

Sezione speciale: TICKET REDEMPTION

Vincere...è un gioco da ragazzi. Di Fulvia Prever

Da molti anni, nei centri commerciali e nei luoghi di divertimento, quali i Cinema multisala, le ticket redemption sono apparse e hanno conquistato la platea più giovane, soppiantando flipper, calcetti e persino i videogiochi più moderni, rimpiazzando la logica della performance e dell'abilità col concetto di **vincita** di premi, premi che valgono somme di denaro più o meno importanti.

Le caratteristiche delle ticket redemption sono sostanzialmente molto simili a quelle delle slot machine.

Sono capaci di generare nei bambini e negli adolescenti risposte allo stimolo proposto analoghe a quelli delle slot, quale

Il bisogno di continuare a giocare per quella ricompensa in punti (che, come i soldi permettono di comprare regali) che prima o poi arriverà.

Giochi assolutamente di fortuna, ma con una falsa immagine di abilità, (tirare la leva, far girare una freccia, schiacciare il bottone di una "simil slot"), che nella pratica non comportano alcuna competenza: i premi arrivano casualmente, anche quando non si raggiunge il "bonus".

I premi consistono inoltre in tanti biglietti di carta, i ticket, che escono in sequenza, più ne escono più punti hai vinto... in modo da evidenziare il guadagno, un bottino tanto più grande quanto voluminoso.

Certo, sono punti, non soldi, ma il meccanismo è identico, la massa dei ticket ricevuti, della carta che si accumula nelle mani dei bambini, è come la quantità delle monetine sonanti, che affascina e strega i ragazzini, e che vale quasi più, in termini di emozione e gratificazione, del premio stesso.

Lo stesso succede con le slot machine, quando non sono più solo i soldi vinti a trainare il comportamento compulsivo e a mantenere la dipendenza, ma l'emozione stessa di vincere o perdere, la *tranche* del giocare.

Vincere qualcosa, ottenere un premio in modo gratuito, è un pensiero regressivo e infantile per gli adulti; per i bambini e i ragazzi è "il sogno" normale: l'oralità che conduce a volere sempre di più, tutto e subito: per questo loro sono più a rischio di sviluppare comportamenti di **dipendenza**, almeno in modo transitorio.

I ragazzi si mettono dei limiti di budget, ma spesso non sono un grado di rispettarli: come con le patatine..."ancora una e poi basta" ...vanno avanti, modificando via via l'importo stanziato, con la speranza di una rivincita. Perdono non solo i soldi ma anche il loro tempo, in un'attività sedentaria che non porta alcun beneficio in termini intellettivi o cognitivi o fisici.

"Continuo a giocare, prima o poi vinco...se mi concentro, se scelgo la macchina giusta, se ho un portafortuna, se è il mio giorno fortunato..." **"vinco"**: è il pensiero magico, tipico dei *gambler*; o piuttosto, un pensiero indotto *dall'addestramento* che la macchina com-

porta, ciò che Skinner ha chiamato condizionamento operante a rinforzo intermittente e discontinuo: come avviene nell'esperimento del topo: il topo schiaccierà la leva ancora e ancora, perché prima o poi, l'acqua (il rinforzo positivo) arriverà.

Peccato che così facendo, chi gioca sarà portato a spendere molti più soldi di quanti aveva programmato.

Questo comportamento, una volta instaurato, non si estingue facilmente, ed è alla base della

dipendenza creata dalle slot machine.

La ticket redemption sono un "gioco" che diseduca, insegna che non c'è bisogno di sviluppare abilità o di raggiungere un obiettivo, di studiare di impegnarsi, perché fornisce una scorciatoia al successo. Si vince senza impegno alcuno, anzi, perdendo i soldi che ti da la mamma; induce il pensiero magico di poter governare il caso, produce passività e trance

I premi che vinci ti costano quattro o cinque volte il valore reale, un imbroglia a tutti gli effetti, come per il giocatore di slot che, indotto a giocare da tante piccole vincite disseminate qua e là, lascia giù tutto lo stipendio..

C'è che sostiene che "è assurdo e inconcepibile vietare macchine per il puro intrattenimento come le 'redemption', che non possono essere classificate come azzardo: in tutta Europa, le famiglie giocano con questi apparecchi, che sono studiati per il divertimento. I ticket non sono altro che un modo per fidelizzare i clienti, come una normale raccolta punti".

