

# Progetto 'Il territorio in rete per vincere l'azzardo'

## **L'ascolto del territorio** **I risultati emersi dai *focus group***

Dicembre 2015

a cura di Federico Bianchi

## SOMMARIO

<b>1. Introduzione .....</b>	<b>3</b>
1.1 La metodologia d'indagine e gli obiettivi conoscitivi.....	3
1.2 I contesti e i gruppi coinvolti .....	3
1.3 Le modalità di conduzione .....	4
<b>2. L'azione di rete tra servizi pubblici e privati .....</b>	<b>5</b>
2.1 La diffusione del gioco d'azzardo.....	5
2.2 Suggerimenti e proposte di lavoro.....	6
<b>3. L'azione sulle famiglie mediante campagne informative capillari e mirate .....</b>	<b>8</b>
3.1 La percezione del fenomeno .....	8
3.2 Suggerimenti e proposte di lavoro.....	9
<b>4. L'azione sulle giovani generazioni.....</b>	<b>10</b>
4.1 Il gioco d'azzardo nel mondo giovanile.....	10
4.2 Suggerimenti e proposte di lavoro.....	11
<b>5. Conclusioni.....</b>	<b>13</b>
5.1 Gli aspetti principali del fenomeno .....	13
5.2 Una sintesi dei suggerimenti e delle proposte di lavoro .....	13

## 1. INTRODUZIONE

Il presente rapporto restituisce i risultati emersi dai *focus group* previsti nella prima fase - attività pro-pedeutiche alla costituzione dei tavoli di co-progettazione - del progetto “Il territorio in rete per vincere l'azzardo”, finalizzato a creare reti territoriali di confronto e progettazione per strutturare azioni sinergiche e condivise di contrasto al gioco d'azzardo a livello locale.

Nelle pagine che seguono saranno dunque presentati i principali suggerimenti e proposte di lavoro evidenziati dai partecipanti agli incontri a partire dalla loro percezione del fenomeno, nella convinzione che dall'ascolto degli attori della comunità locale coinvolti a vario titolo sul tema possano derivare linee di intervento più efficaci per arginare la diffusione del gioco d'azzardo. Per ogni linea di azione indicata saranno riportati gli elementi di contesto che secondo il loro punto di vista rendono difficoltoso od ostacolano iniziative di contrapposizione al gioco d'azzardo, gli aspetti su cui si è già intrapresa qualche attività e quelli su cui far leva per intervenire ulteriormente.

Prima di addentrarci nella trattazione tuttavia, per meglio comprendere e interpretare i risultati raggiunti va fatta una breve premessa sulla metodologia d'indagine utilizzata per raccogliere, analizzare ed elaborare i dati che presentiamo.

### 1.1 La metodologia d'indagine e gli obiettivi conoscitivi

Le informazioni riportate nel rapporto sono state raccolte mediante la tecnica di rilevazione del *focus group*, che prevede il coinvolgimento di più persone contemporaneamente invitate a discutere tra loro di un particolare argomento o di un insieme di argomenti tra di essi collegati, che la ricerca ha interesse a “mettere a fuoco” e ad approfondire, per far emergere ed esprimere in modo immediato e spontaneo la natura e le dimensioni di un unico aspetto della realtà.

Gli obiettivi dei *focus group* previsti all'interno del progetto “Il territorio in rete per vincere l'azzardo” sono

- accrescere la conoscenza del fenomeno e, soprattutto,
- definire percorsi condivisi ed efficaci di contrasto al gioco d'azzardo e di promozione del gioco positivo.

### 1.2 I contesti e i gruppi coinvolti

Tra i mesi di settembre e novembre 2015 sono stati realizzati sei *focus group* cui hanno partecipato complessivamente 54 persone.

I primi tre incontri, finalizzati a raccogliere informazioni in linea con gli obiettivi indicati, si sono svolti nelle sedi degli ambiti socioassistenziali di Udine, Tarcento e Cividale del Friuli; il gruppo di partecipanti ai *focus* è stato individuato sulla base del proprio ruolo all'interno del contesto territoriale di riferimento e delle posizioni professionali di ognuno, in relazione all'operato nelle istituzioni di appartenenza e all'esperienza nelle tematiche trattate. Sono stati quindi invitati e hanno effettivamente preso parte attiva agli incontri:

- amministratori locali,
- esponenti della polizia municipale e della questura,
- assistenti sociali,
- medici di medicina generale,

- medici, psicologi e operatori dei centri di salute mentale,
- parroci,
- avvocati,
- rappresentanti di associazioni,
- ex giocatori d'azzardo,
- esercenti di locali pubblici in cui si gioca d'azzardo.

Negli altri tre incontri abbiamo invece raccolto le segnalazioni, i punti di vista e le proposte sul gioco d'azzardo di persone che hanno una relazione quotidiana con i giovani:

- insegnanti, educatori, allenatori sportivi,
- esperti, sviluppatori e rappresentanti di associazioni che promuovono giochi da tavolo che non prevedono l'azzardo,
- membri della consulta degli studenti della provincia di Udine e animatori di centri di aggregazione giovanile.

