

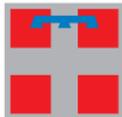
CONSIGLIO
REGIONALE
DEL PIEMONTE



Ragazzi, non giochiamoci!
Minori e gioco d'azzardo

I tascabili di Palazzo Lascaris





CONSIGLIO
REGIONALE
DEL PIEMONTE

Ragazzi, non giochiamoci!
Minori e gioco d'azzardo

I tascabili di Palazzo Lascaris



n. 59

Torino, giugno 2015

INDICE

Una legge per contrastare il gioco d'azzardo	pag. 5
Un Comune in prima fila contro le slot machine	pag. 9
Come piccioni di Skinner	pag. 13
Un'invasione lenta e inesorabile	pag. 17
Giocare non deve essere un azzardo	pag. 21
Difendere le emozioni da banner e pubblicità	pag. 25
Le responsabilità dello Stato e degli adulti	pag. 29

Direzione Comunicazione istituzionale dell'Assemblea regionale

Direttore: Domenico Tomatis

Testi di:

Carlo Tagliani

Fotografie di:

Max Ferrero e Paolo Siccardi

Impaginazione e stampa

Impremix Comunicazione - Torino

I dati parlano chiaro e non lasciano adito a dubbi: malgrado la crisi e il calo dei consumi, il gioco d'azzardo, anche in Piemonte, è un settore che gode di buona salute. E gli effetti si fanno sempre più sentire sulla vita dei "giocatori" e su quella dei loro cari. Negli ultimi anni - infatti - la "febbre" del gioco ha fatto quadruplicare il numero di persone che soffrono di forme più o meno gravi di ludopatia e non riescono a dominare l'impulso di "giocare" o di scommettere. Il gioco e le sue conseguenze sono un problema serio, che va affrontato alla radice. Per questo dal 1996 il Consiglio regionale del Piemonte, attraverso l'Osservatorio regionale sul fenomeno dell'usura, opera per mettere in guardia gli studenti delle scuole piemontesi sui rischi e sulle trappole del gioco d'azzardo ed educarli all'uso responsabile del denaro attraverso convegni, borse di studio, concorsi, pubblicazioni e una costante opera d'informazione e di formazione nelle scuole.

L'Osservatorio ha organizzato recentemente a Palazzo Lascaris, sede del Consiglio regionale del Piemonte, un convegno rivolto agli studenti delle scuole superiori nel corso del quale gli assessori regionali alla Sanità e all'Istruzione hanno annunciato la presentazione di un disegno di legge sul gioco d'azzardo patologico. All'incontro sono intervenuti diversi specialisti che si occupano "sul campo" degli effetti del gioco d'azzardo e della ludopatia. Abbiamo pensato di raccogliere le loro riflessioni - sotto forma d'intervista - in questo opuscolo, auspicando che possano costituire, nelle scuole come tra la cittadinanza, un utile strumento di consapevolezza e di sensibilizzazione su questi temi.

Mauro Laus

Presidente del Consiglio regionale del Piemonte

Gabriele Molinari

Consigliere regionale con delega all'Osservatorio sull'usura



Le immagini d'Aula pubblicate in questo tascabile si riferiscono al convegno organizzato a Palazzo Lascaris dall'Osservatorio regionale sull'usura.

Una legge per contrastare il gioco d'azzardo

Il Consiglio regionale del Piemonte ha approvato all'unanimità, nella seduta del 3 febbraio 2015, la mozione presentata dalla prima firmataria **Nadia Conticelli** (Pd) per impegnare la Giunta regionale a predisporre in tempi rapidi un disegno di legge "che preveda disposizioni finalizzate alla prevenzione e al contrasto di forme di dipendenza dal gioco d'azzardo lecito, al recupero delle persone e al supporto delle loro famiglie".

Il 5 marzo, nel corso del convegno promosso dall'Osservatorio regionale sull'usura, gli assessori alla Sanità **Antonio Saitta** e all'Istruzione **Gianna Pentenero** hanno annunciato che il provvedimento era in fase d'ideazione e il 13 aprile lo hanno presentato alla Giunta regionale. Dopo essere stato sottoposto all'esame del Consiglio delle Autonomie locali e discusso e approvato dall'Assemblea regionale, diverrà legge.



Quali sono gli obiettivi del provvedimento?

Saitta: In primo luogo contrastare su tutto il territorio piemontese le dipendenze legate al gioco patologico (Gap) attraverso il trattamento terapeutico e il recupero dei soggetti che ne sono affetti e sostenere le loro famiglie dal punto di vista socio-sanitario. Miriamo inoltre a prevenire l'insorgere di patologie da Gap attraverso azioni d'informazione e comunicazione strutturate con continuità sull'intero territorio. Intendiamo, infine, estendere il numero verde regionale a un servizio specifico di primo ascolto, assistenza e consulenza telefoni-

ca, collaborare con le Amministrazioni comunali e sensibilizzare, in particolare, i giocatori, le famiglie e i gestori delle sale da gioco.

C'è anche un articolo che mira a tutelare i soggetti maggiormente vulnerabili prevedendo divieti relativi alla collocazione degli apparecchi per il gioco d'azzardo e alla pubblicità dei locali che la prevedono...

