

IL GIOCO D'AZZARDO CONQUISTA I RAGAZZI

Secondo una recente indagine, il 10% dei ragazzi tra i 10 e i 19 anni gioca almeno tre volte alla settimana, e la dipendenza tocca ormai il 2%. Serve prevenzione, ma anche rispetto delle leggi

di **Laura Badaracchi**

Scariche di adrenalina da provare nel rischio, o da abbinare all'assunzione di sostanze: per molti adolescenti il gioco d'azzardo, nelle sue varie facce, sta diventando un modo relativamente economico e accessibile di sballarsi. Infatti, se i giochi d'azzardo online sono vietati ai minorenni, è facile aggirare i divieti, ad esempio usando codice fiscale e carta di credito dei genitori o degli amici più grandi. «Il 10% dei ragazzi tra 10 e 19 anni gioca almeno tre volte alla settimana e il 67% di chi va su Internet ha meno di 29 anni», afferma **Matteo Iori**, presidente del Conagga (Coordinamento nazionale gruppi per giocatori d'azzardo), che ha svolto una ricerca a livello nazionale, tra lot-

terie istantanee e *slot machine*, videopoker e scommesse sportive, *Win for life*, Gratta e vinci e Superenalotto.

Se il nostro Paese risulta il primo al mondo come spesa pro capite per gioco d'azzardo, la febbre delle scommesse sta contagiando i giovanissimi: lo dichiarano nero su bianco i dati emersi da uno studio condotto su 40 mila studenti dall'Istituto di fisiologia clinica del Consiglio nazionale delle ricerche di Pisa (Ifc-Cnr). Tra il 2008 ed il 2009 è passata dal 40 al 47% la percentuale di 15-19enni che hanno giocato d'azzardo almeno una volta nel corso dell'anno: un fenomeno in aumento soprattutto tra le ragazze, passate dal 29 al 36%, mentre tra i maschi si è registrata una crescita del 4%

“
**Il Lazio
è una
delle regioni
in cui
si gioca
di più**

Il gioco è piacere... eppure!

I perdenti sono sempre i più numerosi.

Scommettiamo?



www.giocoresponsabile.com
0800 000 330

Una delle campagne sulla dipendenza dal gioco d'azzardo

(dal 53 al 57%); vengono scelti per lo più locali pubblici non dedicati come bar, tabaccherie, pub (32%), case private (20%) e sale scommesse (12%). E l'11% dei ragazzini che gioca d'azzardo rischia di diventare uno scommettitore patologico, secondo gli esperti. In testa, gli studenti giocatori della Campania, regione seguita da Basilicata, Puglia, Sicilia e Lazio. Quelli che riferiscono di aver giocato oltre 20 volte passano dal 13 al 14%; stabile, invece, l'importo delle giocate: il 6,5% dichiara di aver speso oltre 50 euro nell'ultimo mese.

Prima che sia troppo tardi

Prevenire è più che urgente, secondo la psicologa **Antonella Ciardo**, presidente dell'associazione **Le ali di Icaro**, che nel 2009 ha effettuato un'indagine su un campione di 765 studenti romani di cui 300 maschi e 465 femmine tra i 13 e i 18 anni. I numeri dicono che «il 2,1% è dipendente da gioco d'azzardo, mentre il 3,8 è un giocatore problematico. In certi casi si aggiungono depressione e abuso di sostanze». Come intervenire? All'associazione si rivolgono soprattutto i genitori: «Alcuni di loro sono in terapia di gruppo a cadenza quindicinale. I docenti ci chiamano

nelle scuole, allarmati dal fatto che i ragazzi fruiscono di giochi on line vietati ai minori». Gli adolescenti, invece, «non chiedono aiuto: li intercettiamo nelle classi», riferisce la psicologa, raccontando che spesso le mamme si accorgono «all'improvviso del problema, notando ammanchi economici. Ma non

è ancora chiaro che si tratta di una vera e propria malattia psichiatrica, non di un vizio: un disagio comportamentale che provoca astinenza e può scatenare reazioni aggressive».

Secondo Ciardo, occorre una maggiore attenzione in casa: «Un buon metodo è tornare alla paghetta settimanale, concessa se le spese vengono documentate con scontrini. Tuttavia non ci si deve accontentare della semplice risposta dell'adolescente e di gestire il controllo dei soldi: bisogna condividere, passare più tempo con i figli, non placare il senso di



La campagna della Regione Marche...

colpa del poco tempo a disposizione accontentandone tutti i capricci. Le regole sono fondamentali». Concorda la collega **Florinda Maione**, responsabile della sede romana di **Siipac** (Società italiana interventi sulle patologie compulsive), riferendo che a fare «ou-

È ancora un gioco?

se stai perdendo soldi
rischi di perdere anche la testa...

