

Il rapporto Nomisma 2009 "Gioco e Giovani"

Dati italiani anche sulle abitudini di gioco degli adolescenti

A dispetto della crisi economica, nel 2008 il settore dei giochi pubblici ha raccolto 47,5 miliardi di euro, una cifra pari al 3% del Pil italiano, che mostra robusti tassi di crescita anche nel 2009 con previsioni pari a +11% nel primo semestre.

Questa rilevante valenza economica trova riscontro in un fenomeno sociale di vastissime proporzioni. Nel corso del 2008 sono stati oltre 28 milioni gli italiani che hanno tentato la fortuna almeno una volta e tra questi per circa un quarto l'appuntamento con il gioco ha una frequenza almeno settimanale.

La diffusione del gioco tra gli italiani coinvolge anche i giovani e i giovanissimi, una fascia di età particolarmente sensibile al gioco e contemporaneamente vulnerabile. L'attenzione di Nomisma si è perciò soffermata su questo specifico target di utenti tramite un'indagine che ha coinvolto 8.582 studenti delle classi IV e V delle scuole secondarie di secondo grado, un campione rappresentativo dell'universo dei ragazzi che frequentano le classi scolastiche oggetto di indagine in tutta Italia (circa 950.000 studenti).

I dati indicano che nel corso del 2008 il 68% dei giovani studenti italiani delle classi IV e V degli istituti secondari di secondo grado hanno tentato la fortuna almeno una volta con una spesa media mensile di 10 euro: si tratta di circa 686 mila ragazzi tra i 16 e i 19 anni. Questa quota è nettamente superiore a quella stimata per la popolazione totale con più di 15 anni, che si attesta al 55%. Un segno inequivocabile del fascino che il gioco con le sue attrattive (sfida della sorte, aspetti ludici, speranza di un cambiamento radicale) esercita sui ragazzi.

Fra le motivazioni che spingono i ragazzi al gioco prevale la speranza di una vincita (51%) ed il divertimento (28%), mentre l'incontro con il mondo dei giochi è molto spesso fortuito (il 52% indica che ha iniziato a giocare "per caso"). Viceversa i ragazzi che non si sono mai avvicinati al gioco nel 2008 (32%) spiegano tale distacco con lo scarso interesse e attrattività che suscitano i giochi.

I giochi più popolari tra i ragazzi sono il Gratta & Vinci (vi ha giocato nel 2008 il 53% degli studenti), il SuperEnalotto (39%) ed il Lotto (27%). Accanto a questi giochi più tradizionali, gli studenti delle classi IV e V delle scuole superiori sembrano apprezzare anche tipologie di gioco di recente ingresso sul mercato regolare: le scommesse in agenzia su eventi sportivi, le New Slot ed il poker on line (introdotto solo dal settembre 2008).

Il 57% degli studenti delle classi IV e V delle scuole secondarie superiori dedica al gioco meno di 1 ora al mese. Pertanto il gioco è in genere un passatempo occasionale ed ha un impatto limitato sulla vita quotidiana. Il 54% è consapevole delle maggiori possibilità di perdere, una quota pari all'8% reinveste in gioco le vincite vinte e il 56% non giocherebbe nulla davanti a un'inaspettata e consistente disponibilità di denaro (100 €).

La propensione al gioco non è tuttavia uniforme e varia per tipologia di gioco, genere e contesto sociale e familiare degli studenti. Ad esempio la frequenza delle giocate cresce per alcune tipologie di gioco (come le scommesse sportive in agenzia e le New Slot). Inoltre la propensione al gioco è sensibilmente maggiore tra i ragazzi (76% rispetto al 61% delle ragazze), nelle aree del Sud-Isole (75%), negli istituti professionali (78%), tra gli studenti che provengono da famiglie in cui vi è un'abitudine al gioco (80%).

Dalla ricerca emerge, quindi, una fascia di consumo per la quale il rapporto con il mondo dei giochi assume contorni più critici. Il 22% degli studenti ha, infatti, partecipato ad almeno 5 tipologie di gioco, dato che sembrerebbe denotare un certo interesse, più che per una particolare tipologia, per il gioco tout court. Più preoccupanti le implicazioni negative sulla vita quotidiana e sulle relazioni familiari che alcuni studenti hanno già sperimentato a causa del gioco: il 24% dei giovani giocatori ha nascosto o ridimensionato le proprie abitudini di gioco ai genitori, il 5% ha derogato ad impegni scolastici e/o familiari per giocare, mentre quasi il 12% gioca per sfuggire ai problemi personali (in questi ultimi due casi la spesa media raggiunge i 30 euro al mese).

