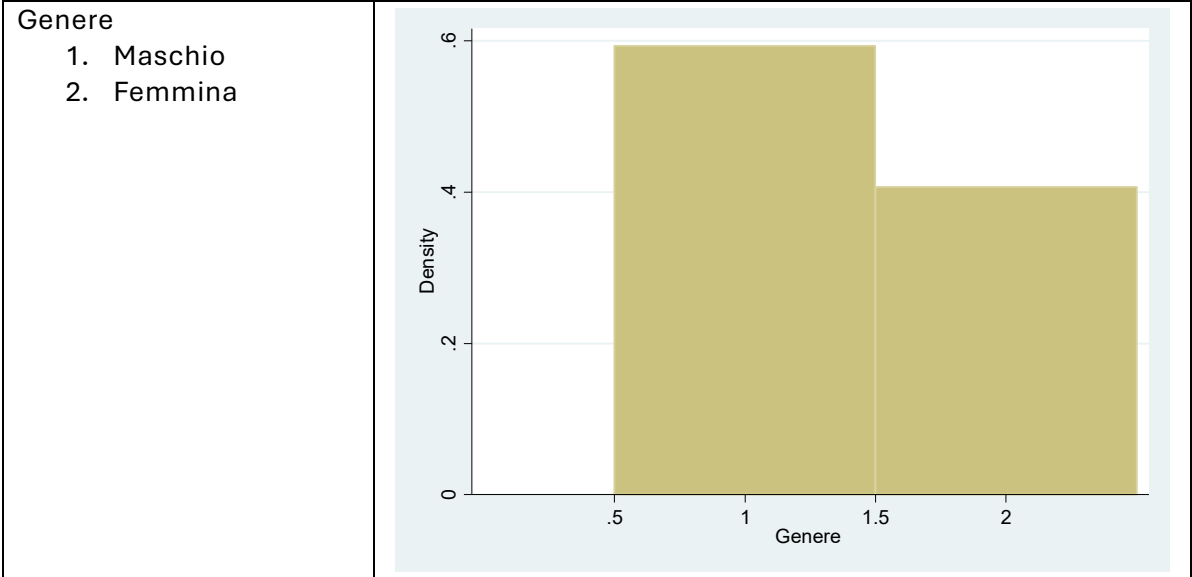
⁶ <https://www.statista.com/statistics/202839/time-spent-playing-games-by-social-gamers-in-the-us/>

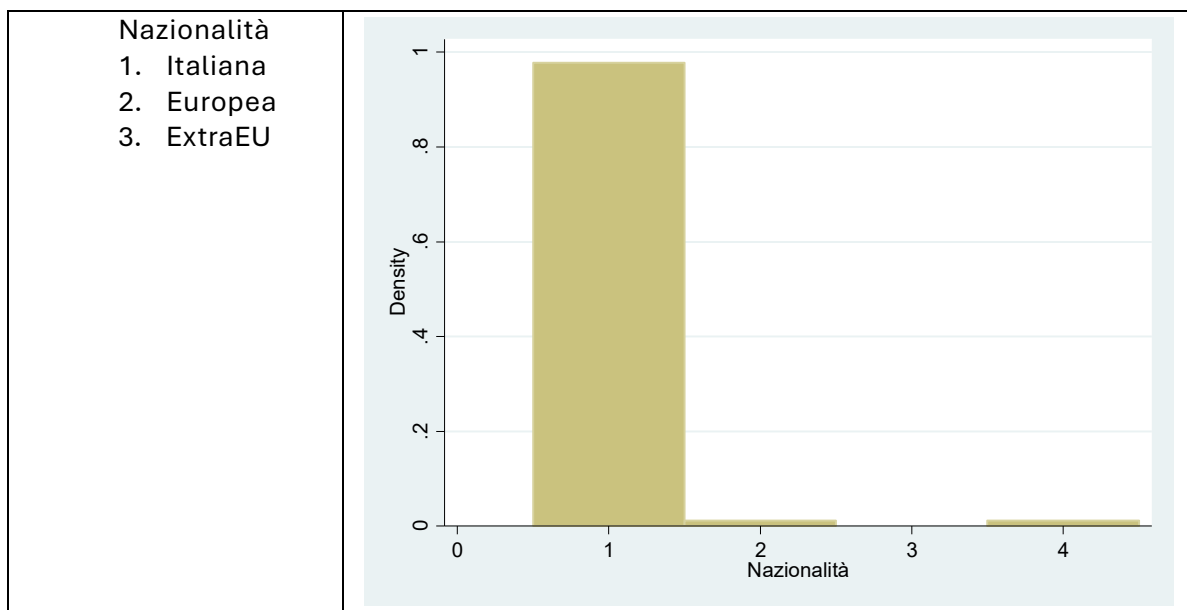
I dati suggeriscono che la fascia d'età più giovane sia maggiormente propensa a dedicare tempo al gioco, mentre la partecipazione diminuisce nelle fasce più anziane, con una percentuale significativa di adulti, soprattutto tra i 50-64 anni, che non gioca affatto ai videogiochi. Una considerazione importante è che una piccola percentuale di adulti in tutte le fasce d'età ammette di non essere consapevole del tempo trascorso a giocare. Ciò indica la necessità di promuovere una maggiore consapevolezza e monitoraggio del proprio comportamento di gioco, specialmente per quanto riguarda gli impatti sulla salute e sul