

GIUSEPPE DAL FERRO

## IL GIOCO D'AZZARDO: NUOVA DIPENDENZA\*

### Osservazioni generali

In passato l'attenzione maggiore era riservata alla dipendenza dalla droga; oggi, invece, sta emergendo come problema sociale la dipendenza da gioco. La differenza tra i due è la legalità: il gioco d'azzardo si presenta nell'ambito della legittimità, è propagandato alla televisione, è possibile a casa, nei bar e in sale pubbliche, viene considerato un divertimento ed un passatempo. Sul gioco gravano, però, molti equivoci. Fondamentalmente esso è espressione di libertà, di sviluppo dell'intelligenza e della creatività, addirittura ambito della gratuità. Nel caso specifico esso, al contrario, diviene ricerca di interesse personale, dipendenza dalla fortuna, schiavitù.

La diffusione in Italia è consistente. Siamo il primo Paese nel mondo per il "gratta e vinci", abbiamo un numero *pro capite* di macchinette da gioco di ultima generazione (Vit) triplo rispetto agli Stati Uniti, deteniamo il 23% del mercato mondiale del gioco *on-line*. La spesa *pro capite* annua per ogni italiano si aggira da 1.700 a 1.900 euro. Le persone che hanno problemi di dipendenza sono tra le 500/800 mila, mentre sono a rischio due milioni di persone. Si stima il *business* dell'azzardo tra gli 88 e i 94 miliardi di euro. Lo scorso anno il gioco ha rappresentato la terza industria nazionale con il 4% del Pil prodotto. Ben 49 *clan* gestiscono i «giochi delle mafie». Sono 120 mila gli addetti a tale servizio e 5 mila aziende operano in esso. 36 milioni di italiani dicono di aver giocato almeno una volta.

La febbre da gioco sembra in espansione, complice anche la crisi economica, che affida a possibili vincite alcune scelte straordinarie. Il giocatore medio è un uomo tra i 25 e i 44 anni, con un livello di cultura medio. Le forme patologiche sono maggiormente diffuse fra individui con un basso profilo socio-economico. Il fenomeno non

\* Comunicazione letta il 7 febbraio 2013 nell'Odeo Olimpico.

risparmia i ragazzi e neppure le ragazze. Interessano maggiormente i giochi con risultato immediato per il loro coinvolgimento e per la tendenza emotiva a ripetere il gioco.

L'Istituto Rezzara si è proposto una indagine sociologica sui giovani della città e della provincia di Vicenza, frequentanti le scuole superiori, e sugli adulti delle Università adulti/anziani del Vicentino. Sono stati raccolti complessivamente 5.642 questionari, di cui 3.822 di giovani e 1.820 di adulti. I giovani intervistati sono il 48,3% maschi e il 51,7% femmine, quasi tutti di età dai 15 ai 19 anni (94,8%). Sono della città di Vicenza (Licei 22,7%, Istituti tecnici 9,7%, Istituti professionali 11,2%) e della provincia (Licei 34,6%, Istituti tecnici 5,8%, Istituti professionali 13%). Ad essi si aggiunge un piccolo gruppo frequentante i corsi professionali (3%). Gli adulti intervistati, invece, sono il 29,7% maschi e il 70,3% donne di età compresa tra i 45-54 (2,7%), 55-64 (34,1%), oltre i 65 (63,2%), con un titolo di studio elementare (22,4%), media inferiore (38,5%), diploma (34,5%), laurea (4,6%). Il confronto tra giovani ed adulti è risultato fra due età non contigue, data l'assenza nella ricerca dell'età intermedia.

*Dall'insieme è emersa una diffusione consistente del gioco fra i giovani maschi (43,3%), talora con una assiduità quotidiana (5%) e con una modesta consapevolezza sul pericolo che esso comporta. Ciò che è risultato poi è che la dipendenza fra i giovani è considerata tendenza temporanea a ripetere l'atto; si ritiene però che basti la buona volontà per superare la dipendenza.*

## **Dati della ricerca**

### *1. Percezione del fenomeno sociale*

La percezione del *fenomeno gioco* è viva, anche se minore di quella dell'alcol. Soprattutto i giovani ritengono meno significativa la presenza del gioco nella società rispetto agli adulti (giovani 50,6%, adulti 72,9%). È comune ritenere il gioco un problema sociale (60,3%), soprattutto da parte degli adulti (adulti 75,7%, giovani 53,1%). D'altro canto, alcuni giovani ritengono il fenomeno anche una moda (giovani 28,9%, adulti 21,1%), ingigantita dai giornali (giovani 18%, adulti 3,2%). Le donne risultano più preoccupate della possibile dipendenza rispetto agli uomini; le persone più colte sono decisamente più attente al fenomeno. La percezione è inoltre leggermente maggiore in provincia rispetto alla città di Vicenza.

