

PRESENTAZIONE PROPOSTA PROGETTUALE

“EGAME”

Acronimo: EGAME

Titolo: EGAME: Esports, online Gaming and gambling Addiction: towards a better protection for Minors and vulnerable people

Riassunto: (massimo 3000 caratteri spazi esclusi)

Il progetto **EGAME** si focalizza sulla **tutela dei minori** con riferimento agli *Esports* e all'*online gaming/gambling addiction (OGA)*, in attuazione e sviluppo del tema centrale del progetto del Dipartimento di eccellenza volto ad approfondire **“le implicazioni della relazione diritto e innovazione in termini di vulnerabilità”** (progetto Dipartimento di eccellenza, quadro D1) ed in particolare quelle **“nuove vulnerabilità”** legate **“all'Internet addiction disorder, specie legato al gaming online e alla sua recente tendenza a porsi come anticamera di altre e più gravi patologie (gambling disorder), che colpiscono fasce protette e ad altro rischio (minorenni)”** (quadro D3).

L'online Gaming e Gambling Addiction è, come noto, tra le più gravi e preoccupanti manifestazioni degli **effetti negativi** che le **nuove tecnologie** possono produrre sulle persone maggiormente **vulnerabili** ed in particolare sui **minori**.

Nel 2022 l'**OMS** ha incluso il *gaming disorder* nell'International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems (ICD-11).

A partire dal periodo interessato dalla pandemia da Covid-19, infatti, la diffusione dei giochi online ha registrato un'impennata estremamente significativa e con essa anche quella delle patologie connesse.

In particolare, si è riscontrata una **maggiore vulnerabilità dei minori** con riguardo ai comportamenti di assuefazione e ai dark pattern nascosti nei giochi che spingono il minore ad un *engagement* sempre maggiore e ad acquisti compulsivi che permettano di progredire più velocemente nel gioco, creando un circolo di remunerazione e dipendenza difficile da spezzare.

Ciò ha un impatto negativo sulla salute mentale e fisica del minore (connesso è anche il fenomeno degli hikikomori), sulle relazioni sociali, sui tassi di abbandono e sul rendimento scolastico.

L'assoluta urgenza di approfondire il problema, individuare possibili rimedi giuridici, promuovere riforme normative idonee a garantire i diritti fondamentali dei minori e degli altri soggetti vulnerabili ed altresì promuovere campagne informative rivolte ai genitori da parte dell'istruzione pubblica e privata è stata da ultimo il tema della **Risoluzione del Parlamento europeo** (18 gennaio 2023) sulla *Protezione dei consumatori nei videogiochi online*.

EGAME opera esattamente in questa cornice con l'approccio interdisciplinare che la materia impone, coinvolgendo ricercatrici e ricercatori provenienti da **4 macrosettori** scientifici disciplinari e da **10 SSD in Italia e all'estero**, con l'obiettivo di:

a) contribuire ad una migliore comprensione del fenomeno nelle sue plurime declinazioni;

- b) individuare i rimedi individuali e collettivi a contenuto restitutorio/risarcitorio/inibitorio allo stato presenti nell'ordinamento italiano e europeo per la tutela dei minori e degli altri soggetti vulnerabili;
- c) investigare la possibilità di creare standard giuridici uniformi per la tutela dei soggetti sopraindicati;
- d) sensibilizzare la collettività e le istituzioni dei rischi per i minori connessi all'online gaming addiction e dei diversi rimedi (giuridici e non) per contrastare il fenomeno e per promuovere la salute psicofisica ed il benessere dei minori e degli altri soggetti coinvolti;
- e) promuovere la cooperazione tra enti di formazione, strutture sociali di supporto ed imprese verso una maggiore tutela dei soggetti vulnerabili.

Parole chiave (massimo 5): E-Gaming, dipendenze, minori, tutele, rimedi

Nome del Responsabile Scientifico: Romolo Donzelli

Elenco dei partecipanti:

Nome del partecipante	Qualifica	Dipartimento/ Istituzione	SSD
<i>Romolo Donzelli</i>	<i>Professore ordinario</i>	<i>Dipartimento di Giurisprudenza Università degli Studi di Macerata</i>	IUS/15
<i>Laura Vagni</i>	<i>Professore ordinario</i>	<i>Dipartimento di Giurisprudenza Università degli Studi di Macerata</i>	IUS/02
<i>Fabrizio Marongiu Buonaiuti</i>	<i>Professore ordinario</i>	<i>Dipartimento di Giurisprudenza Università degli Studi di Macerata</i>	IUS/13
<i>Monica Raiteri</i>	<i>Professore ordinario</i>	<i>Dipartimento di Giurisprudenza Università degli Studi di Macerata</i>	SPS/12
<i>Giorgia Vulpiani</i>	<i>Ricercatore</i>	<i>Dipartimento di Giurisprudenza Università degli Studi di Macerata</i>	IUS/01
<i>Alessandra Fermani</i>	<i>Professore ordinario</i>	<i>Dipartimento di Scienze della Formazione, dei Beni culturali e del Turismo, Università degli Studi di Macerata</i>	M-PSI/05
<i>Massimiliano Stramaglia</i>	<i>Professore ordinario</i>	<i>Dipartimento di Scienze della Formazione, dei Beni culturali e del Turismo, Università degli Studi di Macerata</i>	M-PED/01

