



Caritas diocesane
del Friuli Venezia Giulia

GIOCO D'AZZARDO

RISCHIO, SPERANZA E ILLUSIONE

con la collaborazione di:



con il contributo di:



Friuli
Venezia Giulia

SOMMARIO

INTRODUZIONE	1
--------------	---

I LUOGHI DEL GIOCO

PREMESSA	4
Il gioco d'azzardo	4
Gioco e gioco d'azzardo	4
Il gioco d'azzardo: origini ed evoluzione	5
Il gioco d'azzardo oggi	6
I giochi d'azzardo più attuali	7
Le macchinette elettroniche	8
Chi sono i giocatori	8
La dipendenza dal gioco d'azzardo	10
NOTE METODOLOGICHE	12
Osservazioni esplorative	12
I luoghi di osservazione	13
L'osservazione dei bar con un numero di slot machines uguale o superiore a 6	13
Le interviste ai titolari/gestori/baristi	14
Osservazioni continuative post-intervista	14
LE SALE SLOT	15
Il setting esterno	15
Il setting interno	16
Le impressioni delle osservatrici	17
I BAR	17
Il setting esterno	18
Il setting interno	18
Le persone presenti al momento delle osservazioni	20
Le impressioni delle osservatrici	22
LE INTERVISTE AI BARISTI E AI GESTORI	22

RAGAZZI IN GIOCO

PREMESSA	29
IL PROFILO DEL CAMPIONE	30
CONOSCENZA E INFORMAZIONI SUL GIOCO	33
LE OPINIONI	39
LE PRATICHE DI GIOCO	41
EVENTI E PERCORSI INFORMATIVI: SUGGERIMENTI	500
Favorevoli	53
Contrari	555
L'EVIDENZA SCIENTIFICA DEI COMPORTAMENTI DI GIOCO DEGLI ADOLESCENTI E DEI RAGAZZI	577
Premessa	577
Le Relazioni annuali al Parlamento	588
Le indagini dei progetti ESPAD e ISPAD del Consiglio Nazionale delle Ricerche (CNR)	666
L'indagine Nomisma, Gioco & Giovani	700
NOTA METODOLOGICA	711
Metodo e strumenti	711
La somministrazione e la compilazione del questionario	722
Inserimento dati e analisi di affidabilità	733
QUESTIONARIO	744

I FLUSSI DI DENARO DEL GIOCO

PREMESSA	79
LA DIMENSIONE NAZIONALE DEI FLUSSI DI DENARO DEI GIOCHI	79
LE DIVERSITÀ REGIONALI DEL VOLUME DI GIOCO	833
IL VOLUME DI GIOCO IN FRIULI VENEZIA GIULIA	866
LA DIFFUSIONE TERRITORIALE DEGLI ESERCIZI DI GIOCO CON APPARECCHI / MACCHINETTE (SLOT)	888

INTRODUZIONE

La presente pubblicazione dà evidenza dei report conclusivi del percorso di ricerca avviato dalle Caritas diocesane del Friuli Venezia Giulia (Concordia-Pordenone, Gorizia, Trieste e Udine) con il sostegno finanziario della Federazione delle Banche di Credito Cooperativo del Friuli Venezia Giulia e con la supervisione scientifica dell'Istituto di Ricerche Economiche e Sociali del Friuli Venezia Giulia. Il percorso ha osservato il fenomeno del gioco d'azzardo da una prospettiva sociale, approfondendo il tema dei comportamenti di gioco (non necessariamente problematici o legati alla dipendenza) degli adulti e degli adolescenti. Le quattro Caritas diocesane del FVG, attraverso un'azione pilota condotta dalla Caritas diocesana di Udine, si sono poste l'obiettivo di realizzare il percorso su tre filoni di lavoro.

Il primo si è concretizzato nell'analisi dei dati quantitativi forniti dalla sede regionale dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli unitamente a quello disponibili in modo ufficiale della stessa. La realtà regionale è stata analizzata con particolare riferimento al fenomeno delle slot machines. La riflessione conclusiva che completa l'analisi dei flussi finanziari di denaro rappresenta l'ultima sezione della presente pubblicazione ed è intitolata *"I flussi di denaro del gioco"*.

Il secondo filone di ricerca consiste nell'osservazione partecipante di alcuni luoghi di gioco che contengono slot machines (sale dedicate e bar), al fine di raccogliere elementi qualitativi sulla realtà di questi scenari, sui comportamenti di gioco delle persone che li frequentano e di riuscire ad intervistare i gestori o baristi, per fornire anche il loro punto di vista. I risultati vengono illustrati nella prima sezione, *"I luoghi del gioco"*, unitamente a una breve descrizione dell'evoluzione storica del gioco d'azzardo.

Il terzo filone di ricerca, infine, si è caratterizzato in un percorso di ricerca partecipato che ha coinvolto numerosi istituti di scuola media di II grado della Provincia di Udine. Il progetto ha trovato l'appoggio dell'Ufficio VIII - Ambito territoriale della provincia di Udine ed è stato approvato dalla Consulta provinciale degli studenti. Oggetto d'analisi è stata la percezione che i giovani hanno del gioco d'azzardo unitamente ai comportamenti di gioco. I risultati vengono illustrati nella seconda sezione, *"Ragazzi in gioco"*, unitamente a una introduzione sintetica che descrive l'evoluzione storica del gioco d'azzardo.

Perché le Caritas e le Chiese del Friuli Venezia Giulia si interessano di questa problematica? Innanzitutto perché sono preoccupate per la deriva umana e sociale a seguito della diffusione, sui media, di una cultura e legalizzazione dell'azzardo in conseguenza di scelte politiche sulla fiscalità e della costante esposizione capillare ed esibizione dei giochi a premi. Le ragioni sono però molteplici anche se riguardano essenzialmente un'attenzione alla persona e alla sua crescita umana, relazionale, civile, culturale, spirituale, ecclesiale. Il nostro impegno è infatti finalizzato a proporre stili di vita che non si fondino sul consumo di sensazioni, ma stimolino la soggettività e il servizio per il bene comune. Evidenziando i comportamenti e messaggi contraddittori che sostengono culture di dipendenza è nostro intento stimolare altresì le strategie di contrasto alle illusioni della vincita e del denaro.

Le nostre proposte sono semplici e in particolare finalizzate a:

- consolidare i luoghi di incontro, socializzazione, servizio, appartenenza, coinvolgimento, responsabilizzazione, in vista di itinerari e percorsi formativi che partano dall'esperienza di coinvolgimento, conoscenza, impegno e responsabilità;

- rinforzare la comunità e le reti educative/formative coinvolgendole in percorsi unitari e sinergici di natura preventiva e socio-educativa per una corretta informazione, responsabilizzazione e coinvolgimento;
- superare il concetto negativo di prevenzione, focalizzato sul sintomo e le conseguenze, a uno positivo dove si consolida la rete che propone e sostiene stili di vita sani ed integrati, di vita buona;
- ridurre sul territorio in modo significativo la presenza ed esposizione delle proposte al gioco compulsivo.

Anche la recente legge della Regione Friuli Venezia Giulia, la LR n.30/2014, che prevede interventi di prevenzione, oltre al trattamento e al contrasto della dipendenza da gioco d'azzardo, è un passo importante nell'intento di salvaguardare le fasce più deboli e maggiormente vulnerabili della popolazione. In merito ribadiamo la necessità di:

- sostenere la dimensione educativa sociale e comunitaria accanto a quella sanitaria ed economica;
- pensare a una prevenzione che favorisca esperienze di stili di vita sani nella forma di aggregazioni, attività sociali, culturali, sportive, ricreative, associazioni locali, animatori, parrocchie;
- attivare percorsi formativi che partano da una corretta e costante informazione, coinvolgendo i fruitori e responsabilizzando tutte le reti educative presenti sul territorio.

Ringraziamo il gruppo di lavoro costituito da **Manuela Celotti** e **Fausta Gerin** della Caritas Diocesana di Udine, da **Paolo Molinari** e **Anna Zenarolla** dell'IRES FVG, che ha curato il percorso di ricerca nelle scuole.

Ringraziamo **Barbara Cavaliere**, **Chiara Bressan**, **Giada Dal Bo**, **Marta Driadi**, **Martina Drigo** e **Linda Marchesin** studentesse del corso di laurea in Educazione professionale dell'Università degli Studi di Udine, che hanno collaborato alla realizzazione della ricerca "I luoghi del gioco". Un ringraziamento particolare va alla già citata **Barbara Cavaliere**: il suo impegno e il suo lavoro sono stati fondamentali per la stesura di questo rapporto.

Ringraziamo l'Ufficio VIII - Ambito territoriale della provincia di Udine, i dirigenti e i docenti degli Istituti secondari di II grado della Provincia di Udine e la Consulta provinciale degli studenti, che hanno reso possibile la ricerca "Ragazzi in gioco" nonché i loro studenti che hanno contribuito nella duplice veste di intervistati e di intervistatori.

Ringraziamo infine la Regione Autonoma Friuli Venezia Giulia e il Comune di Udine, per la collaborazione dimostrata nell'organizzazione degli eventi finali di presentazione della ricerca.

Caritas diocesane del Friuli Venezia Giulia: Concordia-Pordenone, Gorizia, Trieste e Udine.

I LUOGHI DEL GIOCO

RAPPORTO DI RICERCA 2014

Il rapporto presenta i risultati dell'osservazione partecipante di alcuni luoghi di gioco (sale dedicate e bar) in provincia di Udine

PREMESSA

Il gioco d'azzardo

Il gioco d'azzardo è un'attività che ha accompagnato i popoli e le culture del mondo fin dall'antichità. Lecito o vietato, in una grande varietà di forme e con funzioni diverse, ha comunque trovato uno spazio, tra le pieghe delle dinamiche sociali, per attraversare secoli e millenni fino ad arrivare a noi.

Le origini del gioco d'azzardo, così come quelle delle altre forme di gioco, andrebbero ricercate nella stessa natura umana: l'uomo ha bisogno del gioco perché ha bisogno, a tratti, di rifugiarsi in una realtà distaccata da quella che rappresenta il suo concreto universo esistenziale. In questo senso il gioco è una dimensione dove l'uomo può sperimentarsi, trovare respiro, competere e, come nel caso del gioco d'azzardo, sperare di cambiare la propria realtà.

Gioco e gioco d'azzardo

La distinzione tra gioco e gioco d'azzardo è fondamentale. Secondo Johan Huizinga¹ il gioco è un'attività libera e volontaria, fonte di gioia e divertimento, un'occupazione separata dal resto dell'esistenza e svolta entro precisi limiti di tempo e luogo. Esplorendo questa definizione vediamo che esiste uno "spazio del gioco", ricavato attraverso dei confini, dei segni, delle convenzioni. All'interno di questo spazio vigono regole diverse da quelle del mondo reale, regole che definiscono una realtà parallela, nella quale si può essere altro da se stessi. Le convenzioni del gioco sospendono le leggi ordinarie e l'adesione a queste nuove norme diventa un atto libero, una scelta che ci si ripropone ogni qual volta si varca la soglia di questo spazio separato. I giocatori sono liberi di scegliere se giocare o meno, di scegliere i giochi, di scegliere quanto, come e dove giocare. Il gioco ha dei chiari limiti temporali, che comprendono un momento iniziale e un momento finale, momenti che lo separano dal flusso della vita reale. Il gioco è una realtà incerta, perché il dubbio sul suo esito perdura fino alla fine: non è dato sapere con certezza cosa succederà, chi vincerà o come si concluderà la partita. Il gioco è libero dai vincoli, dai limiti e dalle predeterminazioni del mondo reale: i giocatori partono tendenzialmente da una posizione paritaria, che non considera le classi sociali, le differenze di reddito, gli status giuridici e tutto ciò che socialmente può imbrigliare e condizionare la vita delle persone. Il gioco è un fenomeno culturale, le cui caratteristiche e finalità dipendono dal senso condiviso delle varie comunità, ma il gioco è anche un bisogno sociale, uno spazio meno definito dello spazio reale, o comunque definito diversamente, nel quale le società possono sperimentare il cambiamento ed il diverso. Il gioco, infine, non è un'attività produttiva: il suo scopo non è mai la produzione di denaro, anche se in molti casi attorno al gioco ruotano veri e propri mercati economici. Questa definizione ha subito nel corso degli anni diverse critiche e rivisitazioni.

Roger Caillois partendo dal lavoro di Huizinga distingue il gioco d'azzardo dal semplice gioco introducendo il tema del caso: solo l'uomo è riuscito a concepire dei giochi basati esclusivamente sulla sorte e non, come avviene anche nel mondo animale, su specifiche

¹ HUIZINGA J., (1938) *Homo ludens*, trad. Arrigo V., Torino, Einaudi, 2002.

abilità o caratteristiche dei giocatori. La parola azzardo, in francese *hasard*, deriva dall'arabo *zarah*, che significa dado e rimanda direttamente al caso, alla sorte e alla fortuna. L'analisi di Huizinga viene arricchita ipotizzando due modalità di gioco, la *paida* che consiste nei giochi spontanei, ed il *ludus*, che definisce invece i giochi strutturati, con regole, strategie e fini². Accanto alle due modalità vengono anche definiti quattro possibili tipi di gioco³. Si tratta dei giochi di *agon* caratterizzati da uno spiccato stile competitivo, che garantiscono una posizione di partenza paritaria per i giocatori e si basano anche sulla strategia. Ci sono poi i giochi di *mimicry*, basati sull'illusione e sul travestimento, di cui un esempio sono i giochi di ruolo. Seguono i giochi di *ilinx*, cioè di vertigine, che procurano un'alterazione delle percezioni (come può fare la danza) e infine i giochi di *alea*, legati al caso, nei quali la vincita non dipende dalle capacità dei giocatori bensì dalla fortuna. I vari giochi presentano spesso caratteristiche riconducibili a diverse di queste tipologie, così, i giochi di carte contengono sia elementi di *alea* che elementi di *agon*, i giochi di ruolo sono spesso strategici oltre che di illusione e il frequente ricorso ai dati riporta anche l'elemento della casualità.