### 1.3 Le modalità di conduzione

Ogni *focus group* si è svolto in due *step*: uno di raccolta delle percezioni dei partecipanti sul fenomeno del gioco d'azzardo e uno di condivisione delle indicazioni sulle possibili linee di intervento da attuare per contrastarlo.

La prima fase veniva introdotta dal facilitatore che definiva e circoscriveva l'oggetto della discussione, illustrava l'obiettivo del *focus* e chiariva il motivo per cui erano stati convocati quegli specifici *stakeholder*. Il facilitatore apriva quindi un "giro di tavolo", durante il quale rivolgeva ai presenti alcune domande, prima generali e poi di approfondimento, sulla conoscenza della tematica, su casi particolari trattati personalmente e/o di cui avevano esperienza diretta, mentre due osservatori/collaboratori annotavano le risposte e gli argomenti di discussione che si originavano.

La fase successiva si focalizzava su alcune problematiche emerse ed era finalizzata a formulare le possibili linee di contrapposizione al gioco d'azzardo; essa veniva gestita utilizzando la tecnica di facilitazione del *Metaplan*, basata sulla raccolta e visualizzazione delle opinioni dei partecipanti e sulla loro successiva organizzazione in blocchi logici. I partecipanti sono stati invitati ad associare un cartoncino di colore diverso ad ogni aspetto del fenomeno:

- il verde per i punti forti, le azioni positive di contrasto al gioco d'azzardo già intraprese e da rafforzare per il futuro,
- il rosa per i punti deboli, gli aspetti sui quali risulta ancora necessario intervenire,
- l'azzurro per gli elementi di contesto che in qualche modo limitano o possono condizionare l'efficacia degli interventi.

Tutti i cartoncini venivano raggruppati per colore su una *flip chart* e unificati sotto alcuni titoli riassuntivi.

La discussione con i partecipanti intervenuti ha permesso di individuare una serie di aspetti relativi alla loro percezione sulla diffusione del gioco d'azzardo, alle caratteristiche dei giocatori e al contesto sociale in cui queste persone agiscono, e ha fatto emergere alcuni suggerimenti e proposte di lavoro che riportiamo nei capitoli che seguono.

## 2. L'AZIONE DI RETE TRA SERVIZI PUBBLICI E PRIVATI

I partecipanti ai *focus group* riconoscono l'esistenza di una serie di elementi, quali la diffusione e la complessità del gioco d'azzardo, che rende arduo e problematico, anche se non impossibile, qualsiasi tipo di intervento volto ad arginarne la proliferazione, nonché la mancanza di dialogo tra i diversi soggetti pubblici e privati che affrontano quotidianamente queste tematiche. Nell'azione di contrapposizione a questo aspetto della realtà sociale tuttavia, non si parte da un punto zero: anche a livello locale esistono studi sul fenomeno e sulle caratteristiche dei giocatori e, soprattutto, sono presenti strutture d'aiuto che affrontano questo tipo di problematica e offrono supporto a coloro che si trovano in difficoltà. Di qui, una serie di proposte volte a costituire una rete tra strutture pubbliche e private, che permetta di contrastare con maggior incisività la diffusione del gioco d'azzardo, e a promuovere azioni mirate sull'offerta, sensibilizzando titolari di bar e tabaccai su queste tematiche e disincentivandoli a fungere da ricevitorie dei giochi e ad installare *slot machine*.

### 2.1 La diffusione del gioco d'azzardo

Dal punto di vista dei partecipanti ai *focus group* il gioco d'azzardo si presenta come un fenomeno profondamente radicato nella società locale. Il Friuli Venezia Giulia è vicino alla Slovenia e all'Austria dove hanno sede molte case da gioco in cui 'storicamente' gli abitanti della regione si recano per giocare. Nei ricordi degli intervistati già negli anni cinquanta e sessanta numerosi friulani erano avvezzi a questa tipologia di passatempo, frequentavano i grandi casinò e nell'arco di una serata riuscivano a mangiarsi l'intero stipendio di un mese.

Negli ultimi anni l'offerta di giochi d'azzardo è cresciuta in maniera rilevante anche nel territorio regionale e nella quotidianità dei suoi abitanti. Nella provincia di Udine si è assistito a una proliferazione di sale VLT e soprattutto di tabaccai e bar che accanto ai giochi 'tradizionali' del totocalcio, del totip e del lotto propongono diverse tipologie di 'gratta e vinci', scommesse e superenalotto, e dove sono presenti *slot machine* e videogiochi, collocati per lo più in spazi non visibili e appartati. Inoltre, molti intervistati sottolineano come nelle casse dei supermercati alla fine della spesa vengano offerti 'gratta e vinci' ai clienti.