*Per il fenomeno del gioco a premi, diffusosi rapidamente nella società, c'è viva preoccupazione in tutti. Dalla ricerca appare maggiore negli adulti rispetto ai giovani, che lo ritengono, in parte, una moda ingigantita dai giornali. Il grado di istruzione rende le persone più consapevoli dei problemi sociali, compresa la dipendenza. In città si è fatta l'abitudine e quindi alcuni comportamenti devianti si riconducono al costume.*

## 2. Quanto si gioca

Alla domanda «*Tu giochi?*» i giovani rispondono di sì per il 32,5%, gli adulti per l'11,5%. Circa la frequenza prevale il «qualche volta» (giovani 44,2%, adulti 30,9%). C'è un 10% circa di giovani che giocano ogni settimana e un 5% che gioca ogni giorno. Si gioca prevalentemente a casa (giovani 54,9%, adulti 35,8%) e al bar (giovani 24,2%, adulti 19,2%). I giovani affermano di giocare anche *on-line* (19,8%) e nelle sale gioco (14,4%). Negli adulti i giochi più praticati sono i gratta e vinci (28,6%), le carte (24,7%), il lotto e superenalotto (22,2%). I giovani giocano soprattutto con le carte (45,5%), videogiochi (44,1%), gratta e vinci (36,9%). Altri giochi parzialmente praticati sono le scommesse sullo sport (giovani 12,7%, adulti 0,8%), le macchinette (giovani 7,7%, adulti 0,8%), il gioco d'azzardo (giovani 7,3%, adulti 0,7%), i giochi televisivi (giovani 6,5%, adulti 2,6%).

A giocare, in percentuale inferiore, sono i frequentanti i Licei (24,3%), molto di più sono gli Istituti tecnici (43,1%) e professionali (42,3%) ed ancor più i ragazzi dei Corsi di formazione professionale (56,1%). Il «mai» dei liceali (44,2%) è doppio degli altri Istituti. Fra i giovani si gioca a casa e *on-line*. Circa un terzo dei giovani degli Istituti tecnici e professionali gioca nei bar. Il gioco sembra più diffuso a Vicenza città che in provincia, dove si gioca di più al bar.

*Il 32,5% dei giovani vede la frequenza al gioco del 43,3% dei maschi e il 22,4% delle ragazze. Un terzo dei giovani quindi è coinvolto più o meno nel fenomeno. Ancora, i più si limitano a qualche volta, mentre un 10% è assiduo (il 5% ogni giorno). Il gioco è attuato soprattutto a casa e al bar; infatti si sta diffondendo il gioco on-line, oltre che nelle sale gioco. I giochi più praticati sono le carte ed il gratta e vinci. I giovani si dedicano anche ai videogiochi, alle scommesse sullo sport e alle macchinette. Prevalgono i giochi meccanici e quelli di cui si può subito conoscere l'esito.*

## 3. Motivi che inducono a giocare

Sul *perché si gioca* prioritarie sono le risposte «bisogno di denaro» e «gusto di vincere»; la prima giustificazione è leggermente più accen-

tuata nei giovani, con una percentuale del 65,8. Tra essi non manca la motivazione del «divertimento», ammesso dal 41,9%; mentre negli adulti il «gusto di vincere» raggiunge il 53,9%. Motivazioni diffuse sono anche la «speranza di realizzare qualche sogno» con l'82,3% degli adulti e il 65,7% dei giovani, anziché il «bisogno psicologico» con il 33,2% degli adulti e il 36,8% dei giovani. Altre motivazioni sono l'«emozione che il gioco offre», l'«emulazione con altri» e il «dimostrare la propria bravura», con percentuali, tuttavia, di scarso rilievo.

Una graduatoria complessiva è la seguente: «bisogno economico», «gusto di vincere», «divertimento», «emozione che offre». Di scarsa entità sono le motivazioni «dimostrare la propria bravura» e «emulazione con gli altri» (sotto il 10%). In città prevale di qualche punto il bisogno di denaro rispetto alla provincia.

