

**Firma**  
per la libera  
informazione**MW MERIDIONENEWS****Firma**  
per la libera  
informazioneArchivio Chi siamo    

Cerca nel sito



Accedi



MeridioNews

Sicilia

Catania

Palermo

Altre Province ▾



## Azzardo, in Sicilia crescono giovani a rischio patologia Giocano di più online e scelgono le scommesse sportive

MARTA SILVESTRE 14 MAGGIO 2018

**CRONACA** – Secondo gli ultimi dati analizzati dall'Istituto di fisiologia clinica (Ifc) del **Cnr** di Pisa, gli studenti fra i 15 e i 19 anni con un profilo problematico sono in aumento. «Il confine con la dipendenza è molto labile - spiega a *MeridioNews* lo psicologo del *Cediss* di Palermo - ma sul web la percezione del pericolo è sbiadita»

 Condividi su Facebook Condividi su Twitter

L'azzardo è sempre più adulto in Italia. Ma in Sicilia questo dato «non è stato possibile elaborarlo perché la Regione ha scelto di non investire in questo settore i contributi che avrebbero reso possibile completare lo studio e non lasciarlo limitato soltanto agli studenti fra i 15 e i 19 anni». A spiegare a *MeridioNews* il vuoto siciliano sui dati dell'azzardo è la dottoressa **Sabrina Molinaro**, coordinatrice dell'area Epidemiologia e promozione della salute dell'Istituto di fisiologia clinica (Ifc) del Centro nazionale delle ricerche di Pisa.

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

Negli ultimi dati elaborati dall'Ifc, in Sicilia la percentuale di **studenti fra i 15 e i 19 anni** che hanno giocato d'azzardo almeno una volta nell'arco dei dodici mesi del 2017 è di 43,7 per cento. **La percentuale più bassa mai registrata dal 2008.** Sembrerebbe una buona notizia ma, in realtà, la Regione rimane comunque la seconda nella graduatoria nazionale, dietro solo alla Campania in cui a cadere nei tentacoli dell'azzardo è il 44,1 per cento dei giovani nella fascia d'età presa in considerazione dall'analisi. Nell'Isola, inoltre, altro tasto dolente è la crescita dei **giovani giocatori con profili problematici** che sono in netto aumento rispetto agli anni precedenti. «Sono i ragazzi che **giocano più di tre volte a settimana**, spendono **più di 50 euro al mese** e sono **poligiocatori**, ovvero - spiega Molinaro - **praticano più di tre giochi diversi**». Di quel 43,7 per cento di giovani giocatori d'azzardo, circa il **9 per cento** ha un profilo di rischio problematico. Il 4 per cento di tutti gli studenti presi in considerazione dallo studio del **Cnr** condotto da *Ipsad ed Espad*.

L'analisi rivela che la tipologia di gioco d'azzardo più scelta dai giovani è il **Gratta & vinci** (circa il 67 per cento), seguito dalle **scommesse sportive** (intorno al 40 per cento) e poi dalle **slot machine e dalle videolottery** (circa il 37 per cento). «Per i ragazzi con profili problematici, però - spiega Molinaro - il quadro della situazione è un po' diverso: il 78 per cento di questi predilige, infatti, le **scommesse sportive** che sono in netto aumento. Seguite poi dai *Gratta e vinci* e solo in coda troviamo le macchinette. Questo perché, piuttosto che recarsi nelle sale scommesse, **i giovani a rischio preferiscono sfidare la sorte direttamente online**. Questa modifica nelle abitudini, probabilmente è anche dovuta al fatto che, ultimamente, secondo quanto emerso dal questionario che abbiamo somministrato nelle scuole, **il luogo pubblico in cui i minori incontrano più impedimenti per entrare a giocare d'azzardo sono proprio le sale slot**».

Giovani in bilico **fra il rischio e la patologia da gioco d'azzardo** che, da 2013, è stata inserita nel manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali e inquadrato fra le dipendenze comportamentali. «Il confine è molto labile - spiega a *Meridionews* **Alessandro Lipari**, psicologo del **Centro per le dipendenze senza sostanze** (*Cediss*) dell'Asp di Palermo - e viene superato dai giovani con maggiore facilità rispetto a quello che li porta da giocatori occasionali a profili a rischio perché non hanno la percezione di essere sul filo del rasoio prima di diventare dipendenti». Il salto, dunque, fra il rischio e la dipendenza è breve specie se il luogo in cui si alimenta è l'online. «**La parola d'ordine è senza dubbio prevenzione**. Ci dovrebbe essere innanzitutto una maggiore attenzione da parte degli adulti, genitori *in primis*, nel concedere **carte di credito** ai ragazzi per fare degli acquisti online perché è alto il rischio che da quelli si transitino ai siti, sempre più numerosi, che offrono possibilità di giocare d'azzardo. La **zona di rischio scivolamento progressivo verso la dipendenza** - aggiunge Lipari - **aumenta inavvertitamente sempre di più prima di arrivare al patologico conclamato**».

Nell'online uno dei problemi «è che **sfugge di mano ancora più facilmente il controllo** perché - spiega lo psicologo del *Cediss* - si è vittime di una maggiore

immersività e del distacco dalla situazione reale o concreta». I soldi che si bruciano in pochi secondi sono reali, ma **la percezione del dispendio è meno immediata** perché è filtrata da una operazione telematica. Anche del fattore **tempo** «è più semplice perdere il controllo stando dietro uno schermo di un computer. È necessario lavorare soprattutto sul **versante educativo**, a partire dalle scuole - afferma - per dare ai ragazzi anche la reale probabilità di una **vincita ipotetica** e più irrealistica di come viene pubblicizzata». Insomma, **per svelare il trucco dell'azzardo un ottimo alleato potrebbe essere la matematica e il calcolo delle probabilità** «ovviamente, però, con esempi pratici che coinvolgono i ragazzi senza annoiarli. Per esempio, non è difficile immaginare perché molti giovani prediligano le **scommesse sportive** - chiarisce Lipari - Basta pensare alle pubblicità che hanno come sponsor giocatori come **Totti, Buffon o Ronaldo** che sono idoli degli adolescenti e che rendono l'azzardo, per loro, ancora più allettante».

«Ultima frontiera per attrarre i più giovani, sono le slot machine di nuova generazione (vlt) che seguono il **paradigma della gamification**». In pratica, alcune slot online si presentano sotto mentite spoglie: **sembrano dei veri videogames** da cui riprendono colori, suoni e immagini. «Capita che gli adolescenti confondano, almeno inizialmente - spiega Lipari - alcuni tipi di slot online con forme di giochi da intrattenimento, che **soltanto apparentemente sono innocue**. In realtà, risultano per loro più allentati perché ne riconoscono le forme, le immagini e le dinamiche. Tutto, però - conclude - è studiato attentamente a tavolino da specialisti del marketing digitale. **L'azzardo che si nasconde, ancora una volta, dietro il gioco**».

---

📖 LEGGILO DOPO

---

🖨 STAMPA

---

📘 FACEBOOK

---

🐦 TWITTER

---

📌 GOOGLE+

---

✉ E-MAIL

---

[Mostra Commenti](#)

Seguici sui nostri canali ufficiali

