

Allegato 2 – La traccia di focus group

Introduzione e presentazione dei moderatori

- Saluti e presentazione dei moderatori.
- Presentazione: Le attività ludiche, come il gioco d'azzardo, l'uso smodato di videogames, le abbuffate alcoliche – anche dette *binge drinking* - o la partecipazione ad altri giochi pericolosi, come social media challenge, può comportare dei rischi. Ricorderete che l'anno scorso avete compilato un questionario centrato su queste attività ludiche e oggi siamo qui per approfondire questo tema di ricerca, centrando l'attenzione sul concetto di rischio.
- Introduzione del focus group e delle regole di conduzione, consenso alla registrazione e scelta di nicknames con una connotazione di genere.
- Regole di conduzione:
 1. Oggi condurremo un focus group, che consiste in una discussione di gruppo sui temi di interesse per i ricercatori.
 2. Non è un esame: ci interessano le vostre esperienze ed esperienze personali.
 3. Quello che direte resterà anonimo.
 4. Vi chiediamo di:
 - a. parlare uno alla volta
 - b. lasciare spazio anche a chi parla meno
 - c. rispettare punti di vista diversi dal vostro
 - d. riferire il nickname, che avete scelto, prima di ogni intervento

Comportamenti a rischio e accettabilità del rischio

Oggi discuteremo insieme di rischio associato alle attività ludiche. Iniziamo dalla proiezione di un filmato.

Video stimolo: Proiezione scena del film *Stand by Me - Ricordo di un'estate* (1986), diretto da Rob Reiner (cfr. Cap. 8 per la descrizione)

Di seguito alcune domande per facilitare la discussione nelle classi, assecondando il più possibile il fluire spontaneo del dibattito:

- Come definireste il concetto di *rischio legato alle attività ludiche*?
- Quali situazioni legate al gioco vi vengono in mente quando pensate al rischio? Le avete mai sperimentate? Raccontatecele, specificando le motivazioni che vi hanno spinto a farlo?
- Potete condividere un'esperienza legata al gioco in cui avete accettato un rischio? Quali sono stati i risultati?
- Rischio calcolato vs. rischio irrazionale.
- Accettabilità: Qual è la vostra opinione riguardo ai rischi associati al gioco, come la dipendenza da videogames o dal gioco d'azzardo o la partecipazione a giochi che comportano rischi per la propria o altrui incolumità, come il *binge drinking* o le challenge pericolose? Li considerate accettabili? Potreste fare degli esempi di rischi accettabili e rischi inaccettabili associati ai vari tipi di gioco?

- Quali fattori influenzano la vostra decisione di accettare o meno un rischio quando praticate un'attività ludica? (ad es., visibilità sui social, pressione dei pari, esperienze personali, caratteristiche della personalità, informazione, controllo familiare, etc.).
- In che modo la vostra cultura o il vostro ambiente sociale influenzano la vostra percezione del rischio legato al gioco?

Consapevolezza e regolazione del rischio

Frase stimolo: “Il rischio nasce dal non sapere cosa stai facendo” (Warren Edward Buffett).

Warren Edward Buffett è un imprenditore, economista e filantropo statunitense, soprannominato «oracolo di Omaha» per la sua abilità di previsione negli investimenti finanziari. Considerato il più grande investitore di valore di sempre, secondo *Forbes*, al 17 agosto 2024, è il sesto uomo più ricco del mondo, con un patrimonio di 139,9 miliardi di dollari.

Di seguito alcune domande per facilitare la discussione nelle classi, assecondando il più possibile il fluire spontaneo del dibattito.

- Quali conseguenze ritenete che le attività ludiche, come il gioco d'azzardo, il gaming, il *binge drinking* o la partecipazione a giochi pericolosi che possono mettere a rischio la propria o l'altrui incolumità, possano avere?
- Quando praticate giochi che possono comportare dei rischi, siete consapevoli delle conseguenze che possono avere? Raccontateci esperienze in cui avete deciso di assumervi dei rischi giocando, pur essendo consapevoli delle conseguenze dannose del vostro comportamento? O di altre in cui non ve ne siete resi immediatamente conto.
- Quali comportamenti mettete in atto per regolare o tenere sotto controllo i rischi associati alle attività di gioco in cui siete coinvolti?
- Cosa servirebbe, secondo voi, per aumentare la consapevolezza dei rischi associati alle attività ludiche tra i giovani e scoraggiare comportamenti dannosi?