Il denaro ed il caso sono gli elementi fondamentali della scommessa. L'aleatorietà è però variabile, nel senso che molti giochi di *alea* contemplano anche degli elementi di *agon*, come ad esempio i giochi delle carte, dove oltre alla "fortuna", per vincere è necessaria una buona dose di preparazione strategica. Ma il caso rimane comunque un elemento presente ed è proprio nell'impossibilità di un controllo totale sull'esito dell'evento che l'uomo vive un'esperienza particolare, che si distacca dalla linearità di causa ed effetto, che invece permea gran parte della nostra vita. «La scommessa è un "rifugio della mente": in essa è contenuta la possibilità di inventare il proprio futuro, di immaginarlo diverso, più ricco, più felice; è lo spazio immaginario in cui poter creare il mondo che si desidera»⁴. Il gioco d'azzardo rappresenta anche questo: la partita con il caso e con gli altri può portare con sé l'esito di una vita diversa, di una vincita in denaro in grado di cambiare il corso della nostra esistenza. Si tratta quindi di un gioco che molto più di altri ha il potere di determinare dei cambiamenti reali e concreti nella nostra vita e ciò dipende dal fatto che è un gioco in denaro, laddove il denaro è uno dei più importanti mezzi del nostro tempo.

Il gioco d'azzardo diventa quindi un "sucedaneo di speranza", che secondo Imbucci⁵ ha una funzione compensativa della realtà e che in tal modo contribuisce a determinare l'integrità dell'io. L'illusione creata dal gioco d'azzardo mantiene viva la speranza dell'uomo in un futuro migliore e in una realtà più accettabile: ogni giocata porta con sé l'illusione di una vincita che si trasforma in reali possibilità di cambiamento.

Il gioco d'azzardo: origini ed evoluzione

Il gioco d'azzardo sembra essere nato con l'uomo: se ne trova notizia già a partire dal 4000 a.C. nell'antico Egitto, ma anche in India, Cina e Giappone. Il concetto di sorte è legato al bisogno dell'uomo di predire il futuro, di sapere che cosa succederà o anche di spiegare

² CALLOIS R. (1958), *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, trad. Guarino L., Milano, Bompiani, 2000.

³ Ibidem.

⁴ LAVANCO G., VARVIERI L., *Psicologia del gioco d'azzardo e della scommessa – Prevenzione, diagnosi, metodi di lavoro nei servizi*, Roma, Carocci, 2006.

⁵ IMBUCCI G., *Il gioco, lotto e totocalcio, storia dei comportamenti sociali*, Venezia, Marsilio, 1997.

gli eventi importanti della vita dei singoli e delle comunità. Nei tempi antichi la sorte era legata inestricabilmente alla religione ed anche alla legge. L'uomo affidava importanti decisioni al fato, interpretato come l'emanazione della volontà degli dei, e questa visione della realtà e del suo divenire trovava ampio spazio nelle tradizioni e nei miti fondativi. Il gioco d'azzardo nacque e divenne un fenomeno sociale quando la pratica dell'"indovinare" smise di essere prerogativa dei sacerdoti e degli indovini per diventare occasione di sfida, spesso normata, fra l'uomo e il fato e fra l'uomo e un altro uomo. Nell'antica Grecia la pratica del gioco d'azzardo era già così diffusa che venne anche vietata per alcuni periodi⁶. Gli strumenti del gioco, come i dadi, derivano dagli strumenti usati dagli indovini per interrogare il fato (frammenti di ossa, pietre ecc.), allo stesso modo le carte da gioco derivano dai tarocchi.

I giochi di carte vennero introdotti in Europa attorno al 1350 d.C. e sempre nel Medioevo iniziò la demonizzazione del gioco d'azzardo, associato ad un'origine diabolica. Nonostante la forte avversione delle autorità civili e religiose, il gioco d'azzardo attraversò anche il periodo rinascimentale e l'epoca moderna, radicandosi nell'immaginario collettivo e nella quotidianità delle persone. Durante il XVI secolo in Italia e in Inghilterra nacquero le prime lotterie e nel 1638 venne aperto il Ridotto di Venezia, la prima casa da gioco istituita e gestita da un'autorità civile.

Nel 1665 venne aperto a New York il primo ippodromo, legando il gioco di alea ad un'attività sportiva e all'inizio del 1800, sempre negli Stati Uniti, vennero autorizzati i primi casinò, che si diffusero rapidamente. Attorno al 1830 ci fu la prima ondata repressiva e il gioco divenne illegale, ma il proliferare di bische clandestine indusse il governo a fare un passo indietro. Nel 1895 l'americano Charles Fay sviluppò le prime slot machine, che a partire dal 1906 vennero prodotte su scala industriale, popolando casinò e sale da gioco e rendendo ancora più fruibile la pratica del gioco d'azzardo⁷.

Il gioco d'azzardo ha attraversato nei secoli momenti alterni di liceità e demonizzazione, per motivi religiosi, ma anche politici e culturali.

Il gioco d'azzardo oggi

Tra il 1950 ed il 1960 nella maggior parte dei paesi occidentali si verifica un cambiamento nell'approccio al gioco d'azzardo. In una società individualista e improntata al consumo il gambling viene infatti vissuto come una scelta di consumo. Allo stesso tempo matura fra i Governi la consapevolezza delle grandi possibilità finanziarie garantite da quella che Maurizio Fiasco definisce una "tassazione volontaria". Questo pensiero, unito alle ripetute difficoltà economiche vissute nell'ultimo secolo dai Paesi occidentali, ha determinato il sostegno delle autorità civili e pubbliche ai giochi d'azzardo, che si sono esponenzialmente moltiplicati sia nella loro diversificazione, che nelle possibilità di gioco.

In Italia «l'approccio dei decisori pubblici alla "questione azzardo" cominciò a mutare nel 1992, quando una tempesta valutaria si abbatté, combinandosi con un'aggressione speculativa, sulla lira. I governi che si avvicendarono fino al 1997 – '98 alla ricerca di nuove

⁶ Centro Studi, Documentazione e Ricerche del Gruppo Abele, *Il Gioco d'azzardo nella storia*, Torino, 2008.

⁷ Ibidem.

entrate, riformularono il concetto di gioco pubblico d'azzardo: una leva fiscale, strumento importante per incrementare le entrate erariali», così scrive Maurizio Fiasco⁸. A partire dal 2003 avvenne poi un ulteriore cambiamento perché lo Stato passò dall'usare il gioco d'azzardo come leva fiscale, ad una politica generalizzata di sostegno all'economia dei giochi⁹.

Il gioco d'azzardo, in una grande varietà di tipologie più o meno legate alla dimensione dell'alea, è oggi nelle tabaccherie, nelle edicole, nei centri SNAI, nelle sale bingo, nelle sale da gioco, nelle sale slot, su internet (e quindi a casa). Questa disponibilità di giochi e di gioco, che acquista una chiara legittimazione anche solo dalla sua dimensione quantitativa, possiede tutti i presupposti per trasformarsi in un vero e proprio strumento di schiavitù e dipendenza, al pari dell'alcol e del fumo.

Una distinzione particolarmente efficace per fare chiarezza nel complesso mondo del gioco d'azzardo è quella tra "giochi dentro i casinò" e "giochi fuori dai casinò". Fra i primi rientrano la Roulette, il Baccarà, numerosi giochi di carte come ad esempio il Poker, le slot machine e i video poker; fra i secondi troviamo il Lotto, il Superenalotto e i giochi numerici (tra i quali Win for Life), Gratta e vinci e lotterie, giochi a base sportiva e ippica, il Bingo, gli apparecchi da intrattenimento (tra i quali le slot machine), gli skill games (mercato partito a settembre 2008) e le Videolottery.

Il passaggio è epocale: il gioco d'azzardo è uscito dal luogo che gli era deputato, un luogo preciso, delimitato, con regole severe, del quale bisognava varcare la soglia, sia in ingresso che in uscita, e che in tal modo manteneva un confine nitido con il mondo esterno, per invadere il mondo della vita quotidiana. Oggi il gioco d'azzardo si trova sotto casa, praticamente in ogni bar, tabacchino e ristorante, si trova in edicola, si trova nelle sale slot, si trova addirittura a casa, premendo il tasto "enter" dalla tastiera del computer. La cassiera del supermercato consegnandoti il resto ti chiede se vuoi acquistare un Gratta e vinci e le pareti del distributore di benzina sono tappezzate di adesivi che sponsorizzano il gioco online. La radio e la tv, i tabelloni pubblicitari, i vari banner che compaiono sui siti internet, reclamizzano i diversi tipi di gioco, dicendo che per vincere bisogna giocare e tentare la fortuna, lasciando intendere che "giocando il giusto" ci sono reali possibilità che le nostre speranze di cambiamento diventino reali.

La disponibilità dei giochi, unita alla loro varietà e alla pressante pubblicizzazione, ha generato un aumento delle attività di gioco degli italiani, che giocano e spendono molto di più.

I giochi d'azzardo più attuali

I più attuali giochi d'azzardo sono il Bingo, le macchinette (new slot e VLT), i giochi numerici come il Superenalotto ed i giochi online. Questi tipi di gioco hanno in comune alcune caratteristiche: sono molto accessibili e prevedono delle regole molto semplici (si può giocare praticamente ad ogni ora ed in ogni luogo); le partite e le puntate sono molto veloci, così da indurre il giocatore a reiterare l'azione di gioco anche a distanza di pochi

⁸ FIASCO M., *Gioco o bolla? Un paese nel girone della follia*, Italiacaritas, settembre 2011.

⁹ Ibidem.

minuti; è quasi sempre possibile riscuotere immediatamente la vincita; ed infine provocano una sensazione di alienazione, anche perché molto spesso si gioca da soli¹⁰. Così descritti risulta evidente che questi giochi hanno delle caratteristiche che rispecchiano molto la società del consumo: veloce quando non frenetica, individualista, dove tutto è accessibile e di tutto esiste una versione che non richiede competenze particolari.

I giochi storici erano diversi: giocare richiedeva molto spesso competenze, abilità ed esperienza, esistevano delle soglie di accesso, date dall'abilità o dall'appartenenza ad una specifica classe sociale, erano giochi rituali ed infine venivano giocati in gruppo¹¹. Queste caratteristiche rimandano all'idea di limite, che esisteva e che "relegava" il gioco d'azzardo, almeno per la maggior parte dei possibili giocatori, in precisi momenti e luoghi, e permetteva l'azione di gioco solo a determinate condizioni. Se confrontiamo il gioco d'azzardo attuale con il gioco "storico", risulta evidente che il cambiamento porta oggi verso una spiccata "popolarità" dell'azione di gioco, associata alla mancanza di limiti precisi. Il gioco attuale è un gioco in solitudine, un gioco frenetico, dove il gusto del divertimento (da vivere magari in gruppo) viene sostituito dalla rincorsa della vittoria monetaria, che mantiene viva la speranza di un cambiamento e ci porta a giocare non tanto con l'obiettivo di vincere la partita (mettendo in gioco le nostre abilità) ma con l'obiettivo di vincere i soldi necessari per comprare dei beni o una vita diversa.

Le macchinette elettroniche

Fra questi nuovi giochi quelli che rappresentano la fetta più grande di fatturato e quindi di tempo giocato, sono le macchinette, new slot o videolottery, che hanno letteralmente invaso bar, ristoranti, tabacchini e altri luoghi pubblici, e vengono addirittura installate in sale a loro dedicate, chiamate sale slot, molte delle quali sono paragonabili a dei veri e propri mini casinò. Le slot machines sono tra gli apparecchi da gioco che creano maggiore dipendenza, soprattutto da quando il loro numero si è moltiplicato vertiginosamente ed un cambio di normativa ha permesso il pagamento in denaro invece che in consumazioni. Le originali macchinette sono state sostituite da slot machine, fruit machine e VLT. Queste ultime, il cui jackpot può raggiungere i 500.000 Euro, vengono abilitate in base a particolari licenze e devono essere installate in locali che rispondono a particolari normative.

Quello che succede a molti giocatori è di entrare in una specie di trance ipnotica: le giocate si susseguono in modo estremamente rapido, mentre le puntate possono essere anche molto basse. La giocata ha quindi una doppia frequenza: sono molte le volte che ci siede davanti ad una macchinetta, ma sono molte anche le giocate che si fanno in ogni occasione di gioco. Le macchinette vengono infatti definite il crack e la cocaina del gioco.

Chi sono i giocatori

Secondo Fiasco «a tentare la fortuna sono spesso persone di ceti sociali medio-bassi, poco scolarizzate, con scarso potere di acquisto, che evidentemente sperano,

¹⁰ LAVANCO G., VARVIERI L., *Psicologia del gioco d'azzardo e della scommessa – Prevenzione, diagnosi, metodi di lavoro nei servizi*, Roma, Carocci, 2006.

¹¹ Ibidem.

irrazionalmente, nel colpo di fortuna per mutare la propria condizione di vita. Per cui chi vince qualche euro alle slot o al gratta e vinci, utilizza quei quattrini per comprare una nuova partita o il biglietto milionario. È un meccanismo psicologico ormai acclarato e diffusissimo»¹². La disponibilità e l'accessibilità dei giochi d'azzardo piombano, non casualmente, su una società sempre più problematica, dirottando le speranze della gente sul caso e sulla fortuna. Laddove non ci sono più certezze rispetto al futuro, rispetto al lavoro, alla stabilità economica, e degli affetti, diventa molto semplice affidarsi al caso per tentare di risolvere o di migliorare la propria vita. Non si tratta più di barattare un investimento certo in formazione e lavoro con una scommessa azzardata: l'investimento in formazione e lavoro, così come quello sugli affetti, non è più garanzia di un futuro dignitoso, e la scommessa che si vive giocando d'azzardo risulta quindi parimenti aleatoria, ma molto meno faticosa. Se il nostro sistema sociale non riesce più a darci le risposte e le sicurezze che cerchiamo, è evidente che diventa plausibile cercare altrove.

Il problema vero, al di là delle risorse assorbite dal mercato del gioco d'azzardo, che potrebbero comunque venire utilizzate per altri tipi di consumo o venire investite in attività più redditizie, rimane la dipendenza: quando il gioco d'azzardo smette di essere un passatempo o un divertimento per trasformarsi in una droga, allora si consumano delle vere e proprie tragedie personali e familiari. Con l'uscita del gioco d'azzardo dai confini dei casinò e delle bische clandestine si è assistito ad un cambiamento importante nelle tipologie dei giocatori coinvolti. L'immagine dell'uomo ricco che si concede delle interminabili e costosissime partite notturne a poker è stata surclassata da una realtà fatta di gente comune: donne, anziani, ragazzi, che passano il loro tempo e spendono i loro soldi nel vortice del gioco d'azzardo. Per giocare ai nuovi giochi (Bingo, macchinette, Gratta e vinci, Superenalotto ecc.) non servono né particolari competenze né grosse somme di denaro. Non serve nemmeno spostarsi dal proprio quartiere o dalla propria casa, anzi, le possibilità di giocare ci investono in ogni momento della nostra giornata, mentre facciamo la spesa, mentre beviamo un caffè al bar o mentre compriamo un giornale. Così, tutte le persone che per motivi economici, di genere o di classe sociale venivano escluse dal gioco d'azzardo, o almeno da alcuni tipi di gioco, oggi possono, liberamente e molto facilmente, diventare dei giocatori.

