

# LUDO+TERAPIA

— QUANDO IL GIOCO DIVENTA UNA MALATTIA —



**U.Di.Con**  
UNIONE per la DIFESA dei CONSUMATORI

## I GIOVANI E IL GIOCO:

**IL GIOCO, COME OCCASIONE DI CRESCITA,  
ARRICCHIMENTO INTERIORE E  
SOCIALIZZAZIONE**

**LA SANA GRATUITÀ DEL GIOCO, IN  
CONTRAPPOSIZIONE AL GUADAGNO FACILE  
E ALL'AZZARDO DELLE SCOMMESSE**

**LE CONQUISTE DELL'INFORMATICA A  
SERVIZIO DELLA QUALITÀ DELLA VITA**

**LA RETE INFORMATICA COME  
BACINO DI CONOSCENZE PARALLELO E  
COMPLEMENTARE AL LIBRO CARTACEO.**

SEDE NAZIONALE U.DI.CON.

Via Santa Croce in Gerusalemme, 67 - 00185 ROMA

Tel. 06.77250783 - Fax 06.77591309

[info@udicon.org](mailto:info@udicon.org)



con il contributo della

**REGIONE  
LAZIO**



Nel mese di dicembre 2012 la “Ludopatìa”, detta anche “Gioco d'azzardo patologico”, è entrata a far parte del Sistema Sanitario Nazionale come malattia. Chi è affetto da ludopatìa mostra una crescente dipendenza nei confronti del gioco d'azzardo, aumentando la frequenza e il tempo passato a giocare e la somma spesa nel tentativo di recuperare le perdite; investendo più delle proprie possibilità economiche e trascurando i normali impegni della vita (scuola, lavoro e affetti) per dedicarsi al gioco.

Il comportamento ludopatico ha un grande impatto sociale poiché diffuso tra i giovani e non risparmia i minori. Da queste premesse nasce il progetto “LUDOTERAPIA” ideato e realizzato dall'U.Di.Con. con il contributo della Regione Lazio; rivolto ai soggetti più giovani e per loro natura più a rischio. Il progetto “LUDOTERAPIA” si fa artefice di un'opera di sensibilizzazione nelle scuole coinvolgendo i giovani, al fine di portarli a conoscenza del fenomeno ludopatìa e prevenire i rischi che il gioco comporta.



**GIOCA** non essere **GIOCATO**



## IL GIOCO COME OCCASIONE DI CRESCITA, ARRICCHIMENTO INTERIORE E SOCIALIZZAZIONE

Alla voce gioco Wikipedia offre questa definizione:

si intende un'attività volontaria e intrinsecamente motivata, svolta da adulti, bambini, o animali, a scopo ricreativo. Successivamente aggiunge che nella lingua italiana, la parola "gioco" viene anche impiegata in modo più specifico, riferendosi ad attività ricreative di tipo competitivo, e caratterizzate da obiettivi e regole rigorosamente definiti (come nel caso dei giochi di società o dei giochi da tavolo).



In effetti il gioco può essere considerato un tratto fondamentale della natura umana, numerose discipline lo annoverano come oggetto di studio tra le quali: la filosofia, l'antropologia, la psicologia e la sociologia. Il gioco favorisce la sperimentazione di una immagine positiva di sé e, in questo senso, può produrre una variazione nella percezione di se stessi, venendo percepiti in modo nuovo, aprendo nuove possibilità e risorse. La sperimentazione e l'apprendimento di nuove abilità producono un effetto a cascata sulle competenze sociali attraverso la valorizzazione di sé e nella relazione con gli altri.

**Friedrich Schiller** ci ricorda che "l'uomo è pienamente tale solo quando gioca", in quanto attraverso il gioco ognuno mantiene libera la propria mente da qualsiasi pensiero, ed ha modo di poter scaricare la sua emotività e la sua istintualità. L'attività ludica è considerata importante anche per i suoi aspetti di socializzazione, non solo da un punto di vista socio-emotivo, ma come strumento che consente, prima al bambino e poi all'adulto in fasi diverse della propria vita, di conoscere, controllare e gestire le frustrazioni che vengono sollecitate dalla vita sociale, dai rapporti con gli altri e quindi comprendere i propri bisogni soggettivi e mediarli con quelli degli altri.



