

La corruzione del ludico: un rischio di oggi e un'emergenza educativa. Riflessioni pedagogico-didattiche

Romina Nesti

1. *Il ludico tra sano e malato*

Siamo oggi in presenza di alcuni preoccupanti fenomeni che riguardano il mondo ludico, fenomeni figli del nostro tempo (anche se alcuni hanno una costante presenza storica) sui quali dobbiamo porci domande e svolgere sia riflessioni sia azioni educative. Fanno parte di questa situazione le degenerazioni e le dipendenze del e da gioco. Abbiamo volutamente evitato di utilizzare il termine italiano ludopatia per la sua evidente ambiguità, che non solo non crea distinzioni tra gioco malato e gioco sano ma va a rafforzare un'idea negativa di tutto il mondo ludico, già non particolarmente amato nel mondo adulto, fuorviando così tutta la riflessione intorno a tali fenomeni.

Prima di addentrarci nell'esempio più eclatante (in quanto sempre più diffuso) di degenerazione del ludico (con le sue forme nuove forme di *addiction*), il gioco d'azzardo, è necessario fare – seppur solo accennandole – alcune considerazioni più generali sulla condizione ludica che in molti casi ha promosso proprio lo sviluppo di forme di corruzione. La prima considerazione riguarda l'idea che il gioco sia un futile e inutile passatempo e quindi da evitare o modificare a favore di attività più produttive. L'esempio che ci sembra più calzante riguarda come oggi è considerata dalla società la pratica degli sport, non più solo attività per cercare il benessere, lo stare bene o lo sviluppo fisico e sociale, bensì come luogo dove fin da piccoli emergere e vincere, essere il migliore. Specchio di una società che al centro ha messo il successo e la vittoria a tutti i costi (e che guarda alla competizione come valore assoluto).

La seconda considerazione riguarda la riduzione di tempi e spazi di gioco, gioco libero e creativo, luoghi di aggregazione ludica, di un ludico creato intorno e nel tessuto sociale. E questo riguarda il gioco dei bambini, sì, ma anche il gioco degli adulti.

La terza considerazione riguarda l'appropriazione del gioco da parte del mercato. Un mercato che ha visto nelle forme ludiche (in alcune in maniera particolare) una fonte di guadagno e di investimento ormai da decenni e che utilizza tutte le sue forme di *marketing* per avvicinare i soggetti a consumare gioco.

Una quarta considerazione è legata all'opinione pubblica sul gioco e a quello che molti media identificano oggi con la parola gioco che è proprio l'argomento centrale di questo lavoro: il gioco d'azzardo. Vi è stato, infatti, negli ultimi anni un appiattimento di tutto il gioco sulla sfera del gioco d'azzardo, tutto il fenomeno ludico è identificato in esso tanto che ormai la parola azzardo viene addirittura elisa, pensiamo solo al messaggio che passa lo slogan "gioca responsabilmente" o "il gioco è vietato ai minori" etc. Basta sfogliare articoli e titoli di quotidiani e riviste e troviamo quasi e solo esclusivamente notizie sul gioco d'azzardo, come se fosse l'unico gioco esistente e possibile. L'azzardo, quindi, fa da padrone nella vita e nella realtà nel nostro tempo, anche nel gioco.

Ma il gioco (e il giocare) è un mondo complesso, polimorfo e fatto di mille sfaccettature e solo nel suo pieno recupero (di significato, di senso, di luoghi e di azioni) nella sua riscoperta, sarà possibile trovare una delle strade per prevenirne la corruzione.

Il gioco è un'attività da sempre presente nel mondo umano (e animale) che viene definita attraverso le sue caratteristiche fondamentali di libertà, regola, separatezza, nel suo essere improduttiva e incerta e collocata nel mondo fittizio¹, vive costantemente in rapporto con la società e la cultura a cui appartiene e si esprime attraverso una multiformità di giochi. Giochi che si affermano o spariscono secondo i bisogni (reali e indotti) della società stessa, giochi che vengono creati e incoraggiati dai valori stessi che la società promuove. Caillois a cui dobbiamo una classificazione dei giochi al tempo stesso generale ed esauriente analizza quattro grandi forme ludiche fondate sulla spinta fondamentale che vi è alla loro base. Abbiamo così i giochi che appartengono alla categoria di *agon* fondati sulla competizione e sulla vittoria di un giocatore (o più giocatori) contro l'altro (o gli altri), dove al centro vi è il confronto di abilità, competenze e saperi che determineranno il migliore e il più bravo; troviamo poi la categoria dell'*alea*: qui a fare da padrone è il desiderio (o bisogno) di sfidare ciò che non vediamo che sta al di sopra dell'uomo, ciò che per definizione è una potenza incontrollata, la fortuna, il destino. Poi troviamo la *mimicry* che riguarda i giochi dove colui che gioca deve far finta – ed immedesimarsi – in qualcun altro e in qualcos'altro (il teatro, il carnevale, i giochi di ruolo, il gioco simbolico etc.). Infine abbiamo i giochi legati all'*ilinx*, alla ricerca della vertigine corporea e psichica. Qui il giocatore va alla ricerca della perdita della propria percezione corporea procurandosi, appunto vertigine, paura, emozioni forti (ne sono un esempio le giostre da luna park e gli sport estremi). Caillois, che qui useremo come riferimento teorico per cercare di spiegare il fenomeno dei giochi d'azzardo, dopo aver stilato la propria classificazione analizza i possibili rapporti tra le categorie e soprattutto le loro forme di degenerazione. Ci sono, egli afferma, categorie

¹ Cfr. R. Caillois, *I giochi e gli uomini*, Milano, Bompiani, 2004; J. Huizinga, *Homo ludens*, Torino, Einaudi, 2002.

che possono intrecciarsi tra loro, altre che invece sono unioni “contronatura”, impossibili e ingestibili. Le analisi più contemporanee (con le quali concordiamo) hanno invece affermato che, nonostante ci sia sempre una categoria prevalente alla base di un gioco, vi sono giochi che spesso vedono la compresenza di più categorie ludiche pensate dal sociologo francese. Vedremo come questo sia anche il caso dei giochi d’azzardo.

