

BABY AZZARDO

Gratta e vinci, lotto, poker texano. Sono più di un milione i giovanissimi che hanno provato giochi vietati. E per molti è diventata un'ossessione. Ecco le loro storie

DI DANIELA CONDORELLI

Giocano d'azzardo. Lo ha fatto poco più della metà degli studenti italiani. Oltre un milione di ragazzi ha provato giochi che la legge vieta ai minorenni. Una, ma anche 20 volte nel 2013. Lo denuncia l'indagine Espad, European school survey project on alcohol and other drugs, condotta dall'Istituto di Fisiologia Clinica del Cnr di Pisa, che ogni anno scatta la fotografia del consumo di droghe e comportamenti a rischio in un campione di 45 mila giovani tra i 15 e i 19 anni. Rivela Sabrina Molinaro, responsabile della ricerca: «Sono le lotterie istantanee ad andare per la maggiore: gratta e vinci e lotto, scelti soprattutto dalle ragazze. Scommesse sportive, totocalcio e poker texano, più in voga tra i maschi». Tra loro Maurizio, il nome è di fantasia, diciassettenne che a Desio, in Brianza, spende le giornate nei bar del paese lasciandovi un terzo dello stipendio da muratore. «Ho iniziato a 13 anni anni puntando pochi euro sulle partite di calcio, per divertirmi. Poi si è aggiunto il poker texano. Ore al computer spendendo tutto ciò che mi davano i miei. Chiedevo soldi a chiunque, mentendo, ho rubato in casa. Gioco, perdo e rigioco per rifarmi. Poi magari vinco e rigioco con la speranza di vincere ancora di più». Quella di Maurizio è una malattia, riconosciuta dall'Organizzazione Mondiale della Sanità che la inquina

tra le dipendenze. Si chiama GAP, gioco d'azzardo patologico, e come ogni malattia ha i suoi sintomi. Li spiega Cristina Perilli, psicoterapeuta di un Sert di Milano, il Servizio trattamento delle dipendenze: «Ossessione del gioco, senso di onnipotenza, ansia, impulsività. Nella fase di astinenza sono invece nervosismo, inquietudine e insonnia a non dar tregua».

Anche Marco ha iniziato giovanissimo: a 14 anni con un gruppo di compagni qualche mano di poker. «Vincevo, il passaggio a tavoli più impegnativi è stato automatico. Non ti fermi più. Entri in un mondo fatto di persone che parlano la tua lingua, ti ascoltano e come te hanno un unico interesse: il gioco». Oggi è un padre di famiglia che si limita a qualche partita a carte in spiaggia con gli amici, ma non dimentica. Stessa inizzazione per Teresa: il poker. A otto anni giocava con i fratelli, presto scopre di preferire la solitudine del computer: «Giocavo di nascosto la notte. Ricordo i miei trascinarvi via da un videopoker di un locale di Mantova mentre dovevo essere al funerale di un parente: avevo 17 anni e cercavo la giocata della vita. Sono riuscita a chiedere aiuto dopo essere stata scoperta da mio padre, un estratto conto sospetto. Avevo trovato il pin della carta di credito di mia madre, lo usavo per giocare online. Sono passati tre anni dall'ultima scommessa, ma ricordo bene le sensazioni. Tempo e soldi non significavano nulla».

Commenta Molinaro: «Del milione di

studenti che ha giocato d'azzardo nell'ultimo anno, 120mila hanno un comportamento di gioco a rischio, 80mila sono giocatori problematici». Significa che giocano saltuariamente, senza spendere grosse cifre. Il primo passo, per gli operatori, verso il gioco patologico, in cui cifre e tempo sono invece fuori controllo. Come per quei ragazzi scoperti a rubare in casa di parenti e amici per comprare gratta e vinci: è successo in Emilia Romagna. Ma chi sono questi giovani attratti dall'azzardo? «Secondo la ricerca Nomisma "Giovani e gioco", i ragazzi del Sud e delle scuole professionali giocano di più e spendendo più soldi», riferisce Matteo Iori, presidente del Conagga, conagga.it, Coordinamento nazionale gruppi per giocatori d'azzardo, costituito da enti diffusi sul territorio nazionale. «L'80 per cento dei giovani giocatori proviene da famiglie in cui già si gioca». Secondo Perilli, esempio e abitudini contano, anche quando sembrano innocenti: bambini che hanno appuntamento con il nonno dal tabaccaio per scegliere il gratta e vinci; altri che passano il pomeriggio alle macchinette dei centri commerciali tra i vari Family bingo e Bingolandia; altri ancora posteggiati in baby parking predisposti dai gestori di sale da gioco per adulti. «Far scegliere al bimbo il gratta e vinci perché ha la mano fortunata, metterlo davanti a una slot perché stia buono mentre si beve un cappuccino al bar, infilare la moneta in una macchina che accumula punti per tentare la fortuna. Che

