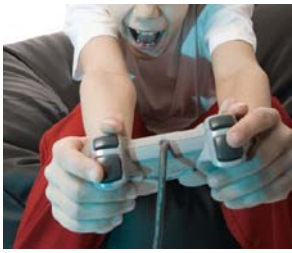


# I RAGAZZI DELLA MACCHINETTA

di Stefania Culurgioni

*Giocano, illusi di mettere alla prova le loro abilità. In realtà, si introducono in un tunnel che conduce a un solo esito possibile: si perde. E magari persino ci si ammala. Centinaia di migliaia di minori italiani vengono reputati "giocatori problematici": l'allarme, e i primi percorsi per reagire...*



**Gli adulti giocano d'azzardo perché nel profondo cercano un riscatto. La vita è dura, ci sono difficoltà economiche, il lavoro non va bene, la situazione familiare traballa. E allora si punta sulla fortuna**, «perché - pensa, o in qualche modo sente il giocatore, anche se ovviamente ciò non sta scritto da nessuna parte e non è dimostrabile in alcun modo - se tutto va male, almeno quella andrà meglio». **I minori invece** giocano perché fraintendono il significato di quello che stanno facendo: complice la pubblicità ingannevole con cui vengono presentati i giochi, pensano di mettere alla prova le loro abilità intellettive. Invece è solo caso, e di solito si finisce spennati. Una cosa però è certa: secondo Eurispes, qualcosa come 30 milioni di italiani giocano d'azzardo. Tra essi, 2 milioni sono a rischio e quasi 800 mila ormai patologici. Insomma, **numeri da epidemia sociale**

## IN VERITÀ SI PERDE SEMPRE

**Si pone, quindi, un problema nuovo: le ludopatie giovanili.** Sebbene giochino meno in generale, i giovani presentano più frequentemente, rispetto agli adulti, situazioni di gioco problematico. *«Il problema è la manipolazione semantica che ci sta dietro – spiega Maurizio Fiasco, sociologo e consulente per diverse associazioni anti-usura italiane –, cioè lo scambio di significati, la loro alterazione. Il gioco d'azzardo è un gioco totalmente aleatorio, casuale, e invece viene fatto passare ai minori come qualcosa che dipende dalle loro abilità. Per i ragazzi, in pratica, diventa un'esperienza che può attribuire loro un'identità, uno statuto».* **La legge in realtà parla chiaro: il gioco d'azzardo ai minori è vietato, ma le forme di controllo sono pressoché inesistenti, o comunque troppo difficili da mettere in atto, soprattutto perché ormai la maggior parte del gioco d'azzardo si è spostata in rete.** «In Italia ci sono 450 mila slot machine – continua Maurizio Fiasco – e 14 mila sono le sale dedicate al gioco. Poi ci sono i pubblici esercizi, che sono 70 mila, anch'essi con macchinette da gioco, e poi c'è l'online. I controlli, se ci sono, certamente non sono sufficienti; anzi, **quello che sta esplodendo, è proprio il fenomeno del gioco in internet, per il quale i giovani non si propongono più da soli, ma si associano in gruppo, si organizzano**». Ad essere più esposta, secondo lo studio del Cnr, è la popolazione maschile, sia giovani sia adulti, anche se la popolazione femminile ha probabilità doppia di cadere nel gioco problematico rispetto agli uomini nella fascia tra i 25 e i 64 anni (di recente, per esempio, la pubblicità ha puntato molto sulle donne, spingendo su giochi come bingo, gratta e vinci, lotto, superenalotto).