Un altro punto che emerge con forza dall'indagine è la richiesta di informazione sul gioco, sui divieti previsti e sui rischi ad esso connessi. Malgrado la diffusa percezione delle possibili derive patologiche del gioco – il 92% ne è consapevole – il 38% degli studenti oggetto dell'indagine ritiene di non aver sufficienti informazioni a riguardo.

Altra problematica emersa dall'indagine è la scarsa conoscenza della normativa in materia di giochi e scommesse. Il 17% dei ragazzi ignora completamente l'esistenza di limiti di età per la partecipazione a talune tipologie di gioco; una disciplina, tuttavia, che in più occasioni non è comunque di facile lettura. Ad una scarsa conoscenza si accompagna il mancato rispetto delle leggi che regolamentano l'accesso ai giochi. L'indagine ha rilevato importanti tassi di partecipazione a giochi e scommesse tra i minorenni, anche laddove sussiste un divieto specifico; si pensi alle New Slot (gioca il 14% dei minorenni che frequentano il IV e V anno delle scuole del secondo ciclo), le Scommesse sportive in agenzia (20%), il Bingo (11%) e il Poker online (7%).

Ciò che quindi appare importante per garantire uno sviluppo del settore compatibile con i correlati impatti etici e sociali è quindi anzitutto favorire una maggior informazione e trasparenza sui sistemi di prevenzione e controllo già esistenti, nonché sui rischi che possono derivare da un approccio non equilibrato al mondo dei giochi, specie se tra gli utenti finali si prendono in considerazione i soggetti più vulnerabili e a rischio come i giovani.

IL COMMENTO di Remo Molinari (tratto da www.jamma.it)

Tutte le volte che qualche organismo di gran nome produce ricerche sul gioco, l'ipocrisia diventa una scienza esatta.

Il dato di fatto è che in Italia è possibile comprare gioco in più di 150.000 luoghi e solo meno di 3.000 di questi sono luoghi specializzati (Agenzie e negozi di scommesse e sale Bingo), il resto sono tabaccai, bar ed altri punti di commercio. In aggiunta a questi, da un pò di tempo, abbiamo a disposizione qualche centinaio di self service per comprare gratta&vinci.

L'elevatissimo numero di luoghi dove comprare gioco deve far riflettere sul fatto che non tutti gli esercenti siano impegnati nel far rispettare il divieto di vendita dei giochi ai minori, se ci fosse una sorta di NAS dei giochi, immagino che questi farebbero chiudere più della metà di questi esercizi per il mancato rispetto del divieto.

Alla domanda del perché provo ad immaginare la risposta dei mandanti (Concessionari) "Noi sensibilizziamo sul tema i nostri punti vendita, ma purtroppo questi"

In questo particolare mondo, quello che più mi preoccupa è l'ipocrisia che dilaga anche fra noi esperti del settore e tra le schiere di burocrati e forze dell'ordine.

Possibile che ogni volta che entriamo in un luogo che vende gioco (uno qualsiasi) diventiamo ciechi, perché solo così si può giustificare quanto il gioco ha pervaso la nostra vita quotidiana, non solo la nostra, ma anche quella dei nostri figli e nipoti.

Non solo facciamo anche finta di non vedere i proclami dei vari giochi, "vinci spesso, vinci adesso",

In compenso i pubblicitari sono i maggiori tifosi del gioco pubblico, infatti in una fase di crisi gli operatori di gioco hanno aumentato gli investimenti pubblicitari.

E' ipocrita immaginare che la pubblicità, diretta ed indiretta, di un Jackpot di più di 100 milioni di euro lasci indifferente i nostri giovani, giovani sì ma non insensibili al sogno insito nella grande vincita.

E' ipocrita pensare che il tabaccaio che vende le sigarette ai ragazzi, si faccia poi scrupolo a vendergli un gratta&vinci.

Non solo non si fanno campagne informative sul gioco-vita, ma addirittura si promuovono pubblicità e campagne disinformative, vedi l'articolo "Concessionari e gioco responsabile. Ma la campagna di Lottomatica tiene davvero conto della legislazione in materia di gioco d'azzardo? " del 3 marzo 2009 e reperibile al link <http://www.jamma.it/articolo.asp?id=19105> .

Nel festival dell'ipocrisia è persino incerto il ruolo del Regolatore (AAMS), che ha un comportamento almeno nebuloso per i motivi di seguito elencati:

- dopo anni ed anni non ha ancora dichiarato esplicitamente che la vendita del gratta&vinci è vietata ai minori
- di permettere ai concessionari di effettuare pubblicità e campagne di disinformazione
- di non avere imposto il divieto d'accesso ai minori nei locali specializzati dove saranno in esercizio le nuove VLT
- ect, etc.....