



ALEA



BULLETIN

Associazione per lo studio del gioco d'azzardo e dei comportamenti a rischio

VOLUME 3, NUMERO 2

ANNO 2016

ALEA è una associazione scientifica senza fini di lucro che riunisce i maggiori studiosi italiani sul gioco d'azzardo. La sua missione è studiare e promuovere interventi sul fenomeno del gioco d'azzardo e le sue ricadute personali, familiari e sociali, prima fra tutte lo sviluppo della patologia di dipendenza correlata (Gioco d'azzardo Patologico). Promuove la formazione degli operatori, lo scambio scientifico e la diffusione di una cultura responsabile e prudente in tema di gioco d'azzardo.

SOMMARIO:

Gioco d'azzardo responsabile: diamo i numeri. Di M. Avanzi	1
Perchè e come va modificato lo statuto di Alea. Di G. Bellio	2
Prevenzione dei drop-out... Seminario di R. Ladouceur. A cura di S. Cabrini	4
Le competenze pedagogiche nel trattamento del GDA... Di S. Fraccaro	5

SEZIONE SPECIALE TICKET REDEMPTION

Vincere...è un gioco da ragazzi. Di F. Prever	7
Servizio de "Le Iene": Slot-Machines per bambini	8
Ticket Redemption: quale prevenzione? Di G. Savron	9
La vignetta. Di S. Acerbi	10
Recensione: "Slot Machine". Spettacolo a teatro delle Albe Di F. Prever	10
Save the date	11

Gioco d'azzardo responsabile: diamo i numeri. Di Maurizio Avanzi

L'Italia è uno dei più importanti produttori di alcolici del mondo ed anche, da qualche anno, uno dei più importanti consumatori di gioco d'azzardo. Alcool e gioco d'azzardo sono legali, ma possono dare dipendenza, e possono essere dannosi molto prima di dare dipendenza. L'accesso al loro consumo è vietato ai minori di 18 anni e accompagnato da avvertenze sulla pericolosità dell'uso. L'eccesso di alcol alla guida è sanzionato dal Codice della Strada, il consumo di tabacco è proibito negli spazi pubblici e sul gioco d'azzardo il messaggio è invece "devi limitarti da solo".

L'Organizzazione Mondiale della Sanità ha dato indicazioni quantitative precise perché il danno dato dal consumo di alcolici sia basso e accettabile: i limiti sono basati su caratteristiche individuali e di genere, che corrispondono a 40g di alcool o 2-3 UA (Unità Alcoliche) al giorno per l'uomo e 20g di alcool o 1-2 UA al giorno per la donna, mentre gli over 65 anni si devono limitare ad 1UA al di. Ricordiamo che 1 UA corrisponde a 12g di etanolo e quindi a circa 125ml di vino al di media gradazione (12%), oppure a 40ml di superalcolici (gradazione 40%), oppure a 330ml di birra di media gradazione (4%) [1].

Per quanto riguarda invece il gioco d'azzardo le uniche indicazioni fornite per limitare i danni sono dei generici "gioca in modo responsabile" oppure "gioca senza esagerare" o anche "gioca il giusto", che rimandano al libero arbitrio e alla responsabilità individuale. Senza contare la reiterata e volutamente ambigua omissione della specifica "d'azzardo" quando si parla di questa tipologia di gioco.

Nella puntata del 21 dicembre 2012 di "Crozza nel Paese delle Meraviglie" [2], che come data coincideva con l'attesa della fine del mondo secondo il calendario dei Maya, Maurizio Crozza ironizzava sulla vocina che, al termine delle pubblicità sul gioco d'azzardo, dice: "gioca responsabilmente". Secondo Crozza è come se la vocina ti dicesse: "Annega, ma con cautela!", "Sparati, ma con prudenza!", "Buttati dalla finestra, ma copriti perché fa freddo!" ...

Per aiutarci ad andare oltre le raccomandazioni generiche e paternalistiche, che tanto assomigliano a certe ipocrite preoccupazioni e si riferiscono a un fantomatico "gioco responsabile", possiamo prendere in considerazione uno studio canadese pubblicato su *Addiction* [3], che finalmente esplicita in unità di misura quantificabili, quali sono i limiti economici e temporali che rendono il gioco d'azzardo meno dannoso.

Mi riferisco a "Risk of harm among gamblers in the general population as a function of level of participation in gambling activities" (*Addiction*, 101, 570-580, 2006) di Currie e colleghi dell'Università di Calgary, che dopo uno studio su un campione significativo fatto di 19mila giocatori hanno identificato i

limiti che portano a fare un gioco d'azzardo a basso rischio di danno.

Lo studio ha mostrato che il danno cresce in funzione di quanto più frequentemente si gioca d'azzardo e quanto più denaro si gioca. I **limiti ottimali** per partecipare al gioco d'azzardo con basso rischio di danno sono tre e **vanno soddisfatti tutti e tre**:

Non giocare d'azzardo più di due-tre volte al mese.

Giocare al massimo l'1% del proprio reddito mensile.

Qualunque sia il reddito individuale, non giocare in un anno più di 500-1000 dollari.

Questo significa che se un pensionato prende 800 euro di pensione, potrà giocare al massimo 8 euro in un mese, ma se una persona ha un reddito milionario, è meglio comunque che non giochi nell'anno più di 500-1000 euro. Ed entrambi non devono giocare più di due-tre volte al mese.

Lo studio si avvale di modelli di regressione logistica che hanno mostrato un significativo aumento del rischio di danno correlato al gioco d'azzardo quando i limiti sopra elencati (sopra) vengono disattesi.

Dallo studio sono stati esclusi i giocatori di lotterie settimanali a pochi dollari, che risultano meno a rischio di danno vista la scarsa frequenza del gioco, la lontananza temporale dall'estrazione e la piccola cifra investita. Anche nella nostra esperienza clinica sono più pericolosi i giochi azzardo con esito immediato e che possono essere immediatamente e continuamente ripetuti (quali ad esempio new slot, VLT, gratta e vinci, 10e lotto, giochi d'azzardo online).

Lo stesso gruppo di lavoro canadese ha continuato lo stesso studio ed è arrivato a confermare le conclusioni precedenti, che sono state pubblicate su *Addiction* nel 2012 nell'articolo "Examining the predictive validity of low-risk gambling limits with longitudinal data" [4].

E' giunta l'ora di cominciare a fare prevenzione parlando chiaro, parlando di limiti quantificabili e non di "fuffa" che finge di dare avvertenze, ma in realtà confonde e probabilmente ha il solo scopo di evitare denunce per danni provocati dal gioco d'azzardo.

Maurizio Avanzi

Bibliografia

Anderson P. Alcohol and primary health care. WHO Reg Publ Eur Ser. 1996; 64:1-90.

<https://www.youtube.com/watch?v=2ke4f2GT8fc>. (Accesso il 29/8/2015).

Currie SR, Hodgins DC, Wang J, el-Guebaly N, Wynne H, Chen S. Risk of harm among gamblers in the general population as a function of level of participation in gambling activities. *Addiction*. 2006 Apr;101(4):570-80

Currie SR, Hodgins DC, Casey DM, el-Guebaly N, Smith GJ, Williams RJ, Schopflocher DP, Wood RT. Examining the predictive validity of low-risk gambling limits with longitudinal data. *Addiction*. 2012 Feb; 107(2):400-6. doi: 10.1111/j.1360-0443.2011.03622.x. Epub 2011 Oct 26

Perchè e come va modificato lo statuto di Alea. Di Graziano Bellio

Alea, associazione per lo studio del gioco d'azzardo e dei comportamenti a rischio, è stata fondata nel 2000 da Mauro Croce e Riccardo Zerbetto (qui nominati in rigido ordine alfabetico), due colleghi che hanno avuto la lucidità e la visione prospettica che hanno loro consentito di anticipare quello che sarebbe avvenuto, probabilmente prima ancora che maturasse completamente la volontà politica di farlo accadere.

