

L'inferno del gioco

La passione per il gioco può diventare ossessione, patologia e condurre alla rovina



► *Roulette*, foto di Sewell Jason, www.flickr.com

di Dani Noris

pagato i premi della cassa malati, il conto del dentista e quello del macellaio. Ho iniziato a utilizzare le carte di credito. Le mie e quella di mio marito. Poi non sono più riuscita ad ottenere credito avendo sorpassato i limiti. Ho chiesto un prestito a mio fratello, a una mia amica. Ho raccontato che avevo prelevato i soldi in banca per andare a fare i pagamenti in posta e che avevo perso il borsello. Loro mi hanno sgridato dicendo che, al giorno d'oggi, esistono sistemi più moderni per fare i pagamenti ma non hanno sospettato niente. Sono persino andata a Losanna da una zia, ho chiesto anche a lei 5000 franchi. Dovevo assolutamente coprire la carta di mio marito che utilizzava soltanto quando era in viaggio per lavoro. Lui non si era accorto di niente, arrivavano i prelievi esecutivi ma li ritiravo io. Prendevo in prestito altri soldi e andavo all'Ufficio esecuzioni a pagare quello che potevo. Ma poi è arrivato un avviso di pignoramento, io non mi sono fatta trovare in casa, allora mio marito è stato convocato per stabilire l'ammontare del pignoramento di salario, se non si fosse presentato avrebbero mandato la polizia. Lì mi sono sentita braccata, terrorizzata. Mio marito è un uomo comprensivo ma non sopporta le bugie ed io da mesi non facevo che mentire. Per placare i miei sensi di colpa ero diventata una casalinga perfetta, una cuoca ancora migliore, riempivo di attenzioni sia lui che mio figlio. Loro mi adoravano e io mi sentivo un verme, ero diventata una menzogna vivente. Dovevo guadagnare quello che avevo perso, altrimenti avrei dovuto confessare tutto".

Per lei come per altri è iniziata una fase di disperazione nella quale era completamente ossessionata dal gioco e dal sistema per ottenere i soldi.

"Mi sono ritrovata a pensare a

L'ansia e illusione di nuove vincite annebbiano la ragione, mentre i debiti aumentano insieme alle menzogne

La passione per il gioco può diventare ossessione, patologia e condurre alla rovina. Sovente, di fronte a persone che vengono a chiedere un aiuto finanziario al servizio sociale di Caritas Ticino, non riuscendo a capire come abbiano potuto precipitare nella spirale dei debiti, il sospetto che vi sia una dipendenza fa capolino. Se una persona non paga le fatture, spende tutto senza comprare niente di particolare ed è piena di debiti, la domanda inevitabile è: dove sono

finiti tutti questi soldi? Non tutti sono pronti a raccontare come stanno veramente le cose, non al primo colloquio perlomeno. E' soltanto quando una relazione di fiducia è stata istaurata che questo emerge e ascoltare alcuni racconti è come ascoltare un bollettino di guerra.

"Tutto è iniziato quando un'amica mi ha invitato al Casinò. Ho guadagnato 300 franchi e sono rientrata a casa contentissima. Poi, poco a poco, sono stata presa nel gioco e ho puntato sempre qualcosa in più.

Quelle rare volte che ho vinto ho provato una gioia indescrivibile, una sensazione inebriante".

Questa signora, madre di famiglia, che è arrivata al nostro servizio presentando una situazione di dissesto su tutti i fronti, inizia con il ricordo del primo momento di piacere dovuto alla vincita e poi il racconto delle delusioni, della speranza rinnovata ogni giorno di potersi rifare mentre con il passare del tempo le perdite sono diventate sempre più consistenti e i guai si sono moltiplicati.