**Roger Caillois**, colui il quale più di altri ha analizzato e classificato in categorie il gioco nella moderna sociologia, tra le altre definizioni, attribuisce al gioco quella di attività improduttiva, e cioè che non crea né beni, né ricchezze, né altri elementi di novità al giocatore.

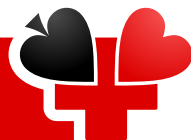
Il sociologo francese nato all'inizio del secolo scorso, ha individuato con precisione una delle caratteristiche fondanti del gioco nella sua totale gratuità e nella completa assenza di profitto tratto da esso. Il gioco dunque nasce per sua stessa definizione gratuito ed improduttivo, vale lo stesso discorso anche per il gioco d'azzardo, che si differenzia da i giochi di competizione o altre tipologie di gioco solo ed esclusivamente per la sua caratteristica principale e cioè l'essere strettamente legato al fattore fortuna. Le scommesse sui giochi e nello specifico sui risultati della competizione del gioco o sull'esito dello stesso legato alla sorte, sono solamente un'applicazione posticcia di cui il gioco può fare tranquillamente a meno. Girando sul web si registra il proliferare contemporaneo di annunci che pubblicizzano giochi online gratuiti e sedicenti metodi "scientifici ed infallibili" per guadagnare in maniera facile e veloce. Le due comunicazioni apparentemente agli antipodi, hanno entrambe in se elementi che le rendono molto attraenti per il consumatore medio, che ritrova nella parola "gratis" e in quelle "guadagno facile" due elementi che ritiene economicamente vantaggiosi per se stesso. Basterebbe la sola deduzione dettata dal buon senso che dove c'è un vincitore ci sono molti perdenti ed il famoso adagio utilizzato a Las Vegas "alla fine il banco vince sempre", per mettere in guardia dalle sirene del profitto facile senza rischi e nella speranza che sempre meno persone possano affidare "il futuro al Totocalcio per sperare" come cantava Piero Ciampi nel 1975, possiamo continuare a goderci il nostro gioco improduttivo.



L'informatica a servizio del miglioramento della nostra qualità della vita è stata per anni la mission del Prof. Luciano Costa, docente del corso di Informatica Generale presso la Facoltà di Scienze della Comunicazione dell'Università di Roma Sapienza, che già nel 2005 con il suo saggio "Liberi con l'Informatica" preconizzava un immediato futuro più agiato grazie soprattutto ai progressi nel campo dell'information technology. In particolare il Professor Costa individuava sette settori nei quali si sarebbe potuta verificare una vera e propria rivoluzione:

- Telelavoro: lavorare senza dover raggiungere fisicamente il proprio ufficio;
- E-Commerce: per acquistare merci senza doversi recare fisicamente in un luogo;
- E-Government: per ottenere certificazioni direttamente online abbattendo la burocrazia;
- E-Learning: per consentire agli studenti di seguire le lezioni direttamente da casa propria;
- E-Information: per consentire a tutti di avere la più vasta gamma di informazione giornalistica;
- E-Vision: offre la possibilità di vedere luoghi lontani attraverso le web-cam sparse nel mondo;
- E-Operation: anche detto E-Banking consente di operare sul proprio conto da casa propria.

Le sette rivoluzioni di Costa tracciavano già nel 2005 la strada maestra dell'innovazione tecnologica al servizio del cittadino, alcune di esse sono già delle realtà consolidate come l'E-Operation o E-Commerce, altre sono oggi sotto la lente d'ingrandimento e considerate la grande sfida del futuro per molte amministrazioni locali come E-Government. Nessuno può prevedere con esattezza gli sviluppi futuri dell'Information Technology, ma guardando indietro possiamo sicuramente concordare con la celebre frase di Bill Gates che sosteneva che "Se il settore dell'automobile si fosse sviluppato come l'industria informatica, oggi avremmo veicoli che costano 25 dollari e fanno 500 Km con un litro".