benessere. In conclusione, questi dati ci offrono uno sguardo approfondito sulle tendenze di gioco degli adulti negli Stati Uniti, mettendo in luce differenze significative tra le diverse fasce d'età e suggerendo potenziali aree di intervento per promuovere un utilizzo sano e consapevole dei videogiochi.

Characteristic	18-29	30-39	40-49	50-64
Less than 1 hour	12%	10%	10%	10%
1 to 5 hours	29%	27%	27%	25%
6 to 10 hours	22%	21%	18%	13%
11 to 15 hours	11%	14%	11%	7%
16 to 20 hours	7%	10%	9%	4%
More than 20 hours	8%	7%	7%	5%
Don't know	3%	2%	4%	3%
I don't play video games	8%	9%	15%	33%

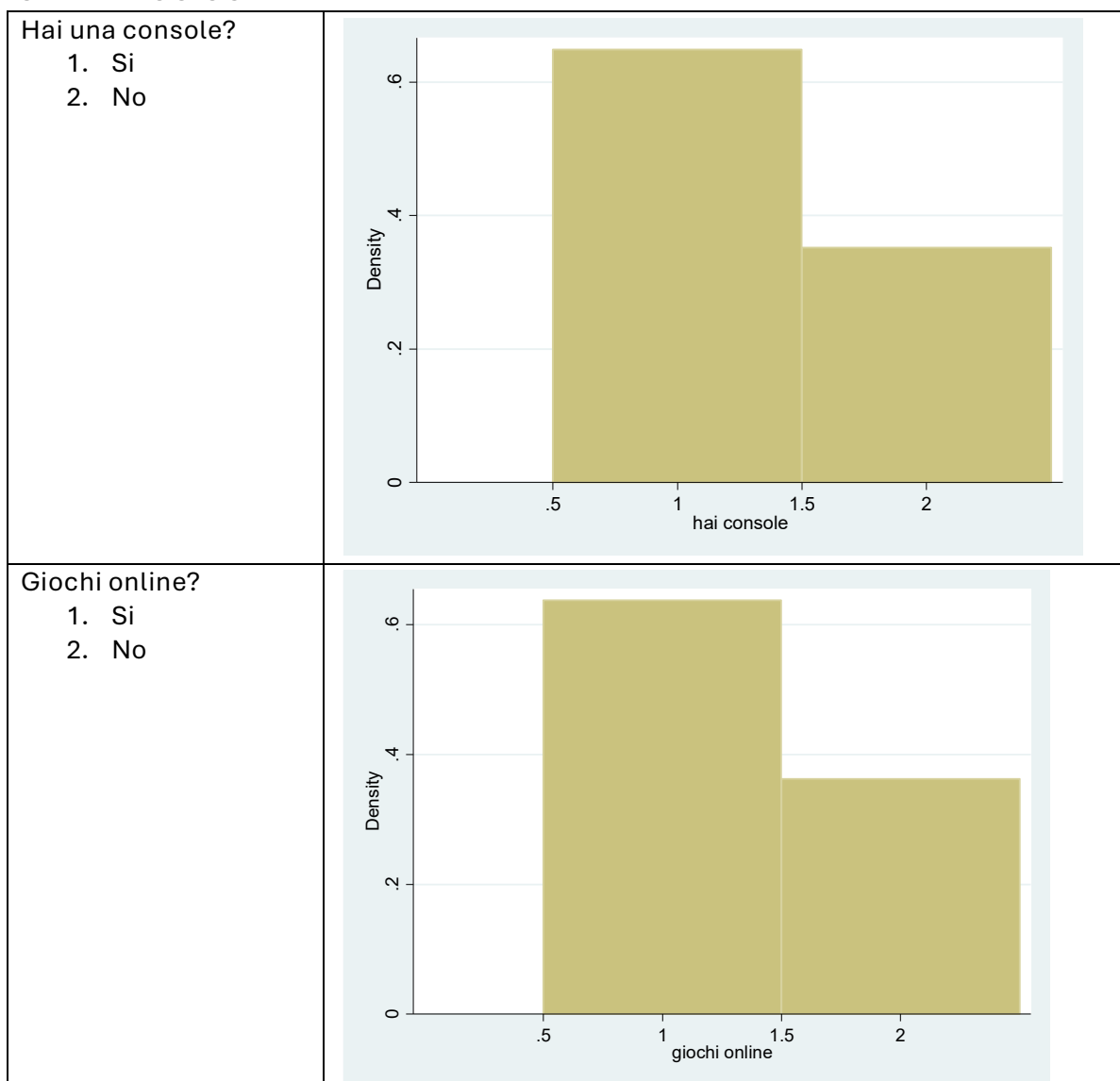
Risultati dell'indagine campionaria Towards LEGAL Solutions for security and human rights in E-Sports --- LEGAL-e-SPORTS (N=92)

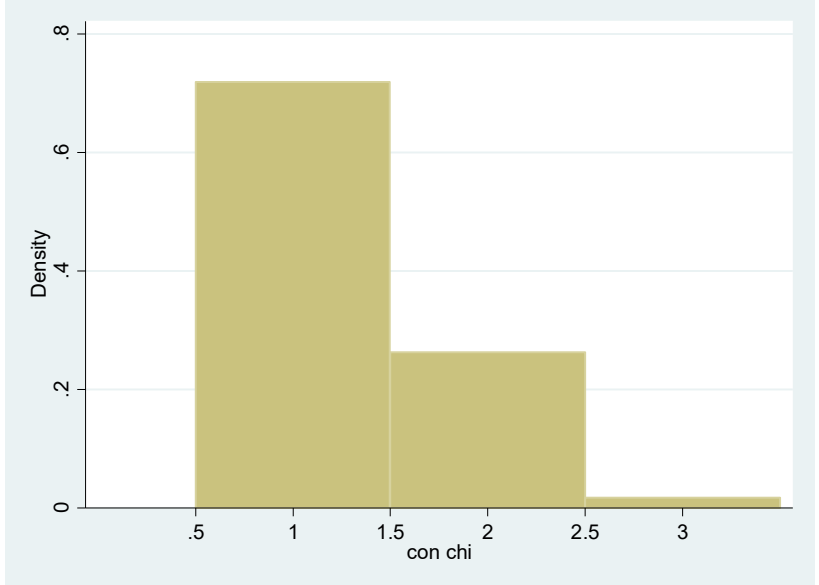