"Ero sicura che sarei riuscita a guadagnare di nuovo, avevo un desiderio incontrollato di giocare ancora e sempre. Mi sono ritrovata ad aver speso in pochi giorni tutti i soldi dello stipendio di mio marito, senza aver versato alla banca la parte d'interesse e ipoteca che ogni mese avevamo stabilito di versare, senza aver

cose assurde, per esempio se il bus arrivava subito, credevo che quel giorno sarebbe stato fortunato e quindi dovevo tentare. Facevo dei rituali per attirare la fortuna, a volte per la tensione respiravo affannosamente finché la testa mi girava e avevo l'impressione di volare. Pensavo che quello stato d'animo fosse un segno e che, se non avessi giocato, avrei perso l'occasione della mia vita. Quando mio marito mi ha lasciato e mi sono quasi ritrovata in strada ho realizzato dove mi aveva portato il gioco... Ho perso tutto". ■

GRUPPO AZZARDO TICINO

In Ticino esiste una rete di specialisti che possono dare consigli personalizzati sul che fare. Si tratta della RETE AZZARDO TICINO. Fanno parte della Rete i membri del Gruppo Azzardo Ticino.

Il numero 0800 000 330 vi informa su come consultare personalmente o per telefono gli specialisti ticinesi.

24 ore su 24 il Telefono amico al numero 143 offre ascolto, accoglienza e sostegno al giocatore patologico e ai familiari del giocatore.

(www.giocoresponsabile.com)

CORSO PER TUTOR DI CARITAS TICINO

8 MODULI, 10 INCONTRI DI SUPERVISIONE

Caritas Ticino, con il sostegno finanziario del Fondo prevenzione e lotta al gioco patologico organizza un corso di formazione per tutor, volontari e professionisti, che desiderano accompagnare persone e famiglie indebitate soprattutto vittime del gioco di azzardo, preparandosi adeguatamente nell'affrontare gli aspetti tecnici, psicologici e comportamentali. Il corso, permetterà di fornire strumenti di varia natura per poter gestire i lunghi percorsi di accompagnamento di chi è indebitato conducendolo verso una ipotesi di risanamento.

Il corso, gratuito, prenderà avvio il 16 settembre prossimo.

Gioco d'azzardo roba da matti!

Non è sbagliato
giocare troppo
ma è sempre sbagliato
giocare soldi
perchè si sposta
nella realtà
l'illusione del gioco

► Play the slot, Dawn Loh, www.flickr.com

Il gioco è una componente essenziale della vita umana che, per il bambino, ad esempio, è indispensabile per imparare, gli serve per rappresentarsi la realtà, tuttavia conosce la differenza fra gli oggetti che usa e quello che rappresentano.

Lo stesso vale per i giochi da adulti, come carte, Monopoli, Risiko, coinvolgono per il tempo del gioco, poi torna la realtà.

Anche quando si giocano dei soldi, ma con obiettivi circoscritti, il rapporto con la vita rimane intatto.

QUANDO SI ROMPE IL FILO

Un errore comune è considerare il gioco d'azzardo uguale ad un'altra dipendenza, facendone quindi una questione di quantità, come per il vino o la birra.

Lo si può, invece, considerare sempre come una distorsione della realtà:

- si spera attraverso il gioco di migliorare la propria condizione, a dispetto delle probabilità evidentemente sfavorevoli;
- si attribuisce valore magico ad eventi irrilevanti in relazione al gioco, persone, stagioni, numeri ecc.;
- si personalizzano la macchina, le carte, la pallina, dotandole di sentimenti e intenzioni;
- si immagina la "fortuna" come un'entità benigna o malvagia a seconda dei casi;
- ci si affida al gioco come se fosse la soluzione ai nostri problemi, l'unica possibile!

Se si prendono questi *sintomi* applicandoli a qualsiasi altra realtà che non sia il gioco, non avremmo dubbi per una diagnosi di schizofrenia, nella migliore delle ipotesi, di tipo paranoide. Infatti, delirio e schizofrenia hanno in comune un rapporto alterato con la realtà, un pensiero magico, una attribuzione distorta di significato ad eventi, per piegarli alla propria concezio-

ne del mondo, ostile o fantastico. La struttura di pensiero di un giocatore, in questo senso, è assolutamente delirante.