Saitta: Sì. In questo modo puntiamo a offrire un sostegno concreto ai sindaci e agli amministratori che intendono prendere posizione contro il gioco d'azzardo. In particolare, abbiamo ritenuto di vietare la collocazione di apparecchi per il gioco d'azzardo lecito nei locali che si trovino a meno di cinquecento metri di distanza da istituti scolastici di ogni ordine e grado, luoghi di culto, impianti sportivi, ospedali, strutture residenziali o semiresidenziali che operano in ambito sanitario o sociosanitario, strutture ricettive per categorie protette, luoghi di aggregazione giovanile e oratori, istituti di credito, sportelli bancomat ed esercizi di compravendita di oggetti preziosi e d'oro.



Il provvedimento contiene anche misure dirette in particolare verso i più giovani?

Pentenero: Il disegno di legge nasce dalla necessità di un intervento più strutturale che consenta a tutti i soggetti interessati, a vari livelli, di coordinarsi e di agire in un quadro meglio definito, anche per migliorare l'efficacia degli interventi. Tra le diverse misure da mettere in atto non mancano azioni d'informazione rivolte ai genitori e alle famiglie sui programmi di filtraggio e blocco dei giochi on line, i cui utenti sono spesso adolescenti non consapevoli dei rischi connaturati ai

giochi che prevedono l'uso di denaro. Ciò che mi auguro, però, è che i ragazzi diventino presto promotori verso i propri coetanei di azioni di dissuasione nei confronti del gioco d'azzardo.

Si tratta senza dubbio di una proposta importante, ma non è l'unico rimedio messo in atto dalla Regione Piemonte...

Pentenero: Negli anni il Consiglio e la Giunta regionale hanno promosso diverse iniziative per sensibilizzare la popolazione piemontese su queste tematiche e disincentivare il proliferare di slot machine. L'articolo 7 della legge regionale n. 1/2014, "Legge finanziaria per l'anno 2014", per esempio, prevede - a decorrere dal 1° gennaio 2015 e fino al 31 dicembre 2017 - la riduzione dello 0,92% dell'aliquota dell'Imposta regionale sulle attività produttive (Irap) per gli esercizi che provvedono volontariamente, entro il 31 dicembre dell'anno precedente cui si riferisce l'agevolazione, alla completa disinstallazione degli apparecchi da gioco nei locali in cui si svolge l'attività e l'aumento dello 0,92% per gli esercizi nei quali tali apparecchi risultino installati.





Un Comune in prima fila contro le slot machine

“Tra i Comuni che attendono con maggior impazienza che il Consiglio regionale del Piemonte approvi il disegno di legge di contrasto al gioco d’azzardo, presentato recentemente dalla Giunta, quello di Verbania è senza dubbio in cima alla lista”. Ne è certa la vicesindaco **Marinella Franzetti**, che racconta un “incubo” che dura da quasi dieci anni...

Cominciamo dal principio. Tutto ha avuto inizio nel 2005...

Da tempo l’Amministrazione comunale aveva cominciato a occuparsi di gioco d’azzardo, accogliendo le segnalazioni dei cittadini preoccupati dal dilagare di macchinette nei pubblici esercizi della città. Il 30 maggio il Comune si è aggiudicato un piccolo record: è stato il primo Comune capoluogo di provincia in Italia ad adottare un regolamento per la detenzione e il funzionamento di apparecchi da gioco e d’intrattenimento nei locali pubblici. Il regolamento limitava, tra l’altro, gli orari di utilizzo delle slot machine all’interno degli esercizi commerciali dalle 15 alle 22 per evitare che

i ragazzi marinassero la scuola per passare i pomeriggi incollati alle macchinette, e prevedeva l’obbligo, per i gestori, di dotare tutte le macchinette di vetrofanie per segnalare i rischi del gioco patologico.

Come venne accolto?

Decisamente bene dalla maggior parte della popolazione. Per un paio d’anni tutto filò liscio. Poi, un giorno, accadde un fatto inatteso: venne riscontrata un’infrazione in una tabaccheria e



i gestori, invece di pagare la multa, presentarono ricorso al Tar del Piemonte insieme alla società di noleggio delle macchinette. Il ricorso venne accolto il 20 maggio 2011: il Tar annullò il regolamento sostenendo che limitare l'orario degli apparecchi da gioco è una potestà normativa che non compete ai Comuni ma allo Stato.

Come è evoluta la situazione?

Dopo il passaggio in giudicato della sentenza, nel gennaio 2012 la società di noleggio ha conferito mandato al proprio legale di presentare un nuovo ricorso dinanzi al Tar del Piemonte per ottenere la condanna del Comune a risarcire i danni subiti a causa dell'adozione del regolamento. La società, infatti, ha lamentato di essere stata danneggiata sia per la perdita di guadagni e utili economici, che non sono stati ricavati a causa della limitazione degli orari, sia dallo sviamento dei clienti verso altri esercizi situati nei comuni limitrofi. All'inizio di febbraio del 2012 i giudici del Tar - rifacendosi a una legge del periodo fascista che considera il problema delle bische una mera questione di ordine pubblico e non anche un luogo non idoneo ai minori e alle persone più fragili della società - hanno dato ragione alla società e costretto il Comune a pagare un risarcimento di 1,3 milioni di euro. La controversia è ancora aperta e la sentenza non è ancora diventata esecutiva, ma se lo diventasse il Comune si troverebbe ad affrontare una spesa davvero ingente.