Le motivazioni che spingono le persone a giocare sono le più varie, c'è chi gioca occasionalmente, per divertimento o per passatempo, chi, con le stesse motivazioni, ha ritmi di gioco più assidui; c'è chi gioca perché il gioco, soprattutto in determinati contesti, consente delle esperienze di socialità (vedi le sale scommesse) e chi gioca per assaporare il brivido della sfida. La letteratura riporta diverse classificazioni dei giocatori d'azzardo. In base allo stile di gioco Guerreschi individua sei tipologie di giocatori¹³. I primi sono i giocatori d'azione con sindrome da dipendenza, soprattutto uomini, che nel gioco cercano delle emozioni forti ed un ruolo attivo, ma che nel contempo hanno perso il controllo e sono sopraffatti dal bisogno di giocare, perché il gioco li mantiene vivi. I secondi sono i giocatori per fuga con sindrome da dipendenza, soprattutto donne, che nel gioco cercano sollievo dai problemi e dalle ansie della loro vita quotidiana, attraverso un'attività (si tratta soprattutto di giochi meccanizzati, dove l'apporto personale è minimo) che riesce ad avere un effetto analgesico. Anche in questo caso ci troviamo di fronte a giocatori con

¹² FIASCO M., *Gioco o bolla? Un paese nel girone della follia*, Italiacaritas, settembre 2011.

¹³ GUERRESCHI C., *Giocati dal gioco*, Milano, Edizioni San Paolo, 2000.

dipendenza, sostenuta dalla necessità di continuare ad estraniarsi dalla propria vita e dai propri problemi. Troviamo poi i giocatori sociali costanti, per i quali il gioco rappresenta la principale fonte di relax: sono giocatori che giocano molto e per i quali il gioco riveste un ruolo molto importante, ma che ancora riescono a controllare il loro rapporto con l'azzardo, che rimane secondario rispetto alla famiglia e al lavoro. La quarta tipologia di giocatori è quella dei giocatori sociali adeguati, alla quale appartiene la maggior parte delle persone che giocano d'azzardo. Si tratta di persone che giocano occasionalmente per motivi di divertimento, passatempo e socializzazione (ad esempio giocano perché accompagnano un amico in sala scommesse). Troviamo poi i giocatori antisociali e i giocatori professionisti non patologici, i primi si servono del gioco per ottenere guadagni illegali ed i secondi considerano il gioco d'azzardo una professione e si mantengono attraverso di esso.

Un'altra classificazione dei giocatori d'azzardo convenzionalmente molto riconosciuta in letteratura è quella che prende in considerazione la problematicità del comportamento di gioco. Ipotizzando un continuum che va dalla mancanza di problematicità ad un gioco completamente problematico troviamo, nell'ordine, i giocatori non problematici o non-problem gamblers, tra i quali vengono ricompresi i social gamblers, cioè coloro che giocano per passatempo e per rilassarsi ed i giocatori occasionali o abituali non dipendenti. Seguono i giocatori problematici o problem gamblers, che non hanno un pieno controllo sul comportamento di gioco, il quale comincia a danneggiare la loro vita ed i loro rapporti; i giocatori problematici possono essere definiti giocatori a rischio. Ci sono infine i giocatori patologici o pathological gamblers, che vivono una vera e propria dipendenza dal gioco.

La dipendenza dal gioco d'azzardo

Il gioco d'azzardo è un fenomeno di così ampia portata che non può essere semplicemente demonizzato. Diversi autori sostengono che questo comportamento ha un'importante funzione compensativa, che permette alle persone di estraniarsi da una realtà difficile e di vivere in modo forte la speranza di un cambiamento. Il problema nasce quando il giocatore non riesce più a vivere al di fuori di questa realtà parallela, fatta di brivido oppure di intorpidimento (vedi la distinzione fatta da Cesare Guerreschi fra giocatori patologici per fuga e giocatori patologici per azione) e cade così nel vortice di una rincorsa della vincita che ha il paradosso di portarlo sempre più vicino all'esperienza della perdita, perdita al gioco, ma anche perdita delle disponibilità finanziarie, perdita del lavoro, perdita della propria famiglia e dei propri affetti.

I numerosi studi condotti sul tema della dipendenza dal gioco d'azzardo oscillano tra le spiegazioni "biografiche/comportamentali", orientate a trovare nelle storie di vita dei giocatori gli elementi che stanno alla base del comportamento patologico, e le spiegazioni "sociali", che cercano di analizzare i contesti sociali per individuare gli elementi che possono favorire questo tipo di dipendenza¹⁴. Fra gli elementi biografici troviamo il lutto, le separazioni ed i divorzi, la presenza di genitori che giocano, gli abbandoni precedenti ai 15 anni, un particolare approccio familiare al gioco ed ai simboli materiali e finanziari ecc.

¹⁴ LAVANCO G., VARVIERI L., *Psicologia del gioco d'azzardo e della scommessa – Prevenzione, diagnosi, metodi di lavoro nei servizi*, Roma, Carocci, 2006.

Sono state inoltre riscontrate delle correlazioni tra alcuni fattori socio demografici come il sesso, l'età e il livello di istruzione ed i comportamenti di gioco¹⁵. In aggiunta a tutto ciò si evidenziano delle condizioni di comorbidità tra la dipendenza dal gioco d'azzardo e la dipendenza da sostanze, in primis dall'alcol, con la presenza di due o più disturbi nella stessa persona, sia in tempi diversi che nello stesso periodo. La comorbidità esiste anche relativamente ai disturbi dell'umore, a quelli di personalità e a quelli collegati al controllo degli impulsi¹⁶.

Nel DSM IV il gioco d'azzardo patologico viene inserito tra i "Disturbi del controllo degli impulsi non classificati altrove" e viene definito come un "comportamento persistente, ricorrente e mal adattivo di gioco che compromette le attività personali, familiari o lavorative". La dipendenza dal gioco d'azzardo inizia quindi ad essere associata alla dipendenza da sostanze e come molte altre dipendenze relativamente nuove (dipendenza dal lavoro, da internet, sexual addiction ecc.) si ricava un posto tra questo tipo di disturbi.

Per quanto riguarda gli approcci ecologici, si nota una sempre maggiore attenzione verso i percorsi di legittimazione che molti Stati occidentali hanno sostenuto rispetto al gioco d'azzardo. Il fatto che i giochi d'azzardo si siano diffusi capillarmente, che se ne trovino di tantissimi tipi, per rispondere alle necessità ed alle caratteristiche di tutte le fasce di popolazione, e che siano così accessibili, sposta la riflessione dalle caratteristiche personali del giocatore, più o meno a rischio di diventare un giocatore patologico, alle caratteristiche del contesto nel quale le persone iniziano a giocare e poi consolidano il loro comportamento di gioco, fino a farlo diventare, in alcuni casi, una malattia. Con le nuove forme di gioco d'azzardo (videopoker, slot machine, bingo, giochi d'azzardo on line) il rischio di perdere il controllo del confine si fa più forte. I nuovi giochi definiscono un nuovo modo di giocare: solitario, decontestualizzato (ad ogni ora e in ogni luogo), globalizzato, con regole semplici e universalmente valide¹⁷. Si rivolgono inoltre a un pubblico generalmente lontano dai luoghi "culto" dell'azzardo: adolescenti, casalinghe, pensionati, bambini e interi nuclei familiari, che popolano le sale gioco infestate da slot machine e videopoker o le affollate sale di Bingo. In un contesto del genere le persone che sviluppano delle dipendenze non possono che aumentare, sia perché aumenta il numero delle persone che entrano in contatto con un comportamento potenzialmente pericoloso, sia perché, in proporzione, aumenta anche il numero delle persone più fragili che fanno parte della popolazione dei giocatori. A questi elementi va aggiunta la legittimazione costante del gioco d'azzardo, fatta ad opera delle agenzie pubbliche, così come il malessere economico e sociale che contraddistingue la nostra società.

¹⁵ Ibidem.

¹⁶ Ibidem.

¹⁷ CROCE M. e ZERBETTO R., a cura di, *Il gioco & l'azzardo. Il fenomeno, la clinica, le possibilità di intervento*, Milano, Franco Angeli, 2001.

NOTE METODOLOGICHE

Questa ricerca si è focalizzata sui comportamenti, sulle dinamiche di gioco e sulla percezione che le persone adulte hanno del gioco d'azzardo. Per raggiungere tale obiettivo abbiamo osservato diversi luoghi di gioco ubicati a Udine città e nel territorio extraurbano di Cividale del Friuli e Manzano e abbiamo intervistato alcuni gestori/baristi dei locali nei quali è stata svolta l'osservazione. Il materiale raccolto, debitamente trascritto, è stato poi analizzato al fine di costruire una riflessione sul fenomeno del gioco d'azzardo, con particolare riferimento alla sua componente legata alle slot machines, che, come confermano i dati quantitativi forniti da AAMS¹⁸, assorbono la parte maggioritaria della spesa (il 76% del denaro raccolto) per gioco d'azzardo in Friuli Venezia Giulia¹⁹. La ricerca qualitativa si è sviluppata come segue.

Osservazioni esplorative

Durante i mesi di maggio e giugno 2014 un gruppo di 5 osservatrici ha svolto osservazioni preliminari in diversi esercizi presenti a Udine città, annotando elementi relativi al setting interno ed esterno dei diversi locali e alle persone presenti. Si tratta in particolare di 4 sale slot e 1 bowling. Le osservazioni avevano lo scopo registrare i rimandi e le impressioni che questi luoghi hanno suscitato su sei persone che per la prima volta si avvicinavano al mondo del gioco d'azzardo. I rimandi hanno permesso di evidenziare elementi utili per definire gli obiettivi conoscitivi specifici e gli strumenti da utilizzare nella ricerca vera e propria. A titolo d'esempio si sottolinea come la prima ipotesi di lavoro prevedesse di realizzare una corposa osservazione partecipante all'interno delle sale slot²⁰. Le uscite esplorative hanno invece evidenziato come il tipo di ambiente e le relative dinamiche rendano molto difficoltosa l'applicazione di questo strumento di ricerca. Le sale slot sono spazi finalizzati al gioco d'azzardo, dove risulta molto imbarazzante "stare" senza giocare alle macchinette. I giocatori ed il personale di sala sono inoltre abituati a condividere lo spazio con altri giocatori e si insospettiscono per la presenza di persone "fuori luogo", che stanno lungamente in uno spazio dedicato al gioco d'azzardo senza giocare. La realizzazione della ricerca oscillava quindi tra un'osservazione mimetica, che avrebbe richiesto ai ricercatori di "giocare d'azzardo" fingendo di essere uno qualunque dei frequentatori delle sale slot, senza esplicitare la propria identità, e la scelta di luoghi di osservazione diversi e più accessibili. La prima ipotesi avrebbe garantito ai ricercatori di "entrare" maggiormente nei luoghi di gioco, cogliendo dinamiche e situazioni che l'esplicitazione della propria identità avrebbe forse compromesso, ma avrebbe creato non poche difficoltà dal punto di vista etico, costringendo gli osservatori a giocare direttamente d'azzardo. L'ipotesi mimetica avrebbe inoltre reso difficile la realizzazione delle interviste al personale di sala, a meno di non celare completamente l'identità dei ricercatori anche in questa fase, ma l'opzione è parsa poco corretta e poco rispettosa verso le persone coinvolte. La seconda ipotesi, che abbiamo scelto di seguire, ha richiesto una modifica del

¹⁸ Agenzia delle Dogane e dei Monopoli

¹⁹ Nel conteggio non rientrano i dati sul gioco d'azzardo on-line.

²⁰ Per "sale slot" si intendono sale dedicate alle slot machines, all'interno delle quali cioè le attività connesse all'uso delle macchinette risultano prevalenti rispetto alle altre.

focus di osservazione e ha probabilmente ridotto la portata delle situazioni osservabili, ma ci ha consentito di mantenere una correttezza di fondo e di realizzare delle interviste approfondite con il personale di sala.

I luoghi di osservazione

Per la definizione dei luoghi nei quali svolgere l'osservazione, tenuto conto degli elementi acquisiti durante l'osservazione preliminare, abbiamo deciso di partire dai dati sui locali ricettivi nei quali sono presenti macchinette, prendendo in considerazione il sottoinsieme di dati relativo alla Provincia di Udine. A partire dall'elenco fornitoci da AAMS, contenente tutti i locali nei quali sono presenti slot machines, abbiamo quindi individuato quelli nei quali svolgere l'osservazione, basandoci principalmente su tre criteri: la tipologia del locale (sala slot, bar, tabacchino, ristorante ecc.), il numero di macchinette presenti all'interno dei locali e la loro ubicazione territoriale. Rispetto alla tipologia del locale abbiamo deciso di concentrare le osservazioni nei bar, perché sono più accessibili delle sale slot e vi si può sostare tranquillamente anche senza essere "obbligati" a giocare. La scelta dei bar risponde inoltre all'esigenza di osservare uno dei luoghi che hanno maggiormente contribuito al diffondersi delle macchinette, la gran parte delle quali si trova posizionata proprio nei bar o in esercizi assimilabili. Interessante, a questo proposito, risulta anche l'intreccio tra gioco d'azzardo e vita del bar. Rispetto al numero di macchinette abbiamo deciso, sulla base dei dati quantitativi, di scegliere i bar con un numero di macchinette uguale o superiore a 6, con l'obiettivo di svolgere l'osservazione in luoghi dove comunque la presenza del gioco d'azzardo è forte. Questi bar sono quelli che più si avvicinano al focus originario della ricerca, cioè le sale slot, dove la proporzione tra attività di gioco d'azzardo e consumazione di bevande risulta nettamente sbilanciata a favore del primo. Sulla base dei dati aggiornati a ottobre 2013, i bar con queste caratteristiche presenti in Provincia di Udine erano 76, dei quali 14 ubicati in città. Si è quindi deciso di prendere in considerazione tutti i bar presenti in città e di individuarne due fra quelli presenti nel territorio extraurbano, scegliendoli nella zona di Cividale del Friuli e Manzano.

