

"PERCIÒ È AZZARDO: PERCHÉ NON SAI CHE COSA TROVI"

Il rapporto tra
videogiochi e
gioco d'azzardo
nella prospettiva
dei giovani gamer



Alcuni studi scientifici hanno messo in evidenza come l'industria dei videogiochi stia incorporando meccaniche simili al gioco azzardo (ad esempio le loot box) con il rischio che i videogiochi diventino per adolescenti e giovani un canale di accesso privilegiato al gioco d'azzardo. A differenza di quanto avvenuto in altri paesi europei, in Italia questo tema non è stato ancora regolamentato.

OBIETTIVO DELLA RICERCA

Indagare in profondità, con metodi qualitativi, le percezioni e le opinioni dei giovani giocatori di videogiochi (gamer) su somiglianze e differenze tra gaming e gambling.

METODI E CAMPIONE

Sono stati condotti 6 focus group online che hanno coinvolto 29 gamer piemontesi frequentanti la scuola secondaria superiore (classi I-IV).

RISULTATI

PERCHÉ SI GIOCA?

Motivi per giocare ai videogiochi

- Divertirsi
- Sentirsi liberi di essere se stessi
- Passare il tempo
- Esprimere la propria creatività
- Socializzare e non sentirsi soli
- Evadere dalla realtà
- Apprendere
- Rilassarsi

QUALI SONO GLI ASPETTI NEGATIVI?

Meccaniche che rovinano la sana competizione

- Pay to win (microtransazioni)
- Prevalere dell'alea sull'abilità (loot box, matchmaking, script)
- Disparità di vantaggio legate al tipo di dispositivo (automira, comandi semplificati)

Meccaniche che spingono a fare acquisti

- Skin, oggetti virtuali

Dinamiche tra giocatori

- Eccessiva competitività, aggressività, offese verbali
- Maschilismo

GAMING O GAMBLING?

Aspetti che accomunano videogiochi e giochi d'azzardo

- Necessità di spendere denaro (microtransazioni)
- Giochi identici a quelli a cui si può giocare anche d'azzardo (social casinò)
- Prevalere dell'alea sulla bravura (loot box)
- Capacità di indurre dipendenza

“ **Francesco:** Possono suscitare moltissime emozioni, belle come una sensazione di cooperazione quando si gioca di squadra, o di commozione quando si finisce un gioco molto lungo che emoziona, con una storia importante, che è come guardare un film o leggere un libro.

Martino: La cosa che i videogiochi fanno sempre male non è vera, anzi molti ispirano la creatività, molte volte giocare ai videogiochi aiuta a migliorare a prendere scelte in modo rapido. ”

“ **Mattia:** Se devi pagare per avere i contenuti "esclusivi" o per lo meno che ti aiutano nel percorso videoludico, a questo punto non c'entra più il divertimento, non c'entrano più le tue abilità ma c'entra chi spende più soldi e lì c'è il passaggio tra free to play e pay to win, ovvero, gioco gratis o pago per vincere. ”

“ **Martino:** se spendi per trovare casse in cui trovi personaggi o per diventare più forte, se spendi per queste cose allora sì, [sono] quasi un gioco d'azzardo: tu paghi e apri delle casse e non sai cosa troverai, se ci perderai o guadagnerai.

Mattia: Perciò è azzardo, perché non sai che cosa trovi, è una possibilità, è una cosa di probabilità alla fine.

Anna: Tu continui a cercare di ottenere quello che vuoi ottenere da queste loot boxes, e finché non le ottieni continui ad andare avanti, un po' come l'azzardo. ”

QUALI SONO I RISCHI PERCEPITI?

Rischi percepiti in relazione a videogiochi

- Perdita denaro
- Sviluppare una dipendenza
- Perdita del senso del tempo
- Emozioni negative: rabbia distruttiva vs ripiego su se stessi, chiusura
- Autosvalutazione
- Elevata accessibilità (soprattutto in rif. ai minori)
- Normalizzazione dell'aggressività e della violenza
- Ritiro sociale, disturbi antisociali
- Rischi fisici: perdita dell'acutezza visiva, fotosensibilità, tic nervosi
- Rischi informatici: violazione account, estorsioni di denaro

“ **Fabrizio:** E' proprio la casa produttrice che prova a farti venire questa dipendenza dal videogiochi con giochi infiniti, con giochi che ti fanno uscire di testa.