Alea è nata come un ristretto club di studiosi che hanno studiato il fenomeno del gambling mano a mano che esso si sviluppava come industria di massa e si modificava profondamente sia nella sua natura che nell'impatto sociale. Il gioco d'azzardo si è progressivamente infiltrato in profondità nel tessuto sociale e culturale della nostra società ed è ormai cresciuta una prima generazione di persone immersa totalmente in un contesto di legittimazione dell'azzardo. Sono ragazzi e ragazze per i quali l'azzardo è sempre stato parte integrante della normale quotidianità della vita: nativi digitali, ma anche nativi dell'azzardo. Parallelamente gli operatori sociali e sociosanitari hanno progressivamente preso consapevolezza dei danni correlati all'azzardo di massa e hanno iniziato ad occuparsene professionalmente.

A distanza di 16 anni dalla fondazione, e a 8 anni da una sua prima modifica, appare ormai opportuno mettere mano allo statuto dell'associazione per riformarlo profondamente. I motivi essenziali sono riconducibili a due finalità fondamentali: a) attualizzazione e aggiornamento del testo per consentire all'associazione di funzionare meglio; b) messa a fuoco della mission di Alea al fine di adeguarla al mutato contesto culturale, scientifico e professionale.

Ripensare lo statuto di Alea non significa ovviamente trasfigurarne la natura, quanto piuttosto prendere atto della evoluzione storica che in questi anni ha coinvolto anche la stessa associazione.

Lo statuto può essere considerato idealmente composto da due sezioni, la prima delle quali è dedicata a descrivere la natura fondamentale di Alea e i suoi scopi societari, la mission. La seconda parte è costituita dall'articolato che descrive gli organi e le funzioni, compresi gli aspetti di gestione patrimoniale. Ovviamente deve esistere una coerenza tra la prima sezione e la seconda, e tale conformità fa sì che la modifica di una parte renda necessari anche cambiamenti nell'altra. In ogni caso sulle modificazioni statutarie che riguardano organi e funzioni probabilmente si potrà arrivare con una certa facilità ad un consenso esteso; al contrario, metter mano alla mission di Alea tende a suscitare comprensibili discussioni e conflitti.

L'articolato statutario su organi e funzioni

Alcune domande guida potrebbero essere utili a focalizzare l'attenzione su alcuni aspetti che, a mio parere, richiederebbero modifiche e aggiornamenti all'attuale articolato: può essere utile un organismo quale un comitato esecutivo o un ufficio di presidenza con il ruolo di affiancare il presidente nella realizzazione di quanto pianificato? la durata di 2 anni per la presidenza è un periodo adeguato? quali sono i migliori meccanismi elettivi del presidente, dei componenti del consiglio direttivo e del president-elect? qual è un numero adeguato di componenti del consiglio direttivo? quanti e quali livelli di associatura adottare? Che cosa li differenzia? È utile/opportuno che gli ex-presidenti siano componenti del consiglio direttivo? dovrebbero avere diritto di voto? in quali casi è consentito un rimborso spese da parte dell'associazione ad un proprio dirigente o socio? Alea dovrebbe diventare una ONLUS? una ONG? Potrebbe essere utile avere la veste giuridica per raccogliere il 5 per mille?

L'attuale statuto non è in grado di dare risposte a tutte le questioni elencate. Eventuali modificazioni volte a definire alcuni tra gli elementi descritti sopra risultano peraltro sufficientemente neutre rispetto alla natura dell'associazione, altre la modificano su un piano giuridico, ma non ne alterano di per sé la filosofia di fondo. Tuttavia anche nella seconda sezione esistono elementi che rimandano alla mission costitutiva dell'associazione.

Ad esempio ci si può chiedere: quali sono le più idonee procedure di associatura ad Alea? Le modalità di iscrizione all'associazione attualmente sono particolarmente pesanti, lunghe e farraginose: una persona non può associarsi se non è conosciuta da almeno due soci che la presentano e "garantiscono" per lei; l'associatura non è automatica in quanto la domanda viene valutata e deliberata dall'assemblea dei soci che generalmente si riunisce una sola volta l'anno. Ciò rappresenta un impedimento oggettivo ad una associatura più libera e aperta e ha mantenuto Alea in una condizione di club esclusivo piuttosto che di associazione scientifico-culturale. Ogni soluzione ha vantaggi e svantaggi, e non sembra esserci un accordo se l'attuale configurazione vada mantenuta oppure modificata.

La natura di Alea e la sua mission

La prima parte dello statuto di Alea contiene la mission e le basi filosofiche sulle quali l'associazione si è costituita. L'Art. 2 dello statuto espone dettagliatamente che cosa è Alea e quali sono le sue finalità associative. Esso si compone di due commi, il primo dei quali afferma "ALEA" si propone di riunire in una associazione i singoli/professionisti e le Organizzazioni professionali e del privato sociale impegnate negli interventi di prevenzione, cura e riabilitazione dei giocatori d'azzardo compulsivi e nella promozione di una corretta cultura del gioco.

L'attuale natura di Alea è quindi ibrida: da un lato una associazione di persone fisiche, dall'altro una federazione di persone giuridiche. Di fatto la presenza di associazioni iscritte ad Alea è stata del tutto marginale ed effimera. Persino le organizzazioni di riferimento di diversi autorevoli soci non ne fanno parte, il che dimostra che Alea non si è dimostrata per nulla attrattiva da questo punto di vista. Quale è l'utilità di mantenere questa doppia valenza? Ha ancora un senso quando già esistono nel nostro Paese organizzazioni di Enti ben più rappresentativi e significativi? Al contrario, oltre ad Alea non c'è una società scientifica dedicata al gioco d'azzardo.

Il citato primo comma afferma che i soci sono impegnati in interventi di prevenzione, cura, riabilitazione dei giocatori compulsivi nonché nella promozione di una corretta cultura del gioco. Prendendo tale affermazione alla lettera, ciò comporta due conseguenze: la prima è di privilegiare gli operatori sociali e sociosanitari rispetto ad altri (giuristi, economisti, studiosi a vario titolo), limitando la possibilità di fare di Alea una organizzazione multidisciplinare; la seconda è di legittimare l'eventuale richiesta di associatura da parte di persone/organizzazioni legate al business dell'azzardo che indubbiamente si impegnano nella promozione della cultura del gioco. Il riferimento alla "corretta" cultura del gioco dovrebbe legarsi ad una definizione univoca data nel comma successivo. Purtroppo essa non sembra essere così chiara come dovrebbe.

Il secondo comma dell'Art. 2 è un elenco di scopi associativi preceduti da una premessa sulla filosofia alla base della mission. Vi sono diverse motivazioni che giustificano la revisione e modificazione anche della parte descrittiva degli scopi associativi: innanzitutto è straordinariamente lunga (tre pagine dattiloscritte contro le nove righe della società di psichiatria, dodici righe della società di psichiatria di consultazione, venti righe la società di psichiatria delle dipendenze, meno di una pagina della società di alcologia). È scorretta sul piano formale: consta infatti di diciannove punti numerati da uno a venti (sic), essendo mancante il punto 9. Contiene elementi sovrabbondanti ed entra in dettagli eccessivi e inutili relativi alle azioni, anziché limitarsi alle finalità generali e obiettivi specifici. Una conseguenza di questo particolarismo è l'inadeguatezza di alcune affermazioni ormai superate dai tempi; ad esempio definire un sito Internet come forma "innovativa" di supporto informativo era già affermazione non del tutto giustificata nel 2000 ed è assolutamente incongrua oggi. Allo stesso modo definire il gioco d'azzardo un argomento "ancora poco studiato" era senz'altro vero allora, ma inappropriato oggi.

