

Introduzione

di Domenico Ticozzi

Il gioco è una costante della vita umana, presente in modo diverso in tutte le società, passate e contemporanee.

La **funzione ludica** si ritrova in tutte le forme culturali, in modo sottile e trasversale,
- talora come puro passatempo o divertimento,
- talora come competizione o sfida,
di abilità fisiche o mentali,
o di resistenza,
o della sorte,
in gruppo,
o individuale.

Possono variare, nelle diverse civiltà, **i tempi dedicati al gioco, i luoghi ad esso deputati, le modalità e gli strumenti che vengono utilizzati.** (PENSIAMO AGLI STADI Romani e Greci, al Colosseo, alle arene, ai tifosi dei diversi atleti dell'antica Roma, alle giostre del Medioevo, agli stadi per i giochi con la palla nelle stesse civiltà precolombiane).

In ogni caso esso esercita anche un ruolo fondamentale, comune in ogni civiltà, nelle fasi dello **sviluppo infantile e adolescenziale**, rappresentando quasi una forma di apprendimento, di tirocinio, più o meno guidato, di simulazione e accompagnamento alle regole e situazioni che nel mondo adulto poi verranno affrontate (soprattutto i giochi di libera simulazione legati ai ruoli di genere, di mestiere o professione, o anche i giochi in scatola con regole economiche e sociali complesse, come Monopoli o Risiko o altri).

Pensiamo alle sfide con i dadi, con il gioco della dama, con gli scacchi, agli stessi sport che diversamente coinvolgono atleti e tifosi nelle situazioni più disparate e complesse.

Talvolta, come nei **giochi delle carte, si rimescolano i diversi ruoli dei giocatori**, considerando i "semi" delle carte, si rimettono in gioco le classi e i conflitti sociali (*i quattro stati che nella rivoluzione francese si affronteranno: clero, nobiltà, borghesia e plebe, il quarto stato*) o si ritrovano nel corso del gioco stesso anche i segni presenti nei vangeli della Passione (*i 30 denari del tradimento, le coppe - il calice del vino, le spade e i bastoni utilizzati per l'arresto del Cristo*) producendo situazioni ed esiti non sempre pienamente prevedibili.

Ogni sfida, poi, **prevede una forma di premio per il vincitore**, a volte solo simbolico o di autogrificazione, o con l'attribuzione di ruoli specifici o forme di riconoscimento sociale, a volte con vincite in natura, **oggi sempre più spesso invece con premi in denaro**, specie quando la sfida non dipende dalle reali abilità esercitate, ma dall'imponderabilità della sorte, quando minime sono le effettive probabilità di azzeccare la situazione vincente.

Pensiamo quanto oggi sono diffusi i giochi singoli, basati solo sulla fortuna, quali il “gratta e vinci” che spesso i nonni donano ai nipoti, le varie lotterie, le Slow Machine, i video poker, nei bar e salette annesse o anche al personal computer.

Proprio valutando **la pericolosità sociale della crescente diffusione del gioco d'azzardo anche tra i giovani,**

che comporta idonei e mirati interventi di prevenzione,
già la Legge Finanziaria per il 2007, esplicitamente prevede:

*il Finanziamento di campagne di educazione dei giovani finalizzate alla conoscenza dei rischi derivanti dal vizio del gioco
per la realizzazione di campagne da effettuare in collaborazione con le istituzioni scolastiche,
finalizzate alla realizzazione di programmi educativi dei ragazzi in modo da permettere loro di conoscere la realtà dei rischi derivanti dal vizio del gioco
e a **sviluppare un approccio responsabile al gioco.***

Non è, finora, scontata, né immediata, una riflessione sulla problematica intercorrente tra scuola e gioco d'azzardo, sul legame tra queste due realtà. A questo proposito appare significativa e originale l'indagine realizzata dal SERT, servizio “informagioco” della AULSS 12 Veneziana in alcune scuole superiori di Mestre, sotto forma di ricerca e riflessione condivisa, con una indagine tra gli studenti, sul gioco d'azzardo, la sua diffusione e percezione tra i giovani.

Questa stessa iniziativa propone quindi, grazie alla disponibilità e sensibilità del Comune di Venezia, una occasione simpatica per una riflessione sul gioco d'azzardo tra gli adolescenti e le loro famiglie nel territorio veneziano.

Con soddisfazione si partecipa a questa giornata, realizzata grazie all'impegno dell'Assessorato al Commercio del Comune di Venezia, del SERT- informagioco dell'AULSS 12 Veneziana, della Federconsumatori, degli istituti scolastici che hanno collaborato con la partecipazione all'incontro, dei Servizi Territoriali che partecipano alla Tavola Rotonda.

Sicuramente, nelle scuole, tra i docenti e gli operatori sociali nel territorio, nelle associazioni e gruppi giovanili,

la riflessione a partire dai contributi che oggi vengono proposti,

**potrà rappresentare un'occasione di prima consapevolezza del problema,
una possibilità di discussione – confronto** con gli studenti, i giovani e le famiglie.

Ciò può costituire una presa di coscienza che,

senza criminalizzare il gioco e ciò che esso può rappresentare nella crescita consapevole dei ragazzi,

**fornisca occasione per un approccio responsabile alle diverse forme di gioco,
per uno sviluppo consapevole ed equilibrato delle relazioni e dei rapporti sociali.**