

MILANO, IL FENOMENO  
**Gioco d'azzardo**  
**Il vizio adesso**  
**colpisce**  
**i giovanissimi**

VAZZANA e intervento  
 di MOLINARO ■ A pagina 20

**TALE PADRE...**  
**Nel 18% dei casi**  
**anche il loro genitore**  
**punta parecchio**

# Le vite (d'azzardo) dei ragazzi

Milano, radiografia d'un fenomeno: minori persi tra videogiochi e slot

**Marianna Vazzana**

MILANO

**NEI CASI PEGGIORI** i ragazzini arrivano a spendere più di 50 euro al mese comprando "vite" in partite virtuali, cioè la possibilità di progredire nei videogames. Altri investono l'intera paghetta e anche di più - fino a 90 euro - per il gioco d'azzardo più tradizionale, che irrompe nella loro quotidianità sotto forma di slot machine, scommesse sportive, Gratta e vinci, poker e altro. Basta che sia un gioco proibito. Tutto sempre più a portata di mano sulle piattaforme digitali. Basta avere uno smartphone. E se il gioco è vietato ai minori? On line si aggira l'ostacolo facendosi creare un account da un amico maggiorenne. Off line, invece, difficilmente si trova un freno.

**QUESTO** ed altro emerge dallo studio promosso dal Comune di Milano e realizzato dall'Istituto di fisiologia clinica del Consiglio nazionale delle ricerche, che ha scavato a fondo sul binomio "giovani e gioco" analizzando le risposte di 3.455 studenti di scuole superiori milanesi tra 15 e 19 anni. I dati sono stati presentati da Rete civica Milano No Slot. Primo numero che affiora: il 10% degli studenti risulta essere utilizzatore compulsivo di Internet. Schiavo del web. E anche se le ragazze tra-

scorrono più tempo in rete, sono i maschi a lasciarsi "stregare" di più dai giochi virtuali e a non resistere alla tentazione di comprare "vite" per prolungare il divertimento: nei giorni di vacanza, il 6% supera le sei ore davanti allo schermo. «C'è chi gioca tutta la notte, così il gioco sostituisce la vita reale. Invece di stare con gli amici, fare sport o dormire si sta fissi davanti a uno schermo», sospira lo psicologo Sergio Salvati, uno dei curatori dello studio. Lo strumento privilegiato è lo smartphone e il luogo favorito per giocare è casa propria. Quanto spendono? Il picco è oltre 50 euro al mese, e succede nel 5% dei casi. Il 10,1% dei giocatori ha un comportamento che si può definire «problematico».

**IL FOCUS** si sposta poi sul gioco d'azzardo. Il 49% degli studenti trova luoghi "fisici" in cui giocare a meno di 5 minuti da casa e il 37% li trova vicino a scuola; per l'83% non è difficile ottenere un Gratta e vinci. Ancora: è emerso che il 17% dei ragazzi «non sa» che il gioco d'azzardo è vietato ai minori e per il 2%, uno su cinque, «non è vietato». Il 12%, poi, pensa che per vincere alle slot machine conti anche l'abilità personale. Nulla di più sbagliato, visto che la macchina è programmata per vincere. Rilascia solo una parte dei

lauti incassi in monetine.

**UN ADOLESCENTE** milanese su due ha giocato almeno una volta nella vita e il 19,4% ha rivelato di aver giocato nel corso del mese. On line vanno per la maggiore Totocalcio e scommesse sportive ma anche Gratta e vinci e 10 e Lotto e cresce l'abitudine a scommettere anche su partite virtuali. In un mese, per il gioco d'azzardo, l'11,6% dice di spendere fino a 90 euro (e il 27,1% dichiara di essere in rosso). Definito "problematico" l'11,9% dei ragazzi; "a rischio" il 14,8. Le percentuali rilevate a Milano e dintorni sono più alte rispetto alla media nazionale.