Questo non significa affatto classificare i giocatori come malati psichiatrici, schizofrenici in particolare. Ci si riferisce ad una struttura di pensiero, invece, che appartiene a tutti gli esseri umani, che ragionano in modo nevrotico o psicotico, che siano pazienti in una clinica psichiatrica o ministri di un governo, legittimamente eletti.

UN DOPPIO NO

Per questo, se pure realisticamente ci dobbiamo occupare di persone che da questo pensiero sono state rovinare in maniera massiccia, così come non possiamo combattere contro i mulini a vento, cercando di proibire le lotterie e i casinò, non possiamo non esprimerci.

Bisogna dirlo con forza, non è sbagliato giocare troppo, è sbagliato giocare soldi o altri beni reali, perché la realtà non è il gioco e il gioco non è la realtà.

È ipocrita e insensato che lo Stato conceda l'esistenza dei casinò o delle lotterie, addirittura facendone strumento in parte benefico, ignorando la falsificazione contenuta radicalmente sia nei primi che nelle seconde, giustificandosi con una concezione quantitativa, per cui la maggior parte delle persone è apparentemente in grado di distinguere fra gioco e realtà.

Ancora una volta è in ballo la questione del pensiero, di un pensiero intelligente, in cui la verità non è un fatto relativo, ma un elemento che se non è vero, è falso. Non si tratta di opinione moralistica, ma del principio di non-contraddizione, il primo che si studia in filosofia, sintetizzato da un tale Parmenide, qualche secolo prima di Cristo, che in matematica si esprime semplicemente: A non è non-A, cioè una cosa non può essere il suo contrario. ■

Un errore comune è considerare il gioco d'azzardo uguale ad un'altra dipendenza, facendone quindi una questione di quantità, mentre va considerato sempre come una distorsione della realtà

Nel gioco d'azzardo il banco vince. SEMPRE



Il film Bluff
contro
il gioco d'azzardo
www.bluff.com

La trappola del gioco d'azzardo, la dipendenza dal gioco d'azzardo, si combatte con la prevenzione, aiutando chi è maggiormente a rischio a prendere coscienza di quanto sia facile cascarci: i giovani e i giovanissimi. Quasi per caso, cercando materiale su questo tema in giro per il mondo attraverso la rete, siamo finiti su un film cortometraggio di 30 minuti realizzato in Belgio che vale proprio la pena di essere conosciuto. Si tratta di una produzione cinematografica con le caratteristiche delle serie TV americane di buon livello, ritmo nella narrazione, scrittura dinamica e accattivante, montaggio veloce, attori giovanissimi che sembrano interpretare semplicemente se stessi. Cecilia Ferheyden, la regista, con qualche anno solamente più dei suoi attori, è riuscita a descrivere con linguaggio perfettamente accessibile e immediato la parabola drammatica del gioco d'azzardo che inizia sempre come un gioco innocuo e può finire in tragedia. Un gruppo di compagni di scuola inizia a giocare puntando caramelle e in breve tempo precipita nel baratro della dipendenza del gioco d'azzardo distruggendo tutto; la storia è raccontata in prima persona da uno dei protagonisti che accompagna lo spettatore nelle varie tappe della sua esperienza rendendola assolutamente credibile in tutta la sua assurdità. Nessun moralismo né troppe preoccupazioni didascaliche ma solo il tentativo di stabilire un rapporto di identificazione tra pubblico e protagonisti che riesca a far vivere in modo realistico un'esperienza che dall'esterno sembra impossibile. Invece può capitare a chiunque perché all'inizio sembra proprio solo un bel gioco che rende più coesa l'amicizia di un gruppo di compagni di scuola. In Belgio, la commissione per il gioco d'azzardo utilizza il film come