Nonostante questa brutta avventura il Comune di Verbania non sembra aver nessuna intenzione di deporre le armi contro il gioco d'azzardo...

È una lotta impari ma non abbiamo nessuna intenzione di fermarci. Ci stiamo impegnando a varare un nuovo regolamento comunale a prova di ricorsi e il Consiglio comunale ha recentemente approvato all'unanimità un ordine del giorno per sollecitare la Giunta regionale a redigere in tempi rapidi un disegno

di legge in materia: un atto d'indirizzo che, con la presentazione del disegno di legge da parte degli assessori alla Sanità e all'Istruzione, è stato recepito. Il Comune, inoltre, patrocina il progetto "Non t'azzardare", nato nel 2014 in collaborazione con il Coordinamento provinciale di Libera, la Caritas, la Prefettura, il Gruppo Abele di Verbania Onlus, i pensionati della Cgil, l'Asl, i comitati di quartiere, le parrocchie e il gruppo Giocatori anonimi, che si sviluppa attraverso quattro aree d'intervento: educazione alla legalità, prevenzione e cura delle dipendenze da Gap, sensibilizzazione e informazione della popolazione e formazione di operatori e volontari.





Come piccioni di Skinner

“Per avvicinare bambini e teen ager e provare a trasformarli in futuri giocatori l’industria del gioco d’azzardo sembra ispirarsi alle tecniche messe in atto, negli anni Cinquanta del Novecento, dallo psicologo statunitense Burrhus Skinner nei confronti dei piccioni”, osserva **Mauro Croce**, direttore alla Promozione della salute dell’Asl Vco.

Può essere più chiaro?

A Skinner va il merito di aver scoperto e studiato il “condizionamento operante”, una delle forme fondamentali di apprendimento. Egli custodiva nel proprio laboratorio gabbie particolari, da lui stesso ideate, per insegnare ai piccioni chiusi al loro interno a schiacciare una serie di pulsanti per ricevere in cambio del cibo. Con il trascorrere del tempo i piccioni cominciarono a essere



condizionati a una determinata sequenza di azioni che avrebbe potuto soddisfare la fame ogni volta che fosse stato necessario e continuarono a ripeterla anche quando la gabbia non era più collegata al dispensatore di cibo perché ormai i meccanismi del loro cervello associavano quella sequenza di gesti all’istinto di mangiare. Premiando poi con il cibo dei comportamenti casuali dei piccioni riuscì anche a creare dei piccioni superstiziosi che si trovavano a ripetere ossessivamente il comportamento nella speranza di essere premiati con altro cibo.

In che modo questa tecnica viene applicata ai ragazzi?

Come noto il gioco d'azzardo è proibito dalla legge per i minori. Ma cosa c'è di meglio che "addestrare" giovani "piccioncini" che potranno essere pronti a giocare quando avranno raggiunto l'età adulta? Pensiamo alle *Ticket Redemption* - mini slot machine ideate appositamente per i più piccoli che, in caso di vincita, regalano buoni da convertire in giochi e gadget di varia natura - all'interno dei centri commerciali e dei supermercati. Le *Ticket Redemption* stanno sostituendo calciobalilla e ping pong e, con essi, il modo di pensare dei più giovani: chi vince alle macchinette, infatti, non è il più abile, come nel calciobalilla o nel ping pong, ma il più fortunato. Così, cliccando ossessivamente sui tasti, sembra di poter risolvere con una combinazione magica i problemi della vita. E anche il famoso slogan pubblicitario "Ti piace vincere facile" sembra coniato apposta per insinuare la convinzione che per raggiungere gli obiettivi sia più conveniente tentare la fortuna che impegnarsi giorno dopo giorno nello studio.

Quali altri mezzi vengono utilizzati?

Le mini app slot per smartphone, per esempio. Ne esistono oltre duemila dedicate ai temi più svariati ma hanno tutte il medesimo scopo: insinuare l'idea che nella vita serva più essere fortunati che essere bravi, che l'aiuto della "dea bendata" possa imprimere una svolta all'esistenza assai più istantanea e redditizia di quanto potrebbero la costanza e l'impegno quotidiano. E che insistendo si sarà premiati da una vincita fortunata. Il mondo dei nuovi media sta trasformando poco a poco videogiochi, social network e smartphone in una sorta di videogambling senza confini. Come Facebook, che propone bingo e superbingo a misura di bambino. E i genitori spesso sottovalutano i pericoli: credono che i figli stiano giocando a giochi di abilità, simulazione o narrazione, mentre in realtà si stanno addestrando per diventare giocatori d'azzardo.

Una strategia che sembra destinata a prolungarsi per tutto l'arco dell'esistenza...

