



In Svizzera ci sono 21 casinò «terrestri» e 10 online, ma il mondo del gioco d'azzardo è molto più vasto.

© CDT/GABRIELE PUTZU

# Il nuovo volto del gioco d'azzardo è giovane e online

**L'INDAGINE** / Uno studio della SUPSI fa la radiografia della situazione in Ticino - Oltre al già noto problema dei pensionati solitari che spendono i loro soldi alle slot machine emergono i fenomeni delle scommesse sportive e dei videogiochi che strizzano l'occhio ai ragazzi

Pagine a cura di  
**Andrea Stern**

Il gioco d'azzardo unisce anziani e giovani. Gli ultrasessantenni sono più propensi a sedersi davanti a una slot machine e trascorrervi tutto il tempo che occorre per svuotare il borsellino. Gli under 30 tendono invece a lasciarsi coinvolgere da giochi online che integrano elementi di azzardo. Sono modalità di gioco diverse. Ma che accomunano le due categorie di età tra quelle

più vulnerabili al gioco d'azzardo patologico.

«Quelli emersi dall'indagine scientifica sono dati che devono far riflettere e che devono spingere all'adozione di misure concrete, alla moltiplicazione degli sforzi preventivi», ha affermato ieri Marina Carobbio Guscetti, direttrice del DECS, alla presentazione dello studio TI Gambling, un'indagine realizzata dalla SUPSI per offrire un approfondimen-

to scientifico sulle abitudini di gioco d'azzardo della popolazione ticinese e per permettere una comparazione con i risultati di una precedente indagine risalente al 2012, quando il gioco online era ancora una realtà molto più contenuta rispetto a quella che conosciamo oggi.

Difatti i risultati dell'indagine condotta dalla SUPSI dimostrano una sostanziale stabilità dei problemi di gioco

nella popolazione generale, un leggero calo tra i frequentatori di casinò ma in compenso un forte aumento tra i minorenni. In occasione della precedente indagine solo il 2% dei minorenni rientrava nella categoria delle persone con problemi di gioco. Ora siamo al 6,4%. E questo nonostante i minori di 18 anni non abbiano accesso alle case da gioco.

«L'importante sviluppo del gioco online è concomitante

con una crescita esponenziale dell'offerta di nuovi giochi «ibridi» che integrano elementi di azzardo nelle dinamiche dei videogiochi, creando una zona grigia dove il confine tra gioco d'azzardo e videogioco diventa sottile», ha osservato Emiliano Soldini, docente ricercatore senior della SUPSI che ha curato lo studio insieme a Salvatore Maione e Angela Lisi. «In questo senso - ha aggiunto Soldini - sarebbe necessario rivedere e aggiornare gli strumenti di monitoraggio in modo da poter valutare efficacemente le dinamiche e i rischi legati a queste tipologie di gioco».

Un'altra tipologia di gioco che ha conosciuto una forte crescita è quella delle scommesse sportive, che nel 2012 erano ancora pressoché sconosciute in Svizzera. Oggi invece valgono a Swisslos un utile annuo di 122 milioni di franchi e attirano un gran numero di giocatori, spesso giovani, a volte problematici.

«Tra la popolazione maggiore si riscontra in particolare un'associazione tra la pratica delle scommesse sportive e i problemi di gioco», ha notato Soldini. «Ma anche gli adolescenti e i giovani adulti si dimostrano particolarmente vulnerabili in questo contesto».

Da qui la necessità di rafforzare la prevenzione già a partire dalle scuole, come per esempio è stato fatto con la mostra interattiva *Non farti fregare dal gioco*, gestita da Radix Svizzera italiana, che verrà aggiornata in modo da essere diffusa in tutto il settore della scuola post-obbligatoria.

«Alla recente conferenza stampa di fine anno scolastico ho voluto fare il punto sulle forme di disagio cui sono confrontati allievi e allievere, ha ripreso Carobbio. «Riflessioni e attività sono in corso anche in merito al contesto digitale per rafforzare la dimensione educativa e quella protettiva. I dispositivi elettronici, come emerge dallo studio, sono «parte in causa» nella cre-



**Uscirne si può,** vi invito a indirizzarvi alle organizzazioni e agli enti che possono accompagnarvi e sostenervi  
**Marina Carobbio**  
direttrice DECS



**I nuovi giochi «ibridi»** creano una zona grigia dove il confine tra gioco d'azzardo e videogioco diventa sottile  
**Emiliano Soldini**  
docente e ricercatore SUPSI

scita esponenziale del gioco online degli ultimi anni. E chiaro che ulteriori misure vanno adottate. Non solo da parte del DECS, ma della politica tutta, di tutti gli attori e le attrici coinvolti, dell'intera comunità».

In particolare, la direttrice del DECS ha affermato di voler portare i risultati dello studio della SUPSI nelle conferenze intercantionali e di volersi impegnare a chiedere alle autorità federali se sono previsti interventi di moderazione per l'accesso ai giochi online. «Si tratta di lavorare per una società che investe nel benessere di tutti i cittadini e che non lascia indietro nessuno», ha concluso Carobbio prima di lanciare un appello a chi vive una situazione patologica e ai loro familiari. «Vi invito a indirizzarvi agli enti e alle organizzazioni specializzate che potranno accompagnarvi e sostenervi. I professionisti e le professioniste ci sono», ha concluso. «Uscirne si può».

## La Mantia: «Informare è fondamentale»

**LA COMMISSIONE** / Come i proventi di Swisslos finanziano iniziative e progetti contro la dipendenza dal gioco

A finanziare lo studio della SUPSI è stato il Fondo gioco patologico, gestito dall'Ufficio fondi Swisslos del DECS, cui confluisce ogni anno un ammontare pari allo 0,5% del prodotto lordo dei giochi e delle scommesse sportive sul territorio cantonale. I contributi possono essere erogati per attività, progetti o iniziative nell'ambito della prevenzio-

ne e della lotta contro la dipendenza dal gioco, con particolare riferimento alla prevenzione e al riconoscimento precoce di gioco eccessivo o di altri problemi ad esso direttamente collegati, ha ricordato ieri in conferenza stampa la presidente della Commissione consultiva Fondo gioco patologico, Gina La Mantia.

In totale l'anno scorso sono stati erogati contributi per

quasi 200.000 franchi, di cui hanno beneficiato la SUPSI per realizzare lo studio «TI Gambling», la Fondazione Ingrado per la gestione della rete di prevenzione e di lotta contro il gioco d'azzardo patologico, l'associazione Telefono amico per la gestione del servizio di ascolto 143, nonché altri enti e organizzazioni.

«Per una grande fetta della popolazione, se non diret-

tamente confrontata con la problematica, il gioco patologico può essere un fenomeno nell'ombra, in grandi linee sconosciuto o ridotto a qualche luogo comune», ha detto La Mantia. «L'informazione è fondamentale per individuare le giuste misure di prevenzione ma anche per conoscere i nuovi rischi generati dalle nuove opportunità di gioco».