Perché e come va modificato lo statuto di Alea. Di Graziano Bellio

Un altro elemento critico è la necessità di circoscrivere meglio e fare chiarezza sui "comportamenti a rischio" che vengono definiti al punto (3) come "l'uso di alcool e di sostanze psicoattive legali o illegali, la guida pericolosa, le attività sessuali con alta esposizione a situazioni di contagio virale e batteriologico, le forme di investimento economico ad alto potenziale di rischio, gli sport estremi condotti senza adeguate misure di tutela, le condotte autodistruttive di vario genere solitamente associate in personalità predisposte a comportamenti impulsivi, sfidanti e scarsamente responsabili".

Il concetto di comportamenti a rischio viene richiamato nella denominazione stessa della associazione e questo fatto determina una importanza fondamentale nello specificarli compiutamente. La definizione riportata nello statuto appare per certi versi coraggiosa (uso invece di abuso di alcool) e innovativa (forme di investimento economico ad alto potenziale di rischio). Pur nella sua estesa elencazione di comportamenti, lo statuto non individua i presupposti psicopatologici che ne sono alla base, limitandosi ad un accenno generico. Non è chiaro inoltre se l'associazione si propone di studiare questi comportamenti in quanto tali oppure solamente quando sono in relazione con l'azzardo. È ormai un dato assodato che il gambling si correla frequentemente a comportamenti impulsivi, mentre è controverso il suo rapporto con il fattore temperamentale del sensation-seeking. Quindi sembrerebbe opportuno che lo statuto definisse meglio quanto Alea veda come proprio specifico compito lo studio di altre sindromi impulsive e delle cosiddette dipendenze comportamentali, prima tra tutte l'Internet gaming disorder. Il campo è nuovo e in rapida evoluzione e per tale motivo meriterebbe una attenta riflessione in seno al nostro gruppo di lavoro.

Un ulteriore elemento critico del secondo comma è dato dalla premessa filosofica: essa consiste in una sintetica descrizione della importanza antropologica del gioco nello sviluppo personale e culturale dell'Uomo. Il problema maggiore sta nell'accorpamento tout court del gambling all'interno del concetto di gioco inteso come attività ludica. La questione è spinosa e controversa: il gioco (ludus) non sembra condividere tutte le caratteristiche dell'azzardo (alea) e tale differenza non è data solamente dall'aleatorietà, ma anche dallo scommettere denaro o altri valori. Il giro dell'oca è un classico gioco di alea, ma non ha mai creato dipendenza e naturalmente non è oggetto di studio da parte di Alea. Ovviamente non è in discussione quanto il gioco sia strutturante sul piano psicologico, né quanto il gioco d'azzardo si sia intrecciato con la storia e la cultura umana. Piuttosto bisogna riconoscere che il gambling è un comportamento a rischio, come il bere, il fumare, l'assumere sostanze psicotrope. È noto che l'uso di sostanze ha avuto un valore enorme sul piano culturale e per certi versi ce l'ha tuttora. Ma nel nostro tempo le sostanze sono cambiate (cocaina e non più foglie di coca, eroina e non più laudano) e sono oggetto di un commercio indiscriminato e assai lucroso, oltre che illegale. Il gioco d'azzardo moderno, come le droghe, ha incrementato le sue potenzialità 'additive'. Il business è fondato proprio su queste addittività a danno dei cittadini. Multinazionali potenti esercitano azioni lobbistiche e di influenzamento della politica e dell'opinione pubblica al pari dell'industria dell'alcol e del tabacco. Da esse nascono concetti come 'gioco responsabile' il quale parte da un assunto: esiste una certa quota di gioco a soldi (frequenza di gioco, denaro speso) che è sicuro. Questo assunto non è scientificamente dimostrato, e una società scientifica dovrebbe tenerne conto.

Sul piano operativo è più corretto che Alea parta dal principio che per una persona è meglio non giocare a soldi perché è una attività rischiosa? Oppure che sposi la tesi dell'industria che un po' di gambling (responsabile) non fa male a nessuno? Riconoscere che il gambling è un comportamento a rischio non significa che sia giustificato un approccio proibizionistico; in questo senso una eventuale modifica dello statuto potrebbe incorporare

una esplicita affermazione di 'laicità'.

Il punto 17 cita esplicitamente le pratiche di gioco responsabile in collaborazione con i gestori delle case da gioco e dei punti gioco. Comprensibilmente lo statuto non cita il modello di Reno, che è stato formulato successivamente. Tuttavia nell'ipotesi di una collaborazione con un soggetto della filiera del gioco pesa l'assenza di una chiara definizione di quali siano le cautele che si intendono adottare per proteggere la indipendenza e la autorevolezza scientifica dell'associazione, primariamente in relazione al conflitto di interessi.

È ben noto che all'interno di Alea convivono differenti anime che articolano diverse posizioni teoriche e operative. La diversità è una ricchezza ed alimenta il dibattito scientifico. Alea dovrebbe mantenersi neutra e laica, favorendo il confronto e studiando tempi, modi e mezzi per far sì che la dialettica tra le parti emerga e vada a vantaggio dei propri soci, dello sviluppo delle loro conoscenze e professionalità e, più in generale, a vantaggio della collettività. Perché ciò possa accadere in modo credibile, l'associazione deve prendere una posizione chiara sul rapporto con l'industria del gioco, su eventuali finanziamenti diretti o indiretti, o su altri benefici che potrebbe derivarne nel condividere progetti o prassi con la filiera. In altre parole deve darsi delle regole. Questo punto, comprensibilmente, non poteva essere all'ordine del giorno nel 2000, alla costituzione di Alea. Tuttavia gli anni successivi hanno dimostrato che l'industria del gioco non è una impresa economica come un'altra. Essa va assimilata, come già detto, all'industria dell'alcol e del tabacco il cui comportamento a difesa dei propri interessi è oggetto di studi pubblicati sulle riviste mediche più prestigiose (British Medical Journal, Addiction, Lancet, solo per citarne qualcuna) e sul quale si è espresso con estrema chiarezza l'OMS. La preoccupazione per gli effetti delle relazioni tra industria del gambling e mondo accademico è tale da aver indotto Livingstone e Adams a definire alcuni principi a difesa della integrità della ricerca.

Può Alea ignorare tutto ciò? È opportuno aprire un dibattito su questi temi? L'apertura di un cantiere di lavoro mirante ad aggiornare lo statuto di Alea, renderlo più funzionale, e dotarlo di una mission capace di sintetizzare gli elementi fondativi non dovrebbe essere additato come un delitto di lesa maestà. Nessuno, credo, intende trasformare Alea in qualcosa di diverso da quello che è già. Al contrario si intende gettare le basi per un ulteriore sviluppo, per far sì che l'associazione sia più riconosciuta e stimata.

I tempi sono cambiati e con essi il contesto in cui l'azzardo si è sviluppato. Anche i giochi sono cambiati, diventando più additivi e favorendo l'isolamento del giocatore. A mio parere Alea dovrebbe prendere atto di questi cambiamenti e adeguarsi al nuovo ambiente. Dovrebbe quindi decidere se connotarsi con chiarezza come società scientifica; dotarsi di regole esplicite a tutela della propria integrità; precisare maggiormente il proprio ambito di studio; esprimere una mission sintetica, ma comprensiva; decidere che modello associativo adottare, e infine dotarsi di organi e procedure agili, in grado di essere prontamente reattive e di giungere rapidamente alle decisioni.

