

A 14 anni in sala slot quelli che usciti da scuola si giocano l'adolescenza

Quasi la metà dei giovanissimi rivela di avere scommesso almeno una volta
Uno su cinque lo fa più spesso e per l'otto per cento è un'abitudine

CRISTIANA SALVAGNI

ROMA. Giocano non per la voglia di trasgredire, ma per avere soldi da spendere, e spesso chi li trascina nel mondo proibito di videopoker e slot machine sono gli amici e i genitori. Un'iniziazione che incontra pochissimi ostacoli: quasi un adolescente su due, il 44 per cento, ha giocato almeno una volta, uno su cinque lo ha fatto più di una e c'è un otto per cento che lo fa almeno una volta al mese. Tre su quattro, tra quelli che giocano, conoscono roulette, slot, videopoker grazie alla pubblicità in televisione, incrociano le sale scommesse nei paraggi di casa o scuola e vivono l'azzardo come un modo per stare in compagnia. Un'attività ricreativa, come potrebbe essere andare in palestra o passare un pomeriggio con gli amici.

È il rapporto che gli adolescenti italiani hanno con il gioco d'azzardo, fotografato da un'indagine Swg per l'Autorità garante per l'infanzia e l'adolescenza, la prima che interpella direttamente i minorenni tra i 14 e i 17 anni, e da una serie di testimonianze video raccolte tra i ragazzi. «Vicino alla mia scuola ci sono parecchie macchinette dove i giovani vanno a gioca-

re — dice uno degli intervistati — sembra quasi una moda, comincia a essere molto diffusa dai 15 anni in su».

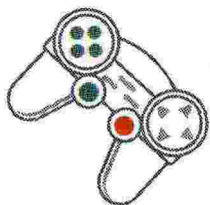
Preoccupa soprattutto quell'8 per cento di minorenni scommettitori abituali, che fa almeno una puntata al mese ma arriva anche a due a settimana. L'identikit è quello di un maschio di 16-17 anni, amante dello sport, trascinato nel vizio dai coetanei, che per divertirsi rischia non solo con un gratta e vinci o con i risultati delle partite, ma anche con slot o videopoker. Poco più di 12 euro la somma spesa ogni mese, anche per quel ragazzino o ragazzina su cinque, esattamente il 18 per cento, che viene da una famiglia con un reddito basso e rischia in modo più occasionale. Magari perché la tentazione capita davanti agli occhi andando in palestra o all'oratorio e allora scatta la voglia di sentirsi più grande (22 per cento delle motivazioni), fare il trasgressivo (10 per cento) o scacciare la noia (9 per cento).

Questi giocatori in erba vivono l'azzardo come un passatempo normale, di cui non vergognarsi e da non nascondere ai genitori. «Ormai è ovunque: nella pubblicità, nei film, nei videogiochi, al bar, sui social network — dice un'altra intervistata — basta avere un semplice cellulare per poter accedere ai centri ruba soldi». Inutile, negli spot martellanti che spingono a provare, la dicitura «è vietato ai minori di 18 anni»: l'80 per cento dice di conoscere i vari giochi pro-

prio grazie alla pubblicità, soprattutto quella trasmessa in tv (l'89 per cento), che si incontra sui social (26 per cento) o sui siti sportivi (13 per cento). Il gratta e vinci, le scommesse sportive e le carte con puntate in denaro conquistano il podio dei giochi più praticati, mentre non riscuotono altrettanto successo le slot machine (popolari solo tra il 9 per cento dei ragazzi) e i videopoker (6 per cento). Per uno su tre l'impulso che spinge alla puntata è profondo e rischia di far precipitare anche i giovanissimi nel baratro della dipendenza: il 34 per cento, infatti, gioca perché si illude di avere più soldi a disposizione.

È il miraggio del guadagno facile a far crescere i piccoli giocatori incalliti. «Può diventare una mania, far uscire di testa le persone, ma siccome è una droga quando inizi non smetti più» rispondono quegli altri ragazzi, quattro su dieci, che associano l'azzardo al pericolo, mentre solo uno su sette lo giudica un passatempo «da malati», e la maggior parte, quattro su cinque, non sa cosa sia la ludopatia. Forse sottovalutano il rischio ma sono pronti a negare la loro simpatia a quei volti popolari che si prestano agli spot: «Se uno famoso facesse pubblicità al bingo — spiega un altro — non sarebbe più il personaggio che amo».

