



Gap e minorenni: un milione di studenti nel 2013 ha giocato d'azzardo. Il pericolo corre su smartphone e tablet con le app

Il rapporto tra gioco e ragazzi è stato affrontato durante il convegno "Gap e minorenni: l'importanza dell'informazione e della prevenzione" al quale hanno partecipato Matteo Iori, presidente del Coordinamento Nazionale Gruppi per Giocatori d'Azzardo, la ricercatrice dell'Istituto di Fisiologia Clinica-CNR di Pisa Sabrina Molinaro, il vicepresidente del Movimento Difesa del Cittadino, Francesco Luongo e Cristina Perilli, psicoterapeuta e formatrice

En è semplicissimo per me essere qui per il fatto che il nostro coordinamento si occupa di persone con una forma di patologia di gioco e gli esercenti e i gestori si occupano di offerta di gioco. Entrambi però, abbiamo come punto di condivisione il fatto che la patologia e le persone che si rovinano non sono utili a nessuno. Chi mi conosce, sa che tendo a dire cose piuttosto critiche ma in un'ottica costruttiva", Matteo Iori, presidente del Conagga, inizia così il convegno del 16 ottobre all'Enada di Roma "Gap e minorenni: l'importanza dell'informazione e della prevenzione". Oltre a Iori, hanno presentato le loro ricerche e il loro lavoro anche Sabrina Molinaro, ricercatrice dell'Istituto di Fisiologia Clinica-CNR

di Pisa, la psicoterapeuta e formatrice Cristina Perilli e il vicepresidente del Movimento Difesa del Cittadino (per la prima volta con uno stand all'Enada), Francesco Luongo.

"Parliamo da un dato - spiega Iori - : 84 miliardi di euro giocati l'anno scorso, di cui 17 sono quelli persi dai cittadini italiani e 67 quelli ridistribuiti come vincite. Di questi, la fetta più importante viene dagli apparecchi, il 56 per cento. È interessante questa percentuale, anche se c'entra poco con i giovani, perché viene fuori anche analizzando i giocatori patologici che la nostra associazione a Reggio Emilia ha seguito. Abbiamo avuto in carico 775 persone ed è interessante vedere che solo il 21 per cento gioca a un solo gioco, ma la gran par-





te ha sviluppato forme di dipendenza a due, tre o più giochi. Quindi a mio avviso va sfatato il fatto che un solo gioco soltanto crei dipendenza. La maggior parte dei nostri giocatori ci chiede aiuto per problemi legati agli apparecchi, il 59 per cento. Questo è un dato di criticità da tenere presente. Rispetto alle slot, portiamo qualche dato: 25 miliardi di euro di fatturato di cui alla filiera vanno 3 miliardi di euro nel 2013. Per le VLT 21 miliardi di euro di fatturato di cui 6 alla filiera. È vero che sono cifre importanti che entrano, ma è vero anche che sono cifre importanti che escono. Dalle tasche di chi? Se noi guardiamo i dati di una ricerca Ipsad del 2011 vediamo che sono solo il 6,7 per cento dei giocatori che giocano alle slot machine. Vuol dire che costoro spendono cifre molto importanti.

"Ci sono poi differenze importanti per slot e vlt - prosegue Ieri - e le ricerche ci dicono delle cose interessanti: contro le slot, la suddivisione di certi giochi in più luoghi porta a un aumento della percentuale di persone dipendenti. Contro le vlt ci sono altre ricerche che dicono che se metti un luogo all'interno di un contesto in cui ci sono anche persone che non giocano c'è una sorta di effetto protettivo. Altre ricerche ci dicono che giocare nascosti alla vista porta più facilmente a un comportamento eccessivo e senza freni inibitori".

"Un'altra criticità a mio avviso è costituita dai giochi non d'azzar-

do. Sono quelli appunto che non hanno un premio in denaro, ovvero i totem. Visto che ci sono molti esercenti che li hanno credo che sia importante fare una riflessione su questo: danno premi in natura, non c'è premio in denaro e molti esercenti stanno installando queste macchine soprattutto nei luoghi in cui sono sparite certe macchine legate alla proposta di gioco legale. Nei territori in cui sono state tolte le slot sono aumentati in maniera esponenziale i totem. Sul fatto che questi non c'entrino nulla con l'azzardo io ho qualche perplessità. Questa è una criticità di cui si parla molto poco: gli addetti al settore ne parlano molto, ma il nostro mondo, il mondo dell'assoziazionismo, a volte non sa neanche cosa sia un totem". Secondo Ieri anche le ticket redemption



rappresentano una criticità: "Ricordano moltissimo il funzionamento di una slot. Dovrebbero essere macchine che prevedono un'abilità importante del bimbo per poter vincere i bigliettini, abilità che però non sempre c'è. Ve ne mostro alcune: su questa, tiri una leva e se esce il numero giusto vinci, ce ne sono altre dove devi girare un rullo. Mi chiedo: l'attività del bambino, nel fare questo tipo di gioco, dov'è?"