<i>Maxime Cormier</i>	<i>Maitre de Conferences</i>	<i>Université Panthéon-Assas di Parigi (Francia)</i>	IUS/01
<i>Guido Pelletti</i>	<i>Ricercatore</i>	<i>Dipartimento di Scienze Mediche e Chirurgiche, Università degli Studi di Bologna</i>	MED/43
<i>Gonzalo del Moral Arroyo</i>	<i>Professore Associato</i>	<i>Universidad Pablo de Olavide, Seville (Spagna)</i>	M-PSI/05
<i>Davide Clementi</i>	<i>Dottorando</i>	<i>Dipartimento di Giurisprudenza, Università degli Studi di Macerata</i>	IUS/02
<i>Sjoerd J.H. Ebisch</i>	<i>Professore Associato</i>	<i>Dipartimento di Neuroscienze, Imaging e Scienze cliniche, Università di Chieti e Pescara</i>	M-PSI/03

Piano finanziario stimato:

Tipologia di spesa	Importo in Euro	Descrizione
Invito di esperti e relatori	1.500 €	Spese per titoli di viaggio, alloggio e vitto; riconoscimento compenso a esperti qualificati.
Pubblicazioni	2.000 €	Contributi per pubblicazioni con case editrici e fees per pubblicazioni in riviste open access .
Trasferte (trasporto e soggiorno)	3.000 €	Spese di viaggio e alloggio per incontro con altri membri del progetto e per la partecipazione a convegni e seminari.
Partecipazione a / organizzazione di eventi (conferenze, seminari, ecc.)	2.000 €	Spese per l'organizzazione di conferenze, tavole rotonde, seminari; quote per partecipazione a convegni/conferenze.
Equipments	500 €	Spese per la predisposizione e somministrazione dei questionari
Esperti informatici	1.000 €	Spese per esperti per la creazione di un sito web e pagine social
TOTALE	10.000 €	

Indice

1: Qualità scientifica e/o tecnica

1.1 Idea e obiettivi (massimo 5000 caratteri, spazi bianchi esclusi)

Il progetto **EGAME** si focalizza sulla **tutela dei minori** con riferimento agli *Esports* e all'*online gaming/gambling addiction (OGA)*, in attuazione e sviluppo del tema centrale del progetto del Dipartimento di eccellenza volto ad approfondire "**le implicazioni della relazione diritto e innovazione in termini di vulnerabilità**" (progetto Dipartimento di eccellenza, quadro D1) ed in particolare quelle "**nuove vulnerabilità**" legate "**all'Internet addiction disorder, specie legato al gaming online e alla sua recente tendenza a porsi come anticamera di altre e più gravi patologie (gambling disorder), che colpiscono fasce protette e ad altro rischio (minorenni)**" (quadro D3).

Il problema della **dipendenza da gioco online** costituisce grave e recente manifestazione degli **effetti negativi** che le **nuove tecnologie** possono produrre sulle persone maggiormente **vulnerabili** ed in particolare sui **minori**.

Soprattutto a seguito del periodo pandemico, i dati statistici relativi alla diffusione dei giochi online hanno registrato un'impennata estremamente significativa.

La Risoluzione del Parlamento UE (18/01/2023) su *Protezione dei consumatori nei videogiochi online* segnala che utilizza frequentemente queste nuove forme di videogiochi il 73 % dei bambini tra 6 e 10 anni, l'84 % di quelli tra 11 e 14 anni e il 74 % dei ragazzi tra 15 e 24 anni.

Il mercato del *gaming online* è estremamente redditizio per le imprese del settore e a livello mondiale presenta la crescita più significativa, producendo un fatturato più elevato degli altri settori culturali-creativi tradizionali (musicale e cinematografico).

I **minori** sono più vulnerabili ai comportamenti di assuefazione e ai dark pattern e scontano una fisiologica inesperienza e mancanza di autocontrollo.

A questo stato di **elevata vulnerabilità** corrisponde un atteggiamento da parte delle imprese produttrici di *egames* tutt'altro che rispettoso dei piccoli consumatori, se non propriamente aggressivo.

La maggioranza degli *egames* appartiene alla categoria dei **free-to-play**, che possono essere scaricati sui *devices* senza costi iniziali e accessibili a tutti, ma, d'altro canto, l'esperienza di gioco può essere arricchita con vari **oggetti a pagamento**.

Alcuni hanno valore puramente estetico, come le *skin* che contraddistinguono l'*avatar* con cui l'*user* partecipa al gioco; altri attribuiscono **vantaggi nell'esperienza di gioco**, influenzando sulle possibilità di vittoria e mutando in definitiva la qualificazione stessa del *gaming*, apparentemente *free-to-play*, ma, surrettiziamente, **pay-to-win**.

Frequente è il ricorso alle **loot-boxes**: quei meccanismi (casce, forzieri, figurine virtuali), a distribuzione randomica, che consentono al *gamer* di ottenere strumenti che lo avvantaggiano nel gioco.

Si assiste sempre più ad una pericolosa **«gamblizzazione»** del gioco *online*, ovvero all'avvicinamento, in termini di meccaniche e di effetti, al gioco d'azzardo.

Gambling e *gaming* condividono, infatti, caratteristiche psicologiche, tra cui i programmi di rinforzo a rapporto variabile, che favoriscono distorsioni cognitive come l'eccesso di fiducia e il controllo illusorio.

In tale contesto, **mancono regole a tutela dei soggetti vulnerabili** a livello europeo e solo alcuni Stati membri stanno tentando di avviare politiche normative mirate; politiche, peraltro, ostacolate dalla rapida evoluzione del *gaming online*.

Parimenti inefficace sul piano pratico è l'etichettatura PEGI, ovvero gli avvertimenti presenti sui singoli giochi al momento dell'acquisto e che indicano l'età consigliata per il gioco o il controllo parentale.

