

I CARI GIOCHI ANTICHI PER VINCERE LA MALATTIA DELL'AZZARDO

FEDERICO TADDIA

Lanciare un dado. Puntando tutto sul piacere di quel gesto. Spostare una pedina. Con la consapevolezza che nella migliore delle ipotesi si svolta la partita, non la vita. Osare una mossa ardita sul tabellone. Solo per il gusto di spiazzare se stessi e gli avversari. Ripartire dal gioco per vincere la malattia dal gioco. Succede ad Udine, con «The Smart Play»: via le macchinette mangiasoldi e al loro posto, nei locali che scelgono di aderire al progetto, giochi in scatola. Quella friulana è, in ordine di tempo, una delle ultime azioni messe in campo in questi anni in tutto il Paese per contrastare la piaga della dipendenza da slot. Uno tsunami sociale dai numeri devastanti, oltre 25 miliardi di euro spesi nel 2017 nel tentare la sorte, con oltre 16 milioni di italiani che ci hanno provato almeno una

volta e qualcosa come 18 mila slot installate, cioè 3 per ogni bar e 1 ogni 143 abitanti, secondo i dati pubblicati dall'associazione «Movimento NoSlot». Scacchiere e flipper, tornei di Monopoli e biliardini, tavoli attorno a cui sedersi per sperimentare - o ritrovare - vecchie abitudini ludiche come risposta alla solitudine e alle ore consumate spostando una leva o premendo tasti nell'attesa infinita della giusta combinazione.

La rivoluzione si è innescata dal basso, grazie a iniziative di singoli, di aggregazioni, di amministratori virtuosi, di baristi stanchi di vedere gente disperata e stipendi sperperati in monetine. E' sufficiente un gioco in scatola per vincere una dipendenza? Ovvio che no, ma può essere sufficiente un gioco in scatola per proporre una nuova cultura dello stare insieme, dell'aggregazione possibile, della giusta contestualizzazione della

parola «gioco».

Una nuova cultura di cui c'è estrema urgenza, oggi che sempre più adolescenti si stanno avvicinando all'azzardo, frequentando le sale slot e navigando nei siti online. In un recente sondaggio effettuato all'interno del «Progetto Selfie» del Centro «Semi di Melo» quasi il 40% di minorenni ha affermato di essere ben informato sul dove poter giocare. E tra loro c'è che ha spiegato di scommettere per arricchirsi (41,78%) e chi invece senza avere un motivo preciso (25,35%).

Proprio a loro quotidianamente si rivolge Federico Benuzzi, professore di un liceo bolognese, che attraverso lezioni, spettacoli, giocoleria e ora anche con un agile libro intitolato «La legge del perdente» (Edizioni Dedalo), propone la matematica - con tanto di facili formule e comprensibili equazioni - come vaccino alla ludopatìa. «Intanto chiamiamola azzardopatìa - sottolinea - Non ho mai visto vite e famiglie di-

strutte per una sfida a Risiko: il problema non è il gioco, il problema è l'azzardo. E la matematica, che ben svela i meccanismi perversi che ci sono dietro al cosiddetto «colpo di fortuna», ci dà gli strumenti per essere meno vulnerabili. Conoscere meglio i concetti di probabilità, di rendimento, di «quasi vittoria» per esempio, ci aiuta a capire con chi abbiamo a che fare quando siamo davanti ad una slot o a un gratta e vinci e quindi ad alzare le giuste difese. E, magari, abbattere anche un po' di pensiero magico e superstizione a cui troppe volte delegiamo scelte e decisioni». Giocare di più per giocare meno quindi. Con la matematica come antidoto alla trappola che porta a intravedere nella ipotetica prospettiva di un qualche Bingo l'unico miraggio della propria esistenza. Una scommessa. Questa sì da vincere. Alla faccia di uno Stato che finge di non vedere e che non si può permettere di speculare sui sogni falsati dei suoi cittadini.