L'osservazione dei bar con un numero di slot machines uguale o superiore a 6

L'osservazione nei bar individuati è stata svolta tra il mese di giugno ed il mese di settembre del 2014, partendo dalla città di Udine e concludendosi con due bar individuati tra Cividale del Friuli e Manzano. Le osservazioni sono state svolte sulla base di una traccia predisposta ad hoc ed utilizzata da tutti i ricercatori. Lo schema prevedeva l'osservazione dello spazio esterno al bar, con particolare riferimento agli elementi relativi all'ubicazione dello stesso (collocazione nel contesto, posizione, dimensioni), alla facciata (vetrata, insegne, possibilità di distinguere la presenza di slot machines dall'esterno), alla presenza di telecamere, alla presenza, infine, di uno spazio esterno destinato alla consumazione (tavolini, giardino ecc.). Per quanto riguarda lo spazio interno si è cercato di osservare e di registrare gli elementi di setting (dimensioni del locale, disposizione degli eventuali tavoli e del bancone, presentazione dei prodotti in vendita, stile di arredamento, eventuali poster o manifesti, anche pubblicitari ecc.), e di rilevare le caratteristiche dello spazio dedicato alle slot machines. A questo proposito è stata posta particolare attenzione nel rilevare se la zona slot è ben visibile o se risulta appartata, e si sono inoltre considerati diversi elementi del setting (l'illuminazione, eventuali poster o quadri, l'arredamento, l'eventuale musica, la presenza di monitor, lo spazio per le consumazioni, la possibilità di fumare). Rispetto allo

spazio interno e allo spazio esterno sono state registrate anche le impressioni e le percezioni dell'osservatore.

Le interviste ai titolari/gestori/baristi

L'osservazione svolta nei 16 bar aveva anche lo scopo di individuare quelli in cui sarebbe stato possibile procedere ad intervistare il titolare/gestore/barista del locale e in cui sarebbe stato inoltre possibile svolgere un'osservazione più continuativa, per cogliere elementi relativi alle caratteristiche dei giocatori e ai loro comportamenti di gioco. Per la realizzazione delle interviste è stata predisposta una traccia ad hoc, con la duplice finalità di raccogliere elementi sul fenomeno del gioco d'azzardo legato alle slot machines e di conoscere il punto di vista inedito di chi gestisce i luoghi di gioco. Alla traccia per le interviste è stato associato un vademecum per l'intervistatore, contenente istruzioni e consigli su come presentare la ricerca, come realizzare l'intervista e come proporre ulteriori collaborazioni. Attraverso un'intervista semi-strutturata, che lasciava ampio margine di gestione all'intervistatore e ampia possibilità di risposta alle persone intervistate, sono state realizzate 8 interviste in altrettanti bar, 6 dei quali ubicati a Udine e 2 tra Cividale del Friuli e Manzano. Le domande inserite nella traccia sono le seguenti:

- Da quanto tempo fa/fai questo lavoro?
- Lavorare qui le/ti dà la possibilità di vedere e conoscere molti giocatori, può/puoi raccontare chi sono le persone che giocano alle slot machines?
- Le/ti capita di vedere persone che giocano molto e spesso? Cosa fa/fai in questi casi?
- Cosa pensa/i del gioco d'azzardo e in particolare di quello che viene detto a livello mediatico (radio, tv, giornali)?
- Lei/tu gioca/chi d'azzardo?

Dopo una prima domanda introduttiva, che aveva lo scopo di mettere a suo agio l'intervistato, le domande seguenti si focalizzavano sul tema del gioco d'azzardo, per coglierne gli elementi di realtà e per conoscere il punto di vista di chi ricava parte dei propri introiti da questo fenomeno e al contempo ne vede quotidianamente le conseguenze.

Osservazioni continuative post-intervista

Successivamente alla realizzazione delle interviste, acquisita la disponibilità del titolare/gestore, sono state svolte 17 osservazioni in 4 dei bar coinvolti nella ricerca, dei quali 2 ubicati a Udine città e 2 rispettivamente a Cividale del Friuli e Manzano. Questo tipo di attività comportava l'osservazione del medesimo bar in giornate diverse e in fasce orarie diverse, così da cogliere eventuali sfumature legate alla fruizione del bar e all'utilizzo delle macchinette da parte di persone con caratteristiche socio-anagrafiche diverse: uomini, donne, persone italiane o straniere, persone giovani o anziane ecc. Le osservazioni esplorative e le osservazioni nei bar sono state svolte da un gruppo di 5 ricercatrici, mentre le interviste e le osservazioni continuative sono state svolte da un'unica ricercatrice. Il gruppo di lavoro ha usufruito di un incontro formativo sul fenomeno del gioco d'azzardo e di materiale formativo/informativo. Il gruppo è stato inoltre formato rispetto alle tecniche di ricerca, ha partecipato alla definizione e ri-definizione delle varie attività ed è stato costantemente coordinato e seguito da due responsabili che hanno mantenuto la regia del progetto di ricerca.

LE SALE SLOT

Le sale slot sono un tipo di locale relativamente nuovo. La loro caratteristica peculiare è che sono luoghi dedicati alle slot machines, mentre le eventuali altre attività rivestono un ruolo secondario, sia dal punto di vista economico che spaziale. La loro comparsa sul territorio risale a circa quattro/cinque anni fa, quando si sono diffuse sia nelle città che nei territori extraurbani. Ad settembre 2014 le sale slot/sale giochi presenti in regione erano 163 (dato che si mantiene costante rispetto al monitoraggio di ottobre 2013), delle quali ben 58 erano registrate come “esercizio dedicato VLT/SLOT”. Le VLT²¹ presenti in regione erano in totale 773, posizionate in diversi locali, fra i quali, oltre alle sale slot figurano anche le agenzie ippiche, le sale scommessa, i “negozi di gioco” e le sale Bingo. Seppur molto diverse l’una dall’altra, le sale slot sembrano dei casinò in miniatura e a differenza degli altri esercizi che contengono macchinette (bar, tabacchini, sale gioco ecc.) non hanno altra finalità che il gioco a soldi. Il paradigma risulta quindi totalmente capovolto nel passaggio dalle macchinette intese come corollario di un’altra attività principale (bar, ristorante, tabacchino, sala giochi), alle macchinette intese come offerta principale del locale, attorno alle quali ruotano tutti gli altri servizi.

Durante i mesi di maggio e giugno 2014 le ricercatrici si sono recate in 4 sale slot. A queste osservazioni vanno aggiunte due visite “perlustrative” svolte a gennaio 2014. L’obiettivo era fare esperienza diretta dei luoghi dedicati al gioco d’azzardo, che i “non giocatori” hanno poche possibilità di scoprire o di osservare con perizia. Durante queste osservazioni si è cercato di raccogliere elementi legati al setting esterno e interno delle sale e di registrare le prime impressioni dell’osservatore.

Il setting esterno

Per quanto riguarda il setting esterno, le sale possono essere suddivise tra quelle con le vetrate oscurate e quelle che consentono invece di vedere l’ambiente interno. Nel primo caso le vetrate esterne sono ricoperte da grandi poster che hanno la duplice funzione di impedire la visuale sull’interno della sala e di pubblicizzare la sala slot. I poster sono molto vari e spesso richiamano lo stile di arredamento adottato all’interno della sala: possono infatti riportare immagini eleganti, che ripropongono l’ambiente dei casinò, oppure immagini più legate al gioco. Un’ulteriore distinzione va fatta tra le immagini che riportano delle persone nell’atto di giocare allo slot machines, e quelle che ripropongono simboli quali carte da gioco, dadi, roulette e altri elementi di questo tipo. Le sale che non hanno i vetri oscurati sono invece solitamente suddivise tra la zona bar, visibile dall’esterno, e la zona dedicata alle slot machines, che non affaccia direttamente sull’ambiente esterno. Questo tipo di sale presenta delle vetrate o delle finestre, a seconda dell’edificio. Sempre in riferimento al setting esterno si evidenzia che in alcuni casi sono presenti delle telecamere. Le insegne luminose sono un altro elemento che non risulta onnipresente, così come i tavolini esterni alla struttura, che sono stati riscontrati in un unico caso.

²¹ Per macchinette VLT (Video Lottery Terminal) si intendono apparecchi più evoluti rispetto alle classiche “new slot”, perché attraverso il loro collegamento ad un server possono offrire più giochi contemporaneamente e soprattutto vincite più alte (il Jackpot nazionale arriva a € 500.000,00, mentre quello di sala può arrivare a € 100.000,00).

Il setting interno

Per quanto riguarda il setting interno sembra opportuno partire dalla distinzione tra sale “elegantissime” e sale “spartane”. Le sale del primo tipo sono arredate con una certa cura, sono pulite, possono avere la moquette per terra, il personale in divisa, delle zone relax con divano e tavolini. Una in particolare presentava grande cura dei dettagli, elementi di arredo di acclarata eleganza e offriva perfino un piccolo rinfresco con bevande di vario tipo, poste in un contenitore con ghiaccio. Rispetto alla presenza del bar, le sale si dividono in tre categorie: quelle che non hanno il bar, quelle che hanno un piccolo bar interno e quelle che hanno un bar importante. Nel primo caso si tratta di sale con arredamento minimale, dove la centralità dell’attività è rappresentata dalle slot machines e non c’è il tentativo di creare un setting particolare: sono semplicemente sale rivolte a chi vuole giocare d’azzardo. Nel secondo caso si tratta di sale con diversi gradi di eleganza. La presenza di un piccolo bar sottodimensionato rispetto all’ampiezza degli spazi consente ai giocatori di rifocillarsi, ma evita che trascorran troppo tempo nella zona bar, distogliendoli dall’attività di gioco. Non a caso, in una delle sale in cui è stata svolta l’osservazione davanti al piccolo bancone non esiste la possibilità di sedersi, perché l’arredamento non prevede sedie o tavolini. Di conseguenza il bar si limita ad essere uno spazio dove si fa l’ordinazione e si ritira la consumazione. Nel terzo caso si tratta di sale dove il bar, spesso diviso dalla zona di gioco, ha comunque una sua ampiezza. Nell’evoluzione che hanno avuto le sale slot negli ultimi anni la questione del bar risulta fondamentale. La principale distinzione tra i “bar con le macchinette” e le recenti “sale slot”, dove la principale attività offerta è rappresentata dal gioco d’azzardo, è data proprio dalla diversa funzione che il bar ha all’interno di questi spazi. Nel caso dei bar con macchinette si tratta di bar che offrono anche gioco d’azzardo, nel caso delle sale slot si tratta di sale dedicate al gioco d’azzardo, che possono anche offrire la possibilità di consumare una bevanda o uno stuzzichino. Alcune sale, e parliamo del terzo caso, risultano però un ibrido, in quanto viene dedicato uno spazio importante sia al gioco d’azzardo che alle attività di bar.

In alcune sale non esiste una vera e propria distinzione tra lo spazio dedicato al gioco d’azzardo e lo spazio dedicato ad altro (ingresso, postazione del personale di sala, eventuale bar), mentre in altre gli spazi sono molto ben delimitati e la zona di gioco risulta isolata all’interno di un’altra stanza. In generale, la zona dedicata alle macchinette gode di illuminazione artificiale e non risulta quindi particolarmente luminosa. Si presume che questa scelta dipenda dalla volontà di dare risalto alle slot machines e ai giochi luminosi che appaiono sui loro schermi. Il sottofondo musicale più diffuso è il suono stesso emesso dalle slot machines, che riesce a creare, insieme ai giochi degli schermi, un effetto estraniante che facilita la reiterazione delle giocate. In alcuni casi sono presenti schermi TV.

Le telecamere interne sono presenti solo in alcune sale e sono collegate ad uno o più schermi che si trovano nella zona dove stanziava il personale di sala. A questo riguardo in ogni sala è presente del personale con funzioni di gestione delle richieste dei giocatori, relativamente al cambio dei soldi o alla riscossione delle vincite; lo stesso personale può anche occuparsi di gestire la zona bar. Rispetto al personale va altresì sottolineato che due delle sale in cui è stata svolta l’osservazione preliminare erano gestite da persone cinesi.

Al momento delle osservazioni nelle sale slot le ricercatrici hanno riscontrato la presenza di alcuni uomini, di diverse età, intenti a giocare alle slot machines.

Le impressioni delle osservatrici

Le impressioni non sono state uniformi. Le sale più eleganti, frequentate da persone tranquille e distinte, con personale socievole e gentile, hanno provocato delle impressioni non negative. Le sale più spartane hanno invece trasmesso sensazioni maggiormente negative rispetto al gioco d'azzardo. Interessante notare che mentre nel primo caso il setting riesce comunque a mitigare l'impatto del gioco d'azzardo, nelle altre sale le protagoniste indiscusse sono le slot machines e il gioco viene visto "nudo e crudo" con le sue derive e problematiche.

«Non mi aspettavo un ambiente così ben tenuto, ordinato e spazioso. Ricorda molto i casinò dei film americani. Sono rimasta colpita dal fatto che la dipendente ci abbia detto che giocano molte donne e solo uomini di un certo livello, poiché nel mio pregiudizio mi aspettavo che giocassero uomini con problematiche finanziarie e di dipendenza, mentre le donne non le avevo molto calcolate pensando al gioco d'azzardo.»

Come già evidenziato, un'osservazione reiterata all'interno delle sale non si è dimostrata possibile. Il motivo principale è che nelle sale slot si gioca d'azzardo, e la presenza di osservatori "non giocatori" diventa difficilmente giustificabile, soprattutto per periodi medio lunghi di tempo e con visite reiterate. La situazione diventa maggiormente insostenibile nelle sale senza zona bar o nelle sale dove la zona dedicata allo slot machines è completamente isolata dalla zona ingresso e dalla possibile zona bar, perché in questi luoghi non è possibile mettere in scena comportamenti che mimetizzino la presenza dell'osservatore.