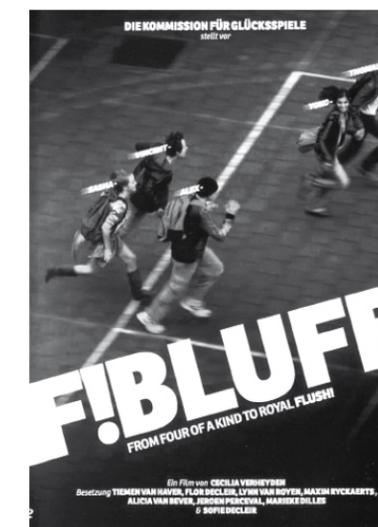
strumento di animazione soprattutto nelle scuole ma lo ha messo a disposizione online in versione originale fiamminga, in francese e inglese. Caritas Ticino ha realizzato la versione italiana di *Bluff* che presto sarà disponibile per coloro che si adoperano nel lavoro di prevenzione del gioco d'azzardo. La voce narrante del protagonista è doppiata in italiano mentre i dialoghi in fiammingo e francese sono stati sottotitolati in italiano, mantenendo così l'atmosfera originale. Lavorando per realizzare la versione italiana di *Bluff* mi sono reso conto una volta di più che il gioco d'azzardo, a differenza di tutte le altre dipendenze, ha in se un potenziale mistificatorio incredibile. Infatti è unanimemente considerato solo come una forma di divertimento innocuo purché si sappia fermarsi a tempo, si sia capaci di non spendere ciò che non si possiede, e non si diventi dipendenti. La verità invece è che il gioco d'azzardo si fonda su un'idea malata sempre e comunque anche quando a frequentare i casinò sono persone che non diventano dipendenti e spendono quanto possono permettersi: l'idea che la fortuna, la buona stella, la buona giornata, siano concetti reali che possono modificare positivamente la propria condizione, la propria vita. Quando si gioca in famiglia puntando gettoni o caramelle si mantiene un rapporto sano con la realtà in quanto la natura del gioco rimane esclusivamente e inequivocabilmente ludica perché alla fine della serata si chiude la scatola del gioco e con essa ogni possibilità di scivolamento dal livello ludico a quello della realtà; quando si comincia a puntare soldi si opera invece uno spostamento illusorio e pericoloso dal livello ludico-fantastico a quello reale dove il denaro è una componente precisa e ben definita legata a esperienze concrete come il lavoro, il guadagno, il

mercato, l'economia ecc. (vedi articolo di Dante Balbo nelle pagine precedenti).

Il film *Bluff* termina con un'amara considerazione del protagonista che ben definisce pragmaticamente la questione nodale del gioco d'azzardo: «avevo dimenticato che il banco vince. Sempre». ■

Il film è scaricabile dal nostro sito www.caritas-ticino.ch (versione italiana) Sarà trasmesso a Caritas Insieme TV in 5 parti introdotte in studio da esperti

Il DVD è disponibile (su richiesta) per animazione e lavori di gruppo



Gioco d'azzardo: maneggiare con cura

Lotta al gioco d'azzardo con il film *Bluff*: a Caritas Insieme TV con Daniela Capitanucci, psicoterapeuta, presidente dell'associazione italiana AND (Azzardo e nuove dipendenze), Cecilia Verheiden, regista del film e Tazio Carlevaro, psichiatra e membro del Gruppo Azzardo Ticino