Per quanto riguarda le forme di degenerazioni delle quattro categorie ludiche, alle quali purtroppo possiamo assistere quotidianamente, Caillois afferma: “a ognuna delle categorie fondamentali corrisponde allora una perversione specifica che è la risultante dell’assenza di freno e protezione insieme [...]. Ciò che è piacere diventa idea fissa; ciò che è evasione diventa costrizione; ciò che era divertimento, diventa febbre, ossessione, fonte d’angoscia. Il principio del gioco è corrotto”². La degenerazione dell’*agon* è legata proprio all’idea di vittoria a tutti i costi, con il perdurare dell’antagonismo fuori dal gioco senza più la protezione delle regole, e non prevede più il riconoscimento delle leggi e decisioni arbitrali. La perversione dell’*alea* a sua volta è legata al momento in cui il giocatore non reputa e non considera più il caso come qualcosa di neutrale e assoluto e si fa condizionare tutta la vita quotidiana dalla superstizione e dall’idea di poter, attraverso azioni specifiche, controllare la direzione della fortuna. Alla degenerazione della *mimicry* appartiene un’altra forma patologica del gioco data dal non essere più in grado di uscire dal “personaggio”, dal mondo fittizio e separato del gioco con conseguenti forme di isolamento e alienazione (sembra essere questo il caso di alcune forme di dipendenza da internet e realtà virtuale anche se non sempre si può parlare di veri e propri giochi). La corruzione dell’*ilinx* è la ricerca spasmodica della vertigine non più solo nel momento o nel tempo del gioco, per Caillois la degenerazione dell’*ilinx* è legata all’abuso di droghe e alcool, a giochi dove si sfida la morte e, aggiungiamo noi, alle forme estreme di gioco d’azzardo.

2. Il caso del gioco d’azzardo: da divertimento ad addiction

La prima domanda a cui dobbiamo rispondere riguarda la “posizione” del gioco d’azzardo nel complesso e polimorfo mondo ludico. Torniamo dunque ai giochi della categoria *alea*, tale parola indica nella lingua latina il dado e definisce “tutti i giochi che si fondano, contrariamente all’*agon*, su una decisione che non dipende dal giocatore e sulla quale egli non può minimamente far presa giochi nei quali si tratta di vincere non tanto su un avversario quanto sul destino [...]. L’*alea* sottolinea e rivela il favore del destino. Il giocatore vi è totalmente passivo, non deve impegnarvi le sue qualità o disposizioni, le risorse delle sue abilità, dei suoi muscoli, della sua intelligenza. Deve solo aspettare con speranza e trepidazione, il verdetto della sorte”³. E sottolinea ancora Cail-

² R. Caillois, *I giochi e gli uomini*, op. cit., p. 62.

³ Ivi, p. 33-34.

lois come questa tipologia ludica sia prettamente ed esclusivamente ad appannaggio dell'uomo (è l'unica tipologia ludica non presente nel mondo animale).

Della categoria dell'*alea* fanno parte i giochi d'azzardo che, possiamo dire, sono una sua sottocategoria (sottocategoria sì anche se condividono l'origine del nome dal momento che azzardo sembra provenire dal francese *hasard* che a sua volta proviene dall'arabo *az-zahr* che vuol dire dado) perché mentre tutti i giochi d'azzardo sono di *alea* non tutti i giochi di *alea* sono d'azzardo (ad esempio da una parte abbiamo il *Gioco dell'Oca* dall'altro la *Roulette*). Infatti il gioco d'azzardo ha un elemento "esclusivo" dato dalla presenza di un investimento monetario: la posta in gioco. Ma secondo Ladouceur vi sono altre due caratteristiche che lo distinguono: la posta messa in palio non può essere ritirata; e il risultato del gioco è quasi esclusivamente legato alla dea bendata⁴. Il gioco d'azzardo rischia così di non rispettare la caratteristica dell'essere fine a se stesso del gioco, infatti spesso ha uno scopo esterno: la vittoria della posta.

Il gioco d'azzardo ha da sempre accompagnato la storia dell'uomo, ha sempre avuto una forte presenza in tutte le società e le culture umane, rivestendo anche un importante ruolo sociale. Accompagnato da costanti divieti in ambito giuridico normativo e da costanti accuse morali, non è comunque mai scomparso, anzi spesso a fronte dei divieti usciva dalla "legalità" e cresceva e prosperava nell'illegalità. Non dobbiamo poi dimenticarci come esistono molteplici forme di gioco d'azzardo, le quali richiedono un impegno più o meno attivo del soggetto, che possono coinvolgere, come abbiamo detto, più di una delle categorie di Caillois e che rimandano anche ad una maggiore o minore forma di pericolosità (in termini di *addiction*). Vi sono giochi che vedono sì l'*alea* al centro, ma che contengono anche elementi di *agon*: è il caso, ad esempio, di molti giochi di carte o di alcune tipologie di scommesse sportive. Altri sono tipicamente di pura *alea* (a partire dalla tradizionale *Tombola*) alla quale spesso si associa una forte componente di *Ilinx* (sembra essere il caso dei giochi d'azzardo da casinò, ma anche le varie forme di *Slot machine*).

Ma dietro il gioco vi è sempre l'uomo con i suoi desideri e bisogni. Allora è lecito chiedersi cos'è che ha sempre spinto l'uomo a giocare d'azzardo? Alla base vi è senz'altro il desiderio di sfidare la sorte e il destino, di controllare ciò che è incontrollabile. Nell'alleanza tra *alea* e *ilinx* vi è la ricerca dell'ebbrezza, di provare il brivido e la vertigine. E giocare d'azzardo procura senz'altro forti emozioni e permette la sperimentazione del rischio (e in casi normali e non patologici di gioco, si tratta di un rischio vissuto in maniera positiva e in un luogo e tempo che proteggono il giocatore). Ma alla base della volontà di giocare d'azzardo spesso vi è anche il vedere in questa attività una speranza. Sì, una speranza di cambiare, con un colpo di fortuna, la propria vita. Il gioco d'azzardo può rappresentare una fuga e una via di uscita da una vita non soddisfacente, frustrante; quando il lavoro non c'è, non vi sono più certezze e

⁴ Cfr. R. Ladouceur, C. Sylvain, C. Boutin, C. Doucet, *Il gioco d'azzardo eccessivo. Vincere il gambling*, Torino, Centro Scientifico Editore, 2003

sicurezze allora sembra non rimanere altro che affidarsi al tagliando della lotteria! Questo è ancora più forte (e i dati sembrano confermarlo) laddove siamo in presenza di una crisi economica, in contesti di povertà e degrado. Qui l'azzardo diviene fonte di speranza e fuga dalla realtà quotidiana "luogo di compensazione dalla vita ove spostare e imbrigliare molte frustrazioni. Dove costruire il proprio mondo di illusioni, dove poter staccare la spina, e raccontarsi che si tornerà vincitori"⁵. Ma stiamo ancora parlando di gioco? Forse no. Le caratteristiche ludiche messe a punto da Huizinga e Caillois non sono più presenti, il gioco ha perso la propria forza creatrice e creativa e, soprattutto quando si parla di dipendenza, il gioco ha perso la propria caratteristica di essere libero e liberante e si fa compulsione e costrizione.