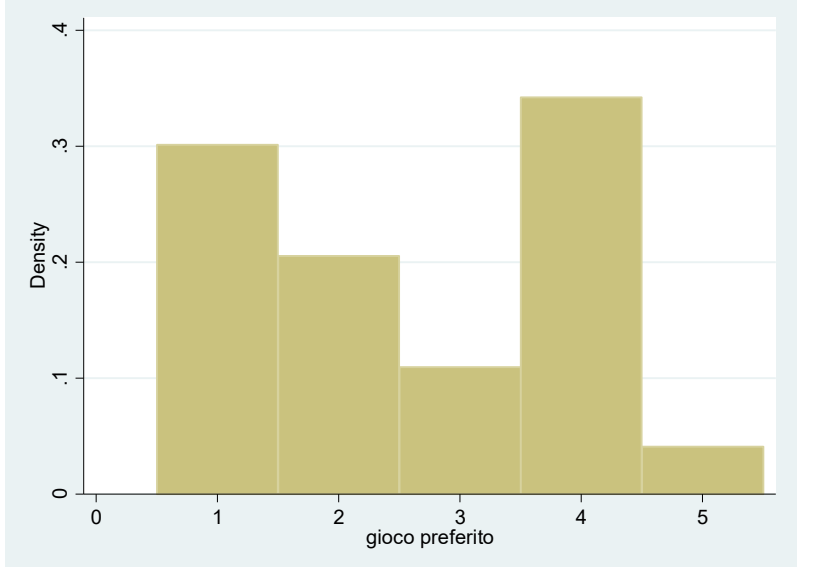
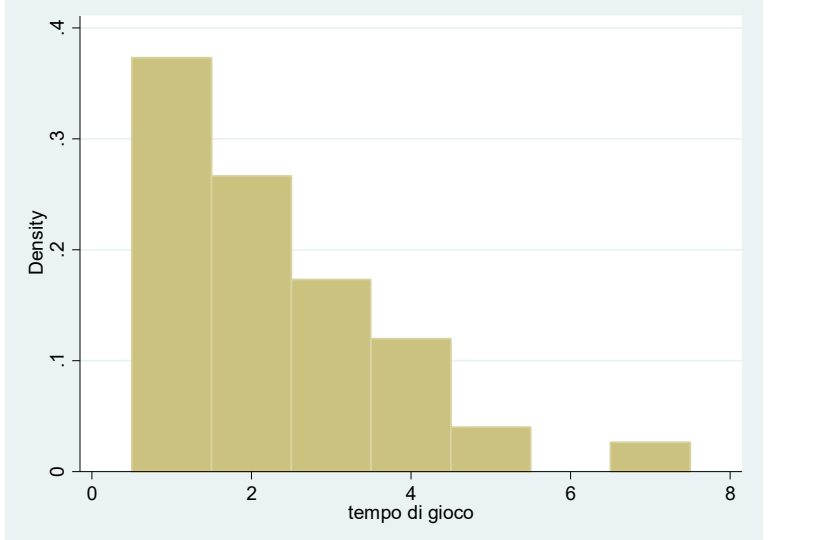
A. DATI PERSONALI

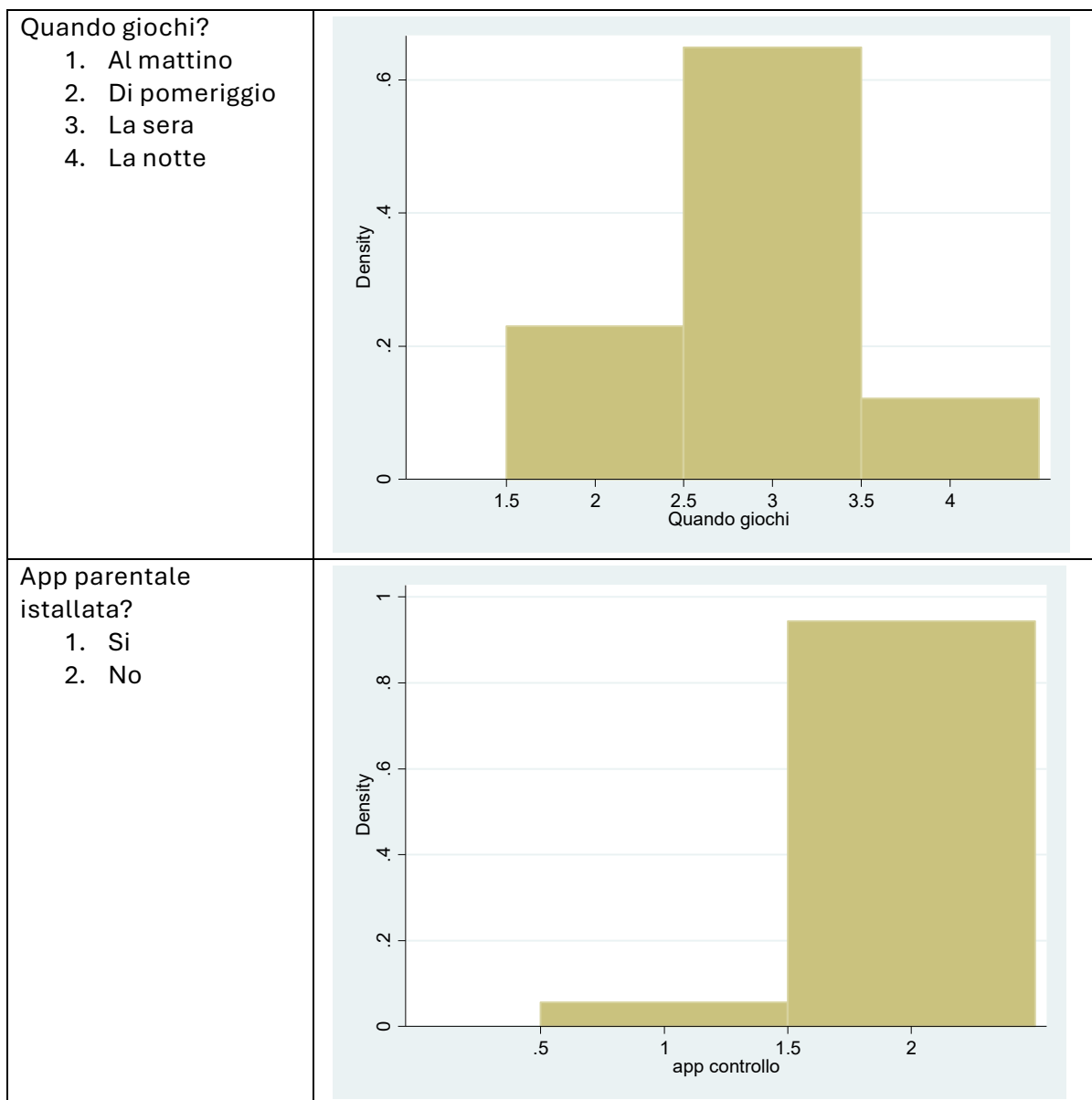




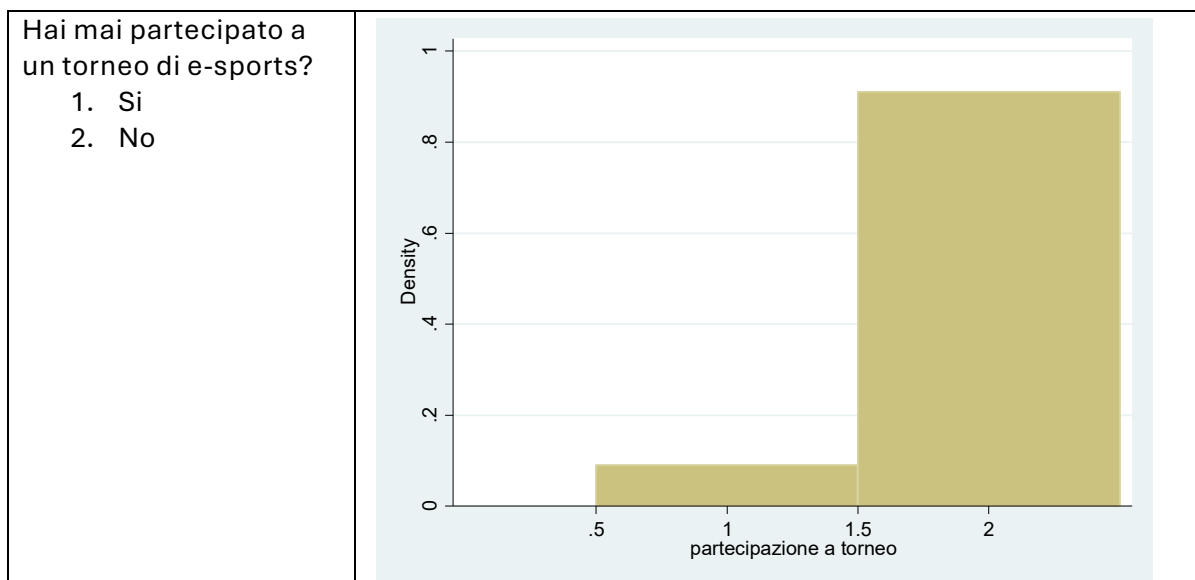
B. IO E I VIDEOGIOCHI

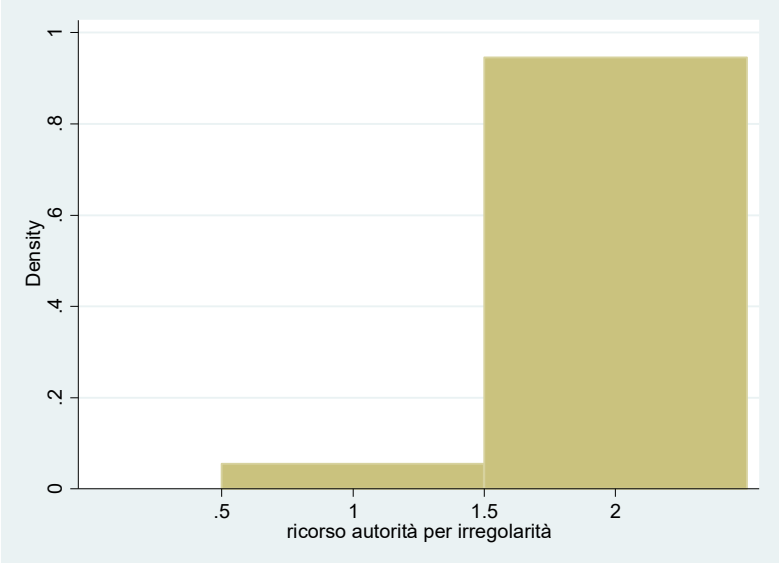
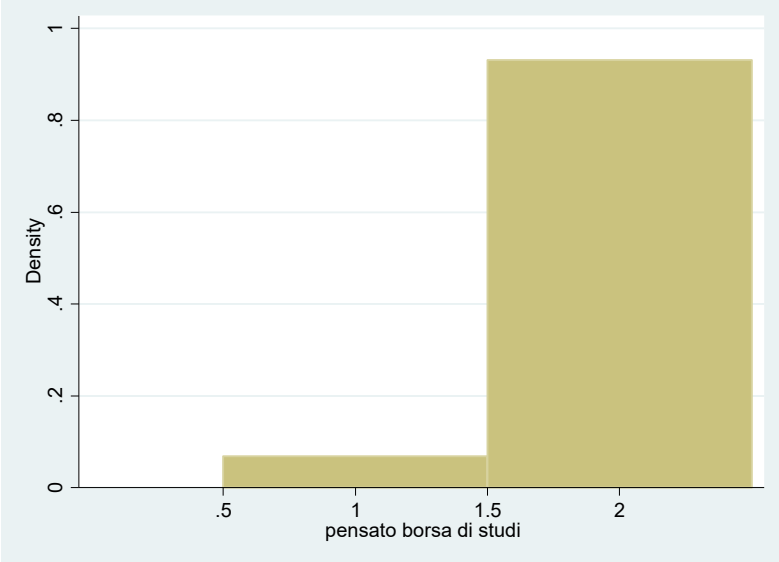
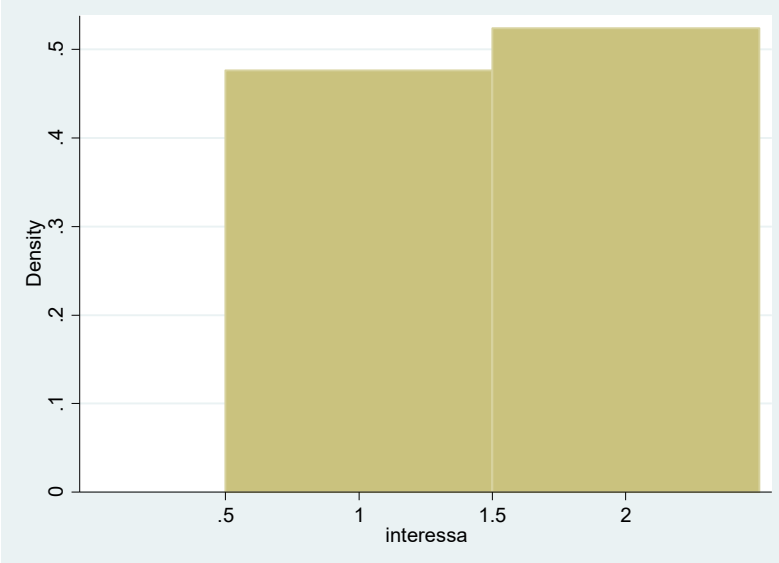


Se si con chi? 1. Amici 2. Chi capita	 <table border="1"> <caption>Data for 'con chi' histogram</caption> <thead> <tr> <th>con chi (bin)</th> <th>Density</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0.5 - 1.0</td> <td>0.72</td> </tr> <tr> <td>1.0 - 1.5</td> <td>0.26</td> </tr> <tr> <td>1.5 - 2.0</td> <td>0.02</td> </tr> </tbody> </table>	con chi (bin)	Density	0.5 - 1.0	0.72	1.0 - 1.5	0.26	1.5 - 2.0	0.02						
con chi (bin)	Density														
0.5 - 1.0	0.72														