Graziano Bellio

Fiasco M., (2015): Per una tematizzazione del gambling come gioco d'azzardo industriale di massa. *Alea Bulletin*, 3, 2015.

Boxenbaum S, Thomas B (2004): Responsible Gambling: Whose Responsibility Is it? Relazione presentata alla International Problem Gambling Conference "Myths, Reality and Ethical Public Policy". Halifax, Nova Scotia, 4 ottobre 2004.

Blaszczynski A et al. (2004): A science-based framework for responsible gambling: the Reno model. *Journal of Gambling Studies*, 20:301-317.

Livingstone C, Adams PJ (2016): Clear Principles are needed for integrity in gambling research. *Addiction*, 111:5-10.

Prevenzione dei drop-out e aumento della ritenzione in trattamento nel DGA. Seminario del prof. R. Ladouceur, Univ. Laval, Canada. A cura di Silvia Cabrini

Il 20 Gennaio 2015 l'associazione AND-Azzardo e Nuove Dipendenze ha promosso un seminario clinico in cui il professor Ladouceur ci ha accompagnato in una riflessione sul gioco d'azzardo per comprendere le ragioni alla base dei drop out e quindi ridurne l'impatto attraverso interventi mirati. Con la sua nota precisione Ladouceur ha costruito per la platea un percorso mentale che aveva come punto di partenza alcune domande: perché le persone giocano d'azzardo? Qual è il denominatore comune delle percezioni erronee dei giocatori? Ladouceur ha introdotto il concetto di "dissonanza cognitiva" come elemento fondamentale per la modificazione delle percezioni erronee e ci ha infine permesso di vedere come questi elementi possano essere di supporto al clinico per capire la natura del drop out e di conseguenza mettere in atto fin dai primissimi incontri alcune strategie per comprendere i bisogni reali del paziente e aumentare le possibilità di mantenerlo nel percorso terapeutico.

Ricordare a noi terapeuti che il gioco d'azzardo è completamente determinato dal caso è fondamentale e non è mai scontato nonostante si tratti di un concetto logico e apparentemente ovvio.

Ladouceur ci ha quindi ricordato un altro concetto, ancora una volta evidente ma molto spesso dimenticato: i giocatori d'azzardo giocano per vincere soldi. Questo non è l'unico motivo alla base del gioco, ma è il fattore chiave attorno a cui si organizzano gli altri scopi secondari. Il gioco d'azzardo, o meglio il trattamento del gioco, ha a che fare con il fatto di perdere soldi, e Ladouceur ha sottolineato che un giocatore non cercherà mai trattamento in una fase vincente.

Queste premesse hanno costituito, a mio avviso, una sorta di ago della bussola, attraverso il quale il relatore ci ha restituito le coordinate basilari del trattamento del giocatore d'azzardo problematico, al di là della imponente montagna di problemi che questi frequentemente pone al terapeuta e rispetto a cui ci chiede aiuto e sostegno, in alcuni casi con lo scopo, consapevole o meno, di eludere il problema. Analizzando i pensieri dei giocatori Ladouceur mostra che durante le sessioni di gioco le percezioni erronee erano assolutamente preponderanti. Il minimo comune denominatore di queste percezioni distorte sta nell'idea che esista un principio di causalità tra eventi, o detto inversamente, che i risultati non siano frutto del caso. Nel modello di Ladouceur le variabili cognitive rappresentano infatti un importante e fondamentale mediatore per l'attivazione dell'arousal che porta il paziente a giocare a seguito di una situazione trigger.

Il grado di convincimento nelle proprie percezioni erronee rappresenta una variabile fondamentale per il clinico che si confronta con il giocatore d'azzardo problematico. Ladouceur ha ancora una volta accompagnato la platea verso il pensiero che la presenza di percezioni erronee non sia di per sé così discriminante; infatti ciascuno di noi, seppur non giocatori, in parte può riconoscere di aver avuto percezioni simili in alcune situazioni. Il relatore affianca a queste osservazioni esperienziali i dati di una ricerca che evidenzia come non ci sia una differenza statisticamente significativa tra percentuali di percezioni erronee tra un gruppo di giocatori patologici e un gruppo di giocatori non patologici. Il dato interessante della ricerca è la molto significativa differenza nel grado di convincimento sulle percezioni erronee, e ulteriormente il fatto che questa differenza si amplifica nel corso della sessione di gioco: se il giocatore patologico rafforza e assolutizza le sue percezioni erronee nel corso della sessione di gioco, il giocatore non patologico, al

contrario, procede riducendo la forza della percezione erronea, fino a interrompere, come conseguenza, il gioco. Risulta quindi evidente che un intervento sul tema delle convinzioni deve andare a agire proprio sul grado di convincimento, creando dissonanza cognitiva nel paziente.

Anche in termini di gestione del drop out l'intervento che va a mettere, se pur parzialmente, in crisi il grado di convincimento del giocatore si rivela di estrema importanza. Ma è normale un alto tasso di drop out nei pazienti giocatori? Se sì, come si può organizzare un intervento che miri a avere un impatto anche a questo livello? Ci si riferisce in questo contesto al drop out come sospensione univoca del trattamento da parte del paziente, non concordata con il terapeuta, e che in genere avviene nelle prime sedute. Tra il 30% e il 50% dei giocatori abbandonano il trattamento: il fenomeno è quindi importante ma pochi studi si sono interrogati sulle ragioni alla base di questi abbandoni; Ladouceur ne presenta uno (Grant et al. 2004) in cui i giocatori che hanno abbandonato il trattamento sono stati successivamente intervistati per comprendere i motivi dell'abbandono. Nella maggioranza degli studi i predittori di drop out vengono dedotti post hoc, osservando le caratteristiche del sottogruppo che abbandona: questo permette di fare inferenze, ma non di comprendere le ragioni dell'abbandono. Sorprendentemente Grant e colleghi, intervistando i pazienti sulle cause dell'abbandono scoprono che i predittori sono: 1) la "nostalgia" per l'eccitazione data dal gioco e 2) le aspettative di recuperare i soldi persi attraverso una vincita. A differenza di altri studi in questo caso vengono individuati degli indicatori di tipo causale, e quindi è utile che il trattamento tenga conto di queste conoscenze.

Ladouceur suggerisce di utilizzare nella terapia le conclusioni di Grant et al ricorrendo a due diverse tecniche. Rispetto alla "nostalgia" per l'eccitazione data dal gioco d'azzardo l'intervista motivazionale è lo strumento che permette di aiutare il paziente ad analizzare in modo "tridimensionale" le motivazioni che sostengono il gioco e i rischi connessi alla decisione di smettere, oltre che le motivazioni a favore della prosecuzione della terapia. Il terapeuta lavora, ancora una volta, per creare una dissonanza nello stato di equilibrio del paziente, incrinando la sua organizzazione della realtà e il grado di convincimento nelle percezioni illusorie, come visto in precedenza. La dissonanza viene creata quindi sia tramite interventi formali di messa in discussione sia tramite una modalità stilistica caratterizzata da movimento, passaggi veloci e mantenimento di una sensazione di instabilità nel paziente. Dal punto di vista pratico lo strumento di base, nel colloquio, è la costruzione di una bilancia decisionale dove il paziente possa esplicitare vantaggi e svantaggi del gioco e dell'astensione. L'atteggiamento che Ladouceur ci mostrava nelle esercitazioni era non tanto di confronto quanto di indagine e approfondimento, in un ottica di consulenza al paziente. Lo stile rapido, il passaggio da argomentazioni diverse ha lo scopo di disorientare l'assetto "preconfezionato" del paziente e stimolare un pensiero più reale.

