

Aumenta il numero di studenti che si fanno tentare dal gusto della scommessa. Si profila tuttavia una diversa forma di patologia scatenata non più dalla (sia pur remota) eventualità di ottenere denaro ma dalla semplice possibilità di trascorrere più tempo giocando

Prigionieri dell'**azzardo** senza l'esca della vincita

D

al *gambling* al *gaming*, il passo è breve: nei prossimi cinque anni, il nuovo paradigma della dipendenza da gioco per i ragazzi in età scolare non sarà più — o soltanto — l'alea, l'azzardo per vincere soldi, quanto il gioco in sé.

Ne è convinta Sabrina Molinaro, responsabile della Sezione di Epidemiologia e Ricerca servizi sanitari dell'Istituto di fisiologia clinica-CNR Pisa, che dal 2008, attraverso gli studi IPSAD e ESPAD, monitora l'andamento delle dipendenze in Italia. «L'attenzione dei ragazzi si sta spostando sempre di più sulle app di gioco da utilizzare sui telefonini. Non si vincono soldi, ma la possibilità di giocare per più tempo».

Si tratta del cosiddetto gioco con *ticket redemption*, dove la vincita consiste appunto in ticket (biglietti) che possono successivamente essere convertiti in premi. Il fenomeno è già stato segnalato in passato. In base alle previsioni degli esperti, tuttavia, adesso rischia di esplodere. La tipologia degli strumenti di gioco utilizzate varia dalle app di telefonini e tablet, alle macchinette del tutto simili alle slot machine che ormai popolano anche aree apposite nei centri commerciali. I produttori di questi dispositivi le definiscono di «puro intrattenimento» e sottolineano che si servono dei ticket come per una normale raccolta punti. Insomma nient'altro che un modo per fidelizzare i clienti.

«Ma perché un minorenni dovrebbe giocare alle slot?» si chiede Matteo Iori, presidente del Coordinamento Nazionale Gruppi per Giocato-

ri d'Azzardo (Conagga) e dell'associazione Centro Sociale Papa Giovanni XXIII di Reggio Emilia. «Eppure se facciamo una ricerca su un *app store*, inserendo le parole "slot machine" troveremo circa 2.200 app gratuite da scaricare. Se poi digitiamo "slot machine e bambini", è possibile scaricare app pensate per bambini dai 4 agli 8 anni. Sono legali, non si vince denaro. Da un punto di vista culturale, però, questo dice qualcosa, perché da grande quel bambino si avvicinerà alle slot nei bar con una familiarità maggiore di quella di chi non ha mai giocato. Quindi non stupisce che i ragazzini giochino e noi lo constatiamo in moltissime scuole».

Lo studio ESPAD Italia, realizzato nel 2015, ha evidenziato che il 49% degli studenti di 15-19 anni ha giocato d'azzardo almeno una volta nella vita e il 42% lo ha fatto nell'anno antecedente la rilevazione. Fino al 2013, le percentuali erano rimaste invariate per il gioco nella vita (con prevalenze del 51-52%) e fino al 2011 per quelle riferite all'anno precedente a quello di rilevazione (47%). Nel 2014, addirittura, la prevalenza del gioco nella vita era scesa al 47% e quella riferita all'anno al 39%. L'anno scorso, dunque, si è registrato un aumento. Sessantamila ragazzi in più hanno detto di aver giocato, il 42% della popolazione studentesca, cioè 1 milione di giovani.

«La percentuale rilevata preoccupa — sottolinea Sabrina Molinaro, che ha presentato i dati a fine giugno nell'ultima riunione dell'Osservatorio Nazionale contro il gioco d'azzardo —, anche perché fa segnare un'inversione di tendenza per la prima volta dopo cinque anni».