Bridge player at the pocket table, www.flickr.com

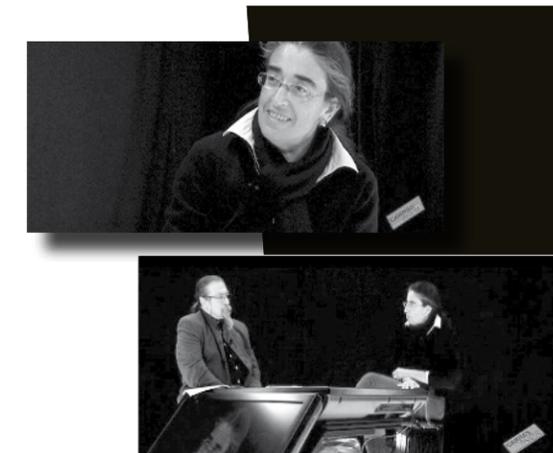
Daniela Capitanucci, ci ha accompagnato in studio, durante le 5 puntate della serie video dedicata al gioco d'azzardo col film *Bluff* e ci ha mostrato uno spaccato della situazione italiana che si presenta più drammatica di quella svizzera. La legislazione attuale infatti lascia ampio spazio a tutte le forme di promozione e di diffusione di diverse forme di gioco d'azzardo, con una decisa legittimazione, presentato sui media come fosse un gioco innocuo, facile da tenere sotto controllo, da cui ci si può solo guadagnare. In questo quadro è molto difficile fare prevenzione e sostenere le vittime del gioco patologico, racconta Daniela Capitanucci alle nostre telecamere, e per i pochi volontari dell'associazione AND (Azzardo e nuove dipendenze) il compito è immane. Qualche speranza c'è (vedi riquadro) ma gli interessi in ballo sono troppo grandi per potersi opporre con efficacia.

A Caritas Ticino diciamo che il gioco a soldi è "sempre patologico, sempre ammalato, sempre sbagliato in quanto è una distorsione della realtà perché sposta nel mondo reale l'illusione del gioco". Anche la presidente di AND rileva come *gioco* e *gioco d'azzardo* non siano la stessa cosa. E la confusione aumenta perché in italiano basta dimenticare il suffisso *d'azzardo* per rischiare di confondere il *gioco ludico* con il *gioco d'azzardo*, quello a soldi, che sono assai meglio identificati ad esempio nella lingua inglese, più chiara e meno equivoca, dove da un lato c'è il *play* e dall'altro il *gambling*: in italiano si finisce per mettere tutto sullo stesso piano. Ma il gioco al casinò, anche senza conseguenze "patologiche", è sempre vissuto con una forte partecipazione emotiva sia quando si vince sia quando si perde. Non si tratta mai di soldi spesi per passare un momento di

divertimento e basta, c'è dell'altro: si esce arrabbiati dal casinò pur avendo speso solo 30 franchi, mentre nessuno si inalbera per 30 franchi spesi in pizzeria. Si provano emozioni forti: l'adrenalina del bungee jumping è paragonabile a quella di fronte alla pallina che sta per fermarsi su un numero che determinerà se saremo vincenti o perdenti.

E la differenza fra vincere e perdere è sostanziale nel comportamento del giocatore che in una fase iniziale - generalmente con qualche vincita - sarà esuberante e comunicativo, ne parlerà con tutti; "è bello essere vincenti" dice Daniela Capitanucci; ma poi quando il giocatore perde allora non ne parla più e nasconde completamente questa parte oscura della sua vita. Difficile individuare segnali indicatori anche per chi gli è più vicino. Il dato statistico inequivocabile è che alla lunga si perde sempre. Perché tutto è legato al caso, l'abilità non c'entra, e proprio questo aspetto è incredibilmente ignorato, e il giocatore teorizza su probabilità che gli sono sfavorevoli e non possono essere da lui previste: se si è appena perso, si hanno tante probabilità quanto prima di perdere ancora. Nulla è più astratto dell'idea di "fortuna", mitizzata da letteratura e cinema che hanno ammantato di fascino i santuari del gioco come i casinò. Ma questa realtà dorata non corrisponde al contesto dove si ritrovano la maggior parte dei giocatori.