L'ineffettività di tali misure dipende dalla mancaanza di adeguate conoscenze da parte dei genitori, che talora ignorano il funzionamento del gioco e i rischi per i figli.

L'abuso degli *egames* può, infatti, avere un impatto negativo sulle relazioni sociali, sui tassi di abbandono e sul rendimento scolastico, sulla salute mentale e fisica (hikikomori).

Il fenomeno apre a questioni giuridiche ancora scarsamente indagate, eppure **di urgente definizione**, come emerge dai primi provvedimenti della giurisprudenza sul tema: la Corte Quebec ha autorizzato una class action contro Fortnite proposta da un gruppo di genitori, secondo i quali il gioco ha danneggiato la salute dei figli, rendendoli *gaming addicted*.

In tale contesto è necessario individuare i **possibili strumenti giuridici** (azioni individuali e collettive a carattere restitutorio/risarcitorio/inibitorio) più idonei alla tutela del minore e della famiglia dello stesso, attraverso l'integrazione della ricerca giuridica con la ricerca di area medica, psicologica, pedagogica e sociologica.

In linea con le priorità dell'UE (migliore protezione dei cittadini) e gli obiettivi del PNRR (Missione-5 Coesione e Inclusione. M5C2 e Missione-6. Salute. M6C2), coinvolgendo ricercatrici e ricercatori provenienti da **4 macrosettori** scientifici disciplinari e da **10 SSD in Italia e all'estero**, il progetto EGAME ha quindi come obiettivi:

- a) contribuire ad una migliore comprensione del fenomeno nelle sue plurime declinazioni;
- b) individuare i rimedi individuali e collettivi a contenuto restitutorio/risarcitorio/inibitorio allo stato presenti nell'ordinamento italiano e europeo per la tutela dei minori e degli altri soggetti vulnerabili;
- c) investigare la possibilità di creare standard giuridici uniformi per la tutela dei soggetti sopraindicati;
- d) sensibilizzare la collettività e le istituzioni dei rischi per i minori connessi all'online gaming addiction e dei diversi rimedi (giuridici e non) per contrastare il fenomeno e per promuovere la salute psicofisica ed il benessere dei minori e degli altri soggetti coinvolti;
- e) promuovere la cooperazione tra enti di formazione, strutture sociali di supporto ed imprese verso una maggiore tutela dei soggetti vulnerabili.

1.2 Progresso dello stato dell'arte (massimo 5000 caratteri, spazi bianchi esclusi)

L'online Gaming e Gambling Addiction (OGA) ha assunto dimensioni allarmanti.

In ambito medico-legale, è ormai pacifico il suo carattere patologico: è compreso nel DSM, come dipendenza di tipo comportamentale, tra i "Disturbi correlati a sostanze e disturbi da addiction", accanto alla tossicodipendenza, poiché i comportamenti legati al gioco d'azzardo attivano sistemi di ricompensa simili e producono alcuni sintomi comportamentali che sembrano comparabili a quelli prodotti dai disturbi da uso di sostanze.

La letteratura psicologica ha sottolineato come una relazione genitore-figlio di bassa qualità predica l'OGA adolescenziale e sia collegata a diminuzione di rendimento scolastico e aumento della frequentazione di coetanei devianti. Si è evidenziato come tratti di personalità, caratteristiche e disturbi (timidezza, depressione, livello di autostima), funzionalità della famiglia, eventi della vita e supporto sociale siano legati all'OGA.

I risultati psicologici dimostrano che il coinvolgimento nelle *loot boxes* è correlato alle convinzioni sul gioco d'azzardo e al comportamento problematico nei giocatori. Allo stato dell'arte *gambling* e *gaming* condividono caratteristiche psicologiche, tra cui i programmi di rinforzo a rapporto variabile, che favoriscono distorsioni cognitive come l'eccesso di fiducia e il controllo illusorio. Nel caso del *gambling*, tassi elevati di queste distorsioni sono collegati a comportamenti disordinati, ma non è chiaro se meccanismi analoghi operino durante l'uso delle *loot boxes*.

La psicologia e le neuroscienze hanno dimostrato come il cervello dell'adolescente (maggiormente predisposto alla dipendenza comportamentale da risk-taking behaviour) possa venire "modificato" dall'uso dei dispositivi ICT compromettendo lo sviluppo cerebrale, la maturazione psico-relazionale e l'apprendimento scolastico.

Gli studi empirici che hanno esaminato la dipendenza da gioco online negli adolescenti nelle metanalisi presentano una serie di limitazioni: la mancanza di sensibilità e specificità delle misure utilizzate; l'utilizzo quasi esclusivo di misure self-report; l'utilizzo di campioni piccoli e specifici.

Il progetto si propone, dunque, di contribuire al miglioramento della ricerca sul campo.

In tema rileva, da un punto di vista pedagogico e sociologico, anche nella relazione tra educazione familiare e competenze genitoriali.

Studi hanno evidenziato che le competenze parentali richieste in questo contesto sono molteplici: a) conoscere i figli e i mondi altri esplorati dai figli; b) porsi quali punti di riferimento a fronte del dinamismo della società; c) non confondersi con la generazione filiale; d) sapersi relazionare in qualità di genitori.

In merito al gaming si rende necessario progettare itinerari interdisciplinari di alfabetizzazione digitale per i genitori e di co-gaming parentale non intrusivo.