I BAR

In base ai dati forniti da AAMS e riferiti settembre 2014, i bar rappresentano il 71% dei locali che contengono slot machines. Si trattava in particolare di 1.759 locali inseriti nella categoria "bar o esercizio assimilabile", per un totale di 5.792 macchinette, pari al 63% delle macchinette presenti in Regione Friuli Venezia Giulia (9.200 slot machines totali a settembre 2014). Si tratta di locali con caratteristiche molto diverse. Troviamo infatti bar presenti in città e bar presenti in zone extraurbane, all'interno di Comuni di dimensioni diverse (a settembre 2014 erano solo 15 i Comuni senza slot machines in FVG), e ubicati in zone centrali o periferiche. Un'altra distinzione riguarda il tipo di avventori, in quanto alcuni bar presentano un'utenza di passaggio, mentre altri servono persone del luogo, avventori abituali conosciuti dai baristi e dagli altri clienti. I bar si distinguono anche per il tipo di arredamento (datato, moderno, classico), che intercetta tipi diversi di persone (clienti giovani, anziani, famiglie). Un altro elemento distintivo è la presenza di altre possibilità di gioco d'azzardo, come la ricevitoria del Lotto o del Superenalotto, la vendita di Gratta e Vinci, oppure la presenza di altri strumenti di gioco come i biliardi, le freccette e altro ancora. Un ulteriore elemento distintivo è dato dal numero di macchinette presenti nei locali, che vanno da un minimo di 1 apparecchio, fino ad un massimo di 6 apparecchi e oltre, ponendo i bar in questione in una posizione ibrida tra la tipologia del bar che offre anche possibilità di giocare d'azzardo, e le sale slot, che offrono anche la possibilità di bere qualcosa, in aggiunta all'offerta di gioco d'azzardo.

Nella realizzazione di questa ricerca abbiamo deciso di svolgere l'osservazione e le interviste nei bar con un numero di macchinette uguale o superiore a 6, in modo tale da mantenere un focus di approfondimento che si avvicinasse quanto più possibile a quello originario delle sale slot. All'interno del territorio corrispondente alla Provincia di Udine sono stati quindi individuati 16 dei 76 bar che a ottobre 2013 risultavano avere un numero di macchinette uguale o superiore a 6, ed in particolare 14 bar ubicati a Udine città e 2 bar ubicati nella zona di Cividale del Friuli e Manzano. Per quanto riguarda Udine, l'osservazione è stata svolta in tutti i bar con queste caratteristiche, mentre rispetto al territorio extraurbano, Cividale del Friuli e Manzano sono stati scelti come territorio campione.

Durante le osservazioni si è cercato di raccogliere elementi legati al setting esterno ed interno dei bar, con particolare riferimento allo spazio dedicato alle slot machines, alle impressioni e percezioni che il bar ha evocato nelle osservatrici e all'atteggiamento del barista/gestore.

Il setting esterno

Per quanto riguarda l'area esterna dei bar scelti come focus e la loro posizione nel contesto territoriale, questi risultano posizionati in zone abbastanza frequentate, intese come strade ad alta percorrenza, o nelle zone centrali dei diversi quartieri, accanto alle edicole, ai negozi di alimentari, alla posta ecc. L'impressione è che si tratti dei tipici bar di quartiere, di dimensioni medio grandi e ubicati nelle zone di passaggio e di maggior concentrazione degli abitanti. Si trovano infatti su strade di collegamento o nelle piazzette dei quartieri cittadini e intercettano quindi facilmente le persone che "vivono" il quartiere ed escono per fare la spesa, per andare in posta, per bere un caffè o un aperitivo.

Nella quasi totalità dei bar (tutti meno 2) esternamente non sono presenti insegne luminose o pannelli che indichino la presenza di slot machines. In diversi casi si rileva però la presenza di adesivi indicanti le slot, e di poster che pubblicizzano il Lotto, i Gratta e Vinci e altri tipi di gioco, a significare che all'interno del locale è presente una ricevitoria. La presenza di macchinette si somma quindi, in diversi casi, alla presenza di altri tipi di gioco d'azzardo, caratterizzando in modo chiaro il locale rispetto all'offerta in azzardo e alla relativa utenza. Alcuni bar sfruttano l'ubicazione in piazzette e slarghi stradali posizionando alcuni tavolini esterni. In alcuni casi sono inoltre presenti telecamere di sorveglianza.

Va inoltre evidenziato che a Udine città non sono stati rilevati bar con elevato numero di macchinette all'interno del centro storico, a significare che il tipo di avventori e lo stile dei locali non si sposa con questo tipo di attività.

Il setting interno

Sono diversi gli elementi che concorrono a creare l'atmosfera di un bar: la dimensione e la disposizione degli spazi, l'arredamento, i colori alle pareti, la luminosità, la presenza di tv, monitor, videogiochi, la possibile musica di sottofondo, così come la presenza o l'assenza di slot machines e la loro ubicazione all'interno del locale. I bar con almeno 6 macchinette nei quali abbiamo svolto l'osservazione presentano caratteristiche e ambientazioni

differenziate. La maggior parte di questi sono abbastanza spaziosi e possono permettersi di inserire le slot machines in zone separate del bar. Ben 7 bar sono provvisti di una stanza separata dedicata al gioco d'azzardo e similari, contenente le slot machines, l'eventuale spazio ricevitoria, tavoli dedicati al gioco delle carte, biliardi ecc. In altri 5 locali le slot machines risultavano separate dalla zona bar attraverso divisori di vario tipo (muri, vetrate, lo stesso bancone del bar), in modo tale da creare un minimo di privacy per i giocatori e, aggiungiamo noi, da non incidere visivamente sull'ambientazione del locale. Molti bar "tengono" a non mostrare immediatamente questa fonte di guadagno, anche perché quando un non-giocatore intravede delle persone concentrate nel gioco, o comunque si accorge della "schiera" di slot machines, può sentirsi a disagio.

«Percepisco la saletta da gioco come se fosse chiusa in una bolla di sapone, perché i giocatori sono concentrati, ma si accorgono se qualcuno li osserva. Vi sono molte persone ai tavoli a giocare a carte e due persone hanno giocato per un po' alle slot con un bicchiere in mano, sicuramente a contenuto alcolico Le persone nella zona gioco e nell'intero bar sono anziane e di mezza età.»

Anche se non è la loro funzione principale, le macchinette diventano elementi di arredo che impattano sul setting interno e caratterizzano il locale sia rispetto allo stile, che rispetto alla clientela. Non è raro trovare locali che cambiano clientela a seconda dell'orario, rispondendo ai residenti del quartiere (per la gran parte pensionati maschi e femmine) in orario diurno e ricevendo poi giovani, soprattutto maschi, in orario serale. Questo tipo di locale deve essere in grado far sentire a proprio agio sia l'anziana signora che va a bere il caffè con il nipotino dopo aver fatto la spesa al vicino supermercato, sia l'uomo di mezza età che si ferma a bere qualcosa, magari giocando alle slot machines, rientrando dal lavoro. È anche per questo motivo che la zona dedicata al gioco d'azzardo viene spesso separata dal restante spazio, soprattutto quando le macchinette sono numerose e la loro presenza diventa impattante, così come può essere impattante la presenza dei relativi giocatori. Questo è uno degli elementi che più differenziano i bar, anche quelli che ospitano un numero elevato di macchinette, dalle sale dedicate alle slot machines, cosiddette "sale slot". I bar offrono alle persone uno spazio di socializzazione diverso, dove oltre al gioco d'azzardo è presente altro, e questo altro viene mantenuto attraverso il tentativo di dividere lo spazio dedicato alle slot machines dallo spazio del vero e proprio bar. Nelle sale l'attività principale è invece il gioco d'azzardo. Questi luoghi sono stati concepiti e realizzati per questa finalità e così il possibile spazio relax, il piccolo bar, l'eventuale giardino ecc. risultano essere degli spazi accessori. Nel bar la situazione si capovolge, lo spazio dedicato al bancone e ai tavoli, cioè lo spazio della consumazione, è lo spazio prevalente, attorno al quale ruotano l'angolo delle slot machines e lo spazio dell'eventuale ricevitoria, che a volte risultano completamente separati dal restante locale. Le sale slot sono spazi chiusi, nei quali si entra solo per giocare, sono spazi costruiti intorno al gioco d'azzardo, mentre i bar sono luoghi di maggior socializzazione, dove c'è spazio per il gioco d'azzardo ma anche per altre attività. Questa evidenza viene confermata dalla stessa scelta di spostare il focus della ricerca dalle sale ai bar, in quanto le prime sono risultate del tutto ermetiche rispetto all'osservazione, mentre nei secondi è stato possibile svolgere osservazioni e interviste. Si ritiene ci sia quindi una differenza sostanziale tra i diversi luoghi dove è possibile giocare d'azzardo, differenza che andrebbe considerata anche a livello legislativo, all'interno dei ragionamenti sulle limitazioni delle possibilità di gioco. Aprire una sala slot è diverso dal gestire un bar con alcune macchinette, e all'interno della tipologia dei bar (ma anche dei

ristoranti, dei tabacchini, e degli altri locali pubblici), bisogna comunque distinguere in base al numero di slot machines contenute nei locali.

L'impressione è che i bar che si dotano di slot machines debbano in qualche modo recuperare un certo grado di anonimato, che traspare dagli arredi e dalla mancanza di particolari attrattive. Se confrontiamo questi bar con quelli del centro città, o comunque con quelli sprovvisti di slot machines, notiamo subito che la maggior parte dei bar "slot free" hanno una gestione curata degli spazi e un tipo di arredamento rispetto al quale la presenza di slot stonerebbe. Il perché in molti bar del centro storico e comunque nei bar più frequentati o moderni le macchinette non siano presenti, è un aspetto che meriterebbe un ulteriore approfondimento. È comunque innegabile come la presenza di slot caratterizzi fortemente i bar e gli esercizi pubblici, sia dal punto di vista dello stile, che dal punto di vista della clientela.

«... L'arredamento non è ricercato o elegante e i colori sono spenti e cupi. Vi è poca illuminazione e l'unico oggetto di intrattenimento sono le slot machines presenti in due posti all'interno del locale.»

Un ulteriore elemento da sottolineare è che fra gli esercizi nei quali è stata svolta l'osservazione solo un paio di essi risultavano essere locali la cui clientela appartiene ad una tipologia specifica di cliente. Si tratta in questi pochi casi di bar frequentati quasi esclusivamente da uomini. Sono locali con un setting marcatamente maschile, dove una donna (le ricercatrici erano donne) non riesce a sentirsi a suo agio né per lo stile dell'arredamento, né per la clientela²². Gli altri bar risultavano invece tutti caratterizzati da un'utenza variabile (persone giovani, anziane, maschi o femmine indistintamente), che cambiava in relazione alla fascia oraria della giornata. Sono bar molto accessibili e accoglienti, dove è facile sentirsi a proprio agio. Sono locali dove stanziano persone che si conoscono reciprocamente, come le signore che si fermano a bere il caffè dopo aver fatto la spesa, oppure gli uomini che si ritrovano per fare una partita a carte; ma sono allo stesso tempo locali dove è possibile fermarsi senza conoscere nessuno. Intercettano quindi sia una clientela stabile, che risiede presumibilmente nel quartiere o nella zona dove il bar è ubicato, sia una clientela di passaggio, che può tranquillamente fermarsi senza destare particolari reazioni nei baristi/gestori e negli altri avventori. L'impressione delle ricercatrici è stata comunque che nella maggior parte dei casi la clientela fosse "fissa", caratteristica che è stata dedotta osservando la familiarità esistente fra i baristi e gli avventori, oltre che per ammissione degli stessi gestori. La presenza di slot machines, che nel caso della nostra ricerca sono comunque in numero uguale o maggiore di sei, risulta quindi essere un'ulteriore offerta per agli avventori, che permette al gestore di arrotondare le entrate.

Le persone presenti al momento delle osservazioni

Rispetto alle osservazioni svolte in orario diurno nei 17 bar considerati, accanto alla presenza di persone anziane intente a leggere il giornale oppure a chiacchierare fra loro, e alla presenza di alcune signore, a volte accompagnate dai nipotini, va evidenziata la presenza di uomini di età presunta compresa fra i 40 ed i 50 anni (a volte anche più

²² Chi ha svolto l'osservazione nei locali in oggetto riferiva di essersi sentita osservata dai clienti, dai gestori e dai baristi, ma non dai giocatori, forse perché erano totalmente attenti ed immersi nel gioco.

giovani), intenti a giocare alle slot machines. Possiamo quindi ragionevolmente ipotizzare che accanto alla presenza di clienti abituali di età matura o avanzata, che utilizzano il bar come spazio di ristoro e di socializzazione, ci sia una clientela più giovane, nella stragrande maggioranza dei casi maschile, che utilizza il bar anche per giocare alle slot machines.

«Al momento della mia osservazione non vi sono persone nella zona slot. Le persone presenti nel bar sono sia uomini che donne di mezza età.»

Durante le osservazioni ripetute, svolte per 17 volte in 4 dei bar con numero di macchinette uguale o superiore a 6, si è potuto riscontrare come la presenza di giocatori diventi più importante con l'avanzare della giornata. Durante il tardo pomeriggio e in orario serale, quindi a partire dalle ore 17.00, si riscontra infatti la presenza di giocatori maschi in numero variabile.

L'orario serale e la presenza maschile rimandano all'ipotesi che questi giocatori possano essere persone che dopo aver concluso la giornata lavorativa si fermano al bar per incontrare gli amici, prendere una consumazione e giocare alle slot machines. Questa situazione lascia aperto un dubbio di fondo: sono persone che si fermano al bar per prendere una consumazione ed eventualmente giocare alle slot, o sono persone che si fermano al bar per giocare alle slot ed eventualmente prendere una consumazione e incontrare gli amici? La differenza sostanziale che esiste fra queste due ipotesi rimanda a due tipi ideali di giocatore: il giocatore sociale o occasionale e il giocatore problematico/patologico.

Un altro elemento da considerare, che è emerso in modo chiaro dalle osservazioni, è il tempo di gioco. Alcune delle persone presenti al momento delle osservazioni hanno infatti giocato per pochi minuti, mentre altre si sono dilungate anche per un'ora.

«Ore 19.00 → Ho trovato tre giocatori. Il primo ha giocato per una ventina di minuti, il secondo per circa mezz'ora, mentre l'ultimo per oltre un'ora. Alla fine il gestore li ha salutati tutti e tre per nome. Quindi c'era confidenza. »

«22.00 – 23.00 → In questo orario ho fatto osservazioni per tre volte. La prima volta ho trovato una persona che ha giocato per un'oretta e quando è andata via lui e il gestore si sono salutati reciprocamente per nome. La seconda volta non ho trovato nessun giocatore. La terza volta c'erano due giocatori. Entrambi hanno giocato per poco tempo, 10 e 20 minuti circa. Mentre il primo, prima di andare via ha parlato un po' con il gestore salutandolo poi per nome, quando è uscito il secondo sia lui che il gestore hanno usato un distaccato "buonasera".»