E la novità sul fronte del gioco, in particolare per le fasce giovanili, sta proprio nel cambiamento dei luoghi dove si gioca. I giovani hanno sviluppato sempre più forme autonome che non hanno più bisogno dei luoghi tradizionali del gioco d'azzardo. E internet ha rivoluzionato definitivamente gli scenari del passato: si gioca in rete, vir-



- Daniela Capitanucci in studio con Roby Noris. Lotta al gioco d'azzardo con il film *Bluff*, Caritas Insieme TV, puntate 897, 898, 899 (in uscita le ultime due parti)

"è bello essere vincenti" dice Daniela Capitanucci; ma poi quando il giocatore perde allora non ne parla più e nasconde completamente questa parte oscura della sua vita



In questa pagina e nelle successive: alcuni fotogrammi tratti dal film *Bluff*, regia di Cecilia Verheiden

(prosegue da pag.43)

tualmente ma con soldi autentici tramite carte di credito, e ciò che cambia profondamente è il giudizio su quanto avviene in quel mondo. I parametri sfuggono e la valutazione diventa ancor più confusa che in passato quando si andava in un luogo a giocare con persone reali fisicamente presenti. La comprensione della realtà virtuale, dei rapporti che si possono stabilire in rete, del coinvolgimento personale in azioni virtuali, per molti adulti non digitali sono tabù e quindi, di fronte a problematiche come il gioco d'azzardo, che si sovrappongono al tema generale della comunicazione digitale, sono completamente disarmati, non hanno strumenti per comunicare con i ragazzi che vivono in rete, tantomeno il dramma del gioco d'azzardo. Dal giocatore descritto da Dostoevskij al gioco online sembra cambiato tutto, ma in realtà la questione nodale è sempre la stessa: "il banco vince. Sempre", è la conclusione logica del film Bluff, ma milioni di persone non riescono a crederci.



La parola alla regista del film BLUFF: Cecilia Verheyden

Non potendo andare in Belgio a conoscere la giovanissima regista del film Bluff, Cecilia Verheyden, l'abbiamo contattata via mail proponendole di rispondere alle nostre domande davanti a una telecamera e di inviarci la registrazione da usare nella nostra serie video dedicata al gioco d'azzardo col suo film. Ha accettato, si è auto registrata con la webcam del suo PC e ci ha mandato un link dove scaricare il video dell'intervista. Ecco una parte di quanto abbiamo utilizzato nel video disponibile online.

Come ha scelto il soggetto per il film "Bluff"?

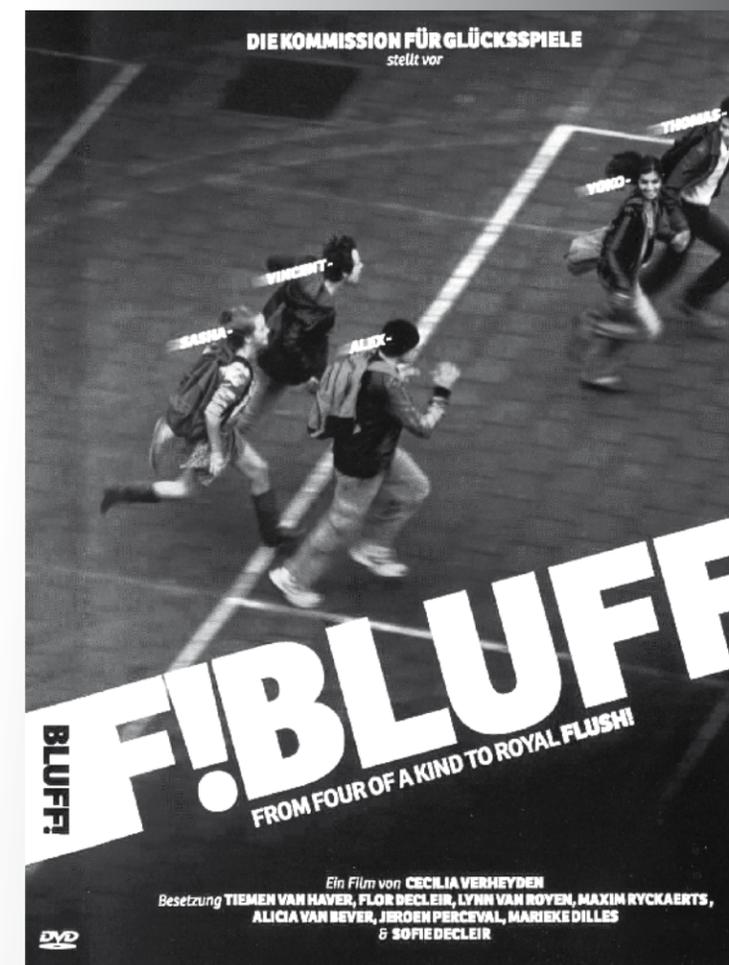
Ho ricevuto una telefonata da una casa di produzione belga, la Content Cowboys. Sapevano che avevo fatto molti film sui giovani e sui temi sociali e mi chiesero se volessi fare qualcosa sul gioco d'azzardo. Mi dissero che il gioco d'azzardo era un grosso problema tra i giovani, che spendono tutti i loro soldi nel gioco. Mi chiesero se volessi creare qualcosa da mostrare nei licei per tentare di convincere i giovani a fare cose migliori con i loro soldi. Io ne fui entusiasta.