male c'è, si pensa, se lo Stato autorizza, anzi incentiva?», interviene Perilli.

A monte, concordano gli operatori che si occupano di GAP, c'è un'istigazione al gioco fatta di pubblicità, abitudini e giochi che simulano l'azzardo. Oltre la metà dei giocatori patologici ha cominciato durante l'adolescenza e, sebbene i giovani che giocano siano meno degli adulti, la percentuale dei giocatori patologici è maggiore nei ragazzi. «Fino a non molto tempo fa c'erano pubblicità dei gratta e vinci sul canale televisivo dedicato all'infanzia Rai Yo Yo», segnala Iori. È recente la notizia secondo cui su duemila nuove app per smartphone di slot machine, una ventina sono per bambini dai quattro agli otto anni. Ci sono persino giocattoli che mimano le slot: spingendo una levetta si combinano le figure. Avverte uno studio dell'Università di Adelaide: i giovani che hanno provato giochi di simulazione hanno il triplo delle probabilità di sviluppare una dipendenza da gioco.

Corrado Lonati e Stefano Rizzi, fondatori dell'associazione "Icaro ce l'ha fatta" (associazioneicaro.org), hanno incontrato migliaia di ragazzi delle medie della Lombardia per prevenire i rischi di Internet, gioco d'azzardo compreso. «Persino le app che si scaricano con i giochi dei più piccoli, oltre a incollarti al terminale il più a lungo possibile, predispongono all'azzardo», spiegano: «Nei videogame di un tempo sviluppavi competenze e passavi ai livelli successivi grazie all'abilità raggiunta, oggi vai avanti se spendi». In alcuni giochi, ai soldi virtuali si aggiunge la possibilità di usare quelli reali: non è una questione di abilità, ma di fortuna, che si compra. «Più alea che "agon", più caso che perizia», dice Cristina Perilli nel suo libro "Giocati dall'azzardo", edito da La Barriera e diffuso da Libera, dove la psicoterapeuta è responsabile per la Lombardia dei progetti di prevenzione su gioco d'azzardo e mafie.

A questo si aggiunge la pubblicità: i messaggi promozionali sono sempre tesi a far credere che la vincita sia a portata di mano. «Avanti il prossimo milionario», «Gioca oggi, diventa milionario», «Con tutti questi soldi diventerai uno che conta»: le illusioni del Superenalotto. Il poker online promette ai giovani di diventare qualcuno, centinaia di pubblicità ingannevoli sono diffuse in trasmissioni seguite dai bimbi. Lo scorso anno Icaro ha incontrato 1.200 ragazzi tra gli 11 e i 14 anni. Il cinque per cento di loro dice di aver giocato online a soldi. Il dato sale al nove per cento tra i 15 e i 19 anni nelle 500 scuole campione della citata ricerca Espad. Spiega Beppe Napoli, psicologo, psicoterapeuta e consulente di Icaro: «Giocare online è semplice. Più facile eludere i divieti che non permettono ai minorenni di giocare d'azzardo (vedi box a pag. 113), connettendosi nella solitudine della propria camera. Al bar l'occhio dell'adulto ti vede e