In tutto il territorio sono proliferati locali pubblici in cui l'attività centrale non è più la consumazione, ma il gioco. Lo scopo è prettamente economico: per molti titolari di bar e tabaccai l'installazione di una *slot machine* diventa irrinunciabile perché permette di pagare l'affitto; il guadagno per ogni 'macchinetta' si aggira intorno ai 1.200,00/1.300,00 euro al mese. Alcuni tabaccai possiedono fino a cinque 'macchinette', che consentono di spendere anche 1.000,00 euro in un giorno e offrono una gamma completa di giochi, scommesse, lotto, superenalotto, tutti i tipi di 'gratta e vinci', che soddisfano un bacino di utenza di 500/600 giocatori piuttosto abituali.

Alcuni partecipanti ai *focus* ritengono che la diffusione del gioco d'azzardo abbia avuto un grosso incremento con l'inserimento di specifiche etnie nel nostro tessuto sociale; la cultura cinese in particolare sembra sia stato un veicolo della passione per il gioco d'azzardo, inteso come un'attività quasi professionale: i cinesi giocano con metodo, dalla mattina alla sera, fotografano le schermate, fanno i calcoli, utilizzano i mezzi tecnologici. I loro locali, essenziali e minimalisti, sono frequentati da giocatori che hanno oltrepassato un certo livello, che entrano solo per tentare la fortuna, giocano ed escono senza mostrare il minimo interesse per gli altri avventori.

Al di là di queste influenze da parte di culture diverse, a contribuire alla diffusione del gioco d'azzardo sono canali televisivi dedicati, trasmissioni specializzate, come ad esempio "Poker Texas hold'em", e in particolar modo una pubblicità talmente incessante che tenta chiunque ad acquistare un

biglietto del 'gratta e vinci' o a provare a inserire la monetina in una *slot machine*. Il *battage* pubblicitario che esorta al gioco è enorme e gli slogan sul gioco 'responsabile' risultano ingannevoli.

Tutta questa situazione, secondo l'opinione degli intervistati, è resa ancor più complicata dal fatto che il gioco d'azzardo è lecito, lo 'Stato' si contrappone a questo fenomeno, ma nello stesso tempo lo pubblicizza in quanto fonte di tassazione e di introito. Soltanto di recente, con la l.r. 1/2014, la Regione Friuli Venezia Giulia ha introdotto limitazioni alla diffusione del gioco d'azzardo, prevedendo per esempio le distanze che le sale da gioco devono tenere rispetto a istituti scolastici, impianti sportivi, o luoghi di aggregazione giovanile; nel contempo però permette l'installazione delle 'macchinette' nei bar o in altri esercizi pubblici e gestisce una gran varietà di giochi.

Sul versante dei controlli, la polizia municipale fa le verifiche iniziali rispetto all'adeguatezza alle norme e alla legittimità delle richieste di avvio delle attività economiche che prevedono l'introduzione di giochi d'azzardo, mentre la questura fa accertamenti a campione più sull'offerta che sui clienti, limitandosi a ispezioni su esercizi e locali che hanno sede nel territorio del Comune di Udine o nei paesi limitrofi, manifestando l'impressione che le violazioni sul gioco d'azzardo siano più diffuse nelle realtà lontane dal capoluogo.

Per quanto riguarda la presa in carico da parte dei servizi pubblici delle persone in difficoltà a causa del gioco d'azzardo, gli stessi operatori sottolineano come alle istituzioni arrivino soltanto pochi casi, gravi e spesso mascherati da altre problematiche, economiche, affettive o psicologiche: la moglie che non riesce a pagare le bollette o l'affitto, la madre che si è ritrovata sulla strada perché il figlio ha venduto tutto per debiti di gioco, uomini con patologie, quali ansia o depressione, o che hanno tentato il suicidio per il dissesto finanziario, per il pignoramento della casa o per il divorzio dalla moglie. Tutti gli intervistati sono concordi sul fatto che quando una persona si rivolge ai servizi ha già una sorta di consapevolezza di aver mandato in rovina non solo se stessa, ma anche la famiglia.

Molti operatori inoltre sottolineano di possedere poche informazioni sull'argomento e di sentirsi impreparati nell'affrontarlo. Nei servizi pubblici c'è poco confronto sul tema e qualcuno ammette che il *focus group* è stata la prima occasione in cui si è trovato a parlare di questo fenomeno. Operatori pubblici e privati si conoscono poco e alcuni partecipanti scoprono soltanto in questi incontri che nel territorio è presente e molto attiva un'associazione che si occupa delle persone dipendenti dal gioco d'azzardo. Associazione che opera da oltre un decennio e che si rivolge a giocatori e familiari, propone una terapia di gruppo e un percorso riabilitativo che può durare anche 10/12 anni, e che ha istituito un *call center* per rispondere alle richieste di aiuto.

