



la RICERCA

Un fenomeno anche giovanile

I giovani trascorrono ore ed ore davanti a vari devices assorbiti da giochi. E questo assorbimento - mai indolore - assume talvolta conseguenze persino drammatiche, come riportato dalle cronache nelle ultime settimane. Lo studio del Cnr ha evidenziato come gli studenti toscani tra i 15 e i 19 anni passino molte ore a giocare in rete, «complice la massiccia offerta ma anche la legittimazione sociale del fenomeno e la contiguità con giocatori adulti. I dati rivelano un trend in aumento fra gli adolescenti,

aspetto di particolare importanza se consideriamo che il gioco d'azzardo è vietato ai minori di 18 anni». Secondo quanto riportato nel Report ESPAD Italia #iorestoacasa (2020) il 47% degli studenti ha giocato d'azzardo nel corso della vita, e il 44% lo ha fatto nel 2020. I Gratta&Vinci sono i giochi più praticati dai giovani tra i 15 e i 19 anni, seguiti dalle scommesse calcistiche.

«Inoltre, nel 2020, il 9% degli studenti ha giocato d'azzardo online nel 2020 - dice la dottoressa Sonia Cerrai - contesto in cui risultano diffuse le scommesse sportive e i giochi con le carte.

Rispetto a chi non gioca, gli studenti giocatori hanno più spesso amici o familiari che giocano a loro volta

d'azzardo, hanno un peggior rendimento scolastico e sono maggiormente coinvolti in comportamenti a rischio o antisociali. Inoltre riferiscono più frequentemente di essere diventati ricchi grazie al gioco se si è bravi e anche fortunati, evidenziando una dispercezione diffusa. Il 95% degli studenti toscani ha giocato ai videogiochi almeno una volta nel corso della vita e il 65% lo ha fatto nel 2019. La maggior parte degli studenti gioca ai videogame soprattutto a casa propria o di amici, il 13% gioca sui mezzi pubblici e il 12% a scuola. Tra coloro che hanno riferito di aver giocato ai videogame durante l'anno, il 33% ritiene di trascorrere troppo tempo a giocare, l'11% sostiene di diventare di "cattivo umore" quando non può giocare e il 29% riferisce che i propri genitori "dicono che trascorro troppo tempo a giocare ai videogiochi".

Il settore dei videogiochi coinvolge fasce ampie di popolazione, movimentando grandi flussi di denaro e da questo mondo provengono l'immaginario e i modi di dire delle giovani generazioni. Il gaming rappresenta un'attività molto diffusa tra gli adolescenti e a parte alcuni aspetti positivi, quando il tempo speso a giocare diventa eccessivo, può associarsi a una compromissione del rendimento scolastico e all'uso di sostanze psicoattive, fino a diventare esso stesso una dipendenza». Nel 2013 l'American Psychiatric Association ha inserito l'«Internet Gaming Disorder» (Dipendenza da giochi online) fra i «Disturbi correlati a sostanze e disturbi da addiction», quelli che danno dipendenza, all'interno del «Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders» (DSM-5).

Andrea Bartelloni

i nostri focus **L'AZZARDO PATOLOGICO**

Intervista alla ricercatrice Sonia Cerrai (Cnr di Pisa)

IL GIOCO È BELLO QUANDO DURA POCO

DI ANDREA BARTELLONI

«L'uomo libero ha la proprietà di sé stesso: può danneggiarsi con il bere o rovinarsi al tavolo da gioco. Se lo fa, è sicuramente un dannato stupido e potrebbe perfino diventare un'anima dannata. Ma se non può farlo, non è un uomo libero, non più di un cane». Parole sagge quelle pronunciate da Gilbert Keith Chesterton (1874-1936). Parole che ben si adattano ai temi di azzardo, scommesse ed altre dipendenze. Gioco e scommesse che se diventano ossessive e prendono il sopravvento assumono caratteristiche pericolose e dannose. Negli ultimi venti anni l'azzardo è dilagato: ogni tabaccheria offre decine di Gratta & Vinci, estrazioni del Lotto ogni 5 minuti e macchinette «mangia soldi». A queste si associa il gioco online cui si può ricorrere h24. L'esplosione dei casi di dipendenza da gioco ha costretto il legislatore (dopo molte pressioni dalla base) ad intervenire: dal 2019 è vietata ogni forma di pubblicità verso il gioco d'azzardo. Un intervento, forse, tardivo.