ti giudica. Ti vergogni». Nel gioco online nessuno ti vede e la sala giochi non chiude mai. «Ed è facilitato dalla diffusione di carte prepagate che si acquistano alle casse degli ipermercati, spesso regalate al posto della mancia». E i genitori dove sono? La Società italiana medici pediatri (simpe.it) e l'Osservatorio nazionale sulla salute dell'infanzia e dell'adolescenza (paidoss.it) hanno denunciato l'assenza degli adulti dopo aver fatto il punto con un'indagine su mille genitori di ragazzi tra i 10 e i 17 anni. Conferma Giuseppe Mele, presidente Paidoss e Simpe: «Un adulto su tre conosce ragazzi che frequentano sale giochi o vi ha incontrato dei minori. Eppure la maggior parte dei genitori non fa nulla per proteggere i figli. Non impiega filtri per computer che impediscano di accedere ai siti di gioco online. Come se guardassero da un'altra parte, temessero solo fumo e alcol». Anche il dato raccolto da Icaro nell'ambito degli interventi condotti su centinaia di ragazzi delle scuole medie della Lombardia, parla di adulti assenti: il 99 per cento dei genitori non sa che il proprio adolescente gioca online. Racconta Miriam, di Treviso, madre di due adolescenti: «Mi sono sempre lamentata del fatto che Niccolò passasse ore a vedere tutti i canali di sport. Poi è passato alle trasmissioni di poker. Non gliel'ho proibito. Finché, controllando la cronologia del computer, ho scoperto che si collegava di notte a siti di giochi online».

Perché lo fanno? Quasi mai per desiderio di denaro, ma per emulare comportamenti che gli sembrano adulti. Valerie Moretti, psicoterapeuta, formatrice, ogni anno incontra centinaia di adolescenti nelle scuole. «L'adolescente fragile, che ha poca stima di sé e solitudine interiore, è attratto dal comportamento a rischio», spiega: «Non solo alcol o fumo, ma le nuove dipendenze, Web e gioco d'azzardo». Sfidare gli adulti entrando nel loro mondo: il gioco è visto come essere grandi, ed è più facile di procurarsi di una bottiglia di vodka o uno spinello. «Gli adolescenti non riescono a distinguere tra reale e fantastico. Si sentono invincibili, convinti di poter giocare, bere o provare stupefacenti senza diventarne dipendenti». In 15 anni d'impegno nella cura delle patologie da gioco d'azzardo, il centro sociale Papa Giovanni XXIII di Reggio Emilia (libera-mente.org), di cui Matteo Iori è presidente, ha ricevuto oltre mille richieste d'aiuto. Spesso i problemi nascevano dal "pensiero magico", meccanismo per cui il giocatore associa tra loro avvenimenti che non hanno in realtà legame. Cristina Perilli, inoltre, mette a fuoco gli errori cognitivi più comuni nei corsi di prevenzione che porta nelle scuole (vedi box a pag. 114): «Se insisto prima o poi vincerò; se è legale è sicuro; se prendo nota dei risultati posso prevedere quelli futuri; se esce il 9 e io ho il 10 ho quasi vinto. Convinzioni sempre sbaglia-

te». Sulla sensazione di aver "quasi vinto", che induce a giocare ancora, una ricerca del centro sociale Papa Giovanni XXIII ha indagato un campione di gratta e vinci "Il miliardario da 5 euro". «Nel 40,3 per cento dei casi», spiega Iori: «Il numero che capita è precedente o successivo a quello che avrebbe permesso la grande vincita». Così la sensazione - sbagliata - di non aver vinto per un soffio, spinge a comprarne un altro. O a infilare un'altra moneta. A puntare ancora. ■

L'online è facilitato dalla diffusione di carte prepagate che si comprano anche alle casse degli ipermercati

Regole più severe con la nuova legge

A oggi i paletti che proibiscono il gioco d'azzardo ai minorenni e stabiliscono le sanzioni per chi li lascia entrare nelle sale gioco o usare le slot dei bar sono contenuti nel decreto Balduzzi, datato settembre 2012. Ma non bastano. La campagna nazionale contro i rischi del gioco d'azzardo "Mettiamoci in gioco"

