

Game Over

FRANCESCA AZZALINI, MARTINA BERTARELLI, ALICE CAPPELLI,
VALENTINA CONFORTO BARDELLINI, ALESSANDRA CORONA,
LEO DE PAOLI, MATILDE GIUGNI, JASMANPREET KAUR,
MARTINA PAROLARO, GAIA ROMANO, TOMMASO ROSSI,
FRANCESCA STIGLITZ, CARLOTTA TUIA, BIANCA VENTURI

Liceo C. Piazzi – L. Perpentì, Via Tonale — 23100 Sondrio

Video: “Game Over” • <https://youtu.be/NwhD0QMU58g>

“Dio non gioca a dadi con l’universo” scriveva Einstein in una lettera del 4 Dicembre 1926 indirizzata a Niels Bohr, ma purtroppo molti Valtellinesi sfidano e si affidano alla sorte. Come dimostrano diverse ricerche, infatti, molti sono i Valtellinesi che ogni anno giocano d’azzardo. Abbiamo allora deciso di approfondire la questione con lo scopo di cogliere le motivazioni che spingono un così grande numero di persone a spendere enormi somme giocando d’azzardo, anche nella consapevolezza che le probabilità di vincita siano basse. La ricerca che abbiamo condotto, oltre ad avere come principale obiettivo quello sopra citato, cerca di andare oltre l’analisi di tipo matematico-probabilistico e di cogliere l’atteggiamento e la percezione del problema tra i Valtellinesi.

Per analizzare al meglio i pareri degli intervistati abbiamo deciso di porre le domande in tre modalità differenti: mostrando il gioco d’azzardo rispettivamente come un fenomeno negativo, neutro o positivo. Ponendo le domande in modalità negativa, abbiamo riscontrato che gli intervistati generalmente prendono le distanze dal problema parlando in terza persona, per esempio di un ipotetico “amico”. Si mostrano inoltre come parecchio informati sottolineando la loro distanza rispetto al gioco d’azzardo. Quasi metà dei candidati si sono rifiutati di essere intervistati non appena abbiamo dichiarato il tema dell’inchiesta. Ponendo le domande in modalità neutra, si sono comportati in maniera simile ai precedenti intervistati riconoscendo l’esistenza del problema ma distaccandosi. Quando abbiamo posto le domande in modo positivo abbiamo riscontrato che, nonostante il nostro inganno, la maggior parte degli inter-

vistati è rimasta contraria al gioco d’azzardo. Alcuni tuttavia si mostrano dei possibili giocatori definendo il gioco come uno svago e interessante è il fatto che nessuno parla in terza persona. Inoltre solo una minima parte di questi intervistati rifiuta di rispondere alle domande.

Arrivati alla fine di questo percorso, è sorto naturale avanzare delle riflessioni conclusive su come il fenomeno del gioco d’azzardo, che è molto più complesso di quanto si potrebbe pensare, venga vissuto e raccontato dagli intervistati. In effetti, la ludopatia è un vero e proprio problema che può talvolta sfociare in una seria dipendenza, solo recentemente presa in considerazione in modo più oggettivo dalla società. Al giorno d’oggi, soprattutto nelle piccole realtà quali la Valtellina, continuano a prevalere delle posizioni moralistiche e accusatorie nei confronti di chi non può fare a meno di giocare. In questi casi, non soltanto la problematica viene ignorata, ma viene anche negato qualsiasi tipo di coinvolgimento personale, che sia diretto, di un membro della famiglia o di conoscenti. Questo comportamento rafforza i pregiudizi già presenti nella mentalità generale delle persone e può ostacolare la richiesta di aiuto da parte dei soggetti colpiti. Allora, è qui che si comprende la vera importanza della comunicazione. Sorpassare le barriere della vergogna e parlare del proprio problema è indispensabile per riuscire a superare la dipendenza. Quindi, come l’esperto Massimo Dei Cas ha sottolineato, attraverso il dialogo, la terapia e l’aiuto di chi sta accanto, la ludopatia può essere curata. Il percorso sicuramente non è facile, ma ci può essere una via d’uscita!