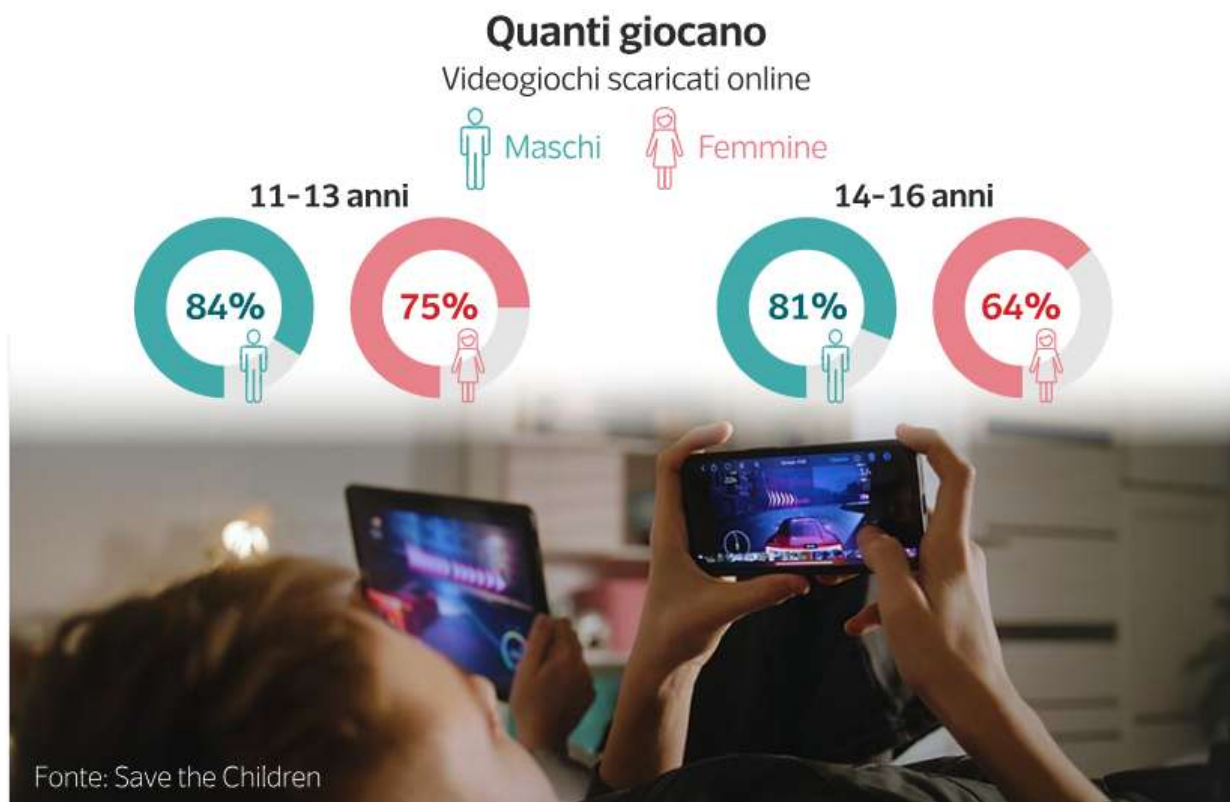


## Cosa dobbiamo sapere sui videogiochi: perché i game inchiodano allo schermo

di Simona Ravizza (Fonte: <https://www.corriere.it/> 17 dicembre 2025)