Per avere la certezza di questo cambiamento di rotta sarà necessario aspettare i dati consolidati del 2016 e del 2017. Il campanello d'allarme

comunque resta e non va sottovalutato. «Come associazione Centro Sociale Papa Giovanni XXI-II abbiamo fatto un progetto con il ministero dell'Istruzione — aggiunge Matteo Iori — andando a parlare nelle scuole, dalle medie alle prime classi delle superiori. Abbiamo incontrato tanti giovani e ho visto esattamente qual è il loro grado di vicinanza ai giochi d'azzardo. In teoria non dovrebbero neanche conoscerli perché sono vietati a ai minorenni. In pratica, la stragrande maggioranza ha già giocato d'azzar-

do almeno qualche volta e l'ha già fatto soprattutto con i giochi che non destano particolare allarme sociale da parte degli adulti come ad esempio il Gratta e vinci, il Lotto e il Super Enalotto, anzi a volte anche con l'accompagnamento "culturale" dei genitori».

«Dopo decenni di "martellamento" pubblicitario, la crescita del gioco e la diffusione di proposte di gioco d'azzardo in ogni luogo — ag-

Slot machine virtuali

Oggi esistono 2.200 applicazioni gratuite di slot machine e anche quelle pensate appositamente per i bambini dai 4 agli 8 anni

giunge lori —, credo però ci vorrà del tempo prima che i genitori si rendano conto di quanto possa essere importante anche il loro esempio». Sembra tuttavia di percepire qualche timido segnale di una maggiore consapevolezza dei pericoli che il gioco d'azzardo comporta nello sviluppo dei ragazzi, sia da parte dei genitori che degli esercenti. Resta da superare anche l'ambiguità di fondo dello Stato, che continua a operare in evidente "conflitto di interessi": dal gioco d'azzardo legalizzato, l'erario ha incassato 9 miliardi nel 2015, su un totale di 88 miliardi spesi dalle famiglie italiane, e non è in grado di rinunciare all'introito. D'altro canto, all'interno della Legge di stabilità sono stati destinati dal fondo sanitario 50 milioni di euro per intervenire sulla patologia del gioco.

Ruggiero Corcella

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Casinò online
 Ragazzi attratti dal fascino di diventare adulti

Qual è l'attrattiva maggiore che spinge un adolescente ad entrare nei casinò online? «La possibilità di vincere e, quindi, di vivere un'affermazione è certamente un incentivo — spiega Carlo Buzzi, sociologo dell'Università di Trento e coordinatore scientifico dell'indagine — ma, ancor di più, l'introdursi in un luogo, sia pur virtuale, riservato agli adulti. In uno scenario sociale in cui l'adultizzazione dei comportamenti è sempre più considerata un valore, all'interno del gruppo dei

pari, ecco che il proporsi come frequentatore di questi luoghi, in cui è possibile interagire con adulti su un terreno "adulto", rappresenta un titolo di credito. A questo si aggiunge che il mondo del gioco d'azzardo — basta considerare anche solo la filmografia a riguardo — ha spesso rimandato a figure, magari dannate, ma certamente coraggiose e in larga misura vincenti».

M.T.

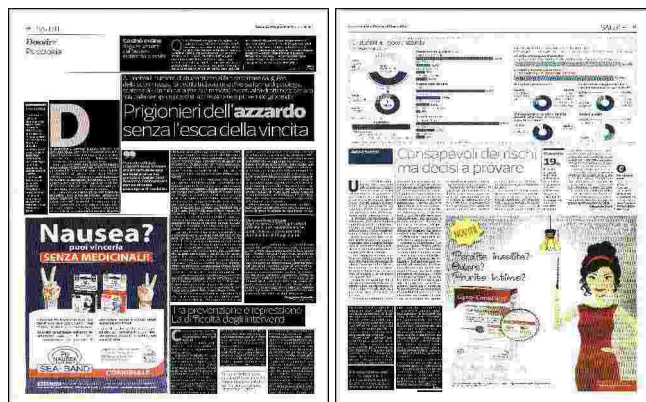
© RIPRODUZIONE RISERVATA

L'iniziativa

Quanti sono i giovani dipendenti dal gioco in Italia? Lo studio ESPAD parla di 1 milione. Ministero della Salute e Istituto Superiore di Sanità cercheranno di capirlo meglio attraverso un'indagine epidemiologica su tutta la popolazione. Spiega Roberta Pacifici, responsabile Osservatorio sul Gioco d'azzardo «Vogliamo proprio testare l'entità del fenomeno. I dati saranno disponibili nella primavera 2018».