Il presidente del Conagga, così come farà poi Luongo, pone l'accento sulle applicazioni per smartphone e tablet. "Ci sono 2.200 applicazioni per smartphone legate alle slot. Di queste una ventina sono legate a giochi per bambini dai quattro agli otto anni, spesso gratis e categorizzate come gioco d'azzardo. Il fatto che possano vincere un premio in base alla fortuna e non all'abilità è un meccanismo culturale che non mi piace. Poi facciamo attenzione ai messaggi pericolosi veicolati attraverso la pubblicità. Ai giovani viene anche detto che possono essere qualcuno, come in questa pubblicità nel-





la quale un ragazzo piuttosto sfortunato, inizia a giocare e diventa più carino e curato, inizia a essere qualcuno grazie al gioco. Se noi pensiamo a quanti ragazzini si sentono insicuri oggi, poco capaci di essere qualcuno e noi gli offriamo una proposta di questo genere, è ovvio che gli stiamo dicendo che con il gioco possono essere qualcuno. Questo secondo me avvicina i giovani ai rischi. Ci sono delle ricerche dimostrano che il gioco problematico, se si instaura nell'adolescenza, è molto difficile da togliere successivamente; ci sono ricerche che dicono che i ragazzini che crescono in famiglie in cui i genitori giocano molto hanno un rischio molto più elevato di essere patologici loro stessi. C'è una ricerca dell'università di Chicago che ci dice che il maggior rischio di gioco patologico è dato dall'aver avuto familiari che giocavano molto".

Per loro, per occuparsi dei giovani, serve una riflessione sui modelli di gioco proposti e sulle pubblicità proposte ai ragazzi. "Voi gestori potete fare molto - conclude - : potete vietare il gioco ai minori allontanandoli dai luoghi di gioco; potete formarvi per avvicinare il giocatore patologico; potete evitare di scegliere certi giochi che sono aggressivi perché le slot non sono tutte uguali, alcune sono più aggressive e altre meno. Seppure su schieramenti diversi insieme possiamo lavorare per uno scopo comune e ridurre il danno per i cittadini più fragili ed evitare che i più giovani si avvicinano al gioco".

La ricerca Espad Italia 2013

Sabrina Molinaro, invece, ha presentato i risultati della ricerca ESPAD Italia 2013, che ha esamina-



to il rapporto tra i giovani e il gioco con questionari in 500 scuole italiane: "Un milione di studenti ha giocato d'azzardo almeno una volta nel corso del 2013, il 44% degli studenti. Sono tanti perché in teoria sarebbe illegale in Italia giocare se sei minorenne. Diciamo quindi che un milione di studenti ha comprato almeno una volta un gratta e vinci o ha giocato alle macchinette o ha fatto un altro gioco d'azzardo, che sia con l'aiuto della famiglia o indipendentemente. Il 43% è un vero giocatore occasionale, 42% ha giocato da tre a 19 volte, costantemente ogni tanto gioca, il 15% ha giocato 20 o più volte nell'ultimo anno, quindi più di una volta al mese".

A cosa giocano questi ragazzi? "La maggior parte gioca a gratta e vinci, lotto istantaneo, quindi la maggior diffusione ce l'hanno questo tipo di giochi, poi ci sono una percentuale che gioca a scommesse sportive (per lo più maschi) e il 21% degli studenti e il 10% delle studentesse dicono di giocare alle slot e vlt", spiega la Molinaro. "Si gioca ovunque. I maschi nelle sale scommesse e giochi, le ragazze giocano nei bar e tabacchi o pub, in giochi comunque all'aperto, pubblici, dove in teoria non potrebbero giocare".

La fragilità del giocatore non è legata alla fascia di età, "perché i giocatori a rischio sono i 16enni, 18enni e 19enni, si tratta di un trend molto allarmante. Quello che a noi ha spaventato molto è il problematic gambling dei 16enni e 17enni. Sappiamo che queste fasce di età sono quelle con una più alta probabilità di sviluppare dipenden-

ze da gioco e ci chiediamo questi ragazzini dove trovano i soldi per diventare problematici, perché per giocare d'azzardo devono avere delle somme di denaro". Per l'andamento geografico, la Molinaro ha illustrato come "ci sono alcune regioni dove a fronte di una prevalenza bassa di giocatori occasionali, con una bassa cultura del gioco, c'è alta prevalenza di giocatori problematici. Altre regioni, hanno un'alta diffusione di gioco ma i giocatori problematici sono in media con il dato nazionale, nel sud Italia (dove esiste una cultura del gioco, dove non c'è una stigmatizzazione del gioco, il rapporto giocatore - giocatore problematico sembra più bassa. In Veneto ci sono pochissimi giocatori ma con un'alta problematicità".

