



Giovani e gioco d'azzardo

Sofia Pelanda Mazza, Gruppo Azzardo Ticino – Prevenzione (GAT-P)

Cosa sappiamo sul gioco d'azzardo? Comunemente, viene percepito e vissuto come un insieme di diverse attività innocue praticate 'responsabilmente' a puro scopo di divertimento. Ciò è vero per quanto concerne la stragrande maggioranza dei casi, ma non per questo bisogna dimenticare l'altra faccia, 'oscura', della medaglia, nella quale la componente ludica può affievolirsi progressivamente fino ad essere sostituita da un comportamento problematico o talvolta patologico da cui, poi, è difficile fuggire. Ecco perché 'conoscere' è la parola d'ordine per prevenire, soprattutto con riferimento al mondo dei giovani, spesso allettati dal seducente richiamo dell'azzardo online.

La frequenza delle derive problematiche legate al gioco: alcuni dati

Al fine di evitare una fuorviante demonizzazione del gioco d'azzardo, può essere utile fornire qualche numero per fare chiarezza sull'entità di questa attività ludica e su quanto essa possa sfociare in comportamenti dannosi. Fermo restando che la maggior parte della popolazione adulta in Svizzera gioca in maniera responsabile, tra l'1 e il 3% degli svizzeri finisce per cadere in derive problematiche o patologiche, mentre in Ticino la percentuale si attesta all'1% circa (Eichenberger et al., 2014; Osiek et al., 2008).

Per quanto riguarda il mondo dei giovani, uno studio del 2013 ad opera della SUPSI ha rilevato che in Ticino, su un campione di 404 ragazzi, più della metà ha giocato almeno una volta nella vita (il 58.2% tra i 14 e i 17 anni, il 71.9% tra i 18 e i 25), mentre il 4% (14-17) e il 7.9% (18-15) giocano regolarmente almeno una volta a settimana. I giovani potenzialmente a rischio risultano essere il 3%. Un'ulteriore indagine del Gruppo Azzardo Ticino – Prevenzione e collaboratori, effettuata su 341 studenti della SPAI di Locarno tra i 15 e i 29 anni¹, ha evidenziato invece che la categoria degli apprendisti è particolarmente vulnerabile ai problemi di gioco, principalmente per due motivi: *in primis*, a causa della giovane età che, rispetto a quella adulta, già di per sé predispone maggiormente al rischio, dato l'ancora incompleto sviluppo di determinate aree cerebrali (corteccia prefrontale). A questo si aggiunge poi una maggiore propensione a spendere il denaro derivante dal percipimento di uno stipendio.

Perché i giovani sono più a rischio degli adulti nello sviluppo di comportamenti problematici legati al gioco?

L'adolescenza può essere un periodo particolarmente difficile. Si tratta di una fase di passaggio segnata spesso da instabilità emotiva, cognitiva, somatica e affettivo-relazionale, in cui i ragazzi cercano di gestire le difficoltà del cambiamento in diversi modi, assumendo spesso condotte rischiose o trasgressive per sfuggire alla sofferenza. Molti giovani che vivono una transizione turbolenta verso l'età adulta tendono a sedare temporaneamente i loro stati d'animo ricercando 'cose' e situazioni a elevato contenuto emozionale che, talvolta, possono aprire anche la strada all'emergere di derive problematiche di diversa natura. Senza tener conto di tutte le ricche sfaccettature proposte dalla letteratura sull'argomento, nella maggior parte dei casi essa ipotizza una distinzione tra due tipi di comportamenti, rispettivamente, a 'rischio costruttivo' e a 'rischio distruttivo', che si pongono agli estremi di un *continuum* composto da infinite sfumature comportamentali. Il primo si riferisce alla propensione dei giovani ad assumere condotte rischiose con lo scopo di mettersi alla prova, cercando di comprendere quali siano i limiti fisici e cognitivi nella ricerca del loro potenziale e della loro identità. Il secondo, invece, vuole indicare l'inclinazione degli adolescenti a votarsi a un modo di agire pericoloso sostanzialmente fine a sé stesso, con l'intento di andare a colmare il 'vuoto' attraverso una dose di forte emotività.

In questo contesto, tra le altre cose, anche il gioco d'azzardo può quindi finire per prestarsi particolarmente bene a esaudire entrambi i desideri di natura costruttiva o distruttiva di un giovane, che, pertanto, presenta un maggior rischio rispetto a un adulto di passare dal gioco responsabile a quello problematico o patologico. Numerose ricerche sull'argomento e diversi enti specializzati utilizzano, insieme ad altri criteri di valutazione, anche questo tipo di distinzione comportamentale come base di analisi per tracciare un profilo dei giocatori problematici e patologici, distinguendoli in due categorie: 'giocatori di fuga' e 'giocatori d'azione'. La prima espressione vuole indicare, appunto, persone – tendenzialmente di genere femminile – che utilizzano l'azzardo come una via di fuga, per anestetizzare una realtà difficile. La seconda categoria, invece, si riferisce a coloro – soprattutto di sesso maschile – che ricercano nel gioco esclusivamente un senso di sfida, di eccitamento e di adrenalina.