«Ore 18.30 → Al momento dell'osservazione c'erano tre uomini che stavano giocando, hanno giocato per tutto il tempo dell'osservazione e quando sono andata via erano ancora lì. Due uomini avranno avuto circa 50 anni, mentre il terzo era uno straniero di circa 40 anni. Durante l'osservazione uno dei tre ha chiesto agli altri, con tono arrabbiato, se avevano vinto, ricevendo risposta negativa. È iniziata così una piccola discussione riguardo al fatto che era da un bel po' che "queste macchinette non scaricano".»

Le impressioni delle osservatrici

Le impressioni sono state diverse. Va innanzitutto sottolineato che a differenza di quanto avvenuto nelle sale slot, nella maggior parte dei bar nei quali è stata svolta l'osservazione le osservatrici hanno potuto sedersi e ordinare una consumazione. La maggior parte dei locali è risultata accessibile anche per una persona di passaggio, nonostante si notasse la presenza di una clientela abituale, con la quale il barista/gestore intratteneva rapporti basati sulla familiarità. Anche rispetto all'ipotesi di svolgere un'intervista incentrata sulla presenza delle slot machines la maggior parte dei baristi si è dimostrata disponibile, così come rispetto alla prospettiva di ospitare osservazioni reiterate dei luoghi di gioco. Fanno eccezione i locali gestiti da personale cinese, nei quali all'ambiente spoglio e non molto accogliente si è unita la diffidenza dei gestori. Rispetto alle caratteristiche dei bar, accanto ai locali più accoglienti, frequentati da clienti di tutte le età (con una preponderanza di anziani sia maschi che femmine), alcuni locali sono risultati più trasandati e "scuri", a conferma del fatto che l'offerta in slot machines va probabilmente a compensare la poca attrattività di alcuni locali.

«Dall'esterno – il bar- mi ha fatto una buona impressione, perché si presenta in modo piacevole e curato, quindi ci sarei entrata molto volentieri se fossi passata di lì per caso a prescindere dall'osservazione. ... Anche all'interno mi ha fatto una buona impressione, perché si presenta piacevole e tranquillo. È un posto che frequenterei volentieri. Penso sia frequentato da molti clienti abituali.»

«Dall'esterno mi è apparso un tipico bar "friulano". ... La cosa che mi colpisce maggiormente è l'atmosfera un po' cupa. Personalmente non sarei mai entrata in questo bar di mia iniziativa. ... Percepisco la sala dedicata alle slot come un posto aperto ad accogliere chiunque volesse giocare.»

LE INTERVISTE AI BARISTI E AI GESTORI

Sul gioco d'azzardo si sentono spesso informazioni astratte, legate ai grandi numeri e al fenomeno in generale, noi volevamo invece capire cosa accade realmente in un bar con le macchinette. Per raggiungere questo obiettivo, oltre a svolgere le osservazioni nei luoghi di gioco, abbiamo anche deciso di intervistare i baristi/gestori dei locali oggetto di analisi, che si sono dimostrati dei testimoni privilegiati veramente importanti e hanno potuto darci molte informazioni, raccolte durante la quotidiana osservazione dei giocatori. Chi infatti può raccontare il gioco d'azzardo che si svolge all'interno dei bar meglio delle persone che nei bar lavorano? Le 8 interviste svolte ci hanno offerto l'occasione di riflettere sul ruolo che potrebbero avere i baristi ed i proprietari dei locali nel contrasto al gioco d'azzardo.

In generale le persone a cui è stato proposto di partecipare all'intervista si sono rivelate abbastanza disponibili e hanno riferito in modo preciso informazioni e dettagli importanti sui giocatori, sui loro comportamenti di gioco e sul fenomeno in generale, dimostrando di essere molto consapevoli dei rischi connessi al gioco d'azzardo.

Rispetto ai giocatori, alla domanda "lavorare qui le/ti dà la possibilità di conoscere molti giocatori, può/puoi raccontare chi sono le persone che giocano alle slot machines?" le risposte sono state abbastanza dettagliate. I diversi baristi/gestori hanno fornito risposte che contengono sia elementi condivisi che discordanti, da mettere in rapporto con il tipo di

bar nel quale lavorano. Rispetto agli elementi condivisi spicca il dato che a giocare alle slot machines sono più le persone italiane che le persone straniere. Si tratta sia di uomini che di donne, anche se la maggior parte degli intervistati sottolinea che gli uomini sono la maggioranza. Si tratta comunque di persone che spesso hanno più di 40 anni, ma esistono anche i giocatori più giovani, tra i quali si contano alcuni stranieri, soprattutto cinesi o asiatici. Gli intervistati sottolineano inoltre che si tratta di persone che vivono nella zona, o comunque di clienti abituali, che in alcuni casi vengono dai quartieri vicini e si spostano per non rendere noto il loro comportamento di gioco.

«I giocatori sono clienti abituali che vivono nelle vicinanze. Sono persone soprattutto anziane e di mezza età, pochi stranieri, e sia maschi che femmine.»

«La barista.... mi ha detto che il 75% dei giocatori sono uomini mentre il 25% è costituito da donne. In entrambi i casi l'età media va dai 40 ai 60 anni. Le persone più giovani giocano raramente e lo fanno più di una volta soltanto se alla prima partita vincono. Inoltre i giocatori sotto i 30 anni sono principalmente stranieri e uomini.»

«Le persone che giocano alle slot machines sono clienti abituali che vivono nel quartiere. I clienti coprono tutte le fasce d'età (dai 18 anni ovviamente), ma sono soprattutto persone anziane e di mezza età. I clienti sono principalmente italiani e sono più uomini che donne.»

«Le persone che giocano alle slot machines sono clienti abituali, del quartiere, e raramente vede (la barista) dei "forestieri". I clienti coprono tutte le fasce d'età, con giovani (25 anni in media), persone di mezza età ed anziane. I clienti sono principalmente italiani e sono più uomini che donne.»

«La clientela è per lo più abituale (dalla mamma con i bimbi al signore anziano) ... I giocatori sono principalmente persone che vivono e lavorano nella zona e sono quindi clienti abituali. L'età dei giocatori va dai 30 ai 60/70 anni (è rarissimo che un vent'enne giochi, al massimo succede se gli rimane qualche spicciolo in tasca). I giocatori sono spesso pensionati, maschi e femmine.»

Rispetto alla situazione economica dei giocatori alcuni baristi si arrischiano a fornire la propria opinione. Secondo alcuni si tratta sia di persone benestanti, che possono permettersi di giocare, sia di persone in crisi economica, che hanno perso il lavoro e che faticano ad arrivare alla fine del mese. Per alcuni la crisi di questi ultimi anni ha intensificato il fenomeno del gioco d'azzardo, mentre altri hanno notato una diminuzione del numero dei giocatori. L'aumento o la diminuzione del numero dei giocatori andrebbe comunque confrontata con l'aumento o la diminuzione degli avventori totali del bar, perché queste variazioni possono anche dipendere dal giro d'affari generale del locale.

«I giocatori sono sia persone benestanti che con disagio economico o che comunque faticano ad arrivare alla fine del mese. Nonostante la crisi si nota un aumento del fenomeno dei giocatori. Secondo l'intervistato si comincia a giocare per curiosità e si finisce col giocare per ottenere sempre più soldi.»

«I giocatori sono sia persone con disponibilità economica che con disagio economico (forse la maggioranza).»

«I giocatori sono persone con disponibilità economica (non ho mai visto giocare un povero operaio).»

«I giocatori sono persone sia benestanti che con disagio economico. I benestanti “sperperano” i soldi che già hanno, mentre quelli che non stanno bene economicamente spesso si indebitano chiedendo i soldi da giocare, togliendo soldi alle famiglie o non dando priorità alle cose più importanti. Secondo il titolare anni fa giocavano molte più persone, mentre da quando è iniziata la crisi economica ha notato che il flusso dei giocatori è molto diminuito. Secondo lui le persone giocano per curiosità, perché hanno qualche disagio economico o perché sono già “malati”.»

Una delle persone intervistate, alla domanda “Chi sono i giocatori”, ha descritto alcune tipologie specifiche, costruite sulla base della connessione tra comportamento di gioco e caratteristiche del giocatore. Abbiamo così il “giocatore di passaggio”, che gioca le monetine del resto del caffè e poi se ne va. Il “giocatore gufo”, che osserva gli altri giocatori e calcola la possibilità di vincere per poi iniziare a giocare quando secondo lui è il “momento giusto”. Abbiamo il “giocatore patologico”, che inizia a giocare alle 6.30 (orario di apertura del bar) per poi andarsene al momento della chiusura. Abbiamo i giocatori che passano la giornata del ritiro della pensione (accanto al bar in oggetto c’è un ufficio postale) a giocare alle slot. Il “giocatore giostraio”, che nelle giornate di pioggia durante le fiere gioca dall’apertura alla chiusura del bar. E ci sono poi i giocatori, forse da includere fra le persone che giocano in modo problematico, che se esauriscono la disponibilità economica continuano comunque a giocare contraendo dei debiti.

«Ci sono giocatori che non si rendono conto di quanto giocano e di quanti soldi stanno perdendo e addirittura quando finiscono i soldi nel portafoglio chiedono al barista di riservargli la slot mentre vanno a fare un prelievo di denaro. Ci sono giocatori che dopo aver vinto ed essersi fatti cambiare la vincita da monetine a banconote, dopo cinque minuti chiedono di farsi ricambiare i soldi per giocare ancora perché “non riescono a tenersi le banconote”.»

Gli intervistati hanno fornito diverse informazioni sui comportamenti di gioco delle persone che utilizzano le slot machines, intrecciando la riflessione con elementi legati all’uso o abuso delle macchinette e con le motivazioni che secondo loro stanno alla base del gioco d’azzardo connesso alle slot machines. Questi rimandi sono secondo noi molto importanti, perché diventano in qualche modo la sintesi tra le osservazioni quotidiane del gioco d’azzardo “agito” e le informazioni sul fenomeno e sulle sue derive che gli stessi baristi e gestori raccolgono a livello mediatico. Queste descrizioni spesso semplici, forse ingenui, del comportamento di gioco dei giocatori di slot machines, rappresentano però un vero e proprio sguardo sulla realtà concreta del gioco d’azzardo, perché chi meglio dei testimoni quotidiani di questi comportamenti può darne delle descrizioni realistiche e ipotizzarne le motivazioni? Motivazioni che noi immaginiamo derivino dall’osservazione, ma anche dalle conversazioni scambiate con i molti giocatori abituali che entrano nei bar per infilare i loro soldi nelle slot machines.

«Giocano per provare a vincere soldi. Si creano un'illusione perché in realtà spendono molto e vincono molto poco. Alcune persone si recano al bar solo per giocare, e giocano anche per un paio d'ore o ritornano per continuare a giocare.»

«Le persone che si recano al bar non lo fanno mai solo per giocare, ma anche per prendere una consumazione, per rilassarsi il più possibile. Giocano per diverse ore anche facendo delle pause, per poi ritornare e continuare a giocare.»

«Sono poche le persone che si recano al bar solo per giocare. È successo che qualcuno si fermasse per delle ore, ma facendo delle pause.»

«In genere i giocatori ordinano anche una consumazione (la sala è anche per fumatori). Ci sono persone che giocano diversi giorni alla settimana, anche per due ore consecutive ... Nel giro di poco tempo le persone giocano anche 400 Euro. Mezzora prima della chiusura i giocatori vengono avvertiti, così si possono regolare da soli, ma quando le persone non smettono "gli si stacca la macchinetta in faccia".»

«Ci sono persone che si recano in bar solo per giocare, molte ore di fila e più volte alla settimana. Alcune persone sono arrivate fino a dodici ore consecutive di gioco. Il titolare valuta questi comportamenti come "malattia" e lo vedo preoccupato per questo fenomeno.»

Da questi testi, tratti dai diari di osservazione, si intuisce che i baristi/gestori sono a conoscenza dei rischi connessi al gioco d'azzardo e si accorgono della differenza che intercorre fra la persona che gioca i pochi spiccioli di resto prima di andarsene, e quella che si ferma a giocare per ore e in modo ripetuto. Sarebbe quindi interessante capire se esiste un margine per consapevolizzare questi testimoni privilegiati sul ruolo che potrebbero avere nel limitare i comportamenti di gioco problematici o da dipendenza. La percezione è che i baristi si rendano perfettamente conto delle tragedie che si sviluppano nei loro locali, ma che raramente intervengano per limitare i danni del gioco problematico. Esiste, esattamente come avviene per il consumo di alcol, un conflitto di interessi evidente nel limitare comportamenti dannosi per gli avventori, che garantiscono però un'entrata economica per il locale. Esiste però anche una responsabilità civica e sociale che andrebbe rinforzata, in modo tale da unire in modo sinergico gli auspicati interventi normativi di controllo e limitazione del gioco d'azzardo, con un'azione concreta e quotidiana di controllo che potrebbe essere svolta proprio dai baristi e dai gestori di locali che ospitano possibilità di giocare d'azzardo. Il conflitto di interessi è ancora più evidente nelle sale slot, dove la principale fonte di introito sono i proventi delle slot machines e l'eventuale bar ha una funzione meramente residuale. In un ragionamento generale sulla limitazione delle possibilità di gioco questa diversità va secondo noi sottolineata in modo forte, perché esiste una differenza sostanziale tra i bar con le macchinette e le sale dedicate al gioco d'azzardo. Gli elementi di analisi raccolti in questa ricerca ci dicono che i primi sono luoghi di socializzazione nei quali è anche possibile giocare d'azzardo, mentre le seconde sono luoghi deputati al gioco d'azzardo. Ferma restando la necessità di coinvolgere tutti i gestori in un percorso di responsabilizzazione, ci sembra di poter dire che il percorso ci sembra più realizzabile all'interno dei bar. È anche interessante notare, rispetto al fenomeno, quello che gli intervistati pensano dei messaggi mediatici sul gioco d'azzardo.

«A livello mediatico nulla viene esagerato, perché effettivamente il problema c'è.»

«L'intervistata sostiene che non esagerino a parlarne a livello mediatico, perché spiegano come stanno le cose.»

«L'intervistato sostiene che quanto viene detto a livello mediatico stimoli le persone a giocare perché si racconta solo del fenomeno in aumento e non degli effetti che produce. Tutti i cartelli e le informative che ricordano di giocare responsabilmente ci sono, ma non vengono neanche letti.»