## 2.2 Suggerimenti e proposte di lavoro

In questo contesto di fondo, una prima linea d'intervento suggerita dai partecipanti ai *focus group* riguarda la costituzione di una rete tra soggetti pubblici e privati, tra servizi e associazioni. Un *network* dove promuovere incontri periodici tra gli operatori, istituire un osservatorio sul tema, avviare e gestire progettualità concertate, formare gli operatori, valorizzare l'esperienza pregressa e condividere nuove prassi.

Molti sottolineano l'importanza di fare leva sul mondo dell'associazionismo, considerato fondamentale per sensibilizzare il territorio su questo fenomeno e sugli aspetti di questa problematica, e in quanto ritengono che un familiare abbia più timore a rivolgersi a una struttura pubblica e gli sia più facile alzare il telefono e contattare un'associazione.

Parallelamente va istituito un *call center* pubblico che renda accessibile a tutti il servizio e che favorisca un contatto telefonico prima che in presenza ai giocatori e/o ai loro familiari per permettere di superare più facilmente situazioni di imbarazzo o di vergogna.

Sul piano dell'offerta, gli intervistati suggeriscono l'introduzione di sistemi di blocco delle *slot machine* mediante i quali sia prevista l'impossibilità di superare certi limiti di giocata e/o temporali, la promozione di leggi che ne inibiscano ulteriormente l'installazione, incentivi economici e/o una fiscalità agevolata per gli esercenti che non fungono da ricevitorie per i vari 'gratta e vinci' e/o non possiedono le 'macchinette', azioni di sensibilizzazione rivolte agli esercenti anche attraverso l'istituzione di un corso di formazione per accrescere la consapevolezza del danno sociale indotto da un uso troppo spinto o addirittura patologico delle *slot machine*.

### 3. L'AZIONE SULLE FAMIGLIE MEDIANTE CAMPAGNE INFORMATIVE CAPILLARI E MIRATE

Nella percezione degli intervistati il gioco d'azzardo riguarda in maniera più o meno accentuata tutte le persone, senza distinzioni di genere o di età, anche se la propensione ai diversi tipi di gioco si differenzia in base a queste due variabili, come vedremo di seguito. I giocatori, che ricercano emozioni forti rinchiudendosi in un mondo lontano dalle *routine* quotidiane, sono abili nel mascherare il proprio comportamento e le proprie azioni, spesso con la complicità dei familiari che nascondono o minimizzano una pratica percepita come normale e data per scontata. Di qui, la necessità di intervenire anche a livello culturale, di mentalità diffusa, mediante campagne informative rivolte a tutta la popolazione e mirate a sensibilizzarla sulle gravi conseguenze che possono derivare dal gioco d'azzardo.

#### 3.1 La percezione del fenomeno

L'opinione dei partecipanti che emerge dai *focus group* è che il gioco d'azzardo sia un fenomeno pervasivo, trasversale a tutta la popolazione ed esteso a tutte le categorie sociali, anche se con modalità diverse. Gli intervistati delineano differenti categorie di giocatori in relazione alla tipologia di gioco: la maggior parte è costituita da uomini *over 45/50* anni che si dedicano prevalentemente alle *slot machine*; parecchi anziani di entrambi i generi giocano con frequenza e talvolta in modo sostanzioso al 'gratta e vinci', al lotto e ai giochi più tradizionali, mentre la fascia d'età giovanile è dedicata soprattutto ai giochi *online*, difficili da intercettare, e alle scommesse sportive; non mancano infine le donne che organizzano partite a carte in casa, frequentano i siti *internet* e sono di supporto ai mariti in una sorta di 'impresa familiare del gioco'. Emblematico il caso riportato di una moglie che a ora di cena è arrivata al bar e ha sostituito alla 'macchinetta' un uomo che è rincasato dopo aver giocato tutto il giorno.

Così, ci sono uomini, molti dei quali disoccupati, che la mattina escono di casa, hanno tempo libero e vanno al bar dove per noia o animati dalla ricerca del guadagno 'facile' utilizzano i soldi che sarebbero destinati a soddisfare altri bisogni familiari, pensionati che vanno a comprare il giornale o a fare la spesa e acquistano anche un 'gratta e vinci' sperando nella vincita immediata investendo una piccola somma, che in proporzione incide notevolmente sul basso reddito mensile, e donne che tentano la fortuna per comprare l'ultima borsetta o togliersi qualche sfizio. Per alcuni intervistati questi comportamenti si intrecciano e si sono acuiti con la crisi economico-finanziaria di questo periodo storico e citano casi di interi stipendi o pensioni interamente utilizzati per giocare d'azzardo: le persone giocano perché sono in difficoltà economica o per incrementare il proprio reddito decrescente rispetto a quelle che sono le aspettative.