Come ha preparato il film?

In realtà non sapevo molto sul gioco d'azzardo. Ho lavorato sulla sceneggiatura con altri due sceneggiatori. Siamo andati nei luoghi dove si incontra chi gioca, abbiamo fatto molte domande, su come e perché avevano iniziato, quanti soldi avevano speso, se si erano fermati e quali problemi abbiano avuto. Abbiamo guardato film sul gioco e navigato su internet per comunicare con altri giocatori. Volevamo dire qualcosa sui giovani, di diverse età, e provenienti da diversi



In questa pagina:
- Cecilia Verheyden,
regista del film Bluff
- Bluff,
copertina del DVD



**FONDAZIONE TICINESE
PER IL 2° PILASTRO
Via Morée 3 – CP 1344
6850 MENDRISIO- Stazione**

L'altra cassa pensioni
al servizio delle piccole e medie
Imprese Ticinesi

Costi amministrativi solo lo 0.5%
sui salari assicurati

Telefono: 091 922 20 24
Telefax: 091 923 21 29

Sito web: www.ftp2p.ch
E-mail: info@ftp2p.ch

Bilancio tecnico al 30.09.2011: 111.65%



Il film Bluff, in versione italiana, è scaricabile dal nostro sito www.caritas-ticino.ch. Il DVD è disponibile (su richiesta) per animazione e lavori di gruppo.

PUBBLICITÀ

“Per il casting, dice la regista, abbiamo cercato persone molto diverse tra loro, perché non volevamo dire che chi gioca appartiene allo stesso contesto sociale, ma che chiunque può diventare giocatore d'azzardo”



(prosegue da pag.45)

casting. Abbiamo cercato persone molto diverse tra loro, perché non volevamo dire che chi gioca appartiene allo stesso contesto sociale, ma che chiunque può diventare giocatore d'azzardo. Volevamo affermare che il contesto sociale non è importante, puoi essere ricco o puoi essere povero, non importa se i tuoi genitori ti stanno vicino o sono sempre assenti. Tutti possono cascarci.

Cosa ci puoi dire sullo stile della narrazione?

Era molto importante cercare di comunicare davvero coi giovani, quindi non volevo fare il tipico film educativo, noioso che si può trovare su youtube, ma qualcosa di «Cool», di accattivante, sullo stile dei video musicali di MTV. Guardare la serie «Skins» mi ha ispirato. Ho avuto molta libertà nella realizzazione del film; altrimenti non l'avrei fatto. E il risultato è proprio nel mio stile. È stato davvero importante per me poter realizzare Bluff in questo modo. Ne vado molto fiera, e spero che possa essere d'aiuto.