Si tratta di una continua lusinga che, a lungo andare, può trasformarsi in una persecuzione. Non credo sia lontano il tempo in cui un ragazzo possa acquistare con lo smartphone il biglietto per prendere parte a un evento del gruppo o della squadra del cuore. Che venga registrato come appassionato di quella band o di quella squadra e che un giorno, magari mentre si trova in vacanza e pensa a tutt'altro, sia raggiunto da un sms che - promettendogli una facile vittoria - gli chieda di puntare denaro su quale sarà la prima canzone con cui il gruppo aprirà un concerto o con quanti goal di scarto la squadra vincerà il derby. Qualunque soggetto d'interesse o di passione può diventare oggetto di scommessa, inclusi la vita e la morte di vip e capi di Stato... Non è più il giocatore a cercare il gioco d'azzardo ma il gioco d'azzardo che va alla ricerca del maggior numero possibile di giocatori. Il rischio è scommettere su tutto tranne che sulle proprie abilità e sulla fatica necessaria a costruirsi un futuro. E i poveri "piccioni" che riconosceranno in ogni slot machine la possibilità di vincere facile sembrano destinati, loro malgrado, a una fine da polli...





Un'invasione lenta e inesorabile

“Un avanzare lento e inesorabile che erode sempre più le barriere che dovrebbero confinare il gioco d'azzardo tra le pratiche vietate dal codice penale e lo trasformano, di fatto, in una 'merce' da pubblicizzare e da vendere al maggior numero di persone”. Così il vicepresidente del Gruppo Abele **Leopoldo Grosso** definisce la progressiva espansione del gioco d'azzardo legale in Italia.

Quando è stata oltrepassata la linea di confine?

Tra il 1996 e il 1997. Fino ad allora il gioco d'azzardo legale era costituito essenzialmente da *Lotto*, *Totip*, *Totocalcio* e *Lotteria Italia*. Non va dimenticato, infatti, che per il codice penale italiano il gioco d'azzardo è vietato - per tutti, non solo per i minori - ma che lo Stato ha la facoltà di dare concessioni in deroga. Dal 1997 le concessioni si sono susseguite a ritmo vorticoso, estendendo a macchia



d'olio occasioni e possibilità di gioco. Nel 1997 viene introdotta la doppia giocata del *Lotto*, esordisce il *Superenalotto* e aprono i battenti le sale scommesse; due anni dopo fa capolino il *Bingo*, nel 2003 arrivano le slot machine e nel 2005 debuttano la terza giocata del *Lotto* e le scommesse *Big Match* on line. Nel 2006 è la volta dei nuovi corner e punti gioco per le scommesse e nel 2008 vengono promossi i giochi via sms e digitale terrestre e si rende legale il gioco d'azzardo on line, seppure solo sotto forma di torneo. Nel 2009 viene dato il via libera a nuove lotterie a estrazione istantanea tipo *Gratta e vinci* e a nuovi giochi nu-

merici a totalizzazione nazionale, come *Win for life*, e nascono le video lottery, apparentemente simili alle slot machine ma con premi più alti e, dunque, con giocate più costose. Il 2011 vede l'istituzione del *Bingo* a distanza e dei "giochi di sorte legati al consumo", una specie di azzardo pensato per coloro che fanno la spesa, cui si propone di non ritirare il resto ma di giocarlo, e dal 2013 sono on line anche *Lotto* e *Gratta e vinci*.

Che influenza ha avuto sulla società?

Ha cambiato totalmente la propensione degli italiani al gioco. Oggi, in Italia, giocano stabilmente 15 milioni di persone, che alimentano una vera e propria "economia di dissipazione". Di fatto, il giro d'affari del gioco d'azzardo legale fattura più di 46 miliardi di euro l'anno e la spesa pro capite "investita" da chi tenta la fortuna è salita - tra il 2001 e il 2014 - da 335 a 1.400 euro, portando l'Italia al primo posto in Europa per quantità di giocate e al terzo nel mondo. La deregulation, purtroppo, espone sempre più i ragazzi ai rischi del gioco, soprattutto i minorenni. Uno studio del Consiglio nazionale delle ricerche (Cnr) sostiene che poco meno del 50% dei teen ager ha giocato almeno una volta durante l'ultimo anno e gli studi epidemiologici dimostrano che più è bassa l'età in cui si comincia a giocare più è alto il rischio di diventare giocatori d'azzardo patologici. Se per gli adulti il rischio è stimato intorno al 2-3%, per i giovani sale tra il 5 e l'11%.

Che cosa si può fare in merito?

È importante tenere gli occhi aperti in famiglia e con gli amici. Molti ragazzi, quando cominciano a "giocarsi" risparmi e paghetta e rimangono senza soldi, non si fanno scrupolo a chiedere piccoli prestiti ad amici e parenti. È importante, di fronte a richieste sempre più insistenti, avere il coraggio di domandare a che cosa serva quella somma e quali spese vada a finanziare e non accontentarsi di risposte generiche o evasive. Anche perché può capitare che si cominci a

chiedere soldi ad amici e parenti e si finisce a chiederli ai gestori delle sale gioco o ai prestasoldi che spesso si appostano nelle vicinanze e non di rado hanno a che fare con l'usura e la malavita.