**MA GLI ADULTI** danno «il buon esempio», si fa per dire: il 18% degli intervistati sottolinea che il padre è un giocatore; nel 13% dei casi, entrambi i genitori. Nei giocatori "problematici" sono comuni delle caratteristiche: ad esempio consumano maggiormente sostanze psicotrope illecite e praticano "binge drinking", il bere alcol in modo compulsivo fino a svenire, hanno genitori che non controllano le loro attività serali e che non regalano facilmente soldi. Ancora: si sentono insoddisfatti del rapporto con i loro genitori, con gli amici e con se stessi. La ricerca è un passo in più nella lotta alla ludopatia. «L'impegno è costante», assicura l'assessore comunale alle Politiche sociali Pierfrancesco Majorino.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

**L'ANALISI**  
**Il comportamento**  
**del 10% dei giocatori**  
**è definito problematico**



## Un passo avanti

L'assessore Majorino: «L'impegno contro la ludopatia è costante e questa ricerca è un passo avanti»

## Rapporti difficili

Tra i giovanissimi ludopatici molti si sentono fortemente insoddisfatti del rapporto con i loro genitori

**IL VIZIO**  
Un bambino davanti a un videogame: esagerare è pericoloso; a destra, i protagonisti dell'alleanza contro le ludopatie impegnati a Milano; in alto a destra Pierfrancesco Majorino



# 50

### EURO AL MESE

La somma spesa per acquistare "Vite" e "Livelli" ai videogiochi

# 90

### EURO AL MESE

La somma usata per le scommesse o per l'azzardo puro nelle sale slot o coi grattini

# 6

### ORE AL GIORNO

Sono quelle trascorse giocando alla consolle dal 6 per cento dei giovani intervistati



### Kit nei quartieri per affrontare l'emergenza

Ai nove Municipi milanesi è stato distribuito un kit informativo sui risultati della ricerca e sull'approccio da tenere quando si ragiona di gioco d'azzardo e videogame in genere con i giovanissimi. L'obiettivo è mettere a punto una strategia di contrasto



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

## L'INTERVENTO

di SABRINA MOLINARO\*



## VANNO DATE ALTERNATIVE

**D**A QUASI 20 anni il nostro gruppo si occupa di dare una lettura epidemiologica dei comportamenti di consumo e di come cambiano nel tempo tra gli studenti, attraverso lo studio ESPAD@Italia. Il lavoro presentato ieri è un importante approfondimento sulla diffusione dei comportamenti di gioco on line e di gioco d'azzardo: per la prima volta non solo abbiamo provato a leggere il fenomeno gaming e gambling attraverso un continuum di comportamenti, ma abbiamo integrato i dati quantitativi raccolti attraverso dei questionari autocompilati in forma anonima da circa 4.000 studenti delle scuole secondarie superiori di Milano con quelli qualitativi raccolti mediante

focus group dedicati. La grande quantità di informazioni raccolte rappresenta un capitale prezioso, che consente di veicolare un'efficiente programmazione sia degli interventi di educazione ai rischi correlati al gioco, sia dei servizi che risulta necessario attivare a livello territoriale. Al centro delle azioni che possiamo fare in qualità di adulti ci sono sicuramente informazione e formazione che, come abbiamo visto, è spesso insufficiente tra i ragazzi. Ma, oltre a incrementare la consapevolezza e a sensibilizzare i giovani sui rischi sociali correlati al gioco e ai consumi d'azzardo, certamente risulta essenziale anche sviluppare e offrire al contempo alternative valide. Rispetto ai dati raccolti, alcune

differenze di genere balzano agli occhi. Se sono gli studenti maschi a cadere più facilmente delle coetanee nella rete del gioco problematico, si prospetta tuttavia necessario un approfondimento riguardo quella che sembra una maggiore fragilità, tutta femminile, in relazione all'uso di Internet. Sono infatti soprattutto le ragazze a chattare e stare sui social (quasi il 40% delle studentesse vi passa minimo 4 ore al giorno). I ragazzi preferiscono invece il gaming (l'84% degli studenti ha giocato nell'ultimo mese contro la metà delle coetanee) e il gioco d'azzardo, soprattutto on line dove oltre un quarto ha detto di avervi giocato nell'ultimo mese (soprattutto scommesse sportive: 67%).

\*Epidemiologa dell'Istituto di Fisiologia clinica del Cnr