Pericolo cellulari
 I ragazzi sono sempre più attratti dalle app sui telefonini e nei prossimi cinque anni dovremo confrontarci con un diverso paradigma di malattia



Tra prevenzione e repressione La difficoltà degli interventi

Come arginare il gioco d'azzardo dilagante, soprattutto tra i più giovani?

Il dibattito, tra addetti ai lavori e non, è aperto. Lo Stato si barcamena tra repressione e prevenzione.

Il decreto Balduzzi del 2012 ha riconosciuto il gioco d'azzardo come «patologia», inserendola nei Livelli essenziali di assistenza, e ha introdotto una serie di divieti (dal divieto di pubblicità a quello di accesso alle sale gioco per i minori, fino all'esclusione di nuovi locali di gioco in prossimità di luoghi "sensibili" come scuole, università, nosocomi, luoghi di culto). La normativa prevede anche 10 mila controlli all'anno sugli esercizi, specifici per i minorenni: nel 2015 sono state accertate solo 37 violazioni, con 67 sanzioni e 72 esercizi sospesi.

Da parte loro, negli ultimi 4 anni più di 400 Comuni hanno emanato regolamenti per contenere l'impatto del gioco e 15 Regioni hanno legiferato in tal senso. «Non credo però che un maggiore aumento dei controlli possa bastare — sottolinea Maurizio Iori, presidente del Coordinamento Nazionale Gruppi per Giocatori d'Azzardo —. Bisogna lavorare nelle scuole e sul territorio, sensibilizzare gli adulti e gli esercenti. Sarebbe auspicabile un cambiamento culturale». La prevenzione, prima di tutto a scuola. I dati raccolti dallo studio ESPAD Italia dicono che, nel 2015, il 51% dei dirigenti scolastici (soprattutto al Nord) dichiara l'esistenza di un Piano sulla prevenzione del consumo di sostanze psicoattive e della pratica di altri comportamenti a rischio, quali il gioco d'azzardo ed il doping, a livello provinciale, regionale o comunale. Il 23% degli istituti scolastici ha previsto di dedicare giornate o attività specifiche alla prevenzione del gioco d'azzardo (passando dal 4% del 2008 all'8% del 2011, al 16% del 2014). Il bilancio è positivo e, fino al 2014, ha avuto una rica-

duta diretta sui consumi

«Negli anni — spiega Sabrina Molinaro, coordinatrice di ESPAD Italia — abbiamo visto che laddove gli interventi di prevenzione vengono fatti concretamente, diminuisce non solo la prevalenza degli studenti che gioca ma soprattutto quella degli studenti che gioca in modo problematico».

In attesa di capire i motivi dell'aumento di giocatori nel 2015, il professor o Maurizio Fea, responsabile dell'Area gioco d'azzardo patologico di FeDerSerD (Federazione dei Servizi per le dipendenze) richiama i genitori a un più attento esercizio del loro dovere di sorveglianza — non ossessiva — sui figli. Sul fronte scolastico, invece, insiste sulla necessità di insegnare il ragionamento probabilistico. Almeno a partire dall'ultimo anno delle medie.

«Le campagne informative vanno bene perché informano sui rischi generici — ribadisce —. La capacità di valutare criticamente le opzioni e di misurarsi con la realtà rispetto alle ipotesi probabilistiche di una vincita al gioco, però, mi sembra molto più efficace».

R.Co.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Sui banchi di scuola

Il 23% degli istituti analizzati dallo studio Espad prevede attività dedicate alle ludopatie