Il passaggio dalla piccola somma al vizio incontrollato è piuttosto breve, come raccontano gli ex giocatori intervenuti agli incontri. Le prime volte si vince spesso spendendo poco e ci si sente il 'giocatore fortunato', questo incentiva a giocare nuovamente e a infilarsi in un meccanismo che poco per volta diventa una dipendenza. Il gioco è il tramite per una ricerca di emozioni forti e per un riconoscimento sociale. Lo stato d'animo che si prova nel momento della perdita costituisce una grandissima spinta, che fa comunque sentire 'viva' una persona e quasi eguaglia la sensazione che avverte nella vincita; secondo le testimonianze raccolte il gioco è un'amante che sopperisce alle insoddisfazioni della vita quotidiana. Attraverso il gioco la persona si percepisce come un 'vincente' e pensa di dimostrare al resto della comunità la sua capacità di rischiare e di arrivare all'estremo, in una sorta di rivalsa che controbilancia altre mancanze. Anche la costruzione della *location* contribuisce a creare un'atmosfera di oblio e di separazione dal 'resto del mondo' e procura un piacere fisico generale con colori, luci e suoni fantasmagorici.

Dalle testimonianze degli ex giocatori emergono inoltre elementi utili a comprendere l'accessibilità al gioco d'azzardo e le strategie che vengono adottate per nascondere il proprio vizio. Le persone spesso entrano in questo circuito per caso grazie ad amici, conoscenti o addirittura familiari che li invitano al



casinò o a una partita a poker, e poi proseguono in maniera solitaria concentrandosi nel proprio mondo. Gestiscono direttamente le risorse economiche e finanziarie familiari all'insaputa degli altri componenti, possiedono più carte di credito, studiano e conoscono a fondo le modalità di gioco più proficue e le combinazioni vincenti, si spostano su più locali e tentano la fortuna con più tipologie di gioco, scelgono luoghi appartati e non visibili.

In questo processo di nascondimento i familiari ricoprono un ruolo rilevante. Spesso è proprio la famiglia che minimizza o copre la propensione al gioco: giocare è considerata una pratica normale e data per scontata, uno svago come tanti altri; i cinque euro di una giocata non sono visti come una somma capace di incidere più di tanto sul bilancio familiare. In molti casi, secondo quanto riferito dai partecipanti ai *focus group*, la propensione al gioco non è percepita come un problema, non va tracciata e trattata come patologia, viene ritenuta un comportamento deviante e al massimo si arriva a vergognarsene di fronte alla collettività. Certamente non è un problema che necessita il coinvolgimento di strutture esterne, ma è una questione privata risolvibile tra le mura domestiche; alcuni intervistati tracciano un parallelo con l'alcoolismo o la tubercolosi, percepiti in passato come 'problemi da poveri' e curati in casa dalla moglie 'crocerossina' o da altri componenti del nucleo familiare per nascondere lo stigma sociale.

In questo modo agli occhi degli operatori il gioco d'azzardo si configura come una realtà sommersa, che viene alla luce soltanto dopo aver superato la vergogna, quando vengono meno la complicità e l'omertà dei familiari che, giunti al limite e in uno stato di enorme difficoltà soprattutto economica, si confidano. Anche in questi casi estremi tuttavia, molti operatori riferiscono di incontrare fortissime resistenze per cui non risulta facile riconoscere l'entità del fenomeno: un campanello d'allarme può essere la presenza di forti debiti a fronte di un reddito fisso e di altri elementi che farebbero intuire una condizione economica agiata.

### **3.2 Suggerimenti e proposte di lavoro**

Un secondo asse di intervento delineato dai partecipanti ai *focus group* sulla base del profilo dei giocatori e della percezione del gioco d'azzardo da parte dei loro familiari riguarda le azioni di informazione e sensibilizzazione che possono essere intraprese per far emergere il problema e per rendere note le conseguenze che possono derivare dalla propensione al gioco.

Molti propongono di diffondere i messaggi attraverso i *mass media*, di impostare la pubblicità in termini 'negativi' come nel caso delle campagne anti fumo, di fornire informazioni sugli effetti più che sull'argomento nel suo complesso. Un ulteriore canale promozionale viene individuato nell'organizzazione di incontri pubblici aperti alla cittadinanza, durante i quali ex giocatori e familiari possano portare la testimonianza relativa alla propria esperienza.

Di notevole rilievo risultano infine la comunicazione diretta e il dialogo con i familiari e con le persone più vicine al giocatore, sensibilizzandole sul tema in modo da prevenire gli eccessi e informandole sull'esistenza di strutture d'aiuto, sia pubbliche sia private, nei casi più gravi. Come evidenziato nel paragrafo precedente, la famiglia con le sue complicità e nascondimenti può costituire un problema, ma è anche la leva su cui agire per contrastare il gioco d'azzardo, e proprio ad essa vanno indirizzati i messaggi espliciti ed eloquenti, nonché le informazioni più appropriate.