Nel caso delle aspettative di recuperare i soldi persi Ladouceur sottolinea che le tecniche di ristrutturazione cognitiva e chiarificazione possono avere un effetto sull'aspettativa di vincita e sul fenomeno del chasing. Questa fase di aggancio prevede quindi che le motivazioni a smettere di giocare vengano accolte e rinforzate, ma anche messe in discussione per anticipare e dare voce a quella parte del giocatore che non è ancora convinta di smettere e potere quindi "agganciare" il paziente senza ignorare la sua ambivalenza ma lavorando dall'inizio per ridurla. Secondo Ladouceur per fermare il gioco è importante che il paziente arrivi a

Prevenzione dei drop-out e aumento della ritenzione in trattamento nel DGA. Seminario del prof. R. Ladouceur, Univ. Laval, Canada. A cura di Silvia Cabrini

accettare che i soldi sono persi per sempre (e quindi non più recuperabili) e a dichiararsi vinto dal gioco d'azzardo, senza possibilità di rifarsi; in sintesi il giocatore deve poter abbandonare l'idea che il gioco sia una possibile soluzione dei problemi e accetti di pianificare una riorganizzazione finanziaria. È inoltre importante che il giocatore accetti di avere perso un'attività importante che non ritornerà e che lavori per sviluppare nuove strategie di coping.

Un ultimo elemento, che il professor Ladouceur da tempo sostiene, viene descritto come possibile strumento per ridurre il drop out ed è il gioco controllato. Proporre il gioco controllato piuttosto che l'astinenza completa rappresenta sicuramente un tema controverso nel panorama clinico. La tesi del relatore si poggia sul fatto che solo una percentuale molto esigua di meno del 10% dei giocatori patologici cerca aiuto, e che questo sia principalmente provocato dalla loro appetizione verso il gioco, dal "bisogno" di recuperare le perdite e dalla convinzione di essere in grado di poter controllare il loro comportamento di gioco ma di non essere ancora riusciti. La proposta di una terapia che abbia come obiettivo il gioco d'azzardo controllato può rappresentare un mezzo per poter agganciare persone più ambivalenti, che non entrerebbero in un trattamento il cui scopo sia quello di astenersi completamente. Il relatore ha presentato un suo recente studio in cui venivano reclutati soggetti che avessero come obiettivo terapeutico il controllo del gioco e non l'astinenza, mentre le persone che desideravano sospendere il gioco venivano diramate su altri studi. A partire da questo obiettivo terapeuta e paziente insieme definivano i criteri del "gioco accettabile" in termini di quantità di denaro giocato per sessione e per settimana e tempo investito nel gioco. Del campione iniziale il 70% circa (61 persone) ha portato a termine il trattamento, di questi una percentuale del 40% nel corso del trattamento ha scelto di optare per l'astensione completa dal gioco d'azzardo, e a distanza di un anno poco più del 30%

mantiene l'astensione. Ladouceur sottolinea il ruolo dell'esperienza positiva della dissonanza interna che si è creata in quel terzo di giocatori che, senza suggerimenti o indicazioni del terapeuta, si sono traghettati verso l'obiettivo dell'astinenza.

Concludendo, l'intervento del prof. Ladouceur ha ripreso concetti noti presentandoli in una nuova cornice che instillasse dubbi nell'operato dei clinici rispetto alle nostre capacità di prestare attenzione ai reali bisogni del paziente che si presenta di fronte a noi, e quindi ci ha portato a chiederci se abbiamo la flessibilità mentale per poter adattare il trattamento alle modificazioni di obiettivi del paziente. In sostanza, ci possiamo chiedere se cerchiamo di comprendere i reali obiettivi del giocatore oppure se tendiamo a imporre i nostri obiettivi terapeutici. La distanza fra questi obiettivi può essere alla base di molti drop out, proprio nei termini della contrattazione iniziale.

Silvia Cabrini



Le competenze pedagogiche nel trattamento del gioco d'azzardo patologico: alcune indicazioni per gli educatori. Di Simonetta Fraccaro

Rinchiudere in poche pagine un'idea non è semplice, soprattutto essere chiari e logici nell'esposizione dei pensieri. Il lavoro presentato qui di seguito verrà suddiviso in due parti per riuscire a mantenere i criteri di chiarezza e di logicità.

Prima di iniziare si tenterà di precisare che cosa sono le competenze pedagogiche e chi è il pedagogista, mettendolo, in termini di confronto, in parallelo con un'altra figura professionale: lo psicologo.

Con il termine competenze pedagogiche ci si riferisce a quelle specifiche abilità che sono proprie del pedagogista: educazione, formazione e didattica, non strettamente correlate alla scuola. In altre parole è un professionista esperto nell'educazione e nella formazio-

ne dell'uomo, la cui considerazione aiuta a fare chiarezza nelle pratiche educative più funzionali alla crescita e al miglioramento delle persone nel loro contesto sociale. Essenzialmente lavora in termini educativi, sa utilizzare l'educazione come prassi ma nello stesso tempo riflette sull'educazione.

È una figura complementare a quella dello psicologo, e anche se distinti nei ruoli e nei compiti, la loro collaborazione è fondamentale. Il pedagogista essenzialmente lavora in termini educativi tra teoria e prassi e usando un termine inglese si può a ragione dire che è un professionista che *takes care of*, cioè si prende cura di. Ciò è diverso da *to cure*, curare, che è una pratica più legata a

Le competenze pedagogiche nel trattamento del gioco d'azzardo patologico: alcune indicazioni per gli educatori. Di Simonetta Fraccaro

quelle discipline che si occupano di terapia, come la psicologia. L'educazione terapeutica si prefigge di far acquisire delle specifiche competenze, che partono dalla comprensione della malattia all'apprendimento di strategie efficaci. È facilmente intuibile che tale professione è nettamente distinta dagli interventi detti di *disease management* che, invece, accompagnano il paziente a superare la "malattia" e possono essere di sostegno psico-sociale; il counselling, ad esempio, è una delle strategie utilizzate a questo scopo (Albano, Morano 2009).

Si sottolinea che il pedagogo non fa psicoterapia ma lavora nella relazione favorendo la persona a trovare le risorse per affrontare le proprie difficoltà e il proprio disagio. In altre parole agevola la persona in difficoltà a "guardarsi dentro" per riconoscere i propri limiti e le proprie capacità nel raggiungimento dell'equilibrio e dell'autonomia personale.

Quindi se la pedagogia è il ragionamento teorico sugli aspetti educativi, l'intervento educativo ne è la parte pratica, cioè su cui si focalizza l'azione. A ragione si può, pertanto, affermare che utilizzare le competenze pedagogiche significa gestire in maniera più adeguata l'intervento educativo.

Oggi, più che in ogni altra epoca, l'età adulta è sempre più complessa per la divergenza che si è venuta a creare tra la "maturità biologica" e la "maturità cognitiva ed emotiva" dell'individuo, che un tempo venivano a coincidere con la certezza di un lavoro e con la stabilità affettiva (Loiodice, 2009). L'uomo del nuovo millennio è un uomo che vive nella complessità, che deve orientarsi tra messaggi, simboli e significati diversi tra di loro e talvolta contrastanti. Non a caso attualmente, in ambito educativo, si parla di *life long learning* per offrire l'opportunità di orientarsi e di "navigare" in maniera più equilibrata in questa complessità.

Viene naturale porsi alcune domande. Se si parla di gioco d'azzardo dove sta la riflessione del pedagogo? Su che cosa educare un individuo adulto? E, nello specifico, su che cosa va educato un giocatore d'azzardo?