**Marshall McLuhan** agli inizi degli anni sessanta aveva previsto alcuni cambiamenti profondi nel nostro modo di pensare e di comunicare. La sua intuizione sugli effetti prodotti dalla comunicazione sulla società nel suo complesso, ma anche sui comportamenti dei singoli, partiva dall'ipotesi secondo cui il mezzo tecnologico

che determina i caratteri strutturali della comunicazione produce effetti pervasivi sull'immaginario collettivo, indipendentemente dai contenuti dell'informazione veicolata. Di qui la sua celebre tesi secondo cui "il medium è il messaggio", convinto com'era che stavamo entrando in un "villaggio globale". Espressione felice per indicare come, con l'evoluzione dei mezzi di comunicazione, tramite che ha permesso comunicazioni in tempo reale a grande distanza, il mondo sia diventato più piccolo e abbia assunto i comportamenti tipici di un villaggio. Certamente con l'arrivo di internet si sono avverate molte delle sue previsioni. McLuhan analizzava l'influenza della stampa sull'evoluzione della cultura e della stessa sensibilità individuale preconizzando il tramonto della civiltà alfabetica e il trionfo dell'immagine. Se fosse vissuto più a lungo (muore nel 1980 e soltanto un anno dopo inizia la diffusione di massa dei PC che determineranno la vera rivoluzione nella comunicazione e nel linguaggio) avrebbe convenuto che in un mondo dominato dell'immagine si è comunque affermata una nuova civiltà alfabetica. Con un computer se non sai leggere e scrivere non combini molto e tutta l'informazione che riceviamo via internet, con e-mail o sms è basata su conoscenze alfabetiche. Il web è diventato un nuovo immenso calderone nel cui interno si possono trovare tutte le informazioni e gli approfondimenti relativi a qualsiasi argomento dello scibile umano. La nuova frontiera della conoscenza è senza dubbio la rete, ma il chiavistello per accedere a questa fonte inesauribile di informazioni resta la personale capacità, da parte dell'utente, di selezionare accuratamente le proprie fonti.

La ludopatia comporta gravi rischi per utenti/consumatori, che spesso si traducono in serissimi problemi di salute le cui conseguenze non restano nella sfera privata dell'utente, ma si riflettono dapprima sulla famiglia, e successivamente sull'intera collettività, sia per il ricorso al Sistema Sanitario Nazionale, sia per l'aumento della microcriminalità riconducibile al gioco d'azzardo patologico.

**Proprio per questo motivo noi consideriamo doveroso e urgente intervenire rapidamente e incisivamente nelle scuole, per una formazione accurata e preventiva capace di orientare i ragazzi tra pubblicità diseducative e illusive di guadagni facili e istantanei.**

Le nuove tecnologie e i media esercitano una rilevante influenza sul comportamento e sulle scelte di bambini e ragazzi, causando degli effetti negativi nel loro stile di vita, e inducendoli a fare scelte sbagliate.

I messaggi quotidianamente divulgati da televisione, film, videogiochi, internet... tendono a conquistare la fiducia del giovane dimostrandosi dalla sua parte e proponendogli dei modelli di riferimento a cui si tende con il passare del tempo a confrontarsi e somigliare, allontanandolo progressivamente dai valori che fino a questo momento gli erano stati trasmessi da famiglia e scuola.

**Oltre alla famiglia, la scuola, come agenzia sociale preferenziale del minore in formazione, può essere il luogo per contrastare il fenomeno della ludopatia e creare gli "anticorpi" psicologici per respingerlo.**



U.D.I. Com.

www.

**LUDOTERAPIA**  
.org



**GIOCA.** non essere **GIOCATO**



**U.Di.Con**  
UNIONE per la DIFESA dei CONSUMATORI