1.0 - 1.5	0.26														
1.5 - 2.0	0.02														
Perché è il tuo gioco preferito? 1. Richiede molta fantasia 2. Posso fare cose proibite nella realtà 3. È un modo per conoscere persone nuove 4. Ci giovano molti miei amici	 <table border="1"> <caption>Data for 'gioco preferito' histogram</caption> <thead> <tr> <th>gioco preferito (bin)</th> <th>Density</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0.5 - 1.0</td> <td>0.30</td> </tr> <tr> <td>1.0 - 1.5</td> <td>0.20</td> </tr> <tr> <td>1.5 - 2.0</td> <td>0.11</td> </tr> <tr> <td>2.0 - 2.5</td> <td>0.34</td> </tr> <tr> <td>2.5 - 3.0</td> <td>0.04</td> </tr> </tbody> </table>	gioco preferito (bin)	Density	0.5 - 1.0	0.30	1.0 - 1.5	0.20	1.5 - 2.0	0.11	2.0 - 2.5	0.34	2.5 - 3.0	0.04		
gioco preferito (bin)	Density														
0.5 - 1.0	0.30														
1.0 - 1.5	0.20														
1.5 - 2.0	0.11														
2.0 - 2.5	0.34														
2.5 - 3.0	0.04														
Quanto tempo giochi? 1. Una volta al mese 2. Una volta a settimana 3. Un'ora al di 4. 2 ore al di 5. 3 ore al di 6. 4 ore al di 7. Oltre	 <table border="1"> <caption>Data for 'tempo di gioco' histogram</caption> <thead> <tr> <th>tempo di gioco (bin)</th> <th>Density</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0.5 - 1.5</td> <td>0.37</td> </tr> <tr> <td>1.5 - 2.5</td> <td>0.26</td> </tr> <tr> <td>2.5 - 3.5</td> <td>0.17</td> </tr> <tr> <td>3.5 - 4.5</td> <td>0.12</td> </tr> <tr> <td>4.5 - 5.5</td> <td>0.04</td> </tr> <tr> <td>6.5 - 7.5</td> <td>0.03</td> </tr> </tbody> </table>	tempo di gioco (bin)	Density	0.5 - 1.5	0.37	1.5 - 2.5	0.26	2.5 - 3.5	0.17	3.5 - 4.5	0.12	4.5 - 5.5	0.04	6.5 - 7.5	0.03