È utile ricordare che il gioco d'azzardo porta, come del resto tutte le dipendenze, ad una perdita dell'autonomia che all'inizio del comportamento di addiction è per lo più parziale. A partire dal rapporto con il comportamento di gioco, il deficit di autonomia arriva progressivamente ad interessare altre aree relazionali e il funzionamento sociale e personale, fino a diventare talora, ma non sempre, massiccio. Le competenze pedagogiche riguardano, più nello specifico, lo sviluppo delle abilità di fronteggiamento. Compito specifico dell'educatore è quello di lavorare in termini educativi riguardo il potenziamento del pensiero critico, per aiutare la persona a riappropriarsi della libertà di scelta nelle problematiche quotidiane. Ed è nel sostenere l'individuo a cambiare il proprio stile di vita che la prospettiva pedagogica offre un contributo importante, lavorando sul potenziamento di alcune *skills*, come il pensiero critico e il *problem solving*.

I piani di lavoro sono due, il primo, che fa riferimento alla prassi educativa, prevede un lavoro diretto sulle *skills*, con il rafforzamen-

to specifico del pensiero critico, del *problem solving* e del *decision making*. Il secondo viene posto sul versante dell'apprendimento, e qui la competenza si fa teorica, focalizzandosi nello studio e nell'analisi di quali sono i meccanismi che facilitano l'apprendimento di nuove modalità di comportamento. Il lavoro pratico viene effettuato anche attraverso l'utilizzo di una serie di esercitazioni, anche con l'ausilio di schede, che abitano l'individuo a questo tipo di processo mentale. Quando l'educatore lavora su questi ambiti, lo fa a fianco dello psicologo in maniera complementare.

Se da un punto di vista psicologico la terapia cognitivo comportamentale prevede il passaggio da un'analisi interna del proprio mondo cognitivo ad un addestramento sulla gestione degli eventi esterni, da quello pedagogico possiamo dire che è attraverso la didattica cognitiva che si può raggiungere questo passaggio di conoscenze del proprio mondo interno che facilitano l'apprendimento di alcune capacità che permettono poi all'individuo di cambiare il proprio stile di vita.

Incidere sul comportamento non è così facile o automatico, questo prevede dei grossi cambiamenti non solo nell'atteggiamento, ma anche a livello di pensiero; l'educatore deve abituare l'individuo a fare propri determinati modi di pensare e di reagire.

Nello specifico si è potuto constatare che le tecniche di didattica metacognitiva si sono rivelate utili nel trattamento, in termini educativi, del gioco d'azzardo patologico. Come e da parte di chi sarà il tema della seconda parte del lavoro nella quale si riferirà di una esperienza di applicazione della didattica metacognitiva condotta nell'Ambulatorio per il gioco d'azzardo problematico di Castelfranco Veneto. La sfida è stata quella di comprendere da un punto di vista pedagogico il perché dell'utilizzo di queste tecniche, di renderle possibilmente più adeguate al problema e di porle sul piano temporale lungo una linea logica che non solo rispettasse i vari passaggi terapeutici, ma che evidenziasse le progressioni logiche legate essenzialmente all'ambito educativo.

Simonetta Fraccaro

Pedagoga clinica

Edu. Prof.le, Ser.D., Az. Ulss 8, Castelfranco Veneto

Bibliografia

Loiodice L., (2009), Formazione e orientamento degli adulti, in: *La pedagogia tra sfide e utopie*, F. Frabboni e G. Wallnöfer (a cura di), Franco Angeli, Milano

Bleza F., (2009) Strumenti pedagogici per l'operatore sanitario, Tutor, rivista della società italiana di Pedagogia medica, vol. 9, n. 1, pp. 2-8

Albano M.G., Morano S., (2009) La relazione tra cittadini, pazienti, professionisti della salute: chi educa chi?, in Tutor, rivista della società italiana di pedagogia medica, vol. 9, n. 1, pp.50-53

D. Ianes (1996), *Metacognizione e insegnamento*, Erickson, Trento

Sezione speciale: TICKET REDEMPTION

Vincere...è un gioco da ragazzi. Di Fulvia Prever

Da molti anni, nei centri commerciali e nei luoghi di divertimento, quali i Cinema multisala, le ticket redemption sono apparse e hanno conquistato la platea più giovane, soppiantando flipper, calcetti e persino i videogiochi più moderni, rimpiazzando la logica della performance e dell'abilità col concetto di **vincita** di premi, premi che valgono somme di denaro più o meno importanti.

Le caratteristiche delle ticket redemption sono sostanzialmente molto simili a quelle delle slot machine.

Sono capaci di generare nei bambini e negli adolescenti risposte allo stimolo proposto analoghe a quelli delle slot, quale

Il bisogno di continuare a giocare per quella ricompensa in punti (che, come i soldi permettono di comprare regali) che prima o poi arriverà.

Giochi assolutamente di fortuna, ma con una falsa immagine di abilità, (tirare la leva, far girare una freccia, schiacciare il bottone di una "simil slot"), che nella pratica non comportano alcuna competenza: i premi arrivano casualmente, anche quando non si raggiunge il "bonus".

I premi consistono inoltre in tanti biglietti di carta, i ticket, che escono in sequenza, più ne escono più punti hai vinto... in modo da evidenziare il guadagno, un bottino tanto più grande quanto voluminoso.

Certo, sono punti, non soldi, ma il meccanismo è identico, la massa dei ticket ricevuti, della carta che si accumula nelle mani dei bambini, è come la quantità delle monetine sonanti, che affascina e strega i ragazzini, e che vale quasi più, in termini di emozione e gratificazione, del premio stesso.

Lo stesso succede con le slot machine, quando non sono più solo i soldi vinti a trainare il comportamento compulsivo e a mantenere la dipendenza, ma l'emozione stessa di vincere o perdere, la *tranche* del giocare.

Vincere qualcosa, ottenere un premio in modo gratuito, è un pensiero regressivo e infantile per gli adulti; per i bambini e i ragazzi è "il sogno" normale: l'oralità che conduce a volere sempre di più, tutto e subito: per questo loro sono più a rischio di sviluppare comportamenti di **dipendenza**, almeno in modo transitorio.

I ragazzi si mettono dei limiti di budget, ma spesso non sono un grado di rispettarli: come con le patatine..."ancora una e poi basta" ...vanno avanti, modificando via via l'importo stanziato, con la speranza di una rivincita. Perdono non solo i soldi ma anche il loro tempo, in un'attività sedentaria che non porta alcun beneficio in termini intellettivi o cognitivi o fisici.

"Continuo a giocare, prima o poi vinco...se mi concentro, se scelgo la macchina giusta, se ho un portafortuna, se è il mio giorno fortunato..." **"vinco"**: è il pensiero magico, tipico dei *gambler*; o piuttosto, un pensiero indotto *dall'addestramento* che la macchina com-

porta, ciò che Skinner ha chiamato condizionamento operante a rinforzo intermittente e discontinuo: come avviene nell'esperimento del topo: il topo schiaccierà la leva ancora e ancora, perché prima o poi, l'acqua (il rinforzo positivo) arriverà.

Peccato che così facendo, chi gioca sarà portato a spendere molti più soldi di quanti aveva programmato.

Questo comportamento, una volta instaurato, non si estingue facilmente, ed è alla base della

dipendenza creata dalle slot machine.

La ticket redemption sono un "gioco" che diseduca, insegna che non c'è bisogno di sviluppare abilità o di raggiungere un obiettivo, di studiare di impegnarsi, perché fornisce una scorciatoia al successo. Si vince senza impegno alcuno, anzi, perdendo i soldi che ti da la mamma; induce il pensiero magico di poter governare il caso, produce passività e trance

I premi che vinci ti costano quattro o cinque volte il valore reale, un imbroglia a tutti gli effetti, come per il giocatore di slot che, indotto a giocare da tante piccole vincite disseminate qua e là, lascia giù tutto lo stipendio..