Un modo per *fidelizzare* clienti in erba? Giovani adolescenti che giocano per vincere il biglietto di cinema pagandolo il doppio e imparando così il "gusto" del gioco, dell'azzardo, allenandosi chissà, domani, a giocarsi i soldi alle slot vere.

Slot che, per altro, sono posizionate in locali pubblici dove bambini e ragazzi sono assolutamente in grado di osservarne il funzionamento tutti i giorni e alle quali sono in grado di accedere insieme ai genitori, o persino da soli, poiché il controllo sui minori nei locali quali bar e centri commerciali, praticamente inesistente e impossibile per definizione.

Certo, non tutti i bambini e i ragazzini che giocheranno a queste ticket redemption diverranno domani giocatori d'azzardo, ma sicuramente questi apparecchi possono aprire la strada a pensieri erronei e poco educativi.

Ne sentiamo davvero l'esigenza?



Vincere...è un gioco da ragazzi. Di Fulvia Prever

Così come sentiamo davvero l'esigenza delle nuove App per i Pad e cellulari, gratuite e assolutamente accessibili a bimbi anche molto piccoli, addirittura dedicate alla fascia 3/6 anni, indicate come giochi sicuri a cui il bambino può giocare in assenza dei genitori. Giochi che inducono ripetitività e trance ipnotica, usando personaggi accattivanti come i personaggi dei cartoni: App quali "my little pony", "my little farm" etc, delle vere e proprie slot on line...

Se ne sentiva la mancanza? Non abbiamo di meglio da offrire ai nostri ragazzi, ai nostri bambini?

Per le future generazioni, che dovranno affrontare un mondo sempre più complesso, questi sono forse gli strumenti che mettiamo a disposizione della loro crescita, al posto delle costruzioni e dei libri? La totale assenza di regolamentazione e controllo su tutti questi giochi, sia le ticket redemption che le App slot x bimbi, in quanto non considerati azzardo, bensì intrattenimento, è estremamente grave.



In conclusione, credo che si debba approfondire il meccanismo degli apparecchi delle ticket redemption, dichiarandone in modo più trasparente il funzionamento (programma informatico predeterminato, simile alle slot), le eventuali differenze tra le tipologie proposte sul mercato e le reali probabilità di vincita, nonché valutare scientificamente le reazioni problematiche dei bambini e dei ragazzi ad un gioco prolungato; inoltre credo debba essere valutata una regolamentazione sia per quanto riguarda l'accessibilità, l'età e la distribuzione nei luoghi pubblici; credo altresì che sia d'obbligo proporre una regolamentazione del gaming on line per minori, subdolamente pericoloso in quanto accessibile ovunque.

Saremo in grado di guardare più in là, con l'occhio attento che una reale tutela dei minori richiede?

Fulvia Prever

Servizio de "Le Iene": Slot-Machines per bambini

RECENSIONE

Lo special del programma televisivo "Le Iene" andato in onda il 3 ottobre 2015 sulle Ticket Redemption ha segnato un momento importante nel dibattito su vari aspetti di un'offerta di gioco rivolta ai minori. Offerta ormai presente da anni sul territorio ma non sufficientemente conosciuta e indagata nelle sue implicazioni etiche e legali.

Nadia Toffa conduce una brillante inchiesta sul campo, integrata da due interviste focalizzate a "esperti" del direttivo di Alea (Mauro Croce e Fulvia Prever) e da argute considerazioni di un ex giocatore; le sconcertanti riprese video mostrano in diretta ragazzi e bambini catturati dai giochi proposti e le perverse, seppur inconsapevoli, dinamiche familiari che si sviluppano intorno a loro.

A partire dal reportage si è aperto un'importante discussione sul tema e sulla necessità di nuove normative specifiche da proporre concretamente a livello nazionale.

Fulvia Prever

Clicca sul Link per vedere la puntata de *Le Iene*:

<http://www.iene.mediaset.it/puntate/2015/10/04/toffa-slot-machines-per-bambini%E2%80%A6gioco-d%E2%80%99azzardo-per-minori-9624.shtml>