La tutela dei giocatori minori nei giochi *online* è oggetto di crescente attenzione da parte dei legislatori nazionali, ma attualmente non esiste un legal framework adeguato alla tutela dei soggetti vulnerabili, né esistono studi completi sul punto, seppur non manchino iniziative UE che sottolineano le problematiche legate alla OGA, come la Risoluzione del Parlamento Europeo del 18 gennaio 2023 *Protezione dei consumatori nei videogiochi online: un approccio a livello del mercato unico europeo*, in cui si sollecita l'intervento della Commissione e del Consiglio per la creazione di un 'ecosistema europeo dei videogiochi'. Il Report evidenzia la necessità di un sistema europeo di tutela dei giocatori on line, sottolineando come il diritto europeo di tutela dei consumatori non sia sufficiente a garantire i diritti dei minori in questo settore, specie in alcuni casi, come ad esempio nell'uso delle *loot boxes*; al contempo, il Parlamento sollecita un'azione coordinata tra Stati membri e Unione, essenziale per l'esistenza di una competenza legislativa degli Stati Membri su questioni fondamentali: proprietà virtuale; tutela dei d.p.i.; responsabilità genitoriale e rapporto giuridico genitori-figli.

Nel contesto internazionale si riscontra, da un lato, un approccio al problema più rigido come quello della Cina che impone ai minori una serie di restrizioni all'accesso al gioco e per il tempo di gioco; dall'altro, approcci più moderati, come ad esempio quelli di Spagna, Olanda, Belgio e Svizzera.

In Spagna è stata proposta una legge sulle *loot boxes*, che mira a proibire l'uso di meccanismi aleatori di ricompensa rivolti a minori di età. Similmente, in Olanda è stata avanzata una proposta di legge per vietare l'uso delle *loot boxes* per i minori. Allo stesso modo in Belgio è in discussione in Parlamento una proposta di legge che mira a regolare i giochi on line, con particolare tutela dei diritti dei giocatori minori. Infine, in Svizzera il Parlamento ha approvato nel 2022 una legge federale sulla protezione dei minori dai contenuti di film e videogames.

In dottrina il tema degli *egames* è poco indagato, riscontrandosi contributi limitati alle generali problematiche del rapporto minori-internet (riservatezza, diritto all'oblio, contrattazione) e alle questioni legate al gioco e alla scommessa, cui si legano i temi dell'obbligazione naturale e della

soluti retentio, ma importanti risultati si potrebbero conseguire, specie sul piano collettivo inibitorio, facendo leva sulla formulazione marcatamente teleologica degli artt. 840 *sexiesdecies* c.p.c. e 140 *octies* c.cons.

Nel quadro così delineato l'approccio interdisciplinare e comparatistico del progetto EGAME risulta fondamentale per l'avanzamento dello stato dell'arte. Il progetto porterà un importante progresso verso lo sviluppo di standard giuridici uniformi per la tutela del minore/consumatore e l'individuazione dei rimedi e delle tutele più adeguate al caso concreto.

1.3 Metodologia S/T e relativo piano di lavoro (massimo 10.000 caratteri)

Dopo il consolidamento delle conoscenze individuali, tutti i ricercatori si incontreranno per confrontarsi sui temi del progetto e coordinarsi per le fasi successive.

Il team verrà diviso in gruppi di lavoro interdisciplinari:

- a) il **gruppo A** si occuperà della predisposizione di questionari sulle problematiche connesse all'OGA da sottoporre a studenti della scuola primaria e secondaria con alla collaborazione del Garante Infanzia e Adolescenza delle Marche e promuoverà una collaborazione con le istituzioni scolastiche del territorio regionale e nazionale.
- b) il **gruppo B** si occuperà della raccolta dei dati relativi alla gaming addiction in ambito sanitario, psicologico, sociologico e pedagogico attraverso la collaborazione con enti privati e pubblici, come il Dipartimento Dipendenze dell'Ast Macerata e dell'AUSL Bologna, al fine di rilevare l'incidenza, la diffusione e l'emersione delle dipendenze da gioco.
- c) il **gruppo C** si occuperà dell'analisi delle condizioni generali di utilizzo delle principali piattaforme di gioco a livello nazionale, internazionale, europeo e con approccio comparatistico, per individuare le criticità sotto il profilo del rispetto delle normative consumeristiche, dei diritti dei minori, della tutela dei diritti fondamentali. Tale attività verrà svolta anche coinvolgendo start-up e imprese che operano nel settore dell'*e-game*, che rispettino standard ispirati all'inclusività, alla trasparenza, alla sostenibilità e rispettosi dei diritti e degli interessi dei consumatori maggiormente vulnerabili.

I ricercatori, dopo aver raccolto ed elaborato i dati, presenteranno i risultati ad un convegno interdisciplinare, aperto a tutti, organizzato in collaborazione con il Dottorato in Dir. e Innovazione dell'Università di Macerata.

Il team procederà poi alla pubblicazione di contributi (italiano e inglese) a carattere scientifico e divulgativo, diffusi grazie alla collaborazione con Garante per l'Infanzia e l'Adolescenza ed enti coinvolti (Ast/AUSL/Scuole).

Tali pubblicazioni verranno messe a disposizione come materiale per il sito del Laboratorio "Diritto e Innovazione" dell'Università di Macerata.

I ricercatori, in collaborazione con i vari attori coinvolti, organizzeranno incontri di formazione rivolti a enti, insegnanti, professionisti in ambito sanitario e legale e alla collettività, per sensibilizzare la comunità ai problemi di ordine sanitario, psicologico, sociale, giuridico ed economico connessi all'OGA.