tempo di gioco (bin)	Density														
0.5 - 1.5	0.37														
1.5 - 2.5	0.26														
2.5 - 3.5	0.17														
3.5 - 4.5	0.12														
4.5 - 5.5	0.04														
6.5 - 7.5	0.03														



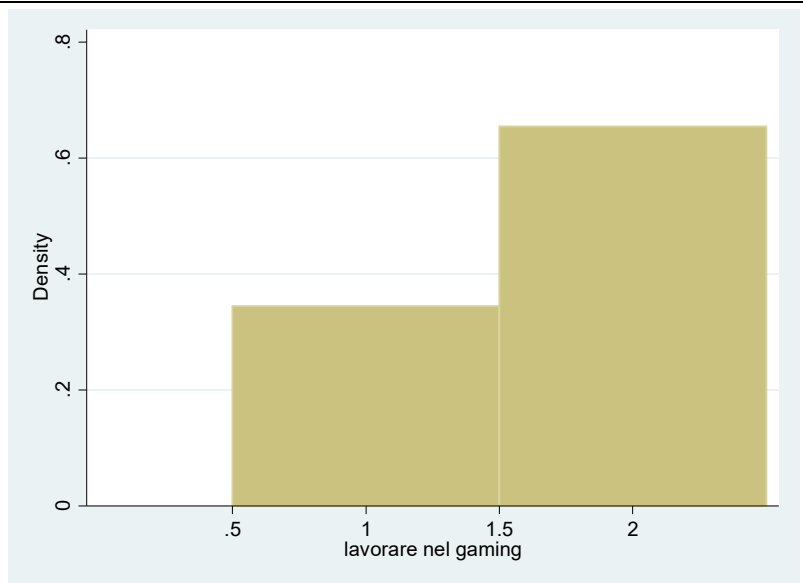
C. IO E IL MIO FUTURO NEL GAMING



Se sì, hai mai pensato di rivolgerti a una autorità per lamentare grave irregolarità durante un torneo? 1. Sì 2. No	 Density plot for 'ricorso autorità per irregolarità'. The x-axis ranges from 0 to 3, and the y-axis (Density) ranges from 0 to 1. The distribution is skewed towards the right, with a peak density of approximately 0.95 at x=2. <table border="1"> <thead> <tr> <th>ricorso autorità per