Con queste riflessioni non vogliamo affermare che il gioco d'azzardo sia in tutte le sue forme negativo e pericoloso, ma la situazione contemporanea ci porta a rifletterci sopra e a vedere luci e ombre di un fenomeno che, come abbiamo già detto, ha una lunga e affascinante storia. Senza dimenticare come da sempre, storicamente parlando, la sua messa in atto è oscillata tra l'essere un peccato e l'essere un reato, con una conseguente forte stigmatizzazione del giocatore e soprattutto di quello che oggi è riconosciuto come giocatore patologico. Seppur non ci occuperemo in particolare della GAP (che ha bisogno di professionisti della terapia) vale comunque la pena di chiarire alcuni punti: il riconoscimento della dipendenza da gioco d'azzardo è relativamente recente, come relativamente recenti sono le forme terapeutiche messe in atto e sviluppate per la cura e il recupero di tale dipendenza. Ufficialmente la GAP fa la sua comparsa nei manuali diagnostici nel 1980 (ma analisi di tale fenomeno erano già presenti in letteratura soprattutto psichiatrica e psicoanalitica, come ci dimostra il saggio dedicato a Dostoevskij e al suo *Giocatore* da Freud), precisamente nel DSMIII tra i disturbi del controllo degli impulsi. Tale collocazione rimarrà invariata fino al 2013 con la pubblicazione del DSMV dove viene inserito tra i *substance-related and addictive disorders* (disordini correlati alle dipendenze e alle sostanze). Ciò che lo caratterizza è il comportamento di tipo compulsivo-ossessivo, una ricerca spasmodica e incontrollabile del gioco (*craving*) con crisi di astinenza (che provocano ansia, angoscia e fenomeni di dolore fisico) e soprattutto il fenomeno del *chasing* (il rincorrere la perdita), a cui fa seguito una riduzione della vita sociale, una spirale di menzogne, una compromissione della vita affettiva ed economica, fino a cadere in azioni delinquenti. Tutto questo rende il GAP una forma di dipendenza senza sostanza⁶.

⁵ M. Croce, F. Randazzo, *Gioco d'azzardo giovani e famiglie*, Firenze, Giunti, 2013, p. 123

⁶ Per approfondire la tematica del GAP, gioco d'azzardo patologico, le sue caratteristiche e sintomi, la spirale discendente che il giocatore compie cfr. American Psychiatric Association, DSMV, Washington, American Psychiatric Publishing, 2013; G. Serpelloni (a cura di), *Gioco d'azzardo problematico e patologico: inquadramento generale, meccanismi fisiopatologici, vulnerabilità, evidenze scientifiche per la prevenzione, cura e riabilitazione*, 2013, http://www.politicheantidroga.it/media/587792/manualegambling_light.pdf.

Ma cos'è che rende il gioco d'azzardo così diffuso e spesso anche pericoloso?

Abbiamo già detto che l'uomo gioca da sempre con il caso. Niente di nuovo dunque. Invece molti sembrano essere i cambiamenti che hanno permesso un aumento vertiginoso della percentuale di soggetti che giocano d'azzardo (che non necessariamente diventano patologici ma di cui una parte consistente può essere considerata giocatori problematici). I dati più recenti vedono l'Italia al primo posto in Europa per consumo da gioco d'azzardo⁷ (e il terzo paese nel mondo), nel 2012 la percentuale di coloro che almeno una volta negli ultimi 12 mesi ha giocato d'azzardo è pari al 54% del totale della popolazione tra i 18 e i 74 anni (circa 23.894.000 soggetti), la percentuale di giocatori cosiddetti problematici varia dall'1.3% al 3.8% della popolazione, mentre la percentuale dei giocatori patologici oscilla dallo 0,5% al 2,2%⁸.

A fronte di questi dati non ci sono molto dubbi sul fatto che il gioco d'azzardo “è dentro il mercato dei beni di prima necessità, [...]. L'azzardo stesso è diventato un potente prodotto di mercato, un prodotto che gioca con le nostre debolezze e speranze, un bene non più di lusso, ma alla portata di tutti”⁹.

Tre (ma possono essere di più e anzi lo sono) ci sembrano qui i fenomeni più interessanti da analizzare per comprendere al meglio tale evoluzione del fenomeno soprattutto in Italia e che si sono evoluti all'interno di una società fortemente centrata sul consumo: 1) la creazione e lo sviluppo di nuove forme di gioco d'azzardo (meno d'*elite* e più popolari che si sono diffuse in maniera virale); 2) un costante e continuo *battage* pubblicitario; 3) una legislazione (quella italiana) fortemente ambigua tra divieto e autorizzazione.

Tutto ciò ha prodotto anche un forte cambiamento dell'idea di gioco d'azzardo nell'immaginario, e nell'immaginario giovanile soprattutto nonché un forte cambiamento del suo uso e consumo (e nello stile comportamentale e mentale del suo uso) come le statistiche (seppur, ripetiamo, non in maniera esaustiva) ci mostrano.

3. *Tre fenomeni e tanti giocatori*

Quando pensiamo alla parola gioco d'azzardo si scatenano in noi alcune specifiche immagini prodotte da fonti letterarie, fonti cinematografiche e arti-

⁷ Ovviamente tale percentuale è data da chi una volta l'anno compra il biglietto della lotteria o un *Gratta e vinci*. I dati relativi a questo fenomeno poi non sono mai completi a causa del gioco d'azzardo illegale e dal gioco on line (fenomeni poco stimabili in dati certi), a ciò si associa anche una mancanza di ricerche italiane esaustive.

⁸ I dati qui riportati sono stati presi dal documento del Dipartimento politiche antidroga, *Gamblin e gioco d'azzardo patologico*, in *Relazione annuale al parlamento 2013 sull'uso di sostanze stupefacenti e sulle tossicodipendenze in Italia*, [http://www.politicheantidroga.it/media/601054/cap_i.5%20\(9\).pdf](http://www.politicheantidroga.it/media/601054/cap_i.5%20(9).pdf). Il Rapporto riporta anche le percentuali dei giocatori maschi e femmine per tipologia di gioco, troviamo ad esempio: Gratta e vinci 54,1% (maschi), 54,3% (femmine). Le ricerche disponibili vedono un trend in ascesa della percentuale di giocatori d'azzardo negli ultimi tre anni.