I ricercatori si occuperanno poi di diffondere i dati raccolti e dei risultati delle loro ricerche su un sito web e su pagine social con contenuti fruibili da tutti (compresi i minori) al fine di aumentare la consapevolezza delle problematiche legate all'OFA, promuovendo uno sviluppo inclusivo e resiliente della società al fine di migliorare il benessere dei cittadini e in particolare dei soggetti più vulnerabili e delle loro famiglie.

Tenuto conto dell'interesse già manifestato dai servizi sociali e dalle cooperative che costantemente operano nel settore, verrà valutata la possibilità di istituire un master di secondo livello specificamente dedicato al tema, che possa beneficiare dei risultati della ricerca.

Tabella 1.3 a: Elenco delle attività

Attività n.	Titolo della attività	Ricercatori coinvolti	Coinvolgimento del Corso di dottorato in Diritto e Innovazione (indicare Sì o No)	Mese di inizio	Mese di fine
4	Consolidamento delle conoscenze individuali	Tutti i ricercatori coinvolti individualmente	No	mese 1	mese 3
2	Academic symposium	Tutti i ricercatori coinvolti collegialmente	No	mese 4	mese 5
3	Redazione e somministrazione questionari	Raiteri, Donzelli, Fermani, Vulpiani, Stramaglia, Pelletti, Ebisch	No	mese 6	mese 8
4	Raccolta dati su gaming addiction	Fermani, Raiteri, Stramaglia, del Moral Arroyo, Pelletti, Ebisch	No	mese 9	mese 12
5	Esame clausole generali di utilizzo	Donzelli, Vulpiani, Buonaiuti, Vagni, Clementi, Cormier	No	mese 9	mese 12
6	Incontro di studio - tavola rotonda interdisciplinare e internazionale	Tutti i ricercatori coinvolti	Sì	mese 13	mese 13
7	Pubblicazioni scientifiche	Tutti i ricercatori coinvolti	No	mese 14	mese 16
8	Pubblicazione divulgative	Tutti i ricercatori coinvolti	No	mese 17	mese 19
9	Convegno di presentazione delle pubblicazioni	Tutti i ricercatori coinvolti	Sì	mese 20	mese 20
10	Creazione di sito web e pagine social	Tutti i ricercatori coinvolti	No	mese 21	mese 22
11	Organizzazione di incontri di formazione e sensibilizzazione	Tutti i ricercatori coinvolti	Sì	mese 23	mese 24

Tabella 1.3 b: Descrizione delle attività

Per ogni attività:

Azione n. 1: Consolidamento delle conoscenze individuali

Obiettivi: Rafforzare le conoscenze individuali per valorizzare il ruolo di ognuno

Descrizione del lavoro e ruolo dei partecipanti: Ogni partecipante condurrà un'analisi dello stato dell'arte sui profili specifici di ogni settore scientifico-disciplinare attraverso lettura di papers scientifici e partecipazione a conferenze o altri incontri di studio.

Azione n. 2: Academic symposium

Obiettivi: Costituzione gruppi lavoro

Descrizione del lavoro e ruolo dei partecipanti: Verrà organizzato un workshop in cui i ricercatori si incontreranno a Macerata per confrontarsi e mettere a fuoco i punti di intersezione tra i diversi percorsi di ricerca per costituire gruppi di lavoro a composizione interdisciplinare e internazionale.

Azione n. 3: Redazione e somministrazione questionari

Obiettivi: Predisposizione e somministrazione questionari per studenti e titolari della responsabilità genitoriale

Descrizione del lavoro e ruolo dei partecipanti: I ricercatori collaboreranno alla realizzazione (item ad hoc e scale validate) e somministrazione di questionari per gli studenti della scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado, nonché per i genitori, al fine di raccogliere dati relativi a: esperienza di gioco; frequenza degli acquisti durante il gioco; ore di gioco; eventuali episodi di bullismo/cyberbullismo connessi al gioco; tratti di personalità/acquisizione dell'identità e disturbi interni (ansia o depressione); consapevolezza degli strumenti di interazione, del funzionamento dei giochi più diffusi, della cornice normativa di riferimento e delle tutele giuridiche.

Azione n. 4: Raccolta dati su gaming addiction

Obiettivi: Rilevazione incidenza e diffusione OGA

Descrizione del lavoro e ruolo dei partecipanti: I ricercatori si occuperanno della raccolta dati sull'OGA presso enti pubblici e privati che si occupano di dipendenze con riferimento a ciascun settore (psicologia, pedagogia, sociologia e medicina legale).

Azione n. 5: Esame clausole generali di utilizzo

Obiettivi: Raccolta e studio condizioni generali di utilizzo *egames*

Descrizione del lavoro e ruolo dei partecipanti: I ricercatori esamineranno le condizioni generali di contratto e utilizzo dei principali *egames* per individuare le criticità sotto il profilo del rispetto delle normative consumeristiche e dei diritti fondamentali a livello nazionale, europeo ed internazionale.

Azione n. 6: Incontro di studio - tavola rotonda interdisciplinare e internazionale

Obiettivi: Condivisione dei primi risultati

Descrizione del lavoro e ruolo dei partecipanti: Verrà organizzato un incontro di studio/tavola rotonda tra tutti i ricercatori coinvolti ed aperta alla partecipazione di ricercatori nazionali ed internazionali, partner non accademici, dottorandi e studenti con la collaborazione del Dottorato in Diritto e Innovazione Unimc.

