



# La lotta contro il gioco d'azzardo patologico

Occorre tornare alla cultura della fatica anziché a quella del vincere facile

Quasi tre anni fa scrivevo un articolo su questa rivista parlando di gioco di azzardo patologico. Era un periodo in cui la moda era il poker online, che godeva di molta visibilità anche mediatica. In questi mesi sembra esplosa nell'opinione pubblica l'attenzione in particolare verso la diffusione di sale slot (o meglio VLT). Tutto ciò in un contesto di crisi economica che rende queste tentazioni ancora più pericolose.

## Le VLT i nuovi mostri

Le cosiddette macchinette sono diventate il nuovo oggetto di demonizzazione dei media. Le critiche hanno un fondamento, benché si tratti di attività legali.

Le VLT sono l'evoluzione delle slot machines: se in queste ultime si inserivano monete o gettoni per vincerle, eventualmente, una cascata, con le VLT si vince un tagliando con cui si può procedere all'incasso. La mancanza del ticchettio della moneta vinta, che potrebbe impoverire emotivamente il gioco, è compensata da effetti luminosi e sonori che hanno una funzione ipnotizzante e stimolante.

Inoltre, diversamente dalla classica slot machine che prevede un unico gioco, la VLT consente la scelta di diverse strutture di gioco e ambientazioni (es. dagli egizi al safari nella giungla) che ne rendono meno noiosa la fruizione. Inoltre, la velocità di gioco di queste slot favorisce il loop e la dipendenza.

Le sale VLT sono molto visibili dall'esterno con le loro insegne colorate, ma celano quello che succede all'interno. Se questo può aiutare a non attirare ad esempio i minori (che però continuano a poter accedere alle macchinette dei bar), dall'altro nasconde i giocatori dal giudizio sociale e ne favorisce il vizio.

Un'altra caratteristica che differenzia le VLT dalla singola macchinetta tradizionale è di essere in rete: il jackpot potenziale

non è solo quello costituito dalle monetine accumulate in una singola macchina, ma è legato alla somma degli incassi di tutte le VLT della rete (e quindi molto più allettante).

## Un esempio di reazione

Di fronte al diffondersi di casi di gioco patologico, si stanno moltiplicando le iniziative che cercano di affrontarlo. Abbiamo contattato un'associazione che sembra avere obiettivi ambiziosi ma anche le potenzialità per perseguirli.

L'associazione senza scopo di lucro *Vinciamo il Gioco*, è nata nel 2008 dal desiderio di alcuni Lions di reagire di fronte ad un problema che ancora non aveva la rilevanza mediatica attuale.

Il presidente Roberto Pozzoli spiega perché nonostante i servizi pubblici delle Asl, con i Sert e centri sulle dipendenze, abbiano ampliato il loro raggio di azione a queste nuove forme patologiche, c'è posto anche per iniziative private: «spesso la risposta del SSN è poco tempestiva perché hanno tante altre cose da fare: per noi è cruciale non giocare il giocatore nel momento in cui arriva a chiedere aiuto».

Una caratteristica interessante dell'associazione è lo sforzo di fare rete: da un lato, mettendo a disposizione competenze diverse, dallo psicoterapeuta all'avvocato; dall'altro, sviluppando relazioni con figure del territorio che possono intercettare il problema e convogliarlo nell'associazione





(scuole, comuni, associazioni e in prospettiva medici di base). Continua Pozzoli «abbiamo allestito una serie di servizi, come uno scaffale pieno di prodotti: ci vuole una rete per distribuirli; una rete che abbiamo formato per essere in grado di prendere in carico i casi e nella quale lo psicoterapeuta è il perno centrale».

Infatti, la persona che riconosce di avere un problema di gioco (e il sito [www.vinciamoilgioco.org](http://www.vinciamoilgioco.org) consente di fare un breve test per misurare la propria dipendenza) ha a disposizione un numero verde (800-135903) che accoglie la richiesta e la indirizza al case manager di zona, che effettua un primo colloquio e propone un percorso terapeutico (individuale o di gruppo).

L'altro punto di forza dell'associazione è, almeno potenzialmente, la capillarità: si stanno sviluppando corsi in varie zone d'Italia. La rete Lions potrebbe ulteriormente favorire questo processo.

Se l'attenzione mediatica sul tema è la benvenuta per sollevare il problema, bisogna però guardarsi anche dal rischio di banalizzazioni e derive populiste. Ad esempio, in termini di prevenzione rivolta agli adolescenti, allontanare le sale Slot dalle scuole non è – secondo il presidente Pozzoli – una soluzione utile: «l'adolescente più che entrare nelle sale slot, che vede come luoghi da vecchi, può giocare online o nei bar. A livello più culturale, dobbiamo riportare i nostri ragazzi alla cultura della fatica, del costruire qualcosa, invece che a quella del vincere facile. ■