C'è che sostiene che "è assurdo e inconcepibile vietare macchine per il puro intrattenimento come le 'redemption', che non possono essere classificate come azzardo: in tutta Europa, le famiglie giocano con questi apparecchi, che sono studiati per il divertimento. I ticket non sono altro che un modo per fidelizzare i clienti, come una normale raccolta punti".

Un modo per *fidelizzare* clienti in erba? Giovani adolescenti che giocano per vincere il biglietto di cinema pagandolo il doppio e imparando così il "gusto" del gioco, dell'azzardo, allenandosi chissà, domani, a giocarsi i soldi alle slot vere.

Slot che, per altro, sono posizionate in locali pubblici dove bambini e ragazzi sono assolutamente in grado di osservarne il funzionamento tutti i giorni e alle quali sono in grado di accedere insieme ai genitori, o persino da soli, poiché il controllo sui minori nei locali quali bar e centri commerciali, praticamente inesistente e impossibile per definizione.

Certo, non tutti i bambini e i ragazzini che giocheranno a queste ticket redemption diverranno domani giocatori d'azzardo, ma sicuramente questi apparecchi possono aprire la strada a pensieri erronei e poco educativi.

Ne sentiamo davvero l'esigenza?



Vincere...è un gioco da ragazzi. Di Fulvia Prever

Così come sentiamo davvero l'esigenza delle nuove App per i Pad e cellulari, gratuite e assolutamente accessibili a bimbi anche molto piccoli, addirittura dedicate alla fascia 3/6 anni, indicate come giochi sicuri a cui il bambino può giocare in assenza dei genitori. Giochi che inducono ripetitività e trance ipnotica, usando personaggi accattivanti come i personaggi dei cartoni: App quali "my little pony", "my little farm" etc, delle vere e proprie slot on line...

Se ne sentiva la mancanza? Non abbiamo di meglio da offrire ai nostri ragazzi, ai nostri bambini?

Per le future generazioni, che dovranno affrontare un mondo sempre più complesso, questi sono forse gli strumenti che mettiamo a disposizione della loro crescita, al posto delle costruzioni e dei libri? La totale assenza di regolamentazione e controllo su tutti questi giochi, sia le ticket redemption che le App slot x bimbi, in quanto non considerati azzardo, bensì intrattenimento, è estremamente grave.



In conclusione, credo che si debba approfondire il meccanismo degli apparecchi delle ticket redemption, dichiarandone in modo più trasparente il funzionamento (programma informatico predeterminato, simile alle slot), le eventuali differenze tra le tipologie proposte sul mercato e le reali probabilità di vincita, nonché valutare scientificamente le reazioni problematiche dei bambini e dei ragazzi ad un gioco prolungato; inoltre credo debba essere valutata una regolamentazione sia per quanto riguarda l'accessibilità, l'età e la distribuzione nei luoghi pubblici; credo altresì che sia d'obbligo proporre una regolamentazione del gaming on line per minori, subdolamente pericoloso in quanto accessibile ovunque.

Saremo in grado di guardare più in là, con l'occhio attento che una reale tutela dei minori richiede?

Fulvia Prever

Servizio de "Le Iene": Slot-Machines per bambini

RECENSIONE

Lo special del programma televisivo "Le Iene" andato in onda il 3 ottobre 2015 sulle Ticket Redemption ha segnato un momento importante nel dibattito su vari aspetti di un'offerta di gioco rivolta ai minori. Offerta ormai presente da anni sul territorio ma non sufficientemente conosciuta e indagata nelle sue implicazioni etiche e legali.

Nadia Toffa conduce una brillante inchiesta sul campo, integrata da due interviste focalizzate a "esperti" del direttivo di Alea (Mauro Croce e Fulvia Prever) e da argute considerazioni di un ex giocatore; le sconcertanti riprese video mostrano in diretta ragazzi e bambini catturati dai giochi proposti e le perverse, seppur inconsapevoli, dinamiche familiari che si sviluppano intorno a loro.

A partire dal reportage si è aperto un'importante discussione sul tema e sulla necessità di nuove normative specifiche da proporre concretamente a livello nazionale.

Fulvia Prever

Clicca sul Link per vedere la puntata de *Le Iene*:

<http://www.iene.mediaset.it/puntate/2015/10/04/toffa-slot-machines-per-bambini%E2%80%A6gioco-d%E2%80%99azzardo-per-minori-9624.shtml>



Ticket Redemption: quale prevenzione? Di Gianni Savron

Ultimamente si parla molto di Ticket Redemption e della possibilità di influenzare i minori in merito allo sviluppo di problematiche legate di gioco d'azzardo. Ma cosa sono e cosa possono indurre?

Le TR sono giochi e videogiochi accessibili anche ai minori che ricalcano quelli degli adulti come mini slot, mini roulette, ruote della fortuna, e altri giochi ancora. Non si ottengono vincite in denaro ma una serie di ticket equivalenti a punti, che costituiscono un parziale riscatto (redemption) dei soldi spesi. I biglietti ottenuti, una volta raggiunto il punteggio necessario al ritiro dell'oggetto in palio, introdotti in un distributore o consegnati alla cassa oppure al gestore, danno la possibilità di ottenere il gadget corrispondente (portachiavi, orologio, pupazzo, cellulare, ecc.).

Per raggiungere il premio si mescolano abilità e casualità e per certi giochi solo casualità.

Ma possono essere comparati a slot machines? E quali sono le caratteristiche che accomunano questi giochi a quelli d'azzardo degli adulti?

Di seguito alcune delle considerazioni su degli elementi che avvicinano le due esperienze di gioco:

1. nel corso della singola giocata si impegna una cifra che non può essere ritirata;
2. l'esito della giocata dipende parzialmente o totalmente dal caso (nelle TR il gettone cade nel contenitore o nella fessura corrispondente a un certo numero di punti, oppure rotola lungo un percorso inclinato, piuttosto stretto e lungo una cinquantina di centimetri, per centrare una apertura che darebbe diritto a ritirare il jackpot; oppure la pallina lanciata su un piano rotante deve centrare un buco corrispondente a un punteggio, ecc.);
3. vi sono delle analogie percettive come un contenitore-box, suoni, colori accattivanti, e viene indicata l'esistenza di un jackpot che induce a pensare a un'ulteriore possibilità di acquisire punti che favoriscono il raggiungimento del premio;
4. esiste una aspettativa di vincita e viene utilizzata la parola "fortuna", e ciò implica una percezione diversa della casualità: acquisendo una connotazione positiva e favorevole invece di un evento non prevedibile;
5. illusione di vincita ogniqualvolta si ritirano i ticket;
6. velocità di gioco, isolamento sociale, focalizzazione sull'obiettivo vincita e possibilità di gioco continuato che possono indurre una alterata percezione del tempo;
7. impressione di una qualche abilità nello schiacciare un pulsante, tirare una leva o centrare un pertugio, che induce l'impressione di essere capaci di influire sul gioco perché si adempie un'azione;
8. il compiere un'azione e ricevere qualcosa nell'immediato crea un condizionamento e attiva la tendenza a ripetere l'atto, favorendo in questo modo sia l'attesa di una vincita che la ricerca di gratifica-

zione associata al raggiungimento del premio;

9. accettazione implicita del rischio di perdere al fine di raggiungere l'obiettivo desiderato;

10. sensibilizzazione e familiarizzazione con il gioco a pagamento, nell'illusione di "vincere", mentre in realtà si acquista. Il dizionario ci ricorda che vincere significa superare l'avversario, dominare, guadagnare, quindi ottenere più di quanto viene investito.

11. sopravvalutazione del valore dell'oggetto che a mercato libero ha costi inferiori.