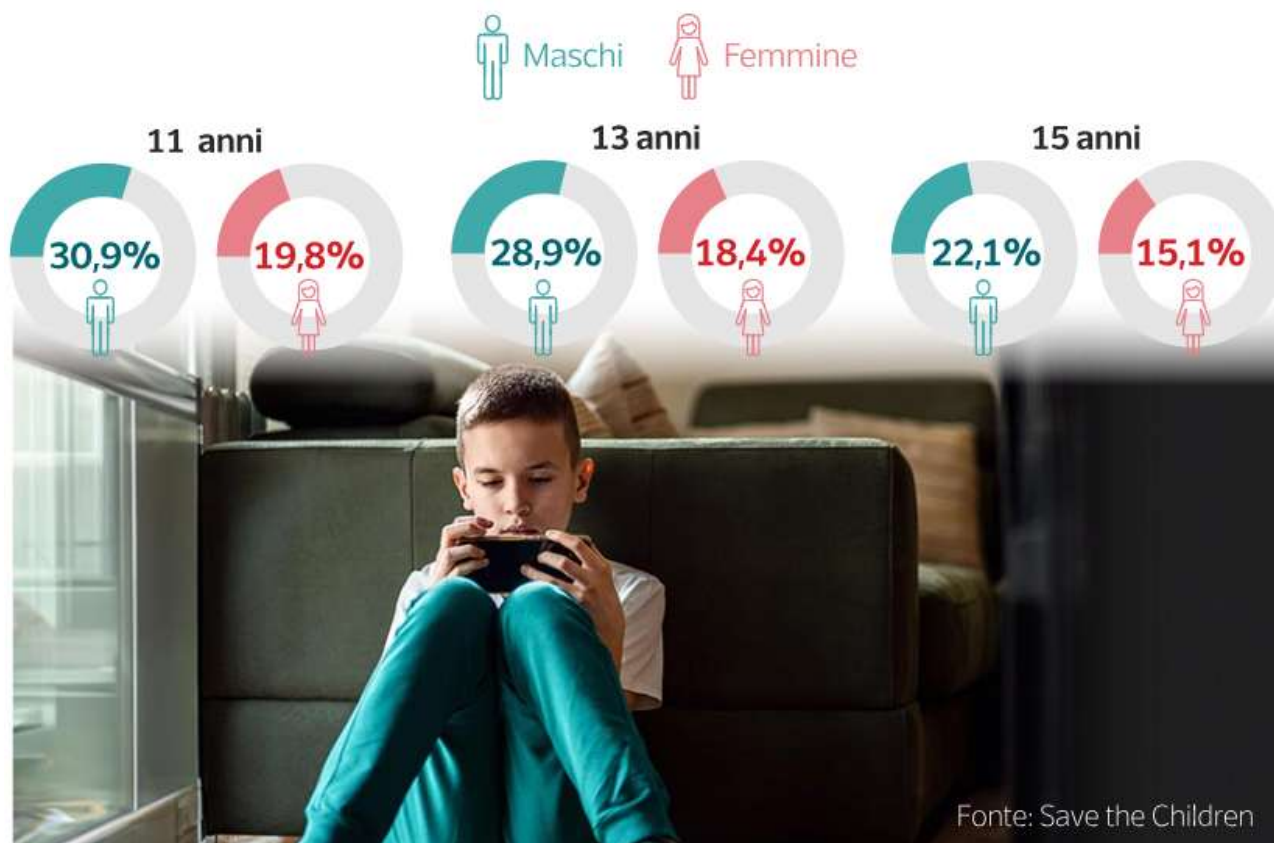


I videogiochi online li scarica l'84% dei maschi tra gli 11 e i 13 anni. Tra i 14 e i 16 anni, il *gaming* coinvolge ancora l'81% dei ragazzi. Le coetanee un po' meno. Quello che troppo spesso non sappiamo è come funzionano davvero i **dark pattern**, ossia i meccanismi nascosti che anche tramite elementi di design hanno lo scopo di guidare le scelte del giocatore, il più delle volte senza che se ne accorga. Gli obiettivi sono principalmente due: **spingere a giocare il più a lungo possibile e indurre a spendere soldi per progredire nel gioco.**



Per i bambini e gli adolescenti, che non hanno familiarità con queste strategie, è difficile riconoscerle. Risultato: l'uso problematico dei videogiochi coinvolge il 30,9% degli 11enni e il 19,8% delle 11enni, il 28,9% dei 13enni e il 18,4% delle 13enni, e il 22,1% dei ragazzi e il 15,1% delle ragazze di 15 anni ([qui](#)). Vediamo i principali meccanismi con cui l'industria del *gaming* può manipolare i minori. Procediamo con esempi.

### Uso problematico dei videogiochi



### Loot box, la scatola del bottino

In **Clash Royale** combatti in arene utilizzando carte: puoi schierare un **combattente**, lanciare un **incantesimo** o posizionare un **cannone** che attacca i **nemici**. Tra una battaglia e l'altra, man mano che avanzi e vinci, ottieni come **ricompensa** degli **scrigni-premio**, di cui non conosci il **contenuto** fino all'apertura. Dentro trovi potenziamenti utili come **oro**, **gemme** o **duplicati di carte** che le rendono più forti, ma anche oggetti inutili. L'**incertezza** ti **spinge a continuare**, nella **speranza** che la **scatola del bottino** successiva sia **quella giusta**. Il meccanismo psicologico è lo stesso di una *slot machine*: «La prossima volta andrà meglio». Per contrastare questo fenomeno il **26 novembre 2025** il Parlamento europeo ha approvato una **risoluzione** per vietare le *loot box* nei giochi accessibili ai minori ([qui](#) punto 52).



## Loot box SCATOLA DEL BOTTINO



In **Clash Royale** man mano che avanzi e vinci, ottieni degli scrigni-premio di cui non conosci il contenuto

Dentro trovi potenziamenti utili come oro, gemme o duplicati di carte che le rendono più forti, ma anche oggetti inutili

*Sei spinto a continuare nella speranza che il premio successivo sia migliore*



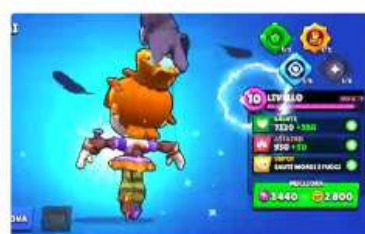
Il Parlamento europeo ha approvato una risoluzione per **vietare le loot box** nei giochi accessibili ai minori

## La trappola delle ricompense

In **Brawl Stars** scegli uno dei **97 combattenti disponibili (brawler)** e lo mandi in battaglia. Quando il combattimento finisce, il tuo personaggio può ricevere ricompense: può diventare più difficile da abbattere (più vita), colpire più duramente gli avversari (più danno) o ottenere nuove abilità che rendono i suoi attacchi più efficaci. Il desiderio di una ricompensa migliore ti spinge a giocare ancora, sperando di ottenere un potenziamento sempre più forte.