*I motivi prevalenti che inducono al gioco sono quelli economici, come il bisogno di denaro e il desiderio di realizzare qualche sogno. Ciò può derivare anche dalla crisi in atto che genera il rinvio di alcune spese eccezionali. A questi si aggiungono i motivi psicologici, ma non sembra molto marcata la dipendenza (cioè il bisogno psicologico).*

#### 4. Stimoli presenti nella società

L'induzione al gioco proviene dalla pubblicità e, per i giovani, dallo stimolo degli amici. Circa la pubblicità si equivalgono a grandi linee i giudizi degli adulti e dei giovani (giovani 47,3%, adulti 42,7%) equamente distribuiti fra prima e seconda scelta. Per quanto riguarda lo stimolo degli amici la divergenza è maggiore (adulti 8,7%, giovani 23,5%). Per gli adulti sono presenti anche gli stimoli come «spiccioli mercato» con il 16,3% (cassa, posta, edicola), ma non per i giovani (9,8%). Non molto lontana da questi ultimi è giudicata l'induzione dei programmi televisivi.

Un terzo dei giovani parla anche di bisogno psicologico (Licei 38,2%), causa evidenziata più in provincia che a Vicenza (adulti: Vicenza 24,2%, provincia 35,3%; giovani: Vicenza 35,2%, provincia 38,2%).

*Si riconosce da tutti l'influenza al gioco della pubblicità, anche se poi non si sopravvalutano le singole forme. Da notare, invece, una modesta sottolineatura da parte dei giovani dello stimolo degli amici.*

#### 5. Conseguenze temute del gioco

Le conseguenze temute del gioco sono indicate nel rischio economico (giovani 63,7%, adulti 46,9%) e nella dipendenza (giovani

64,1%, adulti 64,6%). Percentuali basse riguardano, invece, il vantaggio economico, l'ansia e i disturbi fisici in genere, mentre maggior rilievo ha il tema delle rotture familiari (giovani 14,1%, adulti 27,1%).

Le donne sembrano temere maggiormente la dipendenza per qualche punto percentuale in più e così coloro che frequentano il Liceo rispetto agli altri Istituti. I ragazzi dei Corsi di formazione professionale parlano anche di fenomeni di ansia (18,2%) e di disturbi fisici (12,5%). La città di Vicenza ritiene il gioco anche un divertimento per qualche punto in più rispetto alla provincia.

*Si temono le conseguenze del gioco, fra le quali il rischio economico e la dipendenza e, successivamente, il rischio di rotture familiari. Non sono molto segnalati i fenomeni di ansia ed i disturbi fisici, indicati come seconda scelta. A temere la dipendenza da gioco sono le donne più degli uomini, le persone più istruite e coloro che abitano in provincia.*

#### 6. Moltiplicazione dei luoghi in città

Rispetto al giudizio sulla *moltiplicazione delle possibilità* di gioco in città è prevalente la preoccupazione per l'economia individuale e familiare (giovani 51%, adulti 54,9%). Sono pochi coloro che ritengono ciò un segno di libertà (giovani 3,5%, adulti 2,8%), un vantaggio economico individuale (giovani 10,2%, adulti 4,8%) o pubblico (giovani 6,3%, adulti 9,3%), o un fenomeno indifferente (giovani 17,5%, adulti 6,3%).

Gli adulti parlano di pericolo per il costume (uomini 22,8%, donne 21,2%), con percentuali doppie rispetto ai giovani, che sembrano meno interessati al problema.

*La moltiplicazione delle sale gioco non è giudicata un segno di libertà o una utilità. C'è una preoccupazione generale per il costume. Un gruppo ritiene il fenomeno indifferente, quindi non sembra dare molta importanza al fenomeno, ritenendolo fondamentalmente un fatto commerciale. Il giudizio fra la città di Vicenza e la provincia non differisce molto; diverso è invece il giudizio degli adulti, che sono più preoccupati rispetto ai giovani.*

#### 7. Giudizio sui vari giochi

Il *giudizio sui vari giochi* è differenziato. Fra i pericolosi sono indicati il gioco d'azzardo (giovani 79,6%, adulti 90,8%), le macchinette (giovani 58,6%, adulti 72,7%) e le scommesse sullo sport (giovani 39%, adulti 69%); fra i giochi diseducativi si trovano i giochi televisivi (giovani 43,7%, adulti 51,3%), i videogiochi (giovani 38,4%,

adulti 42,6%), il lotto e il superenalotto (giovani 33%, adulti 40%); fra i giochi innocui, invece, il gioco delle carte (giovani 64%, adulti 56,9%) ed il gratta e vinci (giovani 56,5%, adulti 31%). I giovani sono meno convinti degli adulti della pericolosità dei videogiochi (49%), dei giochi televisivi (43,3%) e del lotto e superenalotto (44,6%).