Valerio: Tutte le persone che sono in dipendenza dei videogiochi ormai hanno un atteggiamento aggressivo. Ed è vero che se perdono spaccano tutto quello che hanno davanti, ed è molto comune adesso, e si vede farlo dappertutto.

Mattia: Io se inizio a perdere tanto il mio umore cambia, io divento l'uomo più taciturno al mondo, mi chiudo in me stesso e me ne vado, spengo la tv, non parlo a nessuno sto in stanza a guardare il soffitto e penso: ma chi me lo ha fatto fare? ”

COME LIMITARE I RISCHI?

Pratiche di autoregolazione

- Spegnerne la console prima di raggiungere un punto critico
- Diminuire i tempi di gioco
- Abbassare la luminosità dello schermo
- Scegliere i giochi con meccaniche meno pericolose

Fattori protettivi

- Impegnarsi a mantenere un buon rendimento scolastico
- Conservare più interessi
- Mantenere le frequentazioni reali

Tattiche di resistenza

- Giocare senza fare microtransizioni
- Trovare modi alternativi per recuperare oggetti virtuali o passare i livelli
- Sfruttare le dinamiche di gioco a proprio vantaggio

“ **Anna:** Mi ricordo che ogni volta che trovavo le spin in più io correvo a fare le sfide, sembrava una dipendenza, io son mi sono riuscita a staccare però era quasi una dipendenza (...) Ho deciso di disinstallare l'applicazione e provare a giocare a qualcos'altro, e non ci sono più ricascata

Gioele: Mi sono reso conto più che altro per quanto riguarda lo studio (...) e allora ho cominciato a giocare meno a questi videogiochi, e ho visto che i voti si sono rialzati subito (...) ero molto fiero di me e anche mia mamma era fiera di me. Però più che altro sono contento che non è stata mia mamma a dirmi di smetterla di giocare ma sono stato io, che mi sono dato un ordine che era quello di diminuire il tempo di gioco e di studiare un po' di più. ”

COSA FAREBBERO I GAMER NEI PANNI DEI GENITORI?

Suggerimenti per gli adulti

- Informarsi maggiormente sui diversi tipi di videogiochi
- Essere disponibili all'ascolto
- Tenere conto dei lati positivi dei videogiochi (apprendimento, socialità...)
- Prestare più attenzione all'uso dei dispositivi mobili da parte dei bambini
- Giocare insieme ai figli

“ **Francesco:** (se fossi padre) insegnerei non soltanto a giocare ai videogiochi ovviamente, come a leggere un libro o a guardare un film, insegnerei la potenza di avere la possibilità di usare tutti questi mezzi qua. Prendere il buono di tutto.

Massimo: Se ad esempio tutta la classe del figlio gioca a Fortnite, magari si possono informare e capire se è un gioco che va bene, perché poi alla fine negando i videogiochi si inibisce un po' il rapporto con i compagni di classe, le relazioni sono sempre connesse ai videogiochi. ”

TAKE HOME MESSAGES

Le definizioni di gioco d'azzardo dei giovani gamer non corrispondono a quella ufficiale: alcune meccaniche quali le loot box e i social casinò sono per loro forme di azzardo, indipendentemente dal fatto che non prevedano un premio in denaro.

I giovani gamer:

riconoscono che i videogiochi, al pari dell'azzardo, comportano dei rischi, che riguardano in particolare la perdita di denaro e la salute mentale (dipendenza, scatti di rabbia, isolamento sociale...),

sono consapevoli che i rischi non dipendono solo dal contesto e dalla singola persona, ma anche da meccaniche di gioco progettate apposta per tenere il giocatore agganciato il più possibile,

non sono passivi di fronte ai rischi ma mettono in atto strategie di autoregolazione e resistenza,

sono in grado di esprimere notevoli capacità di riflessione critica, che possono essere molto utili per interventi di promozione della salute e di policy.

Gli interventi di prevenzione dovrebbero da un lato tenere conto di queste capacità di autoregolazione e valorizzarle, ma le policy, dall'altro lato, dovrebbero porre dei limiti ai produttori di videogiochi rispetto a quelle meccaniche che, al di là che possano o meno essere assimilate all'azzardo, costituiscono un rischio per la salute dei giovani