«Mediaticamente si parla poco del problema.»

La posizione dei baristi/gestori è controversa. Si rendono conto del problema, lo osservano quasi quotidianamente, colgono i continui rinforzi che a livello mediatico vengono riservati al gioco d'azzardo, ne vedono le conseguenze disastrose sulle esistenze dei giocatori e delle loro famiglie, ma sembra deleghino completamente la responsabilità ad altri livelli. La comunicazione mediatica, lo Stato che ha liberalizzato il gioco d'azzardo, la stessa pubblicità "fisica" che deriva dalla semplice presenza delle slot machines come possibilità di gioco accessibile, sono elementi riconosciuti come rafforzativi di un comportamento rischioso, ma gli intervistati ne parlano come se loro non centrassero nulla.

«Nei locali le macchinette non dovrebbero mai essere visibili. Poiché la visibilità incentiva il gioco e le persone sono maggiormente "invogliate" se vedono qualcuno vincere (perché non provare a vincere!). Per questo motivo il gestore preferisce avere una saletta solo per le slot (con porta chiusa). Secondo il titolare i giocatori dovrebbero essere più controllati attraverso documenti e Codice fiscale. Riferisce inoltre di essere l'unico in zona a rispettare gli orari di accensione delle macchinette (ore 10.00).»

L'impressione è che i titolari non si sentano parte, oppure non riconoscano di essere parte del sistema del gioco d'azzardo. Hanno posizionato le slot machines nei loro locali perché la legge lo consente e un tanto basta a sgravarli dalla responsabilità di partecipare a questo dramma nazionale.

«Secondo il gestore il gioco d'azzardo può essere classificato come malattia, che induce chi gioca a chiudersi in se stesso. I giocatori rimangono consapevoli del problema anche se non sempre lo esplicitano.»

«Durante l'intervista emerge più volte quanto lo Stato guadagni attraverso le slot. Il gestore afferma anche che lui "ovviamente" riceve una minima percentuale. Il gioco dal punto di vista morale non fa per nulla bene alle persone. Da una parte lo Stato guadagna tantissimo, mentre dall'altra ci sono persone che giocano e perdono molti soldi senza ricevere alcuna vincita.»

Una delle bariste intervistate durante le visite preliminari alla ricerca, co-proprietaria di una sala slot, riferiva di essere ben conscia dei rischi che i giocatori d'azzardo corrono, e anche delle tragedie personali che si consumano giorno dopo giorno davanti ai suoi occhi. Riferiva che la maggior parte della clientela è abituale e che quindi conosce i giocatori e prova molto dispiacere a vedere che giorno dopo giorno, ora dopo ora, dalla mattina alla sera sperperano i loro soldi giocando alle macchinette nel suo locale. La stessa barista riferiva anche di cercare di intervenire, nonostante questo andasse a suo discapito a livello economico, consigliando di smettere alle persone che hanno evidentemente perso il controllo, anche a rischio di entrare in conflitto con i suoi soci. Anche in questo caso c'è stato però il rimando alla legge, che ha consentito l'apertura delle sale slot e dunque, adesso che si sono creati numerosi posti di lavoro, non si può pensare di vietare questo business. In sostanza il fatto che le slot machines siano consentite legalmente sgrava i gestori dalla responsabilità di averle posizionate all'interno dei propri locali. Secondo noi è invece proprio sulla co-responsabilità dei gestori dei locali pubblici contenenti slot machines che bisognerebbe fare leva, ragionando sull'opportunità di non inserire le macchinette nei bar, e sul ruolo che potrebbe avere il personale dei locali con slot machines nel limitare il gioco problematico o patologico. Si auspica quindi l'apertura di un tavolo di confronto con le Associazioni di categoria e con le Istituzioni, per riflettere su questo tema e promuovere percorsi di informazione, sensibilizzazione e collaborazione dei baristi e gestori nella limitazione e nel contrasto del gioco d'azzardo.

Indicativo, anche se non comprovato, è anche il fatto che i baristi dei bar oggetto della ricerca hanno dichiarato di non giocare d'azzardo se non saltuariamente. C'è infatti chi riferisce di essersi incuriosito e di aver provato, chi dichiara di non avere alcun interesse a provare e chi gioca, anche se saltuariamente, per passare un po' di tempo con gli amici.

RAGAZZI IN GIOCO

RAPPORTO DI RICERCA 2014

Il rapporto presenta i risultati di una ricerca partecipata sui giochi dove si perde o si vince denaro che ha coinvolto adolescenti e ragazzi residenti nella provincia di Udine

PREMESSA

Diverse ricerche condotte a livello internazionale e nazionale confermano da anni la crescente diffusione del gioco d'azzardo tra gli adolescenti, in misura tale da prefigurare situazioni di rischio per possibili dipendenze da gioco per un numero sempre più rilevante. Secondo le recenti indagini ESPAD Italia sono oltre un milione gli studenti che nel nostro paese hanno sperimentato giochi in denaro: per circa 120 mila di costoro viene segnalato un comportamento a rischio e per altri 80 mila una situazione ancor più problematica, definiti in letteratura come *problem gamblers*.

L'interesse degli studi standardizzati a livello europeo nei confronti degli studenti è comprensibile e meritoria. Nelle fasi di vita adolescenziali avvengono cambiamenti biologici, psicologici e sociali che completano un percorso di crescita verso uno status di autonomia adulta. La costruzione di una propria identità, l'interdipendenza delle relazioni, la costruzione di una personale progettualità sono percorsi complicati, sovente problematici se non dolorosi che non sempre trovano modelli di riferimento stabili e generativi a supporto del percorso individuale. Il gioco, come altre sostanze tradizionali, spingono a comportamenti trasgressivi, a ricercare sensazioni e a sperimentarsi con le opportunità che gli adolescenti incontrano nella vita quotidiana. La diffusione territoriale dei giochi, le facilità di accesso on line, una pubblicità accattivante e poco educativa sono occasioni ormai così normali che è difficile starsene al di fuori.

Queste ricerche portano ad evidenziare che l'abitudine al gioco può compromettere il rendimento e il percorso scolastico, aumentare la conflittualità o determinare difficoltà relazionali in famiglia, portare a isolamento sociale anche per le diffuse pratiche di gioco on line. Confermano inoltre che i ragazzi si sperimentano nei giochi con intensità di molto più elevate delle coetanee, che il contesto culturale e gli stili di vita discriminano territorialmente, che la precocità di gioco influisce sui comportamenti in età adulta, che le situazioni a forte rischio sono rilevanti e da non trascurare; sono riflessioni, consolidate da anni, validate da studi più che decennali, che dovrebbero suscitare notevole attenzione sociale tale da contrastare tendenze o abitudini acquisite oltre che a prevenirle. L'attendibilità degli studi sulla diffusione del gioco tra gli adolescenti ripropongono inoltre la relazione di questi comportamenti con le esigenze della loro fase evolutiva. Capire in che modo e quanto queste esigenze degli adolescenti trovano soddisfazione nel gioco, consente di capire dove e quanto la società è carente nel promuovere il benessere delle future generazioni. A nostro avviso alla frenetica se non dannosa fase di liberalizzazione del settore economico dei giochi dovrebbe al più presto far seguito una fase più attenta e responsabile, in primis dello Stato, per la responsabilità pubblica che determina il gioco e in sub ordine delle agenzie educative che non sono state in grado di arginare pratiche poco responsabili.

Il presente rapporto di ricerca illustra i risultati dell'indagine "Ragazzi in gioco" e offre alcune riflessioni utili a contestualizzare il fenomeno del gioco nella realtà italiana cogliendo per quanto possibile le dimensioni locali, riferite al Friuli Venezia Giulia. L'indagine ha inteso perseguire sin dalla sua progettazione alcuni obiettivi essenziali: innanzitutto cogliere la percezione e la diffusione del "gioco d'azzardo" tra gli adolescenti e avviare un percorso di sensibilizzazione partecipato in merito alle problematiche connesse a tale pratica. Si è ritenuto altresì importante chiedere ai ragazzi opinioni e/o suggerimenti per possibili percorsi educativi, formativi e preventivi partendo dalla convinzione della

necessità di evitare il ripetersi di eventi e iniziative informative, proposte in modo direttivo, spesso «calate» dall'alto e non condivise, senza una verifica concreta della conseguente efficacia.

Il progetto, infatti, è stato configurato sin dall'inizio come ricerca azione partecipata, ossia come percorso di ricerca realizzato attraverso la partecipazione diretta degli adolescenti a tutte le fasi della ricerca. L'intenzione era di far svolgere agli adolescenti e ai ragazzi anche la rilevazione attraverso un questionario in modo da coinvolgerli attivamente in un'attività di ricerca che doveva risultare motivante. Muovendo dalla loro disponibilità ci si proponeva di avviare un percorso di coinvolgimento e sensibilizzazione di altri adolescenti, loro compagni di scuola o amici, ritenendo più efficace l'azione tra pari rispetto a quella svolta da insegnanti, genitori e adulti in generale. I risultati ottenuti dalla rilevazione avrebbero costituito materiale da discutere con i ragazzi in una logica di riflessione critica sul proprio comportamento utile per prenderne consapevolezza e per maturare un'adeguata motivazione al cambiamento. La conoscenza della percezione e della diffusione dei giochi con vincite o perdite in denaro era quindi finalizzata non solo a una fase di sensibilizzazione partecipata ma anche alla costruzione di ipotesi di lavoro per future attività o iniziative di carattere informativo e formativo.

Il presente rapporto, curato da **Paolo Molinari** e **Anna Zenarolla** dell'Istituto di Ricerche Economiche e Sociali del Friuli Venezia Giulia - IRES FVG Impresa Sociale, si colloca nel più ampio lavoro di ricerca sul gioco d'azzardo condotto dalle Caritas Diocesane regionali, con il sostegno della Federazione delle Banche di Credito Cooperativo del Friuli Venezia Giulia e il supporto scientifico dell'IRES FVG.

Il progetto d'indagine ha trovato l'appoggio dell'Ufficio VIII - Ambito territoriale della provincia di Udine ed è stato approvato dalla Consulta provinciale degli studenti. Un ringraziamento particolare va ai Dirigenti scolastici e ai docenti che hanno aderito al progetto di ricerca per la promozione e la realizzazione delle interviste nonché ai loro studenti che hanno contribuito nella duplice veste di intervistati e di intervistatori.

IL PROFILO DEL CAMPIONE

L'indagine "Ragazzi in gioco" ha coinvolto circa 2.000 adolescenti e ragazzi frequentanti gli istituti scolastici della provincia di Udine e residenti in stragrande maggioranza nei Comuni che amministrativamente la compongono²³. A conclusione della ricerca i questionari considerati validi risultano 1.936: l'età dei rispondenti è variegata, solo il 50,2% era maggiorenne, mentre il 49,8% non aveva compiuto i 18 anni. Per le scelte di obiettivi e di metodo adottate - un campione non probabilistico - solo a posteriori è stato possibile verificare le condizioni di significatività e di rappresentatività che sono state condivise nel percorso di ricerca.

Le caratteristiche del campione evidenziano che gli anni più rappresentativi e numericamente rilevanti sono quelli compresi tra 15 e i 19 anni compiuti: il campione rispetto a queste età rappresenta il 7,8% della rispettiva popolazione giovanile residente

²³ Con il termine "adolescenti", "ragazzi" o "giovani" si fa riferimento alle persone in età compresa tra i 14 e i 20 anni del campione d'indagine.

nella provincia di Udine; se aggregiamo anche i ventenni il campione si riduce al 7,0% della popolazione giovanile residente, di analoga età. Il questionario, costruito per essere semplice, non ambiguo nella formulazione delle domande, non invasivo e agevole nell'auto compilazione, prevede un numero ridotto di domini strutturali di base che si limita alle seguenti variabili: anno di nascita, Comune di residenza, classe di frequenza negli studi scolastici e sesso. Rispetto all'anno di nascita il campione è ben rappresentato al suo interno con quote numeriche elevate: il gruppo più numeroso è costituito dai diciottenni, a cui seguono le restanti età con proporzioni abbastanza equilibrate; il gruppo dei ventenni e quello dei quattordicenni sono i meno rappresentati (*cfr. la tab.1, profilo per età e la tab. 2, profilo per anno di nascita*). Rispetto alla territorialità i rispondenti risiedono in ben 137 Comuni, per lo più della provincia di Udine e delle province contermini di Gorizia e Pordenone. Il campione risulta equilibrato anche nella residenzialità con presenze in linea con la popolazione residente, tra piccoli Comuni e cittadine, tra realtà rurali o montane e contesti più urbani (*cfr. tab. 3, profilo per residenza*).

Rispetto alla scolarità di frequenza degli studi si può osservare che tutti i cinque anni di scuola secondaria di II grado sono adeguatamente rappresentati. Ad essi si aggiungono in numero contenuto casi riferiti al terzo anno di scuola secondaria di I grado e ai primi due anni di università (*cfr. tab.4, profilo per anno di scolarità*). Il 99,5% dei rispondenti è studente, il 4,0% svolge anche un'attività lavorativa e il 13,9% è alla ricerca di un lavoro. Rispetto al genere il campione è sbilanciato nella componente femminile che rappresenta il 58,2% dei rispondenti mentre i maschi raggiungono soltanto il 41,8% (*cfr. tab.5, profilo per genere*). Rispetto alla popolazione dei ragazzi residenti, per le stesse età, le femmine sono superiori di 10 punti percentuali e i maschi sono di 10 punti inferiori. Questo squilibrio è stato determinato dal forte coinvolgimento di scuole a maggior presenza femminile; nel corso dell'analisi questo ha imposto elaborazioni e riflessioni differenziate per genere proprio al fine di superare la discrepanza del campione rispetto alla popolazione giovanile della medesima età. Il metodo di campionamento adottato comporta sempre pericoli di sovra dimensionamento di alcuni criteri ritenuti importanti dal piano di lavoro; correggere questi vizi sistematici in fase di somministrazione non è stato facile proprio per la partecipazione e il coinvolgimento che la ricerca ha comunque inteso promuovere.

Tab. 1 - Profilo del campione per età, valori assoluti e %

Età	Frequenza	%
14-15 anni	318	16,43
16 anni	322	16,63
17 anni	324	16,74
18 anni	447	23,09
19 anni	347	17,92
20 e più	178	9,19
Totale	1.936	100,00

Tab. 2 - Profilo del campione per anno di nascita, valori assoluti e %.