Azione n. 7: Pubblicazioni scientifiche

Obiettivi: Elaborazione e diffusione dei risultati della ricerca

Descrizione del lavoro e ruolo dei partecipanti: Ogni partecipante al progetto predisporrà un contributo (italiano/inglese) da pubblicare in un e-book open access a carattere scientifico e dei contributi da pubblicare in Riviste di fascia A e/o Scopus o Wos e/o online open access.

Azione n. 8: Pubblicazione divulgative

Obiettivi: Diffusione e sensibilizzazione del pubblico circa il fenomeno OGA

Descrizione del lavoro e ruolo dei partecipanti: Verrà pubblicato un opuscolo (italiano/inglese) a carattere divulgativo open access da diffondere tramite il Centro Edizioni Università di Macerata (EUM) ed il Garante per l'Infanzia e l'Adolescenza della Regione Marche; materiale che potrà altresì contribuire al sito del "Laboratorio Diritto e Innovazione" del Dip. di Eccellenza.

Azione n. 9: Convegno di presentazione delle pubblicazioni

Obiettivi: Presentazione delle pubblicazioni e dei risultati della ricerca.

Descrizione del lavoro e ruolo dei partecipanti: Verrà organizzato, con la collaborazione del Garante per l'Infanzia e l'Adolescenza della Regione Marche e del Dottorato in Diritto e Innovazione Unimc, un convegno di presentazione delle pubblicazioni di cui alle azioni nn. 7 e 8, con la partecipazione delle istituzioni pubbliche e private che operano nel settore.

Azione n. 10: Creazione di sito web e pagine social

Obiettivi: Diffusione e disseminazione dei risultati della ricerca e sensibilizzazione.

Descrizione del lavoro e ruolo dei partecipanti: Il team di ricercatori provvederà, con l'aiuto di un esperto, alla creazione di un sito dedicato al progetto EGAME (dall'agile fruizione, gratuito e in linea con il GDPR), volto alla diffusione e disseminazione dei risultati di ricerca con contenuti prodotti dal team di ricercatori e alla sensibilizzazione alle diverse problematiche connesse ai temi della ricerca. Il team di ricercatori creerà anche pagine social per diffondere i risultati della ricerca e aumentare la consapevolezza dei problemi giuridici e non legati all'OGA con contenuti adatti ai minori.

Azione n. 11: Organizzazione incontri di formazione e sensibilizzazione

Obiettivi: Aumento della consapevolezza, sensibilizzazione e disseminazione dei risultati.

Descrizione del lavoro e ruolo dei partecipanti: Verranno organizzati con la collaborazione del Garante per l'Infanzia e l'Adolescenza delle Marche, del Dottorato in Diritto e Innovazione Unimc e dei Dipartimenti dedicati delle varie AST/AUSL del territorio marchigiano/emiliano degli incontri di formazione e sensibilizzazione ai temi oggetto del progetto EGAME, rivolti ad Università, Scuole, operatori di settore, insegnanti, avvocati, magistrati, medici, psicologi, imprese ed altri stakeholders, per aumentare sensibilizzare la collettività ai rischi OGA. Tale azione tende ad implementare anche gli obiettivi di terza missione dell'Università di Macerata.

1.4 Destinazione editoriale dei risultati della ricerca:

Nell'ambito del progetto EGAME, ogni partecipante predisporrà un contributo da pubblicare in un e-book open access da inserire nella Collana del Dipartimento di Giurisprudenza (Editoriale Scientifica) per la massima diffusione degli approdi scientifici del progetto.

Ogni membro del team predisporrà dei contributi (italiano/inglese) da pubblicare in riviste scientifiche di rilievo (di fascia A e/o Scopus o Wos e/o online open access).

Le ricerche effettuate confluiranno, inoltre, in un opuscolo a carattere divulgativo in open access con il Centro Edizioni Università di Macerata (EUM) e con la collaborazione del Garante per l'Infanzia e l'Adolescenza delle Marche, che si è già reso disponibile ad una collaborazione nel progetto EGAME.

2. Implementazione (massimo 7000 caratteri, spazi bianchi e tabelle escluse)

2.1 Responsabile Scientifico

Romolo Donzelli è Prof. ord. di dir. proc. civ. (Dip. Giurisprudenza Unimc) con **VTR superiore alla media del Dipartimento negli anni 2019-2021 (345,55)** e Avv. Autore di oltre 30 pubblicazioni su diritto e processo familiare e minorile, anche a carattere interdisciplinare. Relatore in numerosi convegni sul tema. È esperto di tutela collettiva dei consumatori, anche a livello internazionale, ed ha partecipato alle audizioni parlamentari per l'approvazione della legge 31/2019, introduttiva degli

artt. 840 bis ss. c.p.c. in materia di tutela collettiva, nonché a quelle sullo schema di d.lgs. attuativo della dir. UE 2020/1828, relativa alle azioni rappresentative a tutela degli interessi collettivi dei consumatori.

2.2 Gruppo di ricerca nel suo complesso

Romolo Donzelli, p.i., esperto riconosciuto a livello nazionale e internazionale in tema di tutela del minore e azioni collettive (cfr. 2.1).

Laura Vagni è Prof. ord. di dir. priv. comp. (Dip. Giurisprudenza Unimc). Il suo interesse scientifico è rivolto al dir. priv. comp. e europeo (proprietà, trusts, contratti, tutela dell'affidamento). Ha partecipato a gruppi di ricerca a livello nazionale ed europeo su temi legati alla tutela dei soggetti vulnerabili e all'impatto delle nuove tecnologie su istituti e regole di dir. priv.: es. tema della fiducia nei rapporti negoziali e del consenso al trattamento dei dati.