12. non percezione del valore del denaro suggerendo implicitamente che più si gioca più si vince.

Questi aspetti si fondono fra loro e possono indurre una fidelizzazione che nel tempo può portare a un giocare fuori controllo.

Esistono vari studi che dimostrano come l'inizio precoce al gioco d'azzardo espone i minori a un rischio maggiore di diventar giocatori patologici da adulti, inoltre, gli esperti hanno già descritto gli elementi essenziali condizionanti e favorenti i giochi d'azzardo, che sono:

- a) Un obiettivo appetibile;
- b) la presenza di regole semplici e chiare (schiacciare un pulsante o una leva);
- c) la sensazione di influire sul gioco, l'idea di padronanza e capacità di controllo;
- d) la velocità di gioco, che non aiuta a riflettere e automatizza i gesti;
- e) una esperienza sensoriale ed emotiva piacevolmente eccitante.

Di fronte a questi aspetti, il minore quali strumenti possiede per auto-tutelarsi?

La nostra esperienza nel progetto in corso dal 2014, "Di gioco in gioco", sui bambini di V elementare delle scuole di Ravenna (ad oggi circa 300 bambini) ha agito da cartina tornasole. E' una collaborazione tra l'Associazione ALEA con la partecipazione di Gianni Savron; l'Associazione Psicologia Urbana e Creativa (PUC) e la partecipazione di Laura Casanova, Elisa Magnanensi, Simonetta Guerrini, Michela Balestra, Ganna Ukrayinets; l'Associazione Lucertola Ludens e la partecipazione di Renzo La Porta, Primo Fornaciari, Viviana Pirazzini, Veronica Scially, Riccardo Testardi e Samuela Foschini. Il progetto mira da un lato a consapevolizzare i bambini dei vissuti emotivi, cognitivi e comportamentali nel corso di vari giochi fra cui uno d'azzardo, e dall'altro nel far conoscere i significati di fortuna quale evento casuale, di vincita nel significato di primato e effettivo guadagno, del concetto di rischio associato all'impegno di denaro, e del divertimento fine a se stesso. Stiamo proseguendo la raccolta dati e abbiamo osservato che in media il 30% dei bambini ha già giocato almeno un gioco d'azzardo a soldi (gratta e vinci, carte, tombola) e circa altrettanti bambini hanno giocato alle ticket redemption. Addirittura in una classe di 20 bambini, 18 avevano giocato almeno a un gioco d'azzardo.

Ora possiamo chiederci cosa fare per intervenire attivamente per ridurre al minimo i rischi dell'azzardo nei minori?



Gianni Savron



La vignetta di
Stefano Acerbi
sulle
macchinette
TICKET
REDEMPTION

...come dargli
torto?

“Slot Machine” spettacolo teatrale di Marco Martinelli e Ermanna Montanari,
Teatro delle Albe. Recensione a cura di F. Prever

RECENSIONE

Monologo interpretato da Alessandro Argnani.

Presso la suggestiva sede delle "vecchie cucine" dell'ex OP PAOLO PINI a Milano, ormai Teatro di Olinda, ho assistito alle prime rappresentazioni della tournée italiana dello spettacolo SLOT MACHINE, portando nel dibattito che è seguito l'esperienza dell'azzardo al femminile, con un intervento su "Donne e Slot, una combinazione vincente", a nome di Alea.

Il buio avvolge lo spettatore, che diviene il centro della scena. Il buio del gioco, il buio della disperazione, il buio dell'intelletto...il buio della vita o della la morte. Il buio è l'abisso...l'abisso del gioco, che ti trascina in un buco nero, sempre più giù. L'abisso borbotta, ride... "l'abisso c'ha fame, c'ha sempre fame" (Come la slot, che divora soldi). Così comincia lo spettacolo di Martinelli, con questa risata sinistra che risuona intorno a noi, prima che si possa vedere il corpo di colui che è stato invaso dall'abisso, rendendolo come un burattino che si muove senza fili. Un abisso che si è impossessato di lui, giorno dopo giorno, senza nemmeno dargli il tempo di accorgersene. Lui si agita, scalcia, combatte contro i demoni invisibili. Lui si chiama Dorianò, "un povero sfigato" Questo dicono gli altri, che richiamano non tanto e solo la stupidità, "cretinetti" dicono, bensì la mala sorte. Il problema è essere sfigato, uno che non ce l'ha fatta, nella vita e neanche col gioco, in cui è entrato per tentare un riscatto dalla vita di contadino: quella vita in cui la puzza del letame ti insegue, anche se ti copri di profumo, anche se i soldi li hai, e anche più dei figli di papà...

Continua...



“Slot Machine” ...continua

I tuoi soldi non valgono, perché puzzano e nessuno li vuole, e allora cerchi di evadere, di dimenticare la tua appartenenza. Vuoi lasciarti dietro le spalle la vita di duro lavoro, di un lavoro in cui ci si sporca le mani di terra. La terra che scivola dalle mani di Dorianò, che sta nelle sue tasche fino all'ultima scena. La terra è il *leit motiv...* si viene dalla terra e si ritorna alla terra, dura e fredda. In mezzo, c'è tutta l'evoluzione della storia del giocatore, dalle speranze di riscatto, alle prime vincite... dall'entusiasmo e l'euforia, allo stallo... alla rincorsa delle vincite (o delle perdite?!?), alle menzogne, al vendersi le cose più care... come il bellissimo trattore New Holland, rosso fiammante come una Ferrari, il fuoriclasse dei campi; quei campi del padre che ha sempre arato con soddisfazione... In mezzo c'è tutta la sequenza delle emozioni, delle fantasie, delle speranze disattese e della disperazione, resa intensa e toccante da suggestioni e metafore sul gioco, in una originale sequenza che porta, in caduta libera, alla fine: "*fa freddo... in questa fossa*".
Da vedere assolutamente!

A cura di Fulvia Prever

SAVE THE DATE:

EASG Conferences: 11th European Conference on Gambling Studies and Policy Issues, 13-16 September, 2016, Lisbon, Portugal.

**Nel prossimo
numero del
Bulletin:**

Speciale su:
- Commenti dal convegno di Piacenza.
- Commento sull'insediamento dell'Osservatorio nazionale per il Gioco d'Azzardo.

Un saluto a MARINA JARRE

Scrittrice, Drammaturga, Insegnante italiana

I soci di ALEA si stringono a Paolo Jarre per la scomparsa di sua madre Marina. Nata e cresciuta in Lettonia fino al 1935, quando, dopo la separazione dei genitori, si trasferisce in Piemonte. Nel 1941 il padre viene ucciso dai nazisti insieme agli altri ebrei che appartenevano al ghetto della città di Riga. Si laurea in letteratura cristiana antica a Torino nel 1948 e per oltre 25 anni si dedica all'insegnamento del francese nelle scuole pubbliche del capoluogo. Nel 2004 vince il Premio Grinzane Cavour con il romanzo *Ritorno in Lettonia*, edito da Einaudi.

Comitato di redazione:

Graziano Bellio
Daniela Capitanucci
Fulvia Prever
Gianni Savron
Gianmaria Zita
Webmaster: Claudio Dalpiaz



Contatto Email:
presidenza.alea@gmail.com



La responsabilità dei testi pubblicati è degli autori. Il comitato di redazione si riserva il diritto di richiedere agli autori di apportare modifiche ai contenuti e alla forma dei testi al fine di adattarli allo stile, alle finalità della pubblicazione e della Associazione stessa.



www.gambling.it



ALEA Bulletin è una pubblicazione culturale e scientifica di ALEA con licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale Condividi allo stesso modo 3.0 Unported.

Per non ricevere più il Bulletin, scrivere a:
newsletter@gambling.it