## 4. L'AZIONE SULLE GIOVANI GENERAZIONI

Un *target* che merita un'attenzione specifica secondo le opinioni dei partecipanti ai *focus group* è costituito dai ragazzi tra i 15 e i 20 anni. Come per gli adulti, la propensione al gioco appare diffusa e trasversale a tutti i ceti sociali di appartenenza, le motivazioni che spingono a tentare la fortuna sono simili, così come analoghe risultano le strategie adottate dai giovani giocatori e dai loro familiari per nascondere o minimizzare questa pratica, resa ancor più sfuggente dalla diffusione nel mondo giovanile del gioco *online*, maggiormente sconosciuto agli adulti, difficilmente controllabile, praticato in solitudine, a casa, davanti a un *computer* o attraverso uno *smartphone*. I giovani tuttavia manifestano anche una sorta di ingenuità e spontaneità nel comunicare le loro prodezze al gioco, e proprio su questi aspetti, secondo gli intervistati, si può far leva per intervenire, indirizzandoli verso strade diverse, quali il gioco positivo e altre forme di aggregazione.

### 4.1 Il gioco d'azzardo nel mondo giovanile

Dal punto di vista degli intervistati il gioco d'azzardo è un fenomeno molto diffuso anche nel mondo giovanile e presenta analogie con quanto rilevato per quello degli adulti, anche se si differenzia in relazione all'elevata abilità nell'utilizzo dei mezzi tecnologici. Molti elementi appaiono indicativi di questa pervasività della propensione al gioco: "Scommettiamo?!", "Giochiamo a poker?!" sono espressioni correnti e ben conosciute dai giovani, "Poker Texas hold'em" è una trasmissione televisiva molto seguita e un argomento comune di conversazione tra gli adolescenti riguarda il tema dei siti di scommesse sugli eventi sportivi; inoltre, gli insegnanti spesso trovano cartoncini usati di 'gratta e vinci' nei cortili delle scuole e notano passaggi di denaro frequenti a seguito di scommesse organizzate mediante sistemi di *social network* come *WhatsApp*.

La quota di giovani che gioca abitualmente risulta piuttosto consistente, un buon 20% secondo l'impressione dei partecipanti ai *focus group*, e non vengono riscontrate particolari distinzioni per scuola di provenienza. Negli istituti tecnici si gioca molto, soprattutto al 'gratta e vinci' e alle scommesse sportive, mentre nei licei viene rilevato un modo più sottile e sofisticato di giocare: esistono giochi *online* cui si accede gratuitamente, ma che poi possono generare reddito mediante la vendita delle soluzioni per superare i livelli più alti di difficoltà, e ci sono i ragazzi più abili che coinvolgono e comunicano agli 'amici' le modalità per oltrepassare tali livelli, giocando anche fino a sette ore al giorno e creando una struttura quasi professionale.

Secondo quanto riportato dagli insegnanti, nel mondo della scuola esiste un vero e proprio mercato dove tutto ha un prezzo e in cui un gruppo di "prestatori d'opera" maggiorenni, che possono accedere a determinati giochi con la carta di credito o con la tessera sanitaria, vende 'il servizio' ai minorenni che possono così giocare. Si stanno rafforzando e diffondendo inoltre modi per aggirare i divieti sulle fasce d'età, ad esempio con il commercio di schede sanitarie perse, rubate o scadute da utilizzare nei distributori automatici di 'gratta e vinci'. Alcuni intervistati raccontano casi particolari di studenti che vendevano beni preziosi ai 'compro oro', di un ragazzo minorenne che non mangiava e riceveva multe per i viaggi in corriera senza biglietto perché spendeva la sua 'paghetta' per acquistare biglietti del 'gratta e vinci', di furti di scarpe o magliette che invece poi si sono rivelati essere oggetti persi al gioco o merce di scambio per le scommesse.

Uno dei motivi, comunque illusorio per i partecipanti ai *focus*, che spinge i ragazzi al gioco d'azzardo è rappresentato dalla possibilità di guadagnare facilmente denaro, senza fare troppa fatica. Si gioca per soldi e c'è chi arriva a 'investire' in giocate 60,00 euro al mese o a spendere in una sola volta anche 400,00 euro per acquistare tramite le carte pre-pagate i codici che permettono di accedere ai giochi *online*. Gli insegnanti intervistati sono colpiti dalla consistente disponibilità economica di alcuni ragazzi, che possiedono 'paghetta' piuttosto rilevanti, e dalla mancanza di una cultura del debito: molti giovani non

hanno percezione della perdita economica, indebitarsi è 'naturale' e non costituisce un problema, al limite c'è la famiglia che corre in soccorso.