Fabrizio Marongiu Buonaiuti è Prof. ord. di dir. internaz. (Dip. Giurisprudenza Unimc); membro del Group of Experts advising on Judicial Online Training costituito dall'EIPA con il sostegno della DG Justice della Commissione europea per l'elaborazione di programmi di formazione online rivolti a componenti delle professioni legali negli Stati membri per approfondire la conoscenza del diritto dell'Unione europea, con particolare riferimento alla protezione dei diritti fondamentali. Partecipa a gruppi di ricerca nazionali ed internazionali. Autore di monografie e contributi in tema di tutela dei diritti umani.

Giorgia Vulpiani è RTDA di dir. priv., abilitata alle funzioni di Prof. ass. IUS/01, (Dip. Giurisprudenza Unimc) e Avv. Ha partecipato a diversi progetti di ricerca. È Marie Curie fellow nell'ambito del progetto TRUST e ha svolto periodi di ricerca all'estero. È stata relatrice in convegni nazionali ed internazionali. Autrice di monografie e altri contributi di dir. civ., anche in tema di tutela del minore e dei diritti fondamentali online. Socia dell'Ass. Civilisti It., della SISDIC e dell'Unione Privatisti e membro di comitati di riviste scientifiche.

Maxime Cormier è Maître de conférences (tenured assistant professor) dell'Università Panthéon-Assas di Parigi. Le sue ricerche si focalizzano sul diritto civile e il diritto comparato. È autore di una monografia e di altri contributi in tema di diritto civile. Ha partecipato come relatore a diverse conferenze ed è membro del Laboratorio di Diritto civile dell'Università Panthéon-Assas di Parigi.

Davide Clementi è dottorando di ricerca in dir. priv. comp. ('Diritto e Innovazione' Unimc) con progetto sull'implementazione delle innovation technologies nell'industria culturale e creativa italiana negli ordinamenti e nei mercati dei Paesi asiatici. È stato visiting phd candidate presso l'Istituto Italiano di Cultura di Pechino e la Law School, Beijing Normal University. È membro aggregato del Centro studi e documentazione sulla Cina e sull'Asia Orientale, Università Roma Tre. Autore di pubblicazioni e relatore a convegni nazionali e internazionali in tema di diritto comparato, diritto cinese, tutela dei dati e sostenibilità ambientale. È socio di European Guanxi.

Monica Raiteri è prof. ord. di Sociologia giuridica, della devianza e del mutamento sociale (Dip. Giurisprudenza Unimc), componente dei Consigli Direttivi della Sezione di Sociologia del Dir.

dell'Ass. It. di Sociologia e dell'Ass. di studi su Diritto&Società e dei Consigli scientifici di riviste e collane editoriali. I suoi interessi di ricerca vertono su popolazioni vulnerabili, le cui esigenze di tutela sono analizzate alla luce del rapporto tra pratiche amministrative e controllo giurisdizionale, e sulla costruzione sociale delle nuove dipendenze e delle relative forme di istituzionalizzazione. Autrice di diverse pubblicazioni dedicate alle popolazioni vulnerabili.

Marta Fermani è prof. ord. di Psicologia sociale (Dip. SFBCT Unimc) e delegata del Rettore per il Counseling Psicologico di Ateneo. I suoi interessi di ricerca si concentrano sull'acquisizione dell'identità negli adolescenti e negli adulti emergenti (flaming online, cyber bullismo e devianza). Ha collaborato a progetti di ricerca internazionali. Autrice di oltre 100 pubblicazioni: contributi su riviste scientifiche internazionali e nazionali (33 indicizzate in Scopus); monografie; curatele. Relatrice a congressi nazionali ed internazionali e responsabile del Curriculum del corso di dottorato in "Psychology, Communication and Social Sciences" Unimc.

Gonzalo del Moral Arroyo è psicologo e prof. ass. di Psicologia sociale (Dip. Educazione e Psicologia sociale Università "Pablo de Olavide" Siviglia). Ha lavorato in progetti di ricerca internazionali sullo studio dei fenomeni di violenza in adolescenza e negli adulti emergenti a scuola e in famiglia e del bullismo e cyberbullismo a scuola. È autore di contributi su riviste scientifiche nazionale e internazionali, di cui 12 indicizzate in Scopus con Impact Factor, e di capitoli per monografie nazionali ed internazionali. È stato relatore in congressi nazionali ed internazionali.

Massimiliano Stramaglia è prof. ord. di Pedagogia generale e sociale (Dip. SFBCT Unimc). È stato Visiting Prof. (Università Statale San Paolo-Brasile); Erasmus Teacher (Università Pablo de Olavide - Spagna e Università di Malta). La pedagogia delle famiglie e lo studio della cultura adolescenziale sono i suoi principali ambiti di interesse, con sette monografie, cinque curatele e una raccolta di saggi all'attivo e molteplici articoli pubblicati su riviste scientifiche nazionali e internazionali. Socio della Soc. It. di Pedagogia, della I.A.S.P.M., della S.I.PE.GES. e dell'A.I.P.

Guido Pelletti è medico legale e RTDB di Medicina Legale, abilitato alle Funz. di prof. ass. MED/43 (Dip. Scienze Mediche e Chirurgiche-Università Bologna). Autore di contributi su riviste scientifiche internazionali con Impact Factor, oltre che su riviste nazionali, di capitoli di libro per volumi nazionali ed internazionali. È stato speaker a congressi nazionali ed internazionali. Socio ordinario del Gruppo It. Patologi Forensi, della Soc. It. di Med. Legale, del Gruppo It. Tossicologi Forensi e membro del consiglio direttivo dell'Ass. Felsinea di Med. Legale. È revisore dell'International Journal of Legal Medicine e di Forensic Science international.