*Ci sono giochi ritenuti innocui, come quello delle carte e il gratta e vinci. Si segnala, invece, la diffusa convinzione di pericolosità del gioco d'azzardo, delle macchinette e delle scommesse sullo sport. I giochi televisivi sono ritenuti diseducativi perché inducono al gioco e a un disimpegno nella vita quotidiana. Il giudizio sui giochi sembra più influenzato dal rischio economico che dalla possibile dipendenza. Non emerge la distinzione fra giochi meccanici e giochi che implicano una certa intelligenza. Gli uomini in genere hanno giudizi più severi nei riguardi dei giochi, a differenza delle donne che condannano come pericolosi quelli da loro non praticati, quali i giochi d'azzardo e le scommesse sullo sport. Possiamo dire poi che la cultura classica è un deterrente nei confronti del gioco, soprattutto se meccanico o d'azzardo. Innocui sembrano essere giudicati il gratta e vinci, il lotto e superenalotto, le carte, soprattutto da parte dei giovani che frequentano gli Istituti tecnici e professionali.*

#### 8. Pericolo di dipendenza psicologica

Sulla possibilità di acquisire la dipendenza dal gioco sono più preoccupati i giovani (giovani 41,8%, adulti 23,3%), mentre sul giudizio negativo prevalgono gli adulti (giovani 35,4%, adulti 56,4%). Uscire dalla dipendenza è possibile per i giovani con la buona volontà (giovani 49,3%, adulti 21,6%), per gli adulti con l'aiuto di gruppi associativi specifici (giovani 21,4%, adulti 53,2%). Scarsa fiducia è espressa sul contributo degli specialisti (giovani 6,9%, adulti 11%), ma si deve precisare che i dati indicati riguardano complessivamente la dipendenza da alcool e da gioco.

Le donne giudicano una schiavitù la dipendenza più degli uomini (uomini 35,5%, donne 46,8%) e fra i giovani quelli dei Licei rispetto agli altri (Licei 37,2%, Istituti tecnici 29,2%, Istituti professionali 36,2%, Scuole di formazione professionale 25,7%). La fiducia sulla proibizione è al 3% degli studenti e al 4% sullo specialista, ad eccezione dei liceali (9,1%).

*La dipendenza da gioco è giudicata più severamente dagli adulti, mentre più viva nei giovani è la preoccupazione di acquisirla. In loro prevale, però, un concetto di dipendenza temporanea, come stimolo che*

*può essere superato. Circa la possibilità di uscirne i giovani confidano maggiormente sulla buona volontà, gli adulti sull'aiuto di gruppi. Scarso è la fiducia sull'intervento di specialisti. I giovani che ritengono la dipendenza una schiavitù sono circa la metà rispetto agli adulti.*

### **Qualche ipotesi conclusiva**

La ricerca ha dimostrato sufficientemente l'entità del problema del gioco da parte dei giovani. Gli adulti interpellati, forse per la loro età, si sono dimostrati più controllati, critici e preoccupati.

Il gioco è risultato in espansione sia per l'aggressività del mercato, sia per lo sviluppo futuro delle tecnologie, come la «banda larga» *on-line*. Esso sembra consono, inoltre, all'antropologia giovanile. Sappiamo come i giovani considerano positivamente il rischio; soprattutto in campo economico, ritengono legato alla fortuna l'appagamento dei sogni, amano cimentarsi con le nuove tecnologie e sono nell'impossibilità di perseguire progetti di lunga durata. Tutto ciò sembra favorire il gioco, che può creare dipendenze, ma, secondo loro, sempre superabili quando si decide di smettere. Il fatto poi che giochino i maschi in misura doppia delle ragazze può indicare un possibile ulteriore sviluppo, dato che, come per l'alcool, il comportamento giovanile tende nel tempo a omogeneizzarsi. Il giudizio finale della scarsa incisività delle proibizioni e dell'intervento degli specialisti in questi campi sembra indicare come unica linea di intervento l'educazione.

La ricerca riferita è pubblicata in GIUSEPPE DAL FERRO, *Gioco e sport fra sviluppo umano e dipendenza*, Vicenza, Rezzara, 2013, pp. 5-125, 185-193.