⁹ M. Croce, F. Randazzo, *Gioco d'azzardo giovani e famiglie*, op. cit., p. 15

stiche: dall'uomo (più raramente la donna) ricco e appartenente al bel mondo seduto ad un tavolo da casinò, alle stanze fumose dove sempre uomini, spesso ambigui, giocano una partita a *Poker*, all'immagine del giocatore forte e dura descritta da Dostoevskij, alla scena della falsa sala corse della *Stangata* etc..., ai *Giocatori di carte* di Caravaggio; ma a tutto questo oggi si aggiunge anche l'immagine di profonda tristezza e solitudine del giocatore di *slot machine* che come un automa infila velocemente e con sguardo alienato le monetine nella fessura tirando poi la leva o pigiando un bottone, un'immagine appunto triste, fuori dal mondo ludico e soprattutto fuori dall'immaginario che invece del gioco d'azzardo ci propone la pubblicità. Immagini patinate di uomini e ragazzi (ma certo sempre maggiorenni!) che "vincono facile" e risolvono tutti i problemi della loro esistenza, uomini e donne belli, eleganti, ricchi... oppure personaggi famosi (spesso appartenenti al mondo dello sport) che sfidano i giocatori ai più svariati giochi d'azzardo (in particolare a quello di moda negli ultimi tempi: il *poker on-line*). Pubblicità sempre più ingannevoli che riprendono i temi e i motivi della ricerca dell'azzardo che caratterizza ogni uomo e ogni adolescente. Pubblicità che influisce fortemente sull'immaginario alimentando la ricerca della vincita facile che risolva la vita. Pubblicità che non solo è ovunque, ma che ha completamente sdoganato il gioco d'azzardo da qualunque idea di pericolosità e controllo morale. Il ragionamento a cui conduce quasi spontaneamente è: "se tutti ci giocano, se viene così tanto pubblicizzato sicuramente non sarà pericoloso (o negativo)". E questa pubblicità agisce indisturbata sull'immaginario infantile e giovanile, ad esempio, non rispetta sempre, per la messa in onda, le fasce protette (giusto per fare l'esempio di quella televisiva), e campeggia poi indisturbata su giornali, riviste e cartelloni pubblicitari.

A tutto ciò si è unita, dicevamo, la creazione di nuove forme d'azzardo che hanno modificato il modo di esercitare l'azione ludica e anche hanno incrementato il numero di giocatori andato a definire l'emergenza. È il caso appunto delle *slot machine*, dei *videopoker*, delle VLT, dei giochi d'azzardo *on line*, e seppur diversi, dei *Gratta e vinci*¹⁰. Un modo di giocare che si fa solitario, meccanico, che non richiede né attenzione né impegno cosciente, che non necessita in molte sue forme di nessun tipo di "sforzo", che non è minimamente legato alla libertà e alla creatività ludica. Giochi, questi ultimi elencati, che potremmo definire ad alto rischio di dipendenza e che ora (di nuovo grazie anche alla legge) si trovano ovunque e comunque. E che definiscono anche la natura stessa del giocatore: giocatori diversi per giochi diversi, "giocare di fronte a uno schermo è un tipo di consumo privo di attributi sociali. Non indica uno stato specifico, non attrae nessun tipo di pubblico, non implica

¹⁰ A queste nuove forme si è poi aggiunta la possibilità di scommettere su qualunque evento, non solo sportivo, che preveda un vincitore o una classifica. Le sale scommesse e le sale gioco sono aumentate in maniera esponenziale soprattutto nei quartieri periferici delle città. Cfr. R. Mastrolonardo, A. Cimarelli, *L'invasione delle slot machine*, in "Wired", 53, luglio 2013;

alcuna comunicazione [...] non comporta un'esperienza comune e, quindi, un'attività narrativa o fabulatoria [...] non si basa su competenze tecniche, reali o presunte. [...] è un tipo di sprofondamento asociale che ricorda, soprattutto nelle sale o nei bar, in cui diversi giocatori sono allineati davanti alle macchine, un lavoro ripetitivo di immissione dati"¹¹. Ciò che è venuto a cadere con lo sviluppo di queste nuove tipologie di *gambling* è proprio la dimensione sociale e socializzante del gioco, proponendo al contrario un gioco che vive in uno stato di solitudine nelle sue forme negative di alienazione.

È difficile, allo stato attuale della ricerca, fissare un'immagine "sicura" del giocatore e soprattutto del giocatore a rischio senza cadere in forme di stereotipizzazione, ma le ricerche qualche indizio iniziano a darcelo soprattutto in relazione al giocatore di *slot* o *videopoker* e VTL, che hanno visto una esponenziale crescita di utilizzo negli ultimi anni. I dati mostrano come a cadere nella rete siano soprattutto maschi appartenenti al ceto medio basso, spesso con scarso livello culturale e grosse difficoltà economiche (disoccupazione). I disoccupati sembrano sostituire al lavoro (e al tempo del lavoro) il gioco d'azzardo che si trasforma da piacere e da gioco a lavoro vero e proprio, peccato che in agguato ci sia solo la disperazione che si accompagna alla perdita di enormi somme di denaro. Aumenta anche la percentuale delle giocatrici-donne che sembrano però mosse da altre motivazioni rispetto ai giocatori-maschi e che scelgono anche giochi meno complessi (e più alienanti) come le *slot*, le VLT e i *Gratta e vinci*. Alla base di questa scelta femminile sembra esserci la necessità di fuggire da realtà quotidiane, monotone e insostenibili.

All'aumento della percentuale dei giocatori d'azzardo si associa spesso l'aumento di comportamenti devianti e di delinquenza¹²: i dati mostrano come i giocatori d'azzardo a rischio patologico e quelli già patologici facciano uso e abuso di sostanze e mettano in atto forme delinquenziali volte alla ricerca costante di soldi. Non possiamo poi dimenticare come legate a stretto giro con i giochi d'azzardo più recenti ci sia il fenomeno dell'usura, del racket e la lunga mano della criminalità organizzata che fin da subito si è resa conto di come *slot*, *videopoker*, etc. siano grosse e grasse galline dalle uova d'oro¹³.

La situazione è resa ancora più complessa dal gioco d'azzardo *on line*, il quale abbatte anche una serie di barriere morali (vedremo come questo sarà ancora più eclatante nel caso degli adolescenti), come quella legata al senso di vergogna, altera anche – dal momento che si gioca con carta di credito – il senso e la percezione del denaro investito e utilizzato (aumentando così il quantitativo delle perdite), rende il gioco ancora più solitario e alienante e

¹¹ A. Dal Lago, E. Quadrelli, *La città e le ombre*, Milano, Feltrinelli, 2003, pp. 126-127).