## UN PAESE DIVISO IN DUE

L'Italia comunque appare un paese diviso in due. **Si gioca di più nelle regioni del centro-sud**, dove il primato spetta alla Campania (57%), seguita da Calabria e poi Lazio, Sicilia, Puglia e Abruzzo. Le regioni dove invece si gioca meno sono a nord: Emilia Romagna (41%), Trentino Alto Adige (42%), Liguria e Veneto (44%). Un'alta prevalenza di giocatori, però, non equivale necessariamente a soggetti dipendenti dal gioco. Nelle regioni meridionali, anche se il gioco d'azzardo è più diffuso, si registrano secondo l'indagine Ifc-Cnr quote inferiori di scommettitori con profilo a rischio. Dove invece si azzarda di meno, come in Friuli Venezia Giulia, la quota di gambler, ossia i giocatori compulsivi, è assai più sostenuta (8%); unica eccezione è il Molise, che manifesta la percentuale più alta di gambler (13%). Sempre in Molise, inoltre, si riscontra la maggioranza di giocatori che tiene nascosta l'attitudine e l'entità delle giocate ai propri familiari (12%). Lo stesso atteggiamento emerge anche in Sardegna (11%) e nelle Marche (10%), regioni che non mostrano in genere percentuali significative di giocatori.

**Ma quando si può dire che la passione per il gioco diventa una malattia? E che costo ha questa dipendenza per la società?** Certamente, il fatto di avvertire una frequente preoccupazione per il gioco, di avercelo come pensiero fisso, è un primo campanello d'allarme. Se poi si giocano somme maggiori di quelle preventivate, gli elementi di attenzione sono due. Quando poi la frequenza delle scommesse si fa maggiore, le perdite di denaro sono tante e determinano un gioco più compulsivo l'allarme dovrebbe cominciare a scattare. Il livello diventa ancora più serio quando, per giocare, si sacrificano importanti attività sociali, ricreative, lavorative della propria vita. Come per ogni vera dipendenza, a un certo punto il gioco sfugge di mano e diventa motivo e bussola di ogni scelta quotidiana.



*«Non so se si può contabilizzare questo danno - riepiloga il sociologo Fiasco -, ma i costi sono elevati. Il primo danno riguarda il fatto che i ragazzi rischiano di vedere la loro quotidianità ruotare intorno all'appuntamento con il gioco, e questo è il danno più vistoso. Inoltre si brucia il periodo della massima disponibilità all'apprendimento, sia lavorativo che*

relazionale. L'adolescenza è il periodo più delicato, tumultuoso e fertile; certo, è difficile contabilizzarne il danno in termini economici, ma se in Italia c'è un'alta percentuale di giovani che non studiano, non sono in formazione e non lavorano, forse è proprio per via dello stato di letargia, del dirottamento dell'energia vitale tipica dell'età giovanile verso un tipo di impiego, il gioco d'azzardo, per certi aspetti sedativo».



### LE APP, ILLUSIONE E INIZIAZIONE

Accorgersi di questa deriva non è semplice. Neppure per un genitore. «Abbiamo incontrato padri e madri che non si erano accorti che il figlio aveva una dipendenza fino al giorno in cui, per caso, la madre ha aperto il cassetto degli ori e si è accorta che il ragazzo aveva rubato e venduto tutto quello che aveva trovato, perché aveva bisogno di soldi». Non è una storia da anni bui del primo diffondersi delle tossicodipendenze: in questo caso, al ragazzo i soldi servivano per giocare al poker online. E l'ambiente, compresi bar e ricevitorie, spesso incoraggia. «Ci sono tabaccai che non si fanno nessuno scrupolo a vendere gratta&vinci ai minori; osserviamo ragazzini palesemente minorenni che giocano alle slot machine dentro esercizi pubblici, e nessuno sembra almeno trovare strano quanto sta succedendo», commenta Daniela Capitanucci, fondatrice dell'associazione And (Azzardo e nuove dipendenze), che da anni si dedica all'educazione e alla prevenzione delle patologie da azzardo nei minori. Alle volte, l'iniziazione è invece una questione di famiglia. «Molti bambini passano il loro tempo al bar accanto genitori che giocano alle slot-certifica Capitanucci -. È comune vedere mamme e nonni che giocano alle macchinette con bimbi in braccio o accanto, nel passeggiare».