Nota

¹ Casarin, Stefano, *Enquête sur les habitudes de jeu auprès des apprentis de la SPAI de Locarno (Tessin)*, 2016. Disponibile su www.giocoresponsabile.com [consultato il 23 agosto 2021].

A questo punto, sorge spontaneo chiedersi come mai il gioco d'azzardo sia in grado di esercitare un'attrazione così intensa e di attivare un'altrettanto forte emotività.

Cos'è l'azzardo e quali sono i fattori che invogliano a giocare?

Spesso la difficoltà maggiore consiste nel riuscire a dare una definizione di gioco d'azzardo e soprattutto nel distinguere le attività ludiche ascrivibili a questo ambito da quelle che non lo sono. Si tratta di un punto di partenza importante, poiché capire con che cosa si ha a che fare permette di mantenere un pensiero critico sulle proprie abitudini di gioco, contribuendo a evitare di cadere vittime di un inconscio negazionismo nei confronti di un comportamento problematico o patologico, qualora cominciasse a svilupparsi. Pertanto, la prima cosa da sapere è che i giochi definiti 'd'azzardo' sono molti e possono assumere diverse forme, ma che tutte presentano alcune caratteristiche comuni. In primo luogo, i giochi d'azzardo prevedono che l'individuo scommetta del denaro o comunque un oggetto di valore; secondo: le 'puntate' sono irreversibili; terzo: l'esito del gioco è casuale, ovvero dipende prettamente dalla fortuna. Quest'ultimo aspetto è talvolta particolarmente ingannevole, dato che spesso i giocatori hanno la sensazione di mettere in campo una qualche forma di bravura. Tuttavia, la realtà vuole che l'azzardo sia l'unica attività al mondo nella quale l'esperienza non conta, nel senso che non è determinante per l'esito finale, dato che quest'ultimo non può essere né previsto né controllato. Se così non fosse, infatti, si parlerebbe di 'giochi di abilità', per i quali l'esperienza accumulata permette di sviluppare delle capacità e quindi di migliorare progressivamente la *performance*, che – diversamente da quanto accade nei giochi d'azzardo – è decisiva per il risultato. A titolo di esempio, per rendere più chiara questa differenza, possiamo citare alcuni dei giochi d'azzardo più emblematici, come la roulette, le *slot machine*, il gratta e vinci e le lotterie, la tombola e anche certi giochi su internet, e distinguerli dai giochi d'abilità, come gli scacchi, i giochi di ruolo e i videogiochi. Si tratta di attività sostanzialmente molto comuni, di cui si sente parlare frequentemente e in maniera innocua, ma ciò che poco si conosce sono appunto gli effetti negativi che esse potrebbero avere sui soggetti più vulnerabili e, pertanto, più facilmente seducibili dalla dea bendata. Per quale motivo? Quali sono i fattori che invogliano a giocare?

Al di là dei tratti comportamentali cui già si è accennato con particolare riferimento agli adolescenti, l'azzardo presenta anche un'ampia attrattiva da un punto di vista pratico. Basti pensare, infatti, alla pubblicità persuasiva che viene veicolata su molteplici canali sia online che offline – tra *banner*, *pop-up*, pubblicità televisive e cartellonistica – alla quale le persone sono potenzialmente esposte quotidianamente. Essa viene studiata per essere allettante esteticamente e, soprattutto, costruita attorno al concetto, fuorviante, di 'minima spesa, massima resa', in modi che, talvolta, non rispecchiano assolutamente la realtà. Probabilmente a molti risulteranno familiari quelle frasi che si leggono in giro per le città su coloratissimi *billboard* e locandine: "Giocate subito e vincete 250.000 franchi", "veloce, divertente, semplice!", "vinci sempre!", corredate, per esempio, da immagini di splendide ragazze che offrono, letteralmente, una montagna di banconote su un piatto d'argento, insistendo su quanto sia immediato, facile, dilettevole e garantito ottenere jackpot milionari in cambio di due spiccioli.

Oltre alla componente più strettamente pubblicitaria, un altro fattore invogliante è dato dalle ampie possibilità di accesso che, a oggi, il gioco d'azzardo mette a disposizione soprattutto grazie all'online, particolarmente attrattivo per gli adolescenti.