Accanto ai problemi legati al gioco d'azzardo legale, il Gruppo Abele si batte da anni anche contro quello illegale...

Non è una novità che anche le mafie "fanno il proprio gioco". Sono quarantuno i clan che, secondo le indagini degli inquirenti, si spartiscono la torta del mercato illegale del gioco d'azzardo. E che la nuova frontiera della criminalità organizzata si faccia sempre più intensa lo dimostrano le dieci procure e le direzioni antimafia che hanno effettuato indagini nell'ultimo anno e le 22 città italiane coinvolte con arresti e sequestri direttamente riferibili al crimine organizzato.





Giocare non deve essere un azzardo

“Quando osserviamo i bambini giocare notiamo che il gioco è bello quando si è in tanti, si ha voglia di divertirsi e di condividere il tempo e non si ha nulla da vincere o da perdere. Se analizziamo gli atteggiamenti e gli stati d’animo che caratterizzano le persone che trascorrono ore incollate alle slot machine e li confrontiamo con quelli dei bambini, ci accorgiamo che, in realtà, i ‘giocatori’ non stanno giocando”, fa notare l’educatore finanziario **Antonio Cajelli**, vicepresidente dell’Associazione Art. 47 - Liberi dal debito.

In che senso?

Giocare è un’attività positiva, rilassante e che fa parte della natura umana: insegna ai più giovani e agli adulti a convivere e a cementare rapporti d’amicizia. Anche i cuccioli degli animali imparano - attraverso il gioco - a stare al mondo



e a sopravvivere alle mille insidie della natura. Chi consuma ore tentando la fortuna, però, non sta giocando: è isolato, ansioso e disperato. Ha un macigno dentro il cuore ma non vuole riconoscerlo. L'industria del gioco non si fa scrupolo di speculare sulle paure e sulle fragilità dei più deboli e offre "passatempi" che svuotano le tasche e trascinano l'umore sempre più in basso. Non a caso, infatti, i giocatori più incalliti sono gli anziani, spesso relegati ai margini della società, e i giovani più disagiati, con prospettive limitate di futuro e di lavoro.

Una situazione che sembra smascherare una serie di luoghi comuni...

È curioso che una persona su due, quando sente parlare di gioco d'azzardo, pensi immediatamente ai casinò esclusivi ed eleganti visti magari nei film di James Bond. E che non lo colleghi, invece, alla miriade di bar, tabaccherie e locali pubblici che ospitano videopoker e slot machine ideati scientificamente per invogliare al gioco anche attraverso l'utilizzo sapiente di atmosfere e di colori.

Può fare qualche esempio?

Di solito le slot machine sono sistemate in sale semibuie o in angoli appartati, dove la luce naturale filtra raramente. Uno stratagemma per infondere la sensazione di un luogo sospeso nello spazio e nel tempo, in cui mattino, pomeriggio, sera e notte paiono non esistere. Le luci vivaci e multicolori degli schermi, invece, sembrano messe apposta - e lo sono! - per "pilotare" il cervello e l'attenzione. Il rosso, per esempio, contribuisce a creare un senso d'urgenza e d'allarme, come per suggerire al giocatore: "Forza! Vai avanti! Inserisci un'altra moneta prima che la partita sia finita!". Il giallo coopera a generare una sensazione di serena allegria, come comunicasse al giocatore, magari mentre sta accumulando punti: "Lo vedi? È il tuo momento! Sei bravo!

Continua così!". Il blu, invece, infonde calma ed equilibrio, è una sorta di pacca virtuale sulla spalla quando magari si è appena persa una partita, un ammonimento del tipo: "È andata così, non te la prendere. In fondo è solo un gioco e ti rifarai di certo alla prossima giocata".

Tutti i giochi d'azzardo dipendono in via esclusiva dalla fortuna?

Sì. Dei tanti tipi di gioco, l'azzardo è legato unicamente alla fortuna. Un gran numero di persone, però, coltiva convinzioni prive di fondamento e crede che la fortuna posseda una logica simile a quella umana. Se lanciano in aria una moneta ed esce due volte "testa", pensano che la terza volta dovrà per forza uscire "croce", come se la fortuna avesse memoria e ricordasse l'esito dei lanci precedenti. Un meccanismo che spinge, per esempio, i giocatori del *Lotto* a puntare sui numeri "ritardatari".

Un motivo in più per convincersi che - al di là di qualche sporadica vincita annunciata con enfasi nei Tg e sui giornali - vince sempre il banco...

Senza dubbio. E il fatto stesso che le vincite siano presentate come eventi straordinari dovrebbe insinuare il sospetto che per ogni persona che vince ce ne sono centinaia di migliaia che perdono. Ma, semplicemente, non fanno notizia... Per farsi un'idea di quanto sia difficile afferrare la fortuna è sufficiente pensare che la possibilità di fare un semplice ambo al *Lotto* è una su quattrocento e di vincere 500 euro al *Gratta e vinci* una su quattromila... Per non parlare della possibilità di fare sei al *Superenalotto*, che è una su 622,6 milioni... Fa male pensare che per seguire il miraggio di una facile ricchezza intere famiglie che conducevano un'esistenza normale hanno perso ogni cosa e non di rado si sono indebitate.