I giovani navigano abitualmente in *internet*, senza particolari filtri e controlli da parte degli adulti, frequentano i siti di videogiochi alla ricerca della sfida, del brivido e delle emozioni forti; il passaggio a giochi d'azzardo *online* è rapido ed incontrollato. Per gli intervistati non è detto che la propensione al gioco sia necessariamente legata ad una situazione di disagio sociale, questo tipo di azzardo è più culturale e determinato dalla forte pubblicità e attrattiva. Canali televisivi dedicati, *reality* o siti di poker e scommesse sono facilmente accessibili, con luci e colori che ricordano Las Vegas e propongono il mito dell'azzardo. Così i ragazzi li frequentano per farsi vedere grandi sfidando le regole, per dimostrare di essere adulti superando i divieti, per vantarsene con amici e compagni di scuola, per 'fare una cosa proibita'. Il gioco diventa un tramite per un riconoscimento sociale, la dimostrazione della capacità di rischiare: molti ragazzi postano su *Facebook* o in altri *social network* schedine vincenti, si vantano di vincite alle scommesse per farsi notare o parlano continuamente in classe delle somme perse. Per alcuni è una 'questione di adrenalina', di sfida con se stessi, che va oltre lo sconforto o la felicità per il risultato, godono della perdita che diviene motivo per continuare a giocare, il rischio porta con sé un alto contenuto di piacere.

Nonostante questa condivisione della vincita o della perdita tuttavia, secondo l'opinione dei partecipanti ai *focus*, per i ragazzi giocare è una pratica solitaria, un modo per passare il tempo quando si è soli, una condizione che spesso si sviluppa in interi pomeriggi e/o in nottate in bianco davanti a un *computer* o con il telefonino. I giocatori giovani provano molta noia e non sanno cosa fare nel tempo libero, e in certi casi anche quando sono con gli amici trascorrono il sabato sera nei locali con *slot machine* o in un casinò della Slovenia. Mancano luoghi di aggregazione alternativi al gioco d'azzardo e relazioni significative con gruppi di pari: alcuni ragazzi interpellati dagli intervistati dichiarano che di non praticare attività sportiva, perché ogni sport costa e quindi non sempre è accessibile, di non avere molte occasioni di incontro con altri coetanei, di non coltivare e condividere interessi culturali di alcun tipo.

L'azzardo infine è uno dei temi di cui i giovani parlano poco con gli adulti e per alcuni intervistati l'argomento costituisce addirittura un tabù. In genere a scuola non se ne parla perché non rientra nei programmi di studio; soltanto qualche insegnante affronta il tema che comunque non emerge dagli studenti, se non nei rari casi in cui qualcuno si vanta delle sue prodezze. Se si manifesta qualche problema legato al gioco d'azzardo il dialogo tra insegnanti e genitori diventa difficile, perché la famiglia tende a difendere i figli, a nascondere le loro attività rendendosi spesso complice. Secondo gli intervistati, non solo la famiglia, ma l'intera comunità degli adulti non controlla più di tanto i giovani, lasciati liberi di provare e di avventurarsi nella strada del gioco d'azzardo.

## 4.2 Suggerimenti e proposte di lavoro

Per i partecipanti ai *focus group*, una specifica linea di intervento deve riguardare le giovani generazioni contrastando il pericolo che il gioco d'azzardo diventi un elemento culturalmente accettabile che rientra nella normalità della vita quotidiana.

Secondo l'opinione degli intervistati, non bisogna arrivare al proibizionismo che ha sempre portato a effetti gravi: interventi restrittivi o repressivi imposti dall'alto risultano privi di senso perché prescrivendo troppi limiti si potrebbe incentivare la nascita di giochi illegali con risultati ancora più disastrosi.

Facendo leva sulla spontaneità e sull' 'immediatezza' dei giovani si devono invece cercare spazi di confronto aperto e diretto, nelle scuole e nelle associazioni, nei luoghi dove si praticano sport e soprattutto in famiglia; creare momenti pubblici e incontri sulle conseguenze negative del gioco d'azzardo; rafforzare l'informazione e la sensibilizzazione anche tramite forme innovative e mirate; spiegare anche

con dimostrazioni pratiche, per esempio per mezzo della matematica, le basse o nulle probabilità di vittoria.

Ulteriori interventi devono riguardare la costituzione di luoghi di aggregazione dove sia possibile l'incontro fra i giovani e la sperimentazione di attività sportive o teatrali alternative all'azzardo, in modo da ridurre i tempi di noia e da aumentare altri tipi di interessi; la promozione di momenti di socialità, quali per esempio gli 'apertivi della legalità' in bar *slot e alcol free*, in cui ci si reca anche per approfondire la tematica del contrasto al gioco d'azzardo; la socializzazione dei giovani al gioco 'positivo', sportivo o da tavolo, che non si basano esclusivamente sulla fortuna, ma sulla fatica, sull'impegno, sul talento, sul pensiero strategico, sulle abilità, sulla sfida aperta, e pensati per condividere uno spazio e un momento con altre persone.

## 5. CONCLUSIONI

A conclusione di questa esposizione dei risultati emersi dai *focus group*, riportiamo una breve sintesi dei principali aspetti che secondo i partecipanti caratterizzano il gioco d'azzardo nel territorio locale e dei suggerimenti proposti per intraprendere azioni che possano arginare la proliferazione di questo fenomeno.