Giovani e gioco d'azzardo online: una moltitudine di possibilità

Premettendo che non riguarda esclusivamente il mondo dei giovani, l'attrazione esercitata dall'azzardo online risiede soprattutto nel fatto che esso è in grado di offrire il superamento di quei limiti obbligati che caratterizzano, invece, il luogo fisico. Si pensi anche solo al vincolo del tempo: le sale dedicate al gioco restano aperte per periodi definiti nell'arco delle ventiquattro ore, obbligando i clienti ad andarsene una volta annunciata la chiusura. Con l'azzardo online, invece, questa barriera temporale non esiste, poiché internet può essere accessibile in qualsiasi momento a un giocatore, che, quindi, ha la possibilità di dilettersi in questa attività in modo continuativo, senza interruzioni e senza preoccuparsi degli orari. Potrebbe cominciare quando vuole e proseguire finché non decide altrimenti. A ciò si aggiunge anche la facilità di accesso, data dal fatto che i giochi online sono adattati per permettere la fruizione con una molteplicità di dispositivi diversi, come computer, smartphone e tablet. Pertanto,

non è solo una questione di 'quando' ma anche di 'dove' è possibile giocare, ossia, potenzialmente, in qualsiasi momento della giornata e da qualunque luogo vi sia la disponibilità di connessione. Fattori come l'immediatezza e la rapidità nei ritmi di gioco, inoltre, sono un *quid* che i luoghi fisici non riescono a garantire in egual modo.

Se poi ci si addentra nella dimensione giovanile, che, tra le altre caratteristiche, ha anche una spiccata predisposizione al digitale, diventa facile intuire le infinite possibilità – e gli eventuali rischi – che l'azzardo online mette a disposizione. Restando sul tema dell'accessibilità, le piattaforme di gioco d'azzardo online non sono sempre in grado di assicurare un controllo sulla maggiore età e spesso chiedono semplicemente di confermarla barrando una casella apposita, senza ulteriori accertamenti. In questo modo anche per i minorenni, qualora lo desiderassero, diventa più facile *bypassare* le limitazioni imposte dalla legge. Questo aspetto, poi, si ricollega alla questione dei giochi online che, quasi paradossalmente, si rivolgono sempre di più al target dei giovani e dei giovanissimi e che sono disegnati appositamente per accattivarsi proprio queste fasce d'età. Infatti, quando si parla di azzardo, ciò che viene in mente nell'immediato sono quei giochi tradizionalmente più emblematici ai quali si è accennato in precedenza. Tuttavia, sull'online è possibile trovare svariati *format* che progressivamente prendono spunto dai videogiochi, offrendo un'esperienza particolarmente allettante, anche da un punto di vista grafico. Sono in questo senso rappresentativi i giochi cosiddetti *freemium*, ovvero quelli che prevedono una gratuità iniziale ma che, da un certo punto in poi, richiedono di pagare per poter proseguire. Similmente, esistono anche quelli che permettono l'acquisto di oggetti virtuali con denaro reale. Di per sé si tratta di attività ludiche innocue e le somme richieste sono sostanzialmente esigue, ma, considerando che online si tende a spendere più denaro rispetto a quanto si fa nel gioco offline, il comportamento problematico o patologico può cominciare a insorgere qualora si iniziasse a perdere il controllo sul tempo e sulle risorse dedicate a queste attività.

Quali sono i 'sintomi' di un comportamento problematico o patologico legato al gioco?

È importante ribadire che demonizzare l'azzardo sarebbe fuori luogo, poiché fruirne non implica automaticamente finire verso delle derive. Pertanto è importante

indicare alcune caratteristiche che distinguono il profilo di un giocatore responsabile da quello di uno problematico o patologico. Il primo svolge queste attività a puro scopo di divertimento, accettando di perdere il denaro puntato secondo le sue possibilità finanziarie e di tempo. Quindi, né fa conto sul gioco per rifarsi delle perdite, né lo contempla come una possibile forma di guadagno. Diverso è invece il comportamento problematico o patologico, definito dalla tendenza a scommettere più denaro del previsto e per periodi sempre più lunghi, talvolta superando irragionevolmente la disponibilità delle proprie risorse con una frequenza via via sempre maggiore. In sintesi, più continuerà ad avere perdite, più il giocatore intensificherà l'attività per cercare di recuperarle, abbandonando ogni forma di controllo.

È bene sapere che, fortunatamente, in Svizzera (e in Ticino) esiste un ente con dei professionisti preposti al soccorso di coloro che iniziano a sviluppare tendenze problematiche, come il Gruppo Azzardo Ticino – Prevenzione (GAT-P), che è anche impegnato, per adulti e giovani, in un'importante campagna di informazione sull'azzardo e sui suoi rischi, nella consapevolezza che conoscere sia il primo passo per aiutarsi e aiutare gli altri a vivere esclusivamente la natura ludica del gioco, senza venire risucchiati dal suo 'lato oscuro'.

Nota

Per maggiori informazioni o richieste d'aiuto è possibile contattare il GAT – P al numero verde gratuito 0800 000 330 o inviare una e-mail all'indirizzo info@giocoresponsabile.com.