Telefona al Ser.T della tua Zona





Arezzo 0575 255943 • Casentino 0575 568220
Valtiberina 0575 757942 • Valdichiana 0575 639841 • Valdarno 055 9106738

... e quella della Usl di Arezzo

ting» sono soprattutto le madri di giocatori e giocatrici, «invitate a collaborare al percorso di recupero monitorando l'uso del denaro, da ritenere un valore. Ma vanno recuperati soprattutto rapporti familiari e sociali ormai compromessi, vincendo la vergogna di chiedere aiuto». Anche perché più della metà dei giocatori *on line* problematici ha un genitore con lo stesso problema e l'elemento della familiarità è in aumento, osserva **Claudio Bernardinelli**, curatore di una ricerca promossa da Aams (Amministrazione autonoma dei Monopoli di Stato) e Lottomatica.

Il gioco d'azzardo patologico va considerato quindi «ludodipendenza», come precisa **Vanessa Donaggio**, psicologa e responsabile dell'associazione Elios: a febbraio

lancerà a Roma insieme al Siipac la seconda edizione di un master *ad hoc* per formare addetti ai lavori su questo disturbo mentale «in crescita, ma poco riconosciuto come tale», di cui si occupano sul territorio anche i Ser.T, sebbene non sia ancora annoverato fra le patologie che danno diritto all'assistenza dal Servizio sanitario nazionale. Ovviamente non esistono ricette a buon mercato o soluzioni immediate, ma l'unico valido deterrente resta una strategia educativa capillare: filmati da far vedere nelle scuole, ad esempio, per spiegare che vincere al Lotto è matematicamente (quasi) impossibile, o per far conoscere le storie di giovani giocatori. E ancora, cartoline e guide di sensibilizzazione, giochi e quiz online. Sono alcuni tra gli strumenti messi in

 **E' ancora** 
un gioco?

**... se ti è capitato di
giocare più del previsto...**

**... se il gioco ti sta creando problemi
familiari, economici e sociali...**

FERMATI

Scommetti su te stesso!



La campagna di Mirimetto in gioco

campo dall'associazione **Azzardo e nuove dipendenze** per contrastare la diffusione tra i giovanissimi di lotterie, slot machine e scommesse.

Le leggi ci sono, il rispetto no

Ma secondo l'And non basta la prevenzione: serve la collaborazione delle istituzioni, a partire dalle amministrazioni locali.

Le falle nel sistema dei controlli appaiono molte: la legge, infatti, vieta ai minori di partecipare a giochi d'azzardo con premi in denaro, prevedendo sanzioni sui gestori nel caso di scommesse sportive e di poker *on line*, nelle ricevitorie, nei casinò. Eppure il **Codacons** lamenta «una grave falla nel sistema di tutela, rilevando, infatti, come anche i “Gratta e

vinci” siano da considerare in tutto e per tutto appartenenti alla categoria dei giochi d'azzardo». Vietati ai minori, sì, ma «vista la facilità di reperimento, soprattutto nelle edicole, nelle tabaccherie, nei bar e nei distributori automatici, da una parte vi sono numerose possibilità di acquisto dei tagliandi, dall'altro i controlli sono inesistenti, come nel caso dei distributori automatici, o non effettuati dai gestori che, a volte per semplice ignoranza della legge e non rendendosi conto che anche i “Gratta e vinci” siano giochi d'azzardo, non si preoccupano di accertare la maggiore età degli acquirenti».

Insomma, le logiche del *business* sembrano prevalere sul buonsenso, mentre la pubblicità sui giochi d'azzardo «non solo non scoraggia il minore in relazione ai rischi in cui potrebbe incorrere, ma vede come protagonisti personaggi del mondo dello sport e beniamini della tv, molto amati soprattutto da un pubblico giovane», aggiunge il Codacons. Si alimenta così l'illusione di una vincita facile e quasi ovvia, sulla possibilità di incassare ingenti cifre con sforzi minimi e investimenti accessibili a tutte le tasche o quasi. Passa l'idea che sia semplice fare fortuna e che basti un gioco a “far svoltare” l'esistenza, come si dice a Roma. Deresponsabilizzando rispetto a un uso consapevole del denaro a propria disposizione, non guadagnato in prima persona ma ricevuto dagli adulti.

Ma la questione più spinosa da affrontare è legata ai vissuti che spingono un adolescente a questa dipendenza e alla negatività delle sue ricadute sociali. Perché anche un gioco, si sa, può diventare molto insidioso. ■