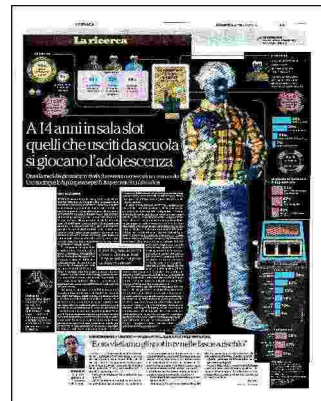
© RIPRODUZIONE RISERVATA



L'INDAGINE

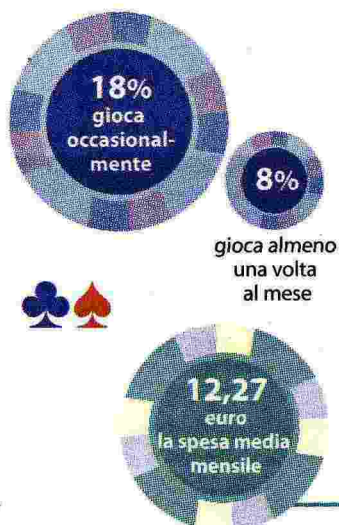
Contrordine: dopo tante polemiche, uno studio della Oxford University su 5 mila ragazzi tra i 10 e i 15 anni sostiene che fa bene giocare ai videogames, ma per meno di 1 ora al giorno.

Spinti da genitori e amici
cerca guadagni facili
"Troppe insidie nei pressi
di chiese e palestre"



La ricerca

Gli habitué



I giocatori



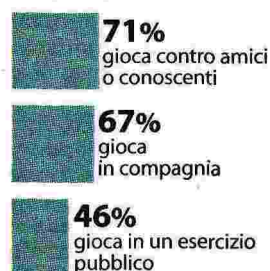
Gli adolescenti italiani e il gioco d'azzardo



L'identikit

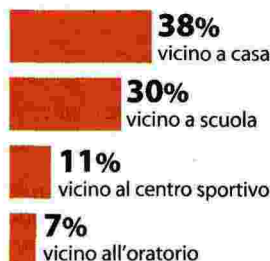


La giocata un'occasione di aggregazione



Nota metodologica
 Indagine quantitativa basata su interviste telefoniche svolte dal 26 giugno al 2 luglio 2014 su un campione rappresentativo di 1008 individui tra i 14 e i 17 anni residenti in Italia

FONTE SWG PER L'AUTORITÀ GARANTE PER L'INFANZIA E L'ADOLESCENZA



Le motivazioni



I più praticati





L'INTERVISTA / VINCENZO SPADAFORA, GARANTE DELL'INFANZIA

“E ora vietiamo gli spot in tv nelle fasce a rischio”

È PREOCCUPATO Vincenzo Spadafora, Garante per l'infanzia e l'adolescenza: «Le città piccole e grandi sono invase dalle sale da gioco private e la maggior parte dei ragazzi se le trova davanti uscendo da scuola o dalla palestra. Senza provvedimenti, il problema può aggravarsi».

Perché si sentono così attratti dal gioco?

«Molti vengono da famiglie che non hanno possibilità economiche e si illudono di

trovare un riscatto, di ottenere un'alternativa per guadagnare soldi da spendere. Soprattutto in un momento in cui avvertono che le strade per trovare un lavoro onesto sono tutte in salita. I 12 euro giocati ogni mese sembrano pochi, invece sono tantissimi e il rischio che crescendo spendano cifre sempre più alte è molto concreto».

Cosa si può fare per invertire questa tendenza?

«Innanzitutto porre un freno alla pub-

blicità, per esempio in tv vietarla nelle fasce orarie più frequentate dai ragazzi».

Quale aspetto dell'indagine la impressiona di più?

«Che i sedicenni vivano la scommessa come un'occasione di aggregazione: abbiamo abbandonato l'adolescenza a se stessa. Non abbiamo offerto ai giovani alternative valide».

(c. sal.)

© RIPRODUZIONE RISERVATA



PRESIDENTE
 Vincenzo
 Spadafora,
 garante
 dell'infanzia