¹² Oltre alla letteratura internazionale che da tempo si occupa di tali questioni per la situazione italiana cfr. Dipartimento politiche antidroga, *Gambling e gioco d'azzardo patologico*, in Relazione annuale al parlamento 2012 sull'uso di sostanze stupefacenti e sulle tossicodipendenze in Italia, <http://politicheantidroga.it/media/569616/cap.i.5.pdf>.

¹³ Per avere uno sguardo più preciso su tale situazione cfr. D. Poto, *Azzardopoli 2.0*, documento scaricabile sul sito www.libera.it

viene completamente alterata quella caratteristica ludica della separatezza del gioco (non ci sono limiti di tempo e di spazio soprattutto nel caso di coloro che non hanno un lavoro), possiamo giocare giorno e notte comodamente da casa... Inoltre è difficile anche fare stime precise del problema, essendo questo tipo di poco poco o niente regolamentato e caratterizzato da siti internet illegali (o che hanno sedi in paesi esteri e quindi poco controllabili).

Il terzo fattore da analizzare è relativo alla ambiguità della legge italiana in materia di giochi d'azzardo, infatti se da una parte tali giochi sono vietati e controllati per legge, dall'altra lo Stato italiano autorizza determinate tipologie di gioco d'azzardo (anzi possiamo dire che le incoraggia) e non applica adeguati controlli, sviluppando una politica di "liberalizzazione" del gioco d'azzardo che viene chiamato "gioco pubblico". Il gioco d'azzardo in Italia è regolato sia secondo il Codice Penale sia il Codice Civile e nel Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza; dal divieto assoluto che caratterizzava le origini delle varie leggi, siamo passati a un'idea di gioco d'azzardo che va non tanto vietato in assoluto ma regolato attraverso una serie di sistemi di autorizzazione e la creazione di circuiti che hanno il permesso dello Stato. Si è verificata dalla metà degli anni Novanta un'immissione costante di nuovi giochi (ad esempio il *Bingo*, le *Slot machine* etc.) ed un insieme di autorizzazioni per la creazione di nuovi luoghi di gioco d'azzardo. Tutto questo è stato permesso anche perché il gioco d'azzardo muove un enorme quantitativo di denaro una parte del quale entra nelle casse dello Stato.

4. *Gioco d'azzardo, dipendenza e adolescenza*

L'adolescenza è, ormai lo sappiamo, un periodo estremamente particolare della vita di ogni soggetto. Un'età difficile e caratterizzata da incertezza, sono gli anni in cui si definisce il sé e la propria identità, sono anni spesso caratterizzati da una contemporanea necessità da un lato di "omologarsi" e far parte di un gruppo, dall'altro di emergere e distinguersi. Un'età appunto fatta anche di fragilità emotive prima di tutto, di profondi cambiamenti identitari e corporei che si associano spesso a momenti di crisi. Sono gli anni in cui vi è una ricerca costante del rischio e dell'avventura, dell'affermazione di sé anche attraverso comportamenti ai limiti della devianza. Il gioco d'azzardo, con le sue caratteristiche di rischio, di avventura e vertigine, è una tipica espressione di quell'età, età che è più permeabile nei confronti delle dipendenze, compresa appunto quella da *gambling*. Le ricerche più recenti mostrano come negli ultimi anni vi sia stato un aumento dell'uso del gioco d'azzardo da parte di adolescenti (soprattutto maschi): nella ricerca SPS-DPA 2013 sulla presenza del gioco d'azzardo nella popolazione studentesca tra i 15 e i 19 anni è emerso che circa 1.250.000 studenti delle scuole superiori di secondo grado hanno fatto un gioco d'azzardo, negli ultimi 12 mesi, l'indagine ha messo in evidenza come almeno il 7,2% di adolescenti mostrano tratti di gioco problematico e 3,2% ha le caratteristiche del giocatore patologico.

Eppure i giochi d'azzardo sono tutti vietati ai minori, ma come abbiamo già detto soprattutto per i giochi d'azzardo *on line* non è difficile aggirarne l'accesso. Dobbiamo poi considerare come il *marketing* e la pubblicità contribuiscono ad avvicinare il *target* adolescenziale (e anche infantile) ai giochi d'azzardo. In realtà fin da piccoli i bambini (e futuri adolescenti) vivono continuamente circondati da esperienze di azzardo, seppur senza utilizzo monetario; ne sono un esempio i concorsi a premi per ottenere giocattoli o i giochi di pesca meccanici da *luna park*, così come il mercato propone vere e proprie *slot* per l'infanzia e l'adolescenza dove al posto dei soldi si ricevono giocattoli o altri oggetti del desiderio adolescenziale. È il caso delle *Ticket redemption* che assomigliano molto alle *slot* per adulti; il loro meccanismo di gioco è semplicissimo, si inseriscono le monete (di solito basta un euro), si tira la leva o si preme un bottone e si ricevono in cambio dei biglietti (*ticket* appunto) che valgono punti, più punti si ottengono più bello, grosso e scintillante sarà il "regalo": "Esattamente come le sorelle maggiori *slot machine*. In questo caso niente denaro, ma ad attirare i piccoli giocatori scintillanti *Ipad*, ultimissimi Mp3, orologi da polso e poi, scendendo di valore, pistole giocattolo, piastre per i capelli, collane e bracciali di bigiotteria. Il confine tra gioco con denaro è labile: la differenza principale tra le *slot machine* e questi apparecchi sta semplicemente nel fatto che le prime sono vietate ai minori di 18 anni, le seconde sono invece accessibili ai più giovani perché il premio non è in denaro ma in ticket."¹⁴

All'avvicinamento al gioco d'azzardo contribuisce anche la moratoria morale nei suoi confronti legata alla nuova immagine pubblica di tale attività ludica.

Vi è poi la necessità di riflettere sulla società in cui gli adolescenti crescono e vivono, una società contraddittoria "che tende sempre più a includere l'edonismo nei suoi valori, e giocare diviene illusoriamente una forma per il raggiungimento della ricchezza; quella che ti offre guadagni in breve e ti proietta nel bel mondo dorato, in cui gioco, alcool, sesso sono elementi non più distanti ed eccessivi, ma valori raggiungibili di una paradossale normalità. Qui l'illusione (in-ludere) perde la sua valenza di percezione positiva, assume un carattere delirante, a-razionale"¹⁵.

Tutti questi fattori conducono ad esporre a rischio di dipendenza gli adolescenti a cui possiamo aggiungere, come abbiamo detto, la riduzione di spazi e tempi di gioco sociale e di aggregazione di cui sono state vittima negli ultimi decenni città e quartieri. Così come è stato complice di tutto questo la modificazione dell'idea di gioco (curvata solo sull'azzardo) e sulla diminuzione di tempi di gioco a favore di tempi di "lavoro".