Sjoerd J.H. Ebisch è prof. ass. di psicometria (Dip. di Neuroscienze, Imaging e Scienze Cliniche dell'Università di Chieti/Pescara). La sua ricerca si focalizza sull'interazione tra le neuroscienze/neuroimmagini e la psicometria per studiare le differenze individuali nella relazione cervello-comportamento su un continuo sano-patologico. Autore di articoli scientifici (46 su Scopus con H-index 19 e 1725 citazioni), ha vinto vari finanziamenti ed è coordinatore nazionale di un PRIN 2020 sulla relazione tra ambiente e tecnostress.

L'interdisciplinarietà è essenziale per il raggiungimento degli obiettivi del progetto. La maggior tutela dei soggetti vulnerabili richiede l'interscambio di conoscenze tra ricercatori di aree diverse con punti di vista diversi, in modo da **cogliere le sfumature** e le **complessità del tema** ed **assicurare una più efficace tutela** dei soggetti **vulnerabili**.

Nel progetto verranno coinvolti **enti** nel settore della tutela dei soggetti vulnerabili, quali il **Garante per l'Infanzia e l'Adolescenza** (che ha già aderito al progetto) e il **Dip. Dipendenze Patologiche AST Macerata**.

Il progetto intende coinvolgere **start-up e imprese** che operano nel **settore dell'e-game**, che rispettino standard ispirati a inclusività, trasparenza, sostenibilità e rispetto dei diritti dei consumatori maggiormente vulnerabili.

3. Impatto (massimo 3000 caratteri, spazi bianchi e tabelle esclusi)

3.1 Impatto previsto rispetto alla implementazione del Dipartimento di eccellenza

Come già evidenziato, il progetto **EGAME** si focalizza sulla **tutela dei minori** con riferimento agli Esports e all'**OGA** e pertanto costituisce diretta e specifica attuazione e sviluppo del tema centrale del progetto del Dipartimento di eccellenza volto ad approfondire "**le implicazioni della relazione diritto e innovazione in termini di vulnerabilità**" (progetto Dipartimento di eccellenza, quadro D1) ed in particolare quelle "**nuove vulnerabilità**" legate "**all'Internet addiction disorder, specie legato al gaming online e alla sua recente tendenza a porsi come anticamera di altre e più gravi patologie (gambling disorder), che colpiscono fasce protette e ad altro rischio (minorenni)**" (quadro D3).

Il progetto EGAME tende infatti al **miglioramento** della **salute psicofisica** e del complessivo **benessere delle persone**, ponendo al centro le necessità dei soggetti vulnerabili, nel tentativo di **superare gli ostacoli giuridici** che si frappongono ad uno sviluppo sostenibile, inclusivo e resiliente della società nel contesto delle nuove tecnologie e di individuare i rimedi e le tutele che meglio si adattino alla protezione delle nuove vulnerabilità.

Viste le azioni nn. 8-11, evidente è l'impatto del progetto sugli **obiettivi di terza missione** del Dipartimento e dell'Ateneo.

3.2 Disseminazione e/o sfruttamento dei risultati di progetto

Il team di ricerca si avvarrà dei seguenti **strumenti** per la **disseminazione e lo sfruttamento** dei risultati:

- a) pubblicazioni scientifiche **open access** (cfr. 1.4);
- b) pubblicazione **e-book open access** (cfr. 1.4.);
- c) pubblicazione di un **opuscolo a carattere scientifico-divulgativo** (cfr. 1.4.);
- d) organizzazione conferenze interdisciplinari e internazionali per ricercatori, studenti, operatori di settore;
- e) organizzazione **lezioni nell'ambito del Dottorato di Diritto e Innovazione** Unimc;
- f) organizzazione **incontri di formazione** per avvocati, medici, insegnanti, psicologi, pedagoghi, sociologi, enti e soggetti che si occupano di soggetti vulnerabili;
- g) organizzazione di **incontri di sensibilizzazione** nelle scuole con la collaborazione del Garante per l'Infanzia e l'Adolescenza e alle AST;
- h) organizzazione **incontri di formazione** per **imprese** settore *e-game*;
- i) creazione di **sito e pagine social** del progetto.

3.3 Produzione di materiale scientifico e divulgativo per il sito web del “Laboratorio di innovazione”

Il progetto ha tra i suoi obiettivi anche la produzione di **contributi a carattere scientifico e divulgativo** sul tema Esports, egaming e egambling addiction con taglio interdisciplinare (azioni nn. 7 e 8), che potranno essere utilizzati per la creazione, da parte dei ricercatori del team, **di materiali per il sito web “Laboratorio di Diritto e Innovazione”** per le sezioni “Diritto e innovazione sociale” e “Diritto e innovazione tecnologica”.

Tra i suoi obiettivi il progetto si propone infatti anche di aumentare la consapevolezza in relazione alle questioni giuridiche ed extragiuridiche relative al rapporto tra utenti e piattaforme di gioco online (stati patologici di dipendenza, ansia, depressione, disturbi del comportamento, sviluppo di altre dipendenze connesse, hikikomori, tutela dei dati personali, della riservatezza e della salute, acquisti online, loot boxes, tutela degli asset dei minori, rimedi prospettabili, responsabilità civile, azioni collettive).

PI: Avv. Prof. Romolo Donzelli