L'ultimo rapporto Espad ha evidenziato, nella nostra regione, dati in linea con il quadro nazionale: il gioco d'azzardo è un fenomeno, purtroppo, in crescita. Anche nell'area pisana. Ne parliamo con la dottoressa Sonia Cerrai (nella foto in alto), ricercatrice dell'Istituto di Fisiologia clinica del Cnr, che ha curato, assieme alle dottoresse Claudia Luppi e Sabrina Molinaro, l'ultimo rapporto sulla diffusione del gioco d'azzardo in Toscana (2019-2020).

Cosa hanno evidenziato i vostri studi statistici?

«Nel 2019 gli italiani hanno investito nei giochi d'azzardo circa 111 miliardi di euro, con un aumento del 3,4% rispetto all'anno precedente. Di questi, 74 miliardi erano stati spesi nei soli giochi distribuiti su rete fisica, i restanti 37 nei giochi online. E in Toscana? «Per la Toscana abbiamo solo il dato specifico della raccolta

ottenuta dai giochi distribuiti su rete fisica: nel 2019 ammontava a quasi 5 miliardi di euro».

Proviamo a fare un identikit del giocatore d'azzardo?

«Il 38% della popolazione toscana tra i 18 e gli 84 anni ha giocato d'azzardo nel 2019. In linea con il dato nazionale, il genere maschile mostra una maggiore attrazione per il gioco. Il gioco più praticato è il Gratta&Vinci (72%), seguito dal Superenalotto (47%), dalle scommesse sportive (21%) e dal Lotto (21%). Tra tutti quelli che hanno giocato nel 2019, il 3,8% risulta a rischio moderato/severo di sviluppare un comportamento problematico per il gioco d'azzardo. Stiamo parlando di una stima di circa 45mila persone».

Quando è che un giocatore diventa «problematico»?

«Il giocatore diventa problematico quando non ha più il controllo sul proprio comportamento di gioco. Comportamento che inizia a interferire con la sfera personale, relazionale ed economica del giocatore. Nei casi più gravi si parla di gioco patologico».

Il gruppo di lavoro del Cnr ha utilizzato un test per valutare il comportamento del giocatore: la sua propensione a giocare quantità sempre maggiori di denaro, la sensazione di disagio provata quando tenta di smettere di giocare, i tentativi falliti di smettere, il ricorrere di pensieri inerenti il gioco, la necessità di tornare a giocare dopo aver perso denaro, di nascondere ai propri cari il gioco compulsivo, l'aver messo in pericolo relazioni affettive o lavorative, la necessità di chiedere aiuti economici per far fronte alle perdite di denaro. «Come avviene per le tossicodipendenze», osserva la ricercatrice del Cnr, «chi soffre di questo grave disturbo mostra una crescente perdita del controllo nei confronti dell'oggetto che causa la dipendenza, oltre ad alcune importanti distorsioni cognitive, come l'illusione di poter controllare gli esiti delle giocate grazie a presunte capacità

predittive o l'abilità di interagire con l'apparecchio, nonché la falsa percezione delle cosiddette "quasi vincite", ossia di quelle situazioni in cui si verifica l'occorrenza di una combinazione vicina a quella scelta dallo scommettitore che viene percepita come vicina ad un successo, e quindi stimolo per proseguire. La forza di questa distorsione è nota da tempo, tanto che gli stessi apparecchi da intrattenimento sono programmati per produrre frequentemente le "quasi vincite"».

L'emergenza sanitaria ha influito sull'azzardo? E in che modo?

«Certamente. Abbiamo messo a punto uno studio mirato, GAPS #iorestoacasa dal quale è emerso che durante il primo lockdown il 3,6% dei rispondenti ha giocato d'azzardo in luoghi fisici, principalmente dai tabacchi che ancora espongono Gratta&Vinci, e il 3,7% ha praticato gioco d'azzardo online. La maggioranza di chi ha giocato in luoghi fisici è uscita di casa da una a tre volte al mese per giocare, circa il 40% lo ha fatto una o più volte a settimana e l'8,5% quotidianamente, anche più volte. Nonostante ci si potesse attendere un massiccio riversamento verso la modalità di gioco virtuale, tale conversione non si è verificata se non in minima misura, anche in considerazione del fatto che le due modalità di gioco attraggono popolazioni differenti, con comportamenti di gioco consolidati. Solo il 10% dei giocatori abituati a giocare in luoghi fisici è passato al gioco online. Tra chi invece ha giocato online nel 2019, il 33,8% riporta di aver aumentato le occasioni di gioco durante l'emergenza, il 28,8% di non aver modificato le proprie abitudini e l'11,3% di aver iniziato in questa modalità proprio durante l'isolamento. Questi giocatori hanno preferito poker texano, slot machine virtuali e scommesse sportive online. Sono più giovani, hanno giocato più frequentemente dei giocatori in luoghi fisici e hanno anche riferito spese più consistenti».



025850