L'entità del fenomeno dei ragazzini che giocano è difficile da stabilire. Le ricerche sono frammentarie, spesso sono solo stime. Alcuni dati indicano però che le ragazze preferiscono giochi istantanei (come gratta&vinci e lotto istantaneo), mentre i maschi scelgono il poker, soprattutto online, e le scommesse sportive.

Anche se le ricerche intercettano solo in parte il fenomeno, gli operatori rilevano in crescita esponenziale l'uso delle app sul cellulare. «Sono applicazioni gratuite che imitano le slot macchine, non si giocano soldi e si vince molto: il contrario di quanto succede con le slot - spiega Daniele Albanese, della Caritas di Biella - hanno lo scopo di illudere che vincere sia facile, e iniziano alla dipendenza».

### SOCIALMENTE TOLLERATO

Alla Casa del Giovane di Pavia hanno svolto un'indagine sugli studenti delle province di Milano, Pavia, Lodi e Sondrio: ne è emerso un profilo del ragazzo a rischio di dipendenza: **«Sono quelli che usano molto internet e con poca consapevolezza, che sui social network hanno molti cosiddetti amici che però non conoscono nella vita reale. Sono giovani che spesso sottostimano la pericolosità del gioco d'azzardo, che dicono "tanto smetto quando voglio" .** Spesso c'è anche una correlazione con l'uso o l'abuso di sostanze, alcol e marijuana in primis».

Pericoloso e preoccupante, secondo gli addetti ai lavori, è il fatto che il gioco sia un comportamento socialmente accettato, considerato normale, tollerato. A partire dalla famiglia. «Molti genitori danno piccole cifre ai propri figli che giocano on line, pensando che in questo modo se ne stanno in camera e sono al sicuro dai pericoli del mondo là fuori - racconta Feder -. Dopo tempo, però, capita che arrivino a chiedere aiuto a noi, perché hanno scoperto che al figlio quei 30 euro settimanali non bastavano più e ha fregato loro la carta di credito».

**La prevenzione è allora fondamentale, e sono tutti concordi nel dire che bisogna partire dall'educazione nelle scuole.** In generale, è necessario spiegare ai ragazzi che, matematicamente, con il gioco d'azzardo si perde sempre e non si vince mai, che tenere sotto controllo entrate e uscite è fondamentale, che anche se comprare un gratta&vinci sembra innocuo non lo è. E, soprattutto, è necessario far capire che ci sono altri modi di giocare, di passare il tempo, di stare insieme.

### MINORI E PERCEZIONE DEL GIOCO

Il gioco d'azzardo, capillarmente accessibile a tutti, possiede i presupposti per trasformarsi in un vero e proprio strumento di schiavitù e dipendenza, al pari di alcol e fumo. I nuovi giochi, fra l'altro, definiscono un nuovo modo di giocare. Si rivolgono inoltre a un pubblico generalmente lontano dai luoghi "culto" dell'azzardo: bambini, adolescenti, casalinghe, pensionati, e interi nuclei familiari, che popolano le sale gioco infestate da slot machine e videopoker o le affollate sale bingo. Da questi presupposti prende avvio la ricerca **Gioco d'azzardo tra rischio, speranza e illusione**, avviata dalle quattro Caritas diocesane del Friuli Venezia Giulia e coordinata dalla Caritas di Udine (anche grazie al finanziamento della Federazione regionale delle Banche di credito cooperativo e la supervisione scientifica dell'Istituto ricerche sociali ed economiche della regione). Oltre a fotografare i comportamenti di gioco di adulti e adolescenti, lo studio cerca elementi concreti a sostegno della tesi che vuole direttamente proporzionali crisi economica, aumento della povertà e concomitante aumento dei giocatori d'azzardo e dei soldi usati per l'azzardo.