Sull'andamento temporale, invece, "in Italia dal 2008 si è smesso di parlare di droga e si è iniziato a parlare solo di problematicità di altri comportamenti, le dipendenze da alcool e droga sono state accantonate. Questa cosa ha funzionato, molte risorse sono state spese sul gioco, molto se n'è parlato, si sono create sensibilizzazioni rispetto a questo fenomeno ed effettivamente nella popolazione giovanile è diminuita costantemente la percentuale di giocatori problematici, differenzialmente dalla popolazione adulta. Sono anni che nelle scuole gli unici interventi di prevenzione che vengono fatti sono sul gioco d'azzardo. Questa è un'indicazione forte che io ripeto a tutti i governi che mi chiamano e che speriamo venga ascoltata". Il gruppo di lavoro della Molinaro, poi, in collaborazione con l'università di Padova, ha

realizzato uno studio su nove paesi europei dal quale si vede come dove c'è una stata sociale più forte e maggiore ricchezza, il gioco problematico è minore. "Ribadito il concetto del *parental monitoring* - spiega -, il dato che ci ha colpito molto è il modo in cui i Paesi si sono presi cura o meno del tema. Per esempio in Albania, il gioco problematico è altissimo, il paese non ha investito in interventi di prevenzione o educazione, laddove è intervenuto lo ha fatto solo con sovvenzioni economiche. Quando questa sovvenzione è un aiuto economico alla famiglia, l'intervento è peggiorativo e non migliorativo. Il dato che porteremo in commissione europea è che il tipo di intervento che deve essere fatto dai paesi europei deve essere di comunità e non su singoli individui. Invece in paesi come in nord Europa dove sono stati fatti dei progetti di comunità, sono riusciti a diminuire molto i giocatori problematici".

In generale, quindi, "in un trend di 10 anni in Italia, dal 2002 al 2013, si può vedere che dal 2006 i consumatori di tutte le sostanze che ammettono di farne uso più di dieci volte al mese aumentano e i giocatori problematici diminuiscono. Nelle scuole, la prevenzione sul gioco d'azzardo è aumentata da 0 a 10, sulle droghe sono diminuite. Laddove aumenta la prevenzione, diminuisce in modo forte il gioco problematico. Sulle sostanze illegali, il trend è opposto. Quello che noi diciamo è che dopo anni di crescita, rispetto alla diffusione del gioco rispetto a questa fascia di età una battuta d'arresto. La diffusione del gioco sta diminuendo in questa fascia di età, alcune tipologie di gioco sembrano essere più fortemente associate alla problematicità, parliamo delle *new slot machines*, il *parental monitoring* è un fattore altamente protettivo, lo stato sociale attivo può essere realmente incisivo e che tutti gli interventi di educazione al gioco hanno sortito effetti".

In difesa del cittadino

Per Francesco Luongo, del Movimento in difesa del cittadino, "partecipare a una manifestazione come l'Enada è molto importante anche perché le relazioni di chi mi ha preceduto dimostrano una cosa molto semplice: che il problema esiste ed è stato affidato dallo Stato alla gestione della Sapar, dei gestori, delle associazioni dei consumatori e del terzo settore. Come associazione dei consumatori cerchiamo di far sì che così come invitiamo tutti a un consumo consapevole nella propria quotidianità di consumatori, si sia maggiormente consapevoli quando si entra in contatto con i giochi d'azzardo". Per Luongo, è importante fare "delle campagne informative integrate: qui parliamo dei giovani ma ci rendiamo conto che parlare di distanze non ha senso, in un mondo in cui i minorenni hanno tranquillamente accesso al gioco d'azzardo online. Nell'ultimo anno il *mobile gaming* è aumentato del 17%, quello sui tablet del 49%. È soprattutto su questo aspetto che stiamo lavorando come associazione, perché soprattutto per quanto riguarda le app finto gratuite che rappresentano un pericolo soprattutto per i più piccoli, c'è poco". Il problema, secondo il vicepresidente del Movimento in difesa del cittadino, è legato al *free to play*: "Nel nostro paese è un problema non approfondito, a livello comunitario c'è stato già un confronto tra le varie autorità legate al mercato e hanno stabilito per la prima volta un protocollo al quale devono attenersi i produttori di software venduti o distribuiti come *free to play*. Questo, perché i minori hanno un accesso libero all'azzardo, lo Stato ormai concentra la sua attenzione solo sull'aspetto fiscale, non ha interesse a fare un discorso con la filiera e allora questa tutela chi la fa? Non parlo solo del compito affidato al gestore del locale che è stato ben delineato ma nell'online: per i minori cosa stiamo facendo?"



Le associazioni dei consumatori hanno questo ruolo per legge, però parliamo di associazioni, quindi riusciamo ad affrontare solo parzialmente il problema anche perché mancano sinergie che potrebbero portare a un miglioramento della situazione. Da un lato, quindi, è necessario sensibilizzare le istituzioni e dall'altro ben vengano situazioni in cui si riesca tutti insieme a fare il punto delle criticità, assegnarci ciascuno un compito e soprattutto insistere, noi nella responsabilizzazione dell'agenzia dogane e monopoli e interagire con la politica, con l'autorità garante della concorrenza e del mercato. Il cittadino va tutelato e responsabilizzato però in questa fase non esiste e non è ancora stata razionalizzata la tutela intesa come compiti che ciascuno deve avere, c'è uno sbilanciamento eccessivo verso la parte finale del consumatore e del gestore. I produttori meritoriamente mettono su una serie di iniziative ma manca una serie di soggetti che vanno coinvolti e responsabilizzati".