Difendere le emozioni da banner e pubblicità

“Anche le persone più attente tendono, senza volerlo, a vivere una vita da mio-pi: a concentrare l’attenzione sulle cose che paiono più vicine e immediate e a trascurare quelle che sembrano più lontane e sfumate” esordisce, senza preamboli, **Marco Zuffranieri**, docente presso il dipartimento di Psicologia dell’Università di Torino.

Può fare qualche esempio?

Quando decidiamo di acquistare una carta di credito siamo spesso attirati da una serie di benefit che ci appaiono subito evidenti e immediati: il fatto che sia gratuita, che quando la usiamo non preveda costi di commissione aggiuntivi, che - magari - saremo “premiati” con un bel gadget al momento della sottoscrizione. Ma tralasciamo di considerare, per esempio, l’eventualità che, se la



stabilità del nostro conto in banca dovesse venir meno e ci trovassimo nella necessità di dilazionare i pagamenti, ci indebiteremmo sempre più, fino a non essere neppure più in grado di coprire il costo degli interessi. Lo stesso accade a chi consuma ore e vita davanti alle slot machine: la febbre del gioco e il desiderio di rivincita non lasciano il tempo di riflettere che - di giocata in giocata - le monete migrano inesorabilmente dal portafogli alla gettoniera.

Fenomeni che sembrano coinvolgere solo marginalmente i teen ager...

Effettivamente le carte di credito non sono an-

cora molto diffuse tra i giovani, anche se qualcuno possiede una carta ricaricabile e sembra crescere la curiosità per le formule “revolving”, che consentono di acquistare subito un bene e di posticipare il momento del pagamento. Non bisogna sottovalutare, però, che i ragazzi sono un target molto appetibile per il mercato della pubblicità perché “muovono” una quota importante del budget familiare soprattutto per quanto riguarda vacanze, cibo, abbigliamento e tempo libero.

È anche per questo che molti spot sul gioco d'azzardo si rivolgono apertamente al pubblico dei più giovani?

Senza dubbio. Vengono spesi fior di milioni per “arruolare” campioni dello sport, icone del cinema e supereroi del calibro di Francesco Totti, Indiana Jones e Spider Man. E i social network non si stancano d’“infarcire” le proprie pagine di banner che rimandano a prodotti. Esistono app utili per ripassare storia e geografia o imparare le lingue “gentilmente offerte” da sponsor in bella evidenza. C’è una sorta di “training” continuo ad associare passioni, desideri e interessi che caratterizzano i giovani a qualcosa di sponsorizzato e manovrato dall’esterno.

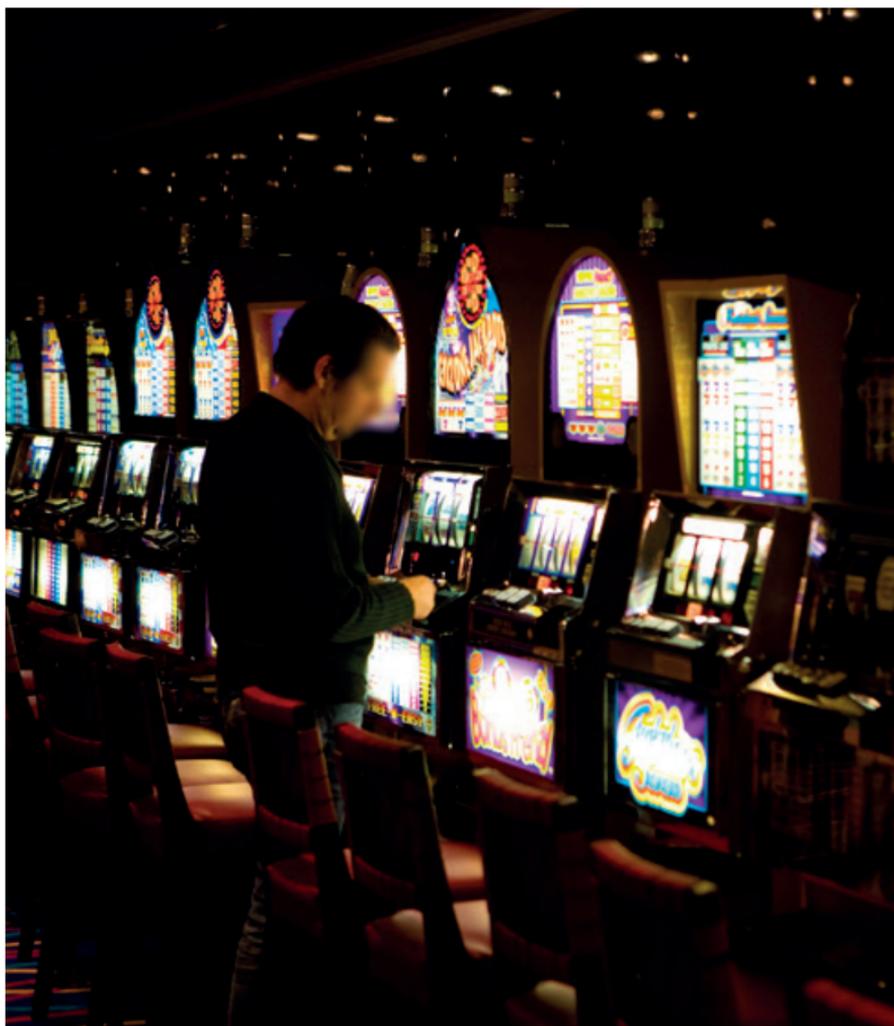
Quali possono essere, concretamente le controindicazioni?