### 5.1 Gli aspetti principali del fenomeno

Dal punto di vista dei partecipanti ai *focus group* il gioco d'azzardo si presenta come un fenomeno profondamente radicato nella società locale, pervasivo, trasversale a tutta la popolazione e diffuso in tutte le categorie sociali, anche se con modalità diverse. Il gioco d'azzardo è diventato un *business* per molte attività economiche e risulta caratterizzato da un'ambivalenza di fondo: lo 'Stato' lo promuove gestendo direttamente tutta una serie di giochi leciti, ma nel contempo lo contrasta con controlli e interventi volti ad arginarlo. Manca inoltre un dialogo tra i soggetti pubblici e privati che affrontano quotidianamente questa tematica e gli operatori si sentono poco informati e preparati sull'argomento.

Gli intervistati individuano differenti categorie di giocatori in relazione alla tipologia di gioco. Uomini, soprattutto sopra i 45 anni, donne, giovani e anziani, tutti giocano alla ricerca di un incremento del proprio reddito, di emozioni forti o di un riconoscimento sociale; adottano strategie diverse per mimetizzare e nascondere la propria attività, spesso con la complicità dei familiari che considerano il gioco uno svago, un passatempo come tanti altri, per cui il gioco d'azzardo si configura come una realtà sommersa, che viene alla luce soltanto quando produce i suoi effetti più gravi.

Nella percezione delle persone intervenute ai *focus* infine, il gioco d'azzardo risulta particolarmente diffuso anche tra gli adolescenti, senza distinzioni di ceto sociale. Analogamente agli adulti, i ragazzi tra i 15 e i 20 anni tentano la sorte per denaro, sfidano se stessi, cercano emozioni forti e si vantano con i coetanei per le vincite o per le perdite con l'intento di dimostrare la propria capacità di affrontare il rischio. Sono abili nell'utilizzo dei mezzi tecnologici e si dedicano in particolar modo al del gioco *online*, più sfuggente e di difficile controllo; spesso sono spalleggiati dalla famiglia, che anche in questo caso nasconde o minimizza.

### 5.2 Una sintesi dei suggerimenti e delle proposte di lavoro

A fronte di questa situazione, i partecipanti ai *focus group*, individuano una serie di possibili linee di intervento su cui agire per contrastare il gioco d'azzardo e che qui riassumiamo per punti. Sul versante dei servizi propongono:

- la costituzione di una rete tra soggetti pubblici e privati, tra servizi e associazioni, capace di promuovere incontri periodici tra gli operatori, istituire un osservatorio sul tema, avviare e gestire progettualità concertate, formare gli operatori;
- la valorizzazione dell'esperienza pregressa e la condivisione di nuove prassi;
- l'istituzione di un *call center* pubblico che renda accessibile il servizio ai giocatori e/o ai loro familiari che vogliono risolvere questa problematica.

Sul piano dell'offerta, gli intervistati suggeriscono:

- l'introduzione di sistemi di blocco delle *slot machine* che non permettano giocate troppo alte;
- la promozione di leggi che contrastino l'installazione delle 'macchinette';

- una fiscalità agevolata per gli esercenti che non fungono da ricevitorie;
- corsi di formazione per gli esercenti sul danno sociale prodotto dal gioco d'azzardo.

Un altro asse di intervento riguarda:

- l'informazione e la sensibilizzazione della cittadinanza sulle conseguenze negative del gioco d'azzardo;
- la diffusione attraverso i mass media di messaggi pubblicitari 'negativi' simili a quelli utilizzati nelle campagne anti fumo
- l'organizzazione di incontri pubblici, durante i quali ex giocatori e familiari possano portare la testimonianza relativa alla propria esperienza;
- la comunicazione diretta e il dialogo con i familiari e con le persone più vicine ai giocatori.

Infine, per quanto riguarda la contrapposizione alla diffusione del gioco d'azzardo tra i giovani, i partecipanti ai *focus*:

- escludono qualsiasi forma di proibizionismo, che potrebbe alimentare l'illegalità;
- propongono momenti pubblici e incontri di confronto nelle scuole e nelle associazioni, nei luoghi dove si praticano sport e soprattutto in famiglia;
- suggeriscono la promozione di momenti e luoghi aggregativi, in cui i giovani possano coltivare interessi culturali;
- avanzano l'idea di una socializzazione dei giovani ai giochi sportivi o da tavolo, basati sulle abilità, l'impegno e lo sviluppo del pensiero strategico.

Rimangono tuttavia alcuni interrogativi aperti più pragmatici sull'organizzazione e la gestione di questi interventi; più nello specifico:

- come rafforzare la collaborazione pubblico-privato?
- quali strategie formative per operatori? E quali per gli esercenti?
- quali strategie comunicative per le campagne di sensibilizzazione e informazione?
- come disincentivare concretamente i giovani al gioco d'azzardo e coinvolgerli in altre attività?
- come costruire percorsi di gioco positivo?

Interrogativi che poniamo ai componenti dei tavoli di co-progettazione per un fattivo ed efficace intervento di contrasto al gioco d'azzardo sul territorio locale.