Cos'è che attira così tanto l'adolescente, a quali bisogni risponde il gioco d'azzardo?

¹⁴ M. Sasso, *Gioco d'azzardo, l'ultima frontiera. Le slot per attirare i bambini*, "l'Espresso", 16 dicembre, 2013.

¹⁵ A. M. Savarese, "Diritto" al gioco e "febbre" del gioco, in D. Scafoglio (a cura di), *La vita in gioco*, Cava De' Tirreni, Marlin Editore, 2006, p. 184.

Innanzitutto, come abbiamo già visto, anche per gli adulti vi è la voglia di correre rischi e provare eccitazione, tutto ciò è reso ancora più forte nell'adolescente perchè sa di compiere qualcosa di illegale. Il desiderio di correre il rischio è poi nell'adolescenza anche un modo per emergere, distinguersi nel gruppo dei pari, che si accompagna al desiderio di dominare il rischio stesso e ad una scarsa capacità di pensare il futuro. L'adolescente, infatti, tende a vivere il presente, il qui e ora, e non ha ancora una forte percezione che ad una azione corrisponde sempre non solo una reazione ma una (o più) conseguenze. Giocare d'azzardo è un mettersi alla prova ed è una sfida anche alle regole e al mondo degli adulti. Se poi siamo in presenza di adolescenti con una bassa autostima o con una scarsa riuscita nel mondo scolastico, il gioco d'azzardo può svolgere una funzione di compensazione, può essere il luogo dove si vince e se si perde non è colpa del soggetto perchè, si sa, la fortuna è cieca. Il gioco d'azzardo infatti implica una sorta di deresponsabilizzazione del soggetto anche laddove sono necessarie per giocare un minimo di competenze e questa sua caratteristica gioca a favore dell'adolescente che così viene a liberarsi dell'ansia da prestazione e dalla frustrazione che può vivere spesso nella vita quotidiana. A tutto questo si associa poi l'idea del "vincere facile", fare soldi in fretta e soprattutto senza fatica.

Griffiths che ha studiato il fenomeno del rapporto tra gioco d'azzardo e adolescenti mette in evidenza le caratteristiche del giovane giocatore a rischio¹⁶: tra i fattori di rischio troviamo l'aver familiarità con tali giochi fin da piccolo, una famiglia che gioca spesso d'azzardo (e che di conseguenza lo approva in tutte le sue forme), una scarsa autostima, usare il gioco d'azzardo come via di fuga alla noia e alla quotidianità, usare il gioco per emergere nel gruppo dei pari, avere comportamenti devianti o a rischio dipendenza (uso di alcool, droga e fumo). Anche il contesto socio-culturale nel quale il giovane cresce sembra avere grosse responsabilità nel condurre velocemente e precocemente il giovane al *gambling*, anche se forme di dipendenza e di problematicità si riscontrano in tutti i ceti sociali e in tutti gli ambienti. L'autore poi sottolinea come alcuni giochi d'azzardo siano più "pericolosi" di altri per gli adolescenti. Tra questi svettano le *slot machine* in quanto caratterizzate da una estrema facilità d'uso, che non richiede né competenze né conoscenze specifiche, da un meccanismo di gioco veloce e in cui non è richiesto molto denaro per effettuare la giocata. I *Videopoker* e il *Poker on line* sono gli altri giochi amati dai giovani (in genere maschi adolescenti), qui ai fattori già detti precedentemente si associa anche il fatto che il *Poker* (soprattutto nella sua versione americana del *Texas hold'em*) va molto di moda e i giocatori di poker hanno una considerazione sociale positiva. La pubblicità, come già sottolineato, gioca un ruolo fondamentale nel far percepire all'adolescente il gioco d'azzardo come qualcosa di positivo e le strategie di *marketing* hanno riconosciuto in questa età un *target* da attrarre (certo nelle pubblicità si ricorda costantemente come sia vietato ai minori di 18 anni, e come sia necessario "giocare responsabilmente"...). La pubblicità del

¹⁶ Cfr. M. Griffiths, *Gambling and gaming addiction in adolescence*, BPS Blackwell, 2002.

gioco d'azzardo presente nella rete è ancora meno controllabile e più invasiva in quanto appare e scompare invitando il giovane giocatore su buona parte delle pagine che normalmente egli può consultare attraverso la tecnica del *pop-up* o degli spazi pubblicitari che indirizzano a siti di gioco in pagine assolutamente non legate al gioco d'azzardo.

5. “Terapie” educativo-didattiche

Siamo sicuramente di fronte ad una emergenza: un'emergenza non solo legata alla percentuale (in aumento) dei giocatori patologici bensì al numero dei giocatori totali e adolescenti in particolare, legati soprattutto alle nuove forme di gioco d'azzardo (evitando di fare di tuttata l'erba un fascio e “bollando” tale categoria ludica come completamente pericolosa o negativa) e all'aumento di giocatori d'azzardo problematici o a rischio di sviluppo di forme patologiche. Non dobbiamo poi dimenticare come la letteratura scientifica sottolinei un'alta presenza di forme multiple di dipendenza (l'associazione e la correlazione tra gioco d'azzardo e uso di droga ad esempio) e alla pericolosità, come già abbiamo detto, rappresentata dal forte legame tra gioco d'azzardo e criminalità. Un'emergenza legata al contesto sociale ed economico in cui tale situazione si è instaurata, che ha raggiunto costi sociali elevati.

Il problema è sicuramente complesso e ha più facce e non basta sicuramente (anche se fondamentale e necessario) l'intervento terapeutico nei casi di GAP riconosciuta, vi è la necessità di sviluppare strade di recupero (del gioco “sano”) e di prevenzione (al gioco d'azzardo) che coinvolgano sia la società in generale sia la scuola (in tutti i suoi ordini e gradi) in particolare. È necessario un lavoro interdisciplinare e multiforme per permettere di aumentare i fattori di protezione sociali, culturali e personali e abbassare i livelli e i fattori di rischio. Questo è il compito della pedagogia rispetto alla presenza di forme patologiche del gioco attuali.

Sembra necessario percorrere almeno due strade principali.