(mettiamociingiochi.org), firmata da trenta associazioni, avanza maggiori richieste: che ogni forma di gioco sia accessibile solo dopo aver presentato la tessera sanitaria, con data di nascita; che si mettano in atto iniziative di prevenzione nelle scuole, promosse dal ministero della Salute e delle Politiche Sociali; che si vietino pubblicità in fasce orarie protette, su mezzi pubblici e vicino a luoghi frequentati da giovani. Spiega la psicoterapeuta Cristina Perilli: «Molte di queste richieste sono state recepite dalla legge unificata, approvata dalla Commissione Affari sociali e al momento in discussione in Parlamento». Tra gli articoli a protezione dei minori: il divieto di pubblicità al gioco d'azzardo e di mettere sul mercato nuovi giochi per cinque anni, di aprire nuove sale da gioco e per scommesse sportive a 500 metri (la richiesta delle associazioni era che fossero 300) da centri di aggregazione giovanile, scuole, ospedali, banche, uffici postali; inserimento di sistemi di filtro in videogiochi e giochi online; inasprimento delle pene. A questo proposito, sono appena stati annunciati i dati dei controlli sul territorio: durante i primi sei mesi del 2014, per contrastare il gioco minorile sono stati effettuati 14.706 controlli, una trentina gli esercizi sospesi. La nuova legge, se così approvata, istituirà un Osservatorio sul gioco e garantirà la presa in carico dei giocatori patologici a cura del Servizio sanitario nazionale. D.C.

Mind the GAP

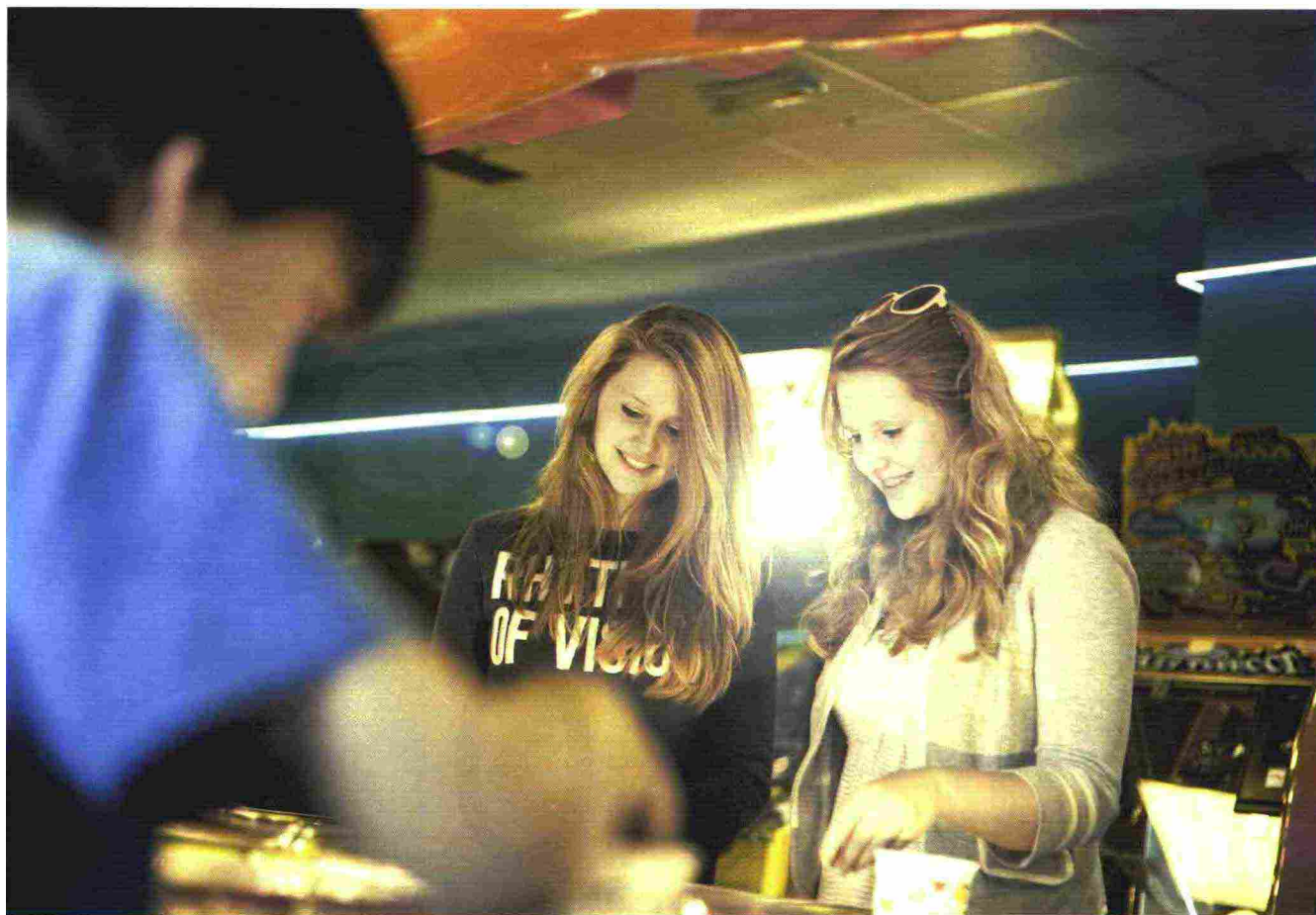
Parola d'ordine prevenzione. Compito arduo: centri che prendono in carico i giovanissimi non ce ne sono, se non qualche realtà del privato sociale o Asl lungimirante dove, accanto al trattamento del gioco patologico dell'adulto, si attivano servizi per minori. C'è però la carta del dialogo. Ne è convinta Sabrina Molinaro, responsabile di Espad, l'indagine condotta dall'Istituto di Fisiologia Clinica del Cnr di Pisa: «Le scuole che hanno ospitato progetti sul gioco d'azzardo patologico sono passate dal 3,6 per cento del 2008 al 10,2 nel 2013, e sono diminuiti dal 4 al 3,3 per cento gli studenti con profilo di gioco d'azzardo problematico», spiega. La prevenzione nelle scuole è fatta di corsi di formazione come quelli tenuti dalla psicoterapeuta Cristina Perilli, che negli ultimi anni ha incontrato oltre 10 mila studenti per potenziare abilità sociali, distinguere tra giocatore sociale e compulsivo. «Il primo accetta di perdere, bilancia il gioco con altre attività, non si fa prestare soldi. L'altro gioca senza controllo e senza orari. Una dipendenza che diventa malattia», spiega. Tra gli strumenti impiegati, lo spettacolo di teatro "Please mind the GAP", che Perilli ha proposto nelle scuole di Milano con l'associazione culturale Menoxmeno (info: kirsty@inwind.

