



IL GIOCO E L'AZZARDO NELL'AMBIENTE DIGITALE

ABSTRACT DI RICERCA

Risistemizzare la questione della sensibilizzazione e della consapevolezza nelle strategie di prevenzione Un aspetto che colpisce di molte interviste è che spesso giocatori sembrano avere buoni livelli di consapevolezza rispetto a certe dinamiche coinvolte nel gioco d'azzardo e nel gioco online e, nonostante questo, continuano a giocare o hanno continuato a giocare in passato. Bisognerebbe individuare gli aspetti specifici del fenomeno su cui è importante accrescere consapevolezza (ad esempio, il pensiero magico) perché il gioco d'azzardo possa realmente risultare meno attrattivo.

Prestare attenzione ai paradossi delle limitazioni del gioco fisico: il rischio di nomadismo territoriale e di migrazione online Il nomadismo territoriale è qualcosa di già esistente e riferito lucidamente da alcuni intervistati: visto che nei comuni gli orari di limitazione dell'apertura delle sale gioco o dell'utilizzo delle slot machines sono differenti, si assiste allo spostamento dei giocatori da un Comune all'altro per poter giocare senza sosta. Se queste limitazioni del gioco fisico arrivassero a produrre una migrazione di massa al gioco d'azzardo online, potrebbe rivelarsi un problema, in quanto, come si è visto, quest'ultimo è un fenomeno privato e difficilmente intercettabile e intercettato dai servizi.

Sperimentare forme di limitazione nell'ambiente digitale: una sorta di "prevenzione ecologica" È chiaro che il mondo del gioco d'azzardo online non si presta alle stesse forme di controllo e limitazione possibili per il gioco fisico. Ci si chiede quindi come agire una prevenzione "ecologica" in un ambiente così diverso. Sono nate alcune ipotesi: un esempio di queste forme di limitazione potrebbe essere una campagna "Wi-Fi no Gamble" nei luoghi pubblici e negli esercizi commerciali o anche nelle reti dei privati che desiderano aderire: le pagine di accesso al gioco online sono bloccate dalle reti Wi-Fi di chi aderisce e nella pagina di blocco si trovano alcune informazioni (sensibilizzazione e/o informazioni sui servizi a cui rivolgersi in caso di bisogno di aiuto). È vero che i giocatori potrebbero comunque accedere alle pagine bloccate usando il loro traffico dati del cellulare, ma si tratterebbe di un escamotage per diffondere una maggiore conoscenza del fenomeno del gioco d'azzardo online.



Questo potrebbe a sua volta rendere esercenti e dipendenti pubblici più attenti e abili nell'osservazione di questo fenomeno così poco appariscente. Un secondo esempio potrebbe essere quello di un'applicazione per smartphones che viene installata sul dispositivo per limitare il tempo passato sulla piattaforma di gioco. Grazie all'App, dopo un tempo stabilito impiegato sulla piattaforma di gioco dovrebbero comparire alcuni stimoli alternativi o "compiti distraenti" con lo scopo di interrompere il flusso di gioco detto "flow" (ad esempio: scommetto, se vinco gioco ancora investendo quanto guadagnato con soddisfazione, se perdo gioco ancora con rabbia per recuperare quanto perdo... senza alcuna interruzione).

Diversificare le strategie preventive tenendo conto delle culture generazionali rispetto al digitale Sicuramente è necessario fare attenzione ai giovani e al piacere e alla "presunta sicurezza" con cui si muovono nel mondo online in virtù della familiarità che hanno con esso. È verosimile che invece più spesso le persone adulte si pongano nel mondo digitale con un atteggiamento timoroso. Nonostante questo, non è da sottovalutare quanto entrambe le categorie siano soggette all'attrazione esercitata dal mondo digitale (di gioco e non), associato sempre più a grafiche accattivanti e alla piacevolezza, alla comodità e alla facilità di accesso. Oltre al fatto che, come si è visto, stiamo assistendo a una sempre maggiore *ludicizzazione* e "gamblizzazione" del mondo quotidiano, le quali giocano un ruolo forte nella familiarizzazione con le dinamiche del gioco d'azzardo. Sembra dunque importante tenere conto, nelle strategie di prevenzione, dei diversi target generazionali e dei loro differenti atteggiamenti nei confronti del mondo online.

Abbassare l'età del target dei programmi di prevenzione puntando su strategie di "autodifesa digitale" Poiché il mondo di internet e delle tecnologie è diventato ormai parte della nostra quotidianità e anche di noi stessi – quasi una nostra estensione – potrebbe rivelarsi utile promuovere un ragionamento critico rispetto ai dispositivi fin da una giovanissima età. Questo permetterebbe di sviluppare un'attitudine attiva contrastante automatismi comportamentali che riducono la possibilità di scelta. Prendendo spunto da un lavoro svolto dal pedagogista Davide Fant e il collettivo CIRCE si presentano di seguito alcune delle strategie di autodifesa digitale che potrebbero essere operativamente utili nella prevenzione del gioco d'azzardo online:

Bianco e nero: togliere i colori dallo schermo (impostazione di base presente nel telefono) fa perdere al dispositivo digitale gran parte della sua attrattività. Se si pensa a quanto le piattaforme di gioco siano accattivanti da un punto di vista grafico e quanto in queste i colori dei giochi esercitino un forte potere attrattivo si può ipotizzare che giocare in bianco e nero possa stimolare meno potentemente e, così, possa tenere più lontane le problematiche di dipendenza.

Analisi di interfaccia: sviluppare consapevolezza rispetto alle dinamiche triggerate da programmi e applicazioni costruiti appositamente per fare leva su certi comportamenti e atteggiamenti umani può agire in senso fortemente protettivo.

Contrastare il gioco d'azzardo (passivo) con strategie pedagogiche che includano il gioco creativo (attivo)

Non correre il rischio di demonizzare il gioco e il gioco online come categoria assoluta, perché ne esistono di diversi tipi. Quando si parla di continuità tra *gaming* e *gambling* si fa infatti riferimento ad una specifica tipologia di gioco, in genere passivizzante, in cui si infiltrano idee di punteggi e guadagni e offerte economiche per cui diviene possibile pagare per acquistare strumenti per diventare più forti, superare livelli, comprare pacchetti “sorpresa” (vedi Loot Boxes) che avvicinano sempre più al mondo dell’azzardo. Si intuisce quanto non si tratti tanto della dimensione del “giocare” quanto piuttosto della perdita di un’idea di gioco come costruzione creativa di qualcosa e, in quanto tale, espressione di sé. Sembra importante, allora, promuovere l’utilizzo di giochi attivi e creativi e includere il tema nella formazione degli educatori e degli insegnanti perché possano discernere e stimolare bambini e bambine, ragazze e ragazzi nella giusta direzione.

IL GIOCO E L’AZZARDO NELL’AMBIENTE DIGITALE

INIZIATIVA REALIZZATA NELL’AMBITO DEL PROGETTO “UN AZZARDO OLTRE L’AZZARDO”
(Azione 5) PIANO LOCALE GAP – ATS DELLA MONTAGNA (DGR 585/18)

RAPPORTO DI RICERCA

Équipe di ricerca:

Ennio Ripamonti, Teresa Soldini, Emilio Montanari (Metodi)
Attilia Galli (CMAV) Marco Duca (Coop Lotta contro l’emarginazione)
Consulenza scientifica: Mauro Croce

Sondrio/Milano 22 novembre 2022