

20 Aprile 2026 - 14:50 di Redazione Jamma

Il gioco tra gli adolescenti ha un lato meno visibile, che emerge solo quando si guarda oltre le abitudini e si entra nei contesti sociali, familiari e culturali in cui i ragazzi crescono. È questo il cuore dell'intervista pubblicata dalla Fondazione FAIR a Sergio Mauceri e Luca Di Censi, docenti di Sociologia alla Sapienza Università di Roma, autori del volume *Il lato oscuro del gioco*.

La conversazione prende le mosse da una ricerca-azione ampia e strutturata, condotta su 6.293 studenti di 33 scuole secondarie del Lazio, che combina indagini quantitative, approfondimenti qualitativi e formazione dei docenti. Il quadro che emerge è articolato: accanto a una maggioranza di adolescenti che vive il gioco in modo ricreativo, esiste una quota significativa esposta a comportamenti a rischio, perdita di controllo e possibili forme di dipendenza.

Il punto centrale, sottolineato nell'intervista, è che questi fenomeni non possono essere letti come semplici scelte individuali. A incidere è un insieme di fattori: le life skills, il contesto familiare, il gruppo dei pari, la scuola e le caratteristiche dell'offerta. È proprio l'intreccio tra questi elementi a determinare il passaggio verso comportamenti problematici.

I dati sulle competenze personali sono tra i più indicativi. Tra gli studenti con livelli elevati di life skills - come autocontrollo, capacità decisionale, regolazione emotiva e pensiero critico - la quota di chi non ha mai praticato attività ludiche rischiose supera il 90%. Al contrario, tra chi presenta livelli più bassi, la percentuale di comportamenti a rischio cresce sensibilmente. Un risultato che, come spiegano i ricercatori, conferma il valore delle competenze trasversali come vera infrastruttura preventiva.

Dall'intervista emerge anche una chiara segmentazione dei comportamenti. I cosiddetti “giocatori accaniti e problematici” rappresentano il 17,3% del campione e mostrano caratteristiche ricorrenti: maggiore presenza maschile, rendimento scolastico più fragile, esposizione ad altri comportamenti a rischio e contesti familiari meno strutturati. Sul fronte opposto, oltre la metà degli studenti rientra tra i “non giocatori protetti”, con migliori performance scolastiche, life skills più solide e ambienti familiari più protettivi.

Uno dei nodi più rilevanti affrontati nella conversazione è il rapporto tra gaming e

gambling. Pur non essendo la stessa cosa, i due ambiti presentano sempre più aree di sovrapposizione. Il caso delle loot box – ricompense casuali acquistabili nei videogiochi – viene indicato come esempio emblematico di meccanismi che riproducono dinamiche tipiche dell’azzardo. I dati citati mostrano come una parte significativa degli studenti coinvolti tenda a prolungare il tempo di gioco o a investire denaro per ottenere nuove ricompense, con possibili ricadute sul piano del rischio.

Altro elemento centrale dell’intervista è il ruolo dell’offerta. Ridurre il problema alla responsabilità individuale, spiegano Mauceri e Di Censi, sarebbe un errore. Le vulnerabilità personali si sviluppano all’interno di ambienti che possono rendere il gioco più accessibile e normalizzato. Da qui la necessità di un approccio integrato che coinvolga regolazione, operatori e intervento educativo.

La famiglia, in questo quadro, si conferma un fattore decisivo ma complesso. Non è solo una questione di controllo: ciò che incide davvero è la qualità della relazione, il dialogo e il livello di disagio percepito. I dati mostrano che stili educativi trascuranti o autoritari sono associati a un rischio maggiore, mentre contesti familiari equilibrati e partecipativi svolgono una funzione protettiva.

Anche la percezione del rischio tra i giovani, come emerge dall’intervista, è tutt’altro che lineare. Il rischio non viene sempre negato, ma spesso reinterpretato come sfida o occasione di riconoscimento. Questo spiega perché approcci esclusivamente allarmistici risultino poco efficaci: non intercettano il modo in cui gli adolescenti costruiscono significato attorno al gioco.

Per questo, concludono i ricercatori, la prevenzione deve essere strutturata e continua. La scuola ha un ruolo centrale non solo nella formazione, ma anche nell’individuazione precoce dei segnali di disagio. Serve un ecosistema che integri interventi educativi, coinvolgimento delle famiglie e strumenti regolatori efficaci.

Dall’intervista FAIR emerge dunque un messaggio chiaro: il “lato oscuro” del gioco non è un fenomeno marginale, ma il risultato di un equilibrio complesso tra individuo e contesto. Ed è proprio su questo equilibrio che si gioca la sfida della prevenzione.

Fonte: <https://www.jamma.it/?p=350622>