La prima è la strada che coinvolge il contesto sociale in cui il gioco d'azzardo agisce: interi quartieri senza luoghi di socializzazione (né ludica né di altro genere), invasi da *slot machine* (che al momento sembrano essere uno dei fattori di rischio più significativo), abbandonati quasi a se stessi, non permettono sicuramente né forme di sensibilizzazione né una riconversione del gioco malato a gioco “sano”. Vi è dunque la necessità di mettere a fuoco campagne di sensibilizzazione sui rischi e i pericoli del gioco d'azzardo nelle sue forme più o meno patologiche e quello di sviluppare interventi di animazione ludica che riporti il gioco alla sua sfera più originaria, più sociale e creativa (apertura di ludoteche e feste del gioco tradizionale etc., aperture di luoghi di aggregazione giovanili senza la presenza di *Slot*, *VLT*, *New Slot* etc.). Tutto questo senza demonizzare il gioco aleatorio e di azzardo nelle sue forme più tradizionali (ricordiamo proprio per sottolineare ancora una volta l'ambiguità della legge come sia assolutamente vietato giocare a certe tipologie di giochi di carte mentre sia assolutamente legale scommettere su qualsiasi cosa o giocare alle *slot* anche in molti luoghi pubblici, come il bar o i circoli, luoghi – per

autonomasia – di aggregazione degli italiani).

Fa parte a nostro avviso di questa strada anche il coinvolgimento della sfera politica, alla quale, come stanno facendo molte associazioni sensibili al problema del gioco d'azzardo, deve essere chiesto sia una chiarezza normativa sia lo sviluppo di politiche di protezione e sostegno ai soggetti coinvolti nel gioco d'azzardo. Qui troviamo le recenti campagne di sensibilizzazione e azione come "Mettiamoci in gioco", "SenzaSlot" etc. e il lavoro costante di associazioni come il CONAGGA, per fare solo alcuni esempi. Certo qui la strada è lunga e complessa in quanto la situazione è spesso "regolata" da esigenze di ordine economico.

La seconda via da percorrere, quella che a noi interessa di più, riguarda la programmazione e progettazione di azioni didattico-educative nella scuola. E proprio nella scuola si può agire attraverso mirate campagne di formazione e sensibilizzazione al tema. Qui c'è anche la necessità di sviluppare una ricerca su tali pratiche per arrivare a utilizzare interventi *evidence based*, cioè scientificamente e didatticamente comprovati. Capitanucci¹⁷ partendo proprio dall'assunto sopra riportato analizza quattro esempi di programmi di sensibilizzazione svolti nelle scuole dal 2006 al 2011 (i progetti sono "Giovani e gioco", "Il gioco fa scuola", "Il caso Lucky non si può influenzare", "Una guida cartacea sui rischi dei giochi d'azzardo"), mostrando come alcune di queste siano state caratterizzate da ambiguità e notizie false che non solo non chiarivano e non aiutavano i ragazzi a comprendere la questione ma in qualche modo incoraggiavano l'idea che giocare d'azzardo non può essere pericoloso. Sotto la lente delle polemiche ci sono finiti soprattutto i due progetti "Giovani e gioco" e "Il gioco fa scuola", sviluppati entrambi con la collaborazione dell'AAMS (Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato, inglobata oggi dall'Agenzia delle dogane e dei Monopoli). Entrambi i progetti non hanno previsto forma di valutazione effettuata con analisi sperimentale, ed erano caratterizzati da forti ambiguità concettuali in relazione ai concetti di gioco e gioco d'azzardo, con un'insistenza sul giocare responsabilmente, senza nessun tentativo di modificare le cognizioni errate presenti nei soggetti, tacendo i rischi patologici e dando un'immagine fortemente negativa di chi non gioca mai d'azzardo¹⁸. Il progetto "Il caso Lucky non si può influenzare" traeva ispirazione

¹⁷ Cfr. D. Capitanucci, *Strategie di prevenzione del gioco d'azzardo patologico tra gli adolescenti in Italia. L'utilizzo di strumenti evidence-based per distinguere tra promozione e prevenzione*, in "Italian Journal on Addiction", 3-4, 2012.

¹⁸ Questo emerge molto bene dai risultati di una specie di test pseudopsicologico somministrato ai partecipanti al progetto. Colui che fatto il test aveva totalizzato più di 20 punti era definito *Integerrimo* e così definito "Ti manca solo una frustra tra le mani... lo spirito del bacchettone aleggia sulla tua testa! Per te non esistono colori, tutto è bianco o tutto è nero. Il gioco è rischio ed a te i rischi non piacciono, meglio aggirare gli ostacoli. Così facendo, però perdi tutte le sfumature della vita. Integerrimo...o semplicemente rigido come un ghiacciolo appena tolto dal freezer? Urge ammorbidente". Possiamo immaginare senza troppa difficoltà la reazione di un adolescente a questa definizione..... Non ci è stato possibile reperire fisicamente (né in rete) il materiale relativo al progetto, la citazione inserita di sopra è stata ripresa dal materiale fornito ad un corso sul gioco dal Matteo Iori presidente

dal lavoro di Ladouceur, che ormai da molti anni si occupa di tali tematiche e della prevenzione giovanile, e prevedeva l'utilizzo di un video, riadattato per la realtà italiana che centrava proprio la sua azione sulla modificazione delle "percezioni erronee riguardanti la nozione di azzardo e di caso"¹⁹, qui sono stati utilizzati strumenti sperimentali di verifica che ne hanno dimostrato l'efficacia anche per gli studenti italiani. L'ultimo progetto ha coinvolto vari enti nella realizzazione di una guida dal titolo "Scommettiamo che non lo sai?" pensata proprio per informare sul gioco d'azzardo e mostrare le convinzioni errate in merito.

La prevenzione, progettata e programmata da esperti di varie discipline, deve agire su livelli cognitivi ed emotivi. Deve cioè condurre il soggetto a modificare le idee erronee nei confronti del gioco d'azzardo, con una presa di consapevolezza ad esempio del contenuto effettivo dei messaggi pubblicitari. Deve dal punto di vista cognitivo (e qui il lavoro interdisciplinare dei docenti può svilupparsi) far vedere attraverso prove ed esperimenti la bassa percentuale di possibilità di vincere, cioè come dietro il vincere facile ci sia in realtà un inganno, come ci ricorda Capitanucci parlando proprio dei livelli di prevenzione: "la prevenzione primaria, finalizzata ad impedire l'emergere di malattie e situazioni sociali deleterie [...] si attua o in assenza di comportamenti di gioco d'azzardo o in presenza di gioco sano. La letteratura internazionale suggerisce di lavorare sulla popolazione per favorire la comprensione esatta delle reali possibilità di vincita (evitando suggestioni illusorie di facili guadagni, neppure tramite i media)"²⁰. Alle campagne di sensibilizzazione a questo tema dovremmo legare anche campagne di formazione alla legalità, visto il costante e preoccupante legame che intercorre tra gioco d'azzardo e illegalità.

