

# Il gioco che ti «frega»

## Una mostra interattiva elaborata dai giovani con il sostegno di Radix mette in guardia contro il gioco d'azzardo patologico

/ 13.03.2017

di Stefania Hubmann

Non lasciare che il gioco d'azzardo diventi una trappola e ti rovini la vita. Scopri i meccanismi che lo governano e impara a difenderti dalle emozioni e dalle illusioni che suscita. Ammettilo come momento ricreativo occasionale, ma evita che diventi problematico e soprattutto patologico. Insomma [«Non farti fregare dal gioco!»](#), perché in realtà l'unico a vincere è chi il gioco lo gestisce. I destinatari del messaggio sono gli allievi delle scuole professionali che possono vivere sulla loro pelle questo percorso grazie alla mostra interattiva dal titolo citato. Il progetto di prevenzione, promosso da [Radix Svizzera italiana](#) con il sostegno del Fondo per il gioco patologico, è basato sull'educazione fra pari (*peer education*).

Tre anni fa un'inchiesta svolta dalla SUPSI presso la popolazione giovanile residente in Ticino ha evidenziato come anche nel nostro cantone gli adolescenti siano molto attratti dal gioco d'azzardo. Il 4% tra i minorenni e il 7,9% tra i giovani maggiorenni si definiscono giocatori regolari (almeno una volta alla settimana). La grande maggioranza di loro riferisce di aver giocato per denaro almeno una volta nella vita. Grazie a Internet si è inoltre diffuso il gioco online che, assieme alle slot machine e al «gratta e vinci», rappresenta la maggiore tentazione degli adolescenti in fatto di gioco d'azzardo. Radix, ente attivo nella prevenzione delle dipendenze, partendo da questi dati ha promosso il progetto di sensibilizzazione destinato in primo luogo agli apprendisti (siccome percepiscono un salario) e fondato sulla *peer education*. Sono quindi stati gli stessi giovani a elaborare, con gli specialisti di Radix ed esperti del gioco d'azzardo, le modalità e i mezzi per trasmettere ai loro compagni conoscenze, esperienze ed emozioni sul tema.

In questo caso sperimentare significa giocare; la mostra è quindi anche una specie di casinò itinerante dentro il quale perdersi per 40 minuti, prima di affrontare la realtà dei fatti. Nella buia sala da gioco - allestita nelle scorse settimane all'entrata del Centro Professionale Tecnico di Mendrisio - ci conduce Vincenza Guarnaccia, responsabile del progetto assieme al collega Marco Coppola.

«La classe, che dedica alla mostra due ore scolastiche, si cimenta a gruppi e a rotazione in quattro postazioni di gioco», spiega la nostra guida. «Ogni postazione, dalle *slot machine* a una versione modificata del gioco dell'oca, dal poker online ai giochi animati da un operatore (estrazione, dadi e memory), ha un obiettivo ben preciso legato ai pensieri «magici». Le superstizioni, la memoria selettiva (ricordare solo le vincite), l'illusione di poter incidere sul risultato attraverso le proprie abilità, sono alcuni di questi pensieri irrazionali ed erronei. Il poker online, ad esempio, permette di comprendere diversi meccanismi, come appunto l'illusione delle proprie abilità, la compulsività o ancora la perdita di controllo rispetto al denaro giocato. Le *slot machine*, proposte dai *peer educator* nella prima fase del progetto, sono pure finalizzate a comprendere la perdita di controllo sul denaro,

ma anche sul tempo che passa».

In effetti i 40 minuti di gioco trascorrono in un baleno. Gli allievi sono poi invitati a spostarsi nella sala accanto per ricevere, attraverso diversi supporti tecnologici, informazioni dai loro coetanei. Particolarmente significativa, secondo la valutazione della prima fase del progetto, la video testimonianza di un ragazzo che racconta la drammatica esperienza del padre, giocatore patologico. Tutto quanto colpisce gli allievi viene elaborato all'esterno della mostra assieme all'insegnante che li accompagna e agli operatori di Radix. Questo è anche il momento di fare i conti, sulla base delle *fiches* ricevute all'inizio, quelle prestate dalla cassa (situata nel mezzo delle postazioni) e quelle rimaste. Ci si può così rendere conto visivamente di come il guadagno del banco sia il frutto della perdita dei giocatori. Da rilevare, che la cassa permette pure di giocare alla ruota della fortuna e di acquistare il «gratta e vinci» della mostra, costruito con le stesse probabilità di quelli ufficiali svizzeri.

Quali insegnamenti trarre a questo punto? Risponde la responsabile di Radix: «I consigli principali sono riassunti in una scheda che consegniamo ad ogni allievo, dove figurano anche i recapiti per ulteriori informazioni e per la consulenza in caso si fosse già in presenza di problemi legati al gioco d'azzardo. A più riprese viene ribadito che vincere o perdere al gioco dipende dal caso ed è imprevedibile. Essenziale, prima di iniziare a giocare, è stabilire un limite di tempo e di spesa. Bisogna pertanto anche sapere accettare di perdere dei soldi e non tentare di rifarsi. Pensare poi di migliorare il proprio stile di vita giocando è solo un'illusione». Quest'ultimo aspetto viene sottolineato dalla storia di Mister P., uno dei tre personaggi che accompagnano i ragazzi nella mostra. I loro volti, sorridenti all'entrata, si trasformano in espressioni di dolore e sconforto alla fine. Rappresentano rispettivamente la povertà, la solitudine e la depressione, conseguenze nefaste del gioco patologico, che investono non solo il giocatore, ma tutte le persone a lui vicine, in particolare la sua famiglia.

Alcune situazioni di disagio nelle famiglie degli allievi sono in effetti emerse durante le discussioni finali. Discussioni che i docenti possono riprendere e approfondire nelle successive ore di lezione grazie all'opuscolo di accompagnamento che è stato elaborato per questa nuova fase del progetto. Dopo aver lavorato nell'anno scolastico 2014/15 con cinque gruppi di *peer educator* di scuole diverse alla realizzazione degli strumenti interattivi di prevenzione, nel 2015/16 è stata allestita la mostra, il cui prototipo è stato sperimentato al centro Arti e Mestieri di Bellinzona. A fine anno la versione definitiva ha già potuto essere utilizzata in diverse sedi. Nel 2016/17 e durante il prossimo anno scolastico altri istituti scolastici, in media quattro all'anno, potranno ospitarla. L'intento dei promotori è quello di poterla portare anche in altre scuole superiori, in particolare nei licei.

Il principale punto di forza di questa azione di prevenzione è il ruolo centrale dei giovani: coinvolti sin dalle prime battute a livello di concezione ed elaborazione, protagonisti nella visita, fonte d'informazione in un linguaggio corrispondente a quello dei destinatari.