## La trappola delle ricompense



In **Brawl Star** si sceglie un brawler (personaggio)

A fine partita può ottenere più vita (resiste più ai colpi), più danno (colpisce più forte) o nuove abilità

*Più partite fai più il tuo brawler può diventare forte*



## Pay-to-win, pagare per vincere

In **Clash of Clans** costruisci il tuo villaggio, crei il tuo **esercito** e attacchi altri **giocatori**. Per rafforzare **edifici** e **truppe** a volte servono anche **10 giorni e più, persino mesi**. Mentre aspetti, il gioco ti propone le offerte: a **7,99 euro**, o con lo sconto a **3,49 euro**, puoi comprare il **Pass d'oro**, che accorcia i tempi di costruzione e velocizza i potenziamenti; con **59,99 euro** ottieni ancora più **vantaggi**. **Chi paga va avanti più velocemente**, e tu rischi di sentirti indietro se non lo fai. Per progredire, i giochi ti impongono attività ripetitive e lente (*grind*), e aggiungono ostacoli artificiali che rendono la spesa un modo per accelerare la strada. **Tecnicamente** è il **meccanismo** del *pay-to-progress*.



## Fomo, Fear of Missing Out

È la paura di essere tagliato fuori. In **Fortnite** ti ritrovi su un'isola con lo scopo di rimanere l'ultimo in vita. Il tuo personaggio può indossare costumi e usare equipaggiamenti come zaini, picconi e alianti. Un costume da squalo costa **1.200 V-Bucks** (la valuta del gioco) ma - a meno che tu non abbia già soldi da parte - il pacchetto minimo che puoi comprare è da **2.800**, pari a **22,99 euro**. Un costume con ali e arco costa 1.500, ma devi sempre acquistare il pacchetto da **22,99 euro**. Un paio di pugnali decorativi costa **800**, e il pacchetto minimo è **8,99 euro**. Il negozio cambia ogni pochi giorni: hai poco tempo per decidere. La paura di perderti un oggetto e la pressione a non avere un avatar sfigato ti spingono a comprare.

In sintesi, il **Parlamento europeo** riconosce che «i videogiochi sono un ambiente sempre più commerciale per i minori, e spesso incoraggiano spese indesiderate con l'uso di valute virtuali che rendono difficile valutare il prezzo reale di ogni singolo acquisto» ([qui](#), punto 47). La spesa viene incoraggiata.



## Fomo, fear of missing out PAURA DI ESSERE ESCLUSO

In **Fortnite** il tuo personaggio ha costumi e equipaggiamenti come zaini, picconi e alianti



Un costume da squalo costa **1.200 V-Buck** (la valuta del gioco)



uno con ali e arco **1.500 V-Buck**



Il pacchetto minimo di **2.800 V-Buck** costa **22,99 €**

Il negozio cambia spesso: la paura di perdere l'oggetti desiderato ti spinge a comprarlo

## Pressione sociale

Nei giochi che prevedono club o gruppi – come in **Brawl Stars** – ogni membro deve contribuire: partite settimanali, missioni, trofei. Il **giocatore-amministratore** controlla quanto partecipi e, se giochi poco, il gruppo ottiene **meno punti e riceve meno ricompense**. Per questo compaiono avvisi espliciti come: «Gli ultimi 5, se non fanno il *mega*, verranno espulsi». Il *mega-salvadanaio* è l'evento mensile più importante: se vinci riempi il salvadanaio e fai guadagnare punti al club, mentre non giocare penalizza tutti. Il risultato è un forte senso di obbligo: continui a giocare per non danneggiare il gruppo ed evitare l'espulsione.



## Pressione sociale

Alcuni giochi prevedono club o gruppi (es. **Brawl Stars**). Ogni membro contribuisce con partite, missioni, trofei



Il giocatore si sente obbligato a continuare a giocare per non danneggiare il gruppo ed evitare l'eliminazione

Chi gioca poco penalizza il gruppo, per cui viene ripreso e minacciato di espulsione

Pensare di vietare i videogiochi ai minori è anacronistico, ma intanto che l'Ue si attiva per vietare le *loot box* e affrontare i rischi legati alle valute in-app e ai meccanismi *pay-to-*

*win* e *pay-to-progress*, è necessaria una **maggiore consapevolezza dei genitori** (da trasmettere ai figli) sui meccanismi del dark pattern.