La scuola può agire, poi, per modificare l'idea di gioco presente nella società dando vita a luoghi, forme e momenti di gioco "sano". Sviluppando e utilizzando esperienze di didattica ludica (in tutti gli ordini e gradi, cosa che oggi non viene assolutamente fatta). In particolare con l'utilizzo e la sperimentazione di giochi volti allo sviluppo creativo e fantastico (dai giochi narrativi a quelli di ruolo ad esempio), a giochi di tipo cooperativo e collaborativo che vadano a sviluppare forme di comunicazione e di relazione senza porre l'accento sulla vittoria e la competizione. Giochi che possano contribuire alla formazione delle cosiddette *life skills*, cioè di quelle competenze necessarie per poter vivere nella società di oggi in maniera sana e positiva²¹. Tra le *life skill* ci sembra adeguato sottolineare la competenza relativa alla gestione dei rischi. Abbiamo più volte detto che soprattutto nel caso degli adolescenti il proble-

del CONAGGA.

¹⁹ D. Capitanucci, *Strategie di prevenzione del gioco d'azzardo patologico tra gli adolescenti in Italia. L'utilizzo di strumenti evidence-based per distinguere tra promozione e prevenzione*, in "Italian Journal on Addiction", 3-4, 2012, p. 142.

²⁰ Ivi, p. 140.

²¹ Tra le *Life Skills* troviamo lo sviluppo di competenze di ordine emotivo e cognitivo relative a *problem solving* e *decision making*, competenze relative alla creatività e alla gestione delle emozioni.

ma è l'incapacità di gestire il rischio e il bisogno di giocare con il rischio che spinge al gioco d'azzardo, allora dobbiamo ripensare un utilizzo del ludico che permetta di correre rischi (evitando i pericoli) senza mettere a repentaglio la vita, gli affetti, e il denaro.

Il gioco sociale (e sano) può essere utile a combattere la spinta principale che conduce sulla strada dell'azzardo senza controllo: questa è il sentimento di solitudine, il quale sembra sempre più caratterizzare la nostra odierna società post-moderna²².

²² Nota bibliografica: American Psychiatric Association, *DSMIV*, Washington, American Psychiatric Association, 1994; American Psychiatric Association, *DSMV*, Washington, American Psychiatric Publishing, 2013; R.Caillois, *I giochi e gli uomini*, Milano, Bompiani, 2004; F.Cambi, G. Staccioli (a cura di), *Il gioco in Occidente*, Roma, Armando, 2008; D. Capitanucci, M. Croce, M. Reynaudo, R. Zerbetto, *Il gioco d'azzardo in Italia. I dati e le ricerche*, in "Animazione Sociale", supplemento al n. 8-9, 2009; D. Capitanucci, *Strategie di prevenzione del gioco d'azzardo patologico tra gli adolescenti in Italia. L'utilizzo di strumenti evidence-based per distinguere tra promozione e prevenzione*, in "Italian Journal on Addiction", 3-4, 2012; Collettivo senza Slot, *Vivere senza Slot*, Portogruaro, Nuova Dimensione, 2013; M. Croce, F. Rascazzo, *Gioco d'azzardo giovani e famiglie*, Firenze, Giunti, 2013; A. Dal Lago, E. Quadrelli, *La città e le ombre*, Milano, Feltrinelli, 2003; O. De Rosa, D. Verrastro, *Gioco e società*, Bologna, il Mulino, 2012; Dipartimento politiche antidroga, *Gamblin e gioco d'azzardo patologico*, in *Relazione annuale al parlamento 2012 sull'uso di sostanze stupefacenti e sulle tossicodipendenze in Italia*, <http://politicheantidroga.it/media/569616/cap.i.5.pdf>; Dipartimento politiche antidroga, *Gamblin e gioco d'azzardo patologico*, in *Relazione annuale al parlamento 2013 sull'uso di sostanze stupefacenti e sulle tossicodipendenze in Italia*, [http://www.politicheantidroga.it/media/601054/cap_i.5%20\(9\).pdf](http://www.politicheantidroga.it/media/601054/cap_i.5%20(9).pdf); F. D. Dostoevskij, *Il giocatore*, Milano, Feltrinelli, 2012; F. Ferland, R. Ladouceur, F. Vitaro, *Prevention of problem gaming: modifying misconceptions and increasing knowledge*, in "Journal of gambling studies", 18, 2002; S. E. Fisher, *Gambling and pathological gambling in adolescents*, in "Journal of gambling studies", 9, 1993; S. Freud, *Dostoevskij e il parricidio*, in S. Freud, *Opere*, Vol. 10, Torino, Bollati, Boringhieri, 1978; M. D. Griffiths, *Adolescent gambling*, London, Routledge, 1995; M. Griffiths, *Gambling and gaming addiction in adolescence*, BPS Blackwell, 2002; R. Gupta, J. L. Derevensky, *Familial and social influences of juvenile gambling behaviour*, in "Journal of gambling studies", 12, 1997; J. Huizinga, *Homo ludens*, Torino, Einaudi, 2002; G. Imbucci, *Il gioco pubblico in Italia. Storia, cultura e mercato*, Venezia, Marsilio, 1997; R. Ladouceur, C. Sylvain, C. Boutin, C. Doucet, *Il gioco d'azzardo eccessivo. Vincere il gambling*, Torino, Centro Scientifico editore, 2003; D. Le Breton, *Le condotte a rischio tra i giovani*, in "Animazione sociale", 2, 2003; R. Mastrolonardo, A. Cimarelli, *L'invasione delle slot machine*, in "Wired", 53, luglio 2013; D. Poto, *Azzardopoli 2.0*, www.libera.it; Sasso M., *Gioco d'azzardo, l'ultima frontiera. Le slot per attirare i bambini*, "L'Espresso", 16 Dicembre 2013; A. M. Savarese, "Diritto al gioco e "febbre" del gioco, in D. Scafoglio (a cura di), *La vita in gioco*, Cava De' Tirreni, Marlin Editore, 2006; D. Scafoglio (a cura di), *La vita in gioco*, Cava De' Tirreni, Marlin Editore, 2006; G. Serpelloni (a cura di), *Gioco d'azzardo problematico e patologico: inquadramento generale, meccanismi fisiopatologici, vulnerabilità, evidenze scientifiche per la prevenzione, cura e riabilitazione*, 2013, http://www.politicheantidroga.it/media/587792/manualegambling_light.pdf; G. Staccioli, *Il gioco e il giocare*, Roma, Carocci, 2008. Sitografia: www.alea.it; www.conagga.it; www.libera.it; www.mettiamociingioco.org; www.senzaslot.it;