L'Italia: no agli spot TV sul gioco d'azzardo?

Industria fiorentissima quella del gioco d'azzardo che in Italia si stima arriverà a fine anno a toccare i 100 miliardi. Un giro di soldi gigantesco che trova nella pubblicità edulcorata del “giocare con moderazione, il giusto” il suo veicolo per raggiungere trasversalmente tutti senza distinzione di età e di ceto sociale. Sempre più si sollevano voci indignate per questa mistificazione del *gambling* e anche la Chiesa ha detto la sua, per voce del presidente della Cei, Mons. Angelo Bagnasco, che ha usato toni non certo da diplomazia vaticana. Ma la notizia esplosiva è l'annuncio del ministro Andrea Riccardi che vuole mettere delle regole alla pubblicità dei giochi d'azzardo, per difendere le categorie più a rischio. E a suffragare il nostro cauto ottimismo, Daniela Capitanucci, ospite di *Caritas Insieme*, presidente di AND (Associazione Azzardo e Nuove Dipendenze) ci dice che per la prima volta la commissione affari sociali della camera dei deputati sta facendo audizioni per approfondire la questione del gioco d'azzardo e AND è stata convocata. E l'8 marzo, giornata della donna, il sindaco di Genova, Marta Vincenzi, ha dichiarato: «Stiamo lavorando per vietare la pubblicità del gioco d'azzardo lungo le strade e le piazze del Comune di Genova». Quindici giorni dopo il sindaco di Verbania invece ha ricevuto una multa milionaria sulla base di una legge del 1931, per aver fatto spegnere le slot-machine la mattina per evitare che i ragazzi bigiassero la scuola. La multa di 1,3 mio di euro sarà devoluta a una associazione locale contro il gioco patologico! Staremo a vedere.

Il gioco d'azzardo sul nuovo pianeta Internet



Tazio Carlevaro, psichiatra, membro del GAT (Gruppo Azzardo Ticino) a Caritas Insieme TV nella serie dedicata al gioco d'azzardo col film Bluff.

In Svizzera il gioco in internet è di per sé vietato ma la Confederazione sta studiando una legislazione che permetta di regolamentare questo nuovo modo di giocare che utilizza piattaforme completamente diverse rispetto al passato, per cercare di proteggerci dalle trappole insite in queste nuove modalità. Giocare in internet è come giocare al gratta e vinci che si trova negli uffici postali. Non è una cosa socialmente riprovevole o negativa, come in internet perché non sono sorvegliato e nessuno mi ha detto che potrebbero esserci dei problemi, i miei famigliari fanno acquisti in internet, va benissimo, perché io non dovrei divertirmi un po'. In tutto questo non è ancora entrato uno strumento di controllo, a livello di mentalità corrente.

I giovani hanno un'impulsività maggiore e amano le sfide e nei paesi dove non c'è nessuna protezione per i giovani rispetto al gioco d'azzardo il tasso di gioco patologico è maggiore. Da noi non è così perché ci sono delle protezioni importanti.

Il Consiglio Federale avrà comunque i suoi problemi per risolvere il problema del gioco in internet di chi ha meno di 18 anni; ci saranno delle misure speciali, e io spero che introducano anche la proibizione delle lotterie per i minori di 18 anni, perché la legge è del 1923 e a quell'epoca nessuno si sognava che potesse esserci un problema di questo genere, ma oggi c'è. Ma ci vuole un tipo di protezione educativa, bisogna renderli attenti. Se uno perde dei soldi tenterà di recuperarli, è normale in qualunque settore, ma nel gioco questa strategia è sbagliata, e perderà ancora. ■



- Tazio Carlevaro
Lotta al gioco d'azzardo con il film Bluff, in Caritas Insieme TV