Continuare a collegare quanto un ragazzo sente di più intimo e personale con finalità commerciali è problematico e può creare difficoltà perché le fasi della preadolescenza e dell’adolescenza sono spesso segnate da un senso marcato di fragilità e di vulnerabilità nei confronti degli altri e del mondo. In un simile contesto è fondamentale educare i giovani a riconoscere e a comprendere le proprie emozioni, a rendersi conto che quelle che sentono risuonare come negative puntano magari a proteggerli, a far suonare qualche campanello d’allarme: non sono sintomo di debolezza o d’inadeguatezza ma di una sensibilità cui è importante imparare a rapportarsi.

Che cosa possono fare la famiglia e la scuola per aiutarli?

Innanzitutto incoraggiare il dialogo e sviluppare in ogni modo la fiducia verso il mondo degli adulti, che non va identificato come un avido mercante alla continua ricerca di acquirenti. Poi offrire loro l'occasione di vivere rapporti solidi e di confrontarsi con i coetanei. E non stancarsi di metterli in guardia dai pericoli di una vita da "consumatore", indirizzandoli alla comprensione e allo smascheramento delle strategie messe in atto dai mass media per incrementare i fatturati delle aziende e incoraggiandoli a sviluppare la spontaneità, la creatività e gli interessi più autentici.





Le responsabilità dello Stato e degli adulti

“Se un gran numero di ragazzi e di ragazze si avvicinano al mondo del gioco d’azzardo la colpa è in parte degli adulti, che pianificano strategie di comunicazione per indurli a giocare. Il mio ruolo non è criminalizzare i giovani ma individuare le responsabilità di chi li inganna con idee e messaggi che possono rivelarsi fuorvianti” denuncia **Vincenzo Spadafora**, presidente dell’Autorità garante per l’infanzia e l’adolescenza.

Sembra una missione decisamente impegnativa...

Non possiamo attribuire la colpa in via esclusiva ai teen ager se si lasciano attrarre dal gioco d’azzardo. Da tempo chiediamo allo Stato di aiutarci ad aiutare i ragazzi, ma sembra non volerlo e non poterlo fare perché una parte del denaro che utilizza per ripianare conti e debiti provengono proprio dal gioco.



Oltre alla pubblicità, dove si nascondono i “cattivi maestri”?

A volte, senza volerlo, anche in famiglia. Come quando i nonni propongono ai nipoti di scongiurare la noia di un pomeriggio invernale con qualche partita alla slot machine o con una serie di “Gratta e vinci” da esaminare. Sono casi tutto sommato marginali ma non vanno sottovalutati. Una recente ricerca ha rivelato che gli adolescenti “investono”, in media, una dozzina di euro al mese in giochi d’azzardo. Non sono pochi, soprattutto in tempi di crisi. A volte, poi, sono spinti da nobili motivi: s’illudono, per

esempio, di poter vincere una grossa somma per aiutare la famiglia a uscire da situazioni di disagio e povertà.

Gli adolescenti hanno la percezione che giocare è proibito e può creare dipendenza?

Sanno che l'azzardo non è un gioco come tutti gli altri. Il 56% dei ragazzi tra i 14 e i 17 anni li associa alla consapevolezza di un divieto: il 43% sa che è vietato ai minori, il 16% lo ritiene illegale e il 7% pensa sia consentito solo all'interno dei casinò. Quattro ragazzi su dieci, inoltre, legano il gioco d'azzardo a sensazioni di rischio e il 14% lo ritiene "da malati". Quasi tutti ne conoscono almeno uno: il 97% il *Gratta e vinci*, l'88% i giochi con estrazione di numeri. Meno noti sono le slot, i videopoker, le scommesse, i giochi di carte on line e il *Bingo*.

Con quale frequenza sono soliti giocare?

Il 44% dei ragazzi italiani ha avuto occasione di provare almeno un gioco d'azzardo, ma solo l'8% continua a giocare con frequenza almeno mensile piccole somme per divertirsi in compagnia e condividere l'emozione con gli amici, senza mostrare indizi di dipendenza. Il bacino di giocatori d'azzardo risulta però potenzialmente più ampio rispetto a quello rilevato se si considera che sette adolescenti su dieci conoscono le regole di almeno un gioco d'azzardo, tre su quattro hanno "a portata di mano" un luogo dove poter giocare denaro - nel 30% dei casi nelle vicinanze della scuola - e solo il 16% non trova nulla di interessante nel gioco d'azzardo, che esercita il proprio potere d'attrazione soprattutto per la possibilità di avere qualche soldo a disposizione e perché aiuta a "sentirsi grandi".