irregolarità</th> <th>Density</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>0.05</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>0.95</td> </tr> </tbody> </table>	ricorso autorità per irregolarità	Density	1	0.05	2	0.95
ricorso autorità per irregolarità	Density						
1	0.05						
2	0.95						
Hai mai pensato di poter vincere una borsa di studio partecipando a un torneo interuniversitario di e-sports? 1. Sì 2. No	 Density plot for 'pensato borsa di studi'. The x-axis ranges from 0 to 3, and the y-axis (Density) ranges from 0 to 1. The distribution is skewed towards the right, with a peak density of approximately 0.95 at x=2. <table border="1"> <thead> <tr> <th>pensato borsa di studi</th> <th>Density</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>0.05</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>0.95</td> </tr> </tbody> </table>	pensato borsa di studi	Density	1	0.05	2	0.95
pensato borsa di studi	Density						
1	0.05						
2	0.95						
Ti interesserebbe? 1. Sì 2. No	 Density plot for 'interessa'. The x-axis ranges from 0 to 3, and the y-axis (Density) ranges from 0 to 0.5. The distribution is skewed towards the left, with a peak density of approximately 0.52 at x=1. <table border="1"> <thead> <tr> <th>interessa</th> <th>Density</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>0.52</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>0.48</td> </tr> </tbody> </table>	interessa	Density	1	0.52	2	0.48
interessa	Density						
1	0.52						
2	0.48						

E di lavorare nel mondo del gaming?

1. Sì
2. No



Hai mai sentito parlare del “gaming disorder” o di altre patologie legate al gaming?

1. Sì
2. No