it). Video e dialogo sono invece le armi di Icaro (associazioneicaro.org), in cui un gruppo di professionisti di sicurezza informatica e psicologi sensibilizzano i ragazzi sui rischi di Internet, social network e smartphone. «Creare consapevolezza significa far capire che le probabilità di vincere il grande premio del gratta e vinci "Il Miliardario" sono pari a quelle di percorrere a piedi una fila ininterrotta di 918 chilometri di biglietti e poterne grattare uno solo», spiega Matteo Iori, nelle scuole col saggio "Ma a che gioco giochiamo" edito dal Centro sociale Papa Giovanni XXIII. Il concorso "Arts against gambling", invece, organizzato dal Conagga, chiede a giovani fino a 29 anni di mostrare i rischi del gioco attraverso manifesti, foto, video, canzoni, poesie, fumetti (bando su conagga.it, scade il 15 ottobre). I materiali verranno messi a disposizione delle scuole che li richiederanno. Da Milano, inoltre, è partita la mostra itinerante "L'azzardo: non chiamiamolo gioco": vignette contro il gioco di 40 autori coinvolti da Fondazione Exodus. Per aumentare la consapevolezza tra gli adulti, infine, la Società italiana medici pediatri (simpe.it) ha lanciato la campagna "Ragazzi in gioco": una serie di corsi per pediatri. D.C.



PER MOLTI GIOVANI GIOCATORI IL POKER DIVENTA
L'UNICA OSSESSIONE DELLE LORO GIORNATE





I MESSAGGI PROMOZIONALI SONO SEMPRE TESI A FAR CREDERE CHE LA VINCITA SIA A PORTATA DI MANO