Come giudicano la dipendenza da gioco d'azzardo?

La maggior parte la paragona a quella da droghe pesanti: descrivono il giocatore tipo come una persona malata, che ha perso il controllo di sé nell'illusione

di diventare ricca. Vivono il gioco d'azzardo come una trasgressione e rivelano che proverebbero senso di colpa, imbarazzo e paura di punizioni se venissero scoperti a giocare dai genitori. Accanto a quest'ampia maggioranza che si avvicina al tema quasi con timore, convive una minoranza che non avrebbe alcuna remora a confessare ai genitori l'abitudine di giocare d'azzardo e non vede nel gioco motivi per cui allarmarsi.

E lo Stato cosa fa per arginare il gioco d'azzardo?

Al momento ben poco, anche se - alla lunga - non potrà non interrogarsi e decidersi a fare i conti con il proprio futuro. A fronte di ricavati milionari, lo Stato non investe abbastanza nelle politiche sanitarie per il contrasto alla ludopatia e nella scuola. Tutti i Governi, negli ultimi anni, hanno tagliato i fondi per la famiglia, l'assistenza e la sanità provocando un aumento della povertà materiale e culturale. Tagli che hanno creato e creano una povertà sempre più grande non solo materiale ma anche culturale.



I TASCABILI DI PALAZZO LASCARIS

[...]

25. Franco Martinengo. *Figure e paesaggi* (Torino, novembre 2005)
26. *Le radici medievali dell'insediamento alpino* (Torino, maggio 2006)
27. *Journalier du siège de Turin. "Giornaliero" dell'assedio di Torino* (Torino, agosto 2006)
28. *Consiglieri regionali e assessori. VIII legislatura. 2° edizione* (Torino, dicembre 2006)
29. *Sacri Monti del Piemonte e della Lombardia* (Torino, maggio 2007)
30. *Il Dalai Lama a Torino* (Torino, dicembre 2007)
31. *Terza Conferenza dei Piemontesi nel mondo* (Torino, marzo 2008)
32. *Il Sigillo della Regione Piemonte a Padre Clodoveo Piazza* (Torino, giugno 2008)
33. *Il Sigillo della Regione Piemonte agli Alpini* (Torino, ottobre 2008)
34. *Guglielmo Caccia detto il Moncalvo* (Torino, marzo 2009)
35. *Una stella per Lia* (Torino, ottobre 2009)
36. *Torino, 2 aprile 1860: inaugurazione del Parlamento a Palazzo Madama* (Torino, dicembre 2009)
37. *Parole di Piemonte* (Torino, marzo 2010)
38. *Il Difensore civico* (Torino, giugno 2010)
39. *Parole di Piemonte, 1861-2011* (Torino, marzo 2011)
40. *Viaggio nella nuova Bosnia con gli studenti piemontesi* (Torino, luglio 2011)
41. *Pietro Morando a Palazzo Lascaris* (Torino, dicembre 2011)
42. *Quarant'anni di Notizie* (Torino, marzo 2012)
43. *Ristampa del n. 36, Torino, 2 aprile 1860: inaugurazione del Parlamento a Palazzo Madama*
44. *Il Sigillo della Regione alla Protezione civile* (Torino, luglio 2012)
45. *Diventiamo cittadini europei* (Torino, ottobre 2012)
46. *Società sportive storiche* (Torino, febbraio 2013)
47. *Il Sigillo della Regione ai volontari impegnati nelle emergenze* (Torino, settembre 2013)
48. *Per il risanamento finanziario dell'Italia, Marcello Soleri Milano 1945* (Torino, ottobre 2013)
49. *Volti e busti in Palazzo Lascaris* (Torino, febbraio 2014)
50. *Amedeo di Castellamonte* (Torino, marzo 2014)
51. *Ritratti di sport piemontese* (Torino, aprile 2014)
52. *Collezioni d'arte a Palazzo Lascaris* (Torino, aprile 2014)
53. *Regione Piemonte: stemma, gonfalone e bandiera* (Torino, settembre 2014)
54. *Guida per il cittadino. Energia elettrica, gas e servizi idrici – A cura del Difensore Civico della Regione Piemonte* (Torino, luglio 2014)
55. *La battaglia dell'Assietta* (Torino, ottobre 2014)
56. *Il Sigillo della Regione Piemonte all'Arma dei Carabinieri* (Torino, novembre 2014)
57. *Viaggio Aned nei Balcani* (Torino, dicembre 2014)
58. *Sacri Monti del Piemonte e della Lombardia* (Torino, febbraio 2015)

La collana completa di tutti i tascabili è reperibile su: www.cr.piemonte.it in formato pdf, all'indirizzo:
<http://www.cr.piemonte.it/cms/comunicazione/altre-pubblicazioni/item/269-i-tascabili-di-palazzo-lascaris.html>



OSSERVATORIO REGIONALE
SUL FENOMENO
DELL'USURA