Anno nascita	Frequenza	%
>1993	54	2,79
1994	124	6,40
1995	347	17,92
1996	447	23,09
1997	324	16,74
1998	322	16,63
1999	270	13,95
2000	48	2,48
Totale	1.936	100,00

Tab. 3 - Profilo del campione per residenza in gruppi di Comuni, valori assoluti e %.

Classi di Comuni	Frequenza	%
Fino a 4.000	472	24,38
4 - 6 mila	487	25,15
7 - 10 mila	195	10,07
Oltre 10 mila	365	18,86
Udine	417	21,54
Totale	1.936	100,00

Tab. 4 - Profilo del campione per anno di scolarità, valori assoluti e %.

Frequenza studi	Frequenza	%
3° anno Scuola secondaria I grado	46	2,38
1° anno Scuola secondaria II grado	337	17,41
2° anno Scuola secondaria II grado	375	19,37
3° anno Scuola secondaria II grado	360	18,59
4° anno Scuola secondaria II grado	503	25,98
5° anno Scuola secondaria II grado	294	15,19
1° - 2° anno Università	21	1,08
Totale	1.936	100,00

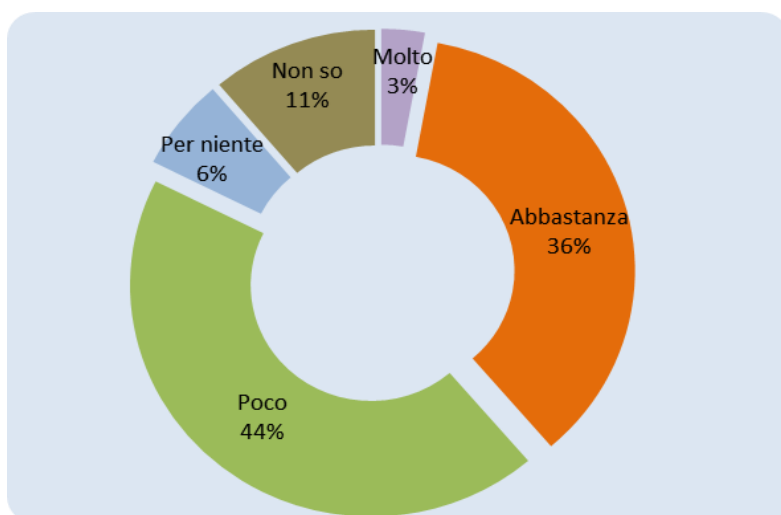
Tab. 5 - Profilo del campione per genere, valori assoluti e %

Genere	Frequenza	%
Femmina	1.127	58,21
Maschio	809	41,79
Totale	1.936	100,00

CONOSCENZA E INFORMAZIONI SUL GIOCO

La prima parte del questionario fa riferimento alle opinioni dei giovani in merito alla conoscenza delle diverse tipologie di gioco proposte sulla base di quanto indicato dalle più recenti indagini nazionali sul gioco²⁴ sottoforma di opzioni standard. I giovani intervistati dimostrano di avere una loro opinione in merito alla diffusione dei giochi: ritengono infatti che i giochi non siano diffusi (sommando le risposte che si collocano su opinioni indicate in “Molto” e “Abbastanza” diffuso non si supera il valore del 39%), confermando la percezione o l’immagine tipica del giocatore d’azzardo che lo collocano in età adulte; ragazzi e adolescenti sono comunque limitati da non pochi vincoli di legge in ragione della loro età (anche se facilmente aggirabili) e non dispongono facilmente del denaro indispensabile per praticarli (*cfr. graf.1, diffusione del gioco tra i giovani*).

Graf. 1 - Tra i ragazzi della tua età è diffuso il giocare in denaro ?, valori %



Fonte: ricerca Ragazzi in gioco, 2014

²⁴ Il riferimento è alle indagini ESPAD - Italia e del Dipartimento Politiche Antidroga, più avanti esaminate.

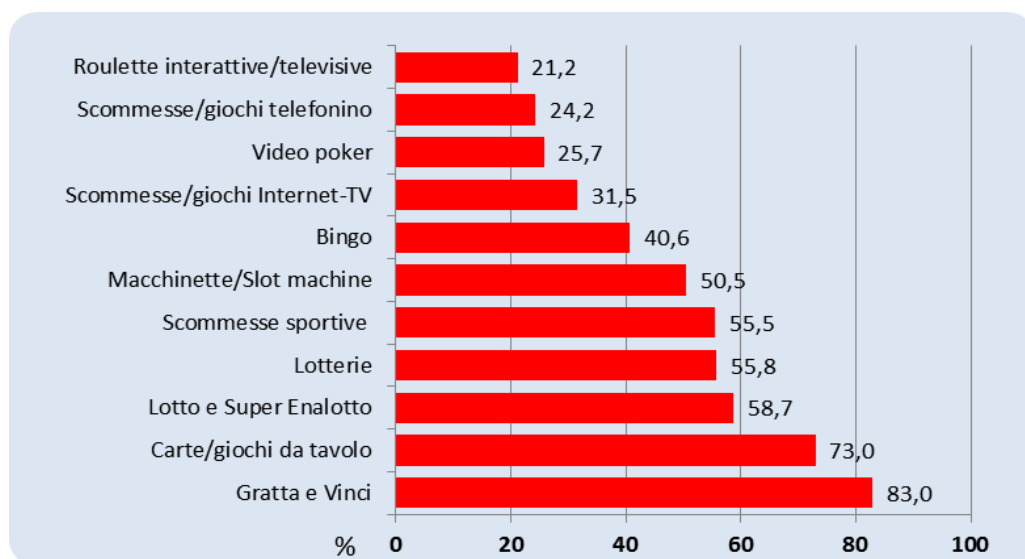
Se rapportiamo la percezione dei ragazzi al genere non si notano particolari differenze tra quello che pensano le femmine e quello che pensano i maschi (le percentuali di “Molto” e di “Abbastanza”, o quelle relative alle risposte “Non so” sono quasi identiche). Ciò che modifica l’opinione in merito alla diffusione del gioco tra i giovani, invece, è l’età. Gli adolescenti di prima superiore, ad esempio, solo nel 40% dei casi ritengono che il gioco sia molto (1,6%) o abbastanza diffuso (38,1%), mentre gli indecisi che non si esprimono (i “Non so”) sono il 13,1%. Con gli anni le opinioni si modificano: il 50 % circa dei ragazzi di quinta superiore dichiarano che il giocare è diffuso (6,1% “Molto” e 44,0% “Abbastanza”). Pochi sono coloro che lo ritengono per niente diffuso o dichiarano di non esprimersi con un “Non so”. Anche la residenza presenta, sia pur con percentuali contenute, una diversità: i residenti nei piccoli Comuni ritengono che il gioco sia meno diffuso tra i giovani (la % dei molto e abbastanza è al di sotto del 40%) rispetto ai residenti in città (il 45% dei residenti a Udine). Rilevante è invece la diversità d’opinione tra chi ha sperimentato una o più tipologie di gioco e chi invece non lo ha mai fatto: chi ha avuto modo di giocare ritiene per il 47% circa che il gioco sia molto o abbastanza diffuso tra i giovani contro un 32% di chi non ha provato a giocare; tra questi ultimi gli incerti (i “Non so”), sono percentualmente il doppio di quanti hanno sperimentato qualche forma di gioco.

Nonostante questi punti di vista si deve comunque constatare che la curiosità e le occasioni per conoscere e informarsi non impediscono ai ragazzi di sperimentare i giochi in cui si vince o si perde denaro, di conoscerne i meccanismi, di essere attratti dalle numerose proposte e dalle relative campagne di pubblicità che li supportano spesso in modo sistematico e pervasivo. La fruibilità della rete Internet, la facilità di navigare sul web, i nuovi modi di relazionarsi con amici e coetanei, i vari network disponibili unitamente alla disponibilità di strumenti idonei a queste attività sono ampiamente utilizzati – non a caso il termine *nativi digitali* li contraddistingue per la facilità di utilizzare le tecnologie – e rendono quasi impossibile non sperimentarli.

I giochi tuttavia sono numerosi e diversificati. Il grafico che segue consente di cogliere quali sono i più conosciuti, mettendo in evidenza una classificazione delle diverse opportunità: la tipologia dei giochi più conosciuta è quella denominata “Gratta e Vinci” , cui seguono con una percentuale elevata i cosiddetti giochi da tavolo “Carte e giochi da tavolo”, e con percentuali più ridotte (in un range compreso tra il 40% e il 60%) le tipologie denominate “Lotto e Super Enalotto”, “Lotterie”, “Scommesse sportive”, “Slot machine o macchinette”, il “Bingo”. Le restanti tipologie raggiungono percentuali contenute e limitate tra i ragazzi del campione (*cf. tab. 6 e graf. 2, conoscenza dei giochi*).

La conoscenza dei giochi può essere anche rilevata da un’analisi dei valori descritti in tabella 6 che differenzia in modo articolato le risposte. Contrariamente a quanto si è portati a pensare sono alcune tipologie tradizionali (ad esempio, carte/giochi da tavolo, lotto e lotterie, scommesse sportive) a essere più conosciute rispetto a quelle più recenti (ad esempio, video poker, roulette interattive, giochi su Internet, TV, telefonino).

Graf. 2 - Conoscenza dei giochi con vincite/perdite di denaro (molto e abbastanza), valori %



Fonte: ricerca Ragazzi in gioco, 2014

Tab. 6 - Conoscenza dei giochi con vincite/perdite di denaro, valori %

Conosco	Molto	Abbastanza	Poco	Per niente	Totale	
					%	v. ass.
Bingo	12,08	28,56	41,06	18,30	100,00	1.912
Carte/giochi da tavolo	29,12	43,89	22,72	4,27	100,00	1.923
Gratta e Vinci	44,06	38,93	14,05	2,96	100,00	1.929
Lotterie	22,38	33,44	33,54	10,64	100,00	1.926
Lotto e Super Enalotto	24,62	34,03	30,55	10,8	100,00	1.925
Macchinette/Slot machines	21,59	28,91	31,24	18,26	100,00	1.927
Roulette interattive/televisive	5,6	15,57	39,96	38,87	100,00	1.927
Scommesse/giochi telefonino	6,74	17,46	35,85	39,95	100,00	1.930
Scommesse/giochi Internet-TV	8,48	23,05	38,4	30,07	100,00	1.922
Scommesse sportive	27,62	27,87	25,34	19,17	100,00	1.930
Video poker	10,00	15,74	32,52	41,74	100,00	1.931

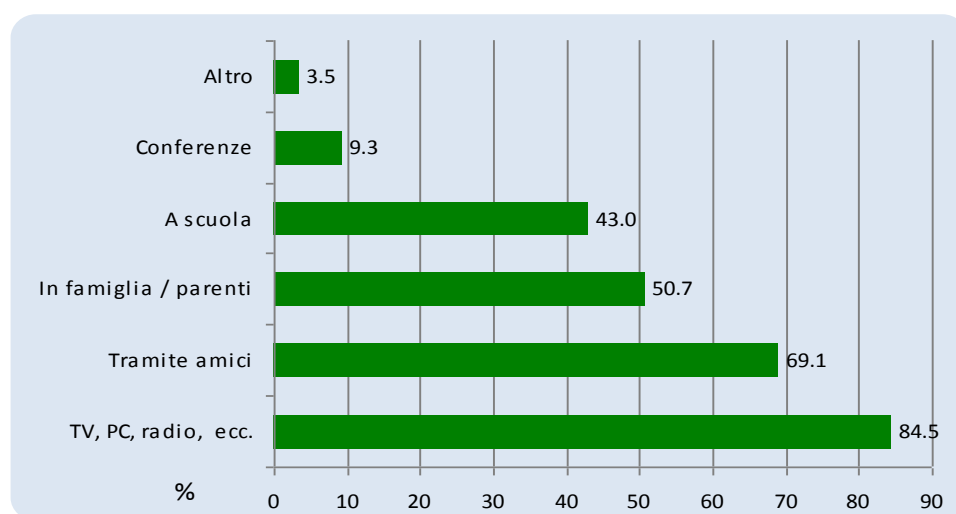
Fonte: ricerca Ragazzi in gioco, 2014

Esaminando le principali tipologie di gioco più conosciute, il confronto con l'età e la residenza in un contesto urbano o periferico non fa emergere aspetti rilevanti che differenziano e discriminano, anche se le percentuali (con risposte: conosco "Molto" e "Abbastanza") di coloro che hanno 19 anni sono in modo generalizzato più elevate degli adolescenti con 15 anni. Il genere, invece, evidenzia, per alcuni aspetti, una maggior conoscenza delle tipologie di gioco "Carte/giochi da tavolo", "Scommesse a base sportiva" da parte dei maschi e della tipologia "Gratta e Vinci" da parte delle femmine. In generale le percentuali nelle risposte non sono così rilevanti da evidenziare marcate differenze tra maschi e femmine rispetto alla conoscenza delle diverse tipologie di gioco.

Le informazioni sui giochi e sulle opportunità di sperimentarli sono molteplici e oggi nei mezzi d'informazione – televisione, radio, stampa, internet – sono presenti pubblicità sia generaliste che di specifici prodotti promosse dal settore economico di riferimento a fini commerciali, spesso con inviti accattivanti che alimentano la curiosità e le speranze, anche con bonus iniziali, in conti credito, tanto da sperimentare e introdursi ai diversi giochi. Ma i ragazzi dove hanno attinto le informazioni sulle diverse tipologie di gioco o sulle scommesse? In un contesto di continui cambiamenti qual è la fonte privilegiata dai ragazzi? Dalle risposte ricevute sono i mass media, internet in primis, a rappresentare la fonte privilegiata; a questi seguono, nell'ordine, gli amici, la famiglia e la scuola, mentre conferenze e dibattiti o altre fonti risultano quasi irrilevanti (*cfr. tab. 7 e graf. 3, fonti informative*).

La fonte privilegiata quindi non è la famiglia ma gli amici e, come viene dichiarato, la conoscenza dei giochi è in forte relazione con i messaggi di pubblicità a favore del gioco diffusi dai mass media. Poco incidono inoltre le limitazioni previste dalla legge per i minori unitamente al fatto che le opportunità concrete di trovare giochi "sotto casa" sono occasioni di forte curiosità e attrattiva.

Graf. 3- Come sei venuto a conoscenza dei giochi con vincite/perdite di denaro?, valori %



Fonte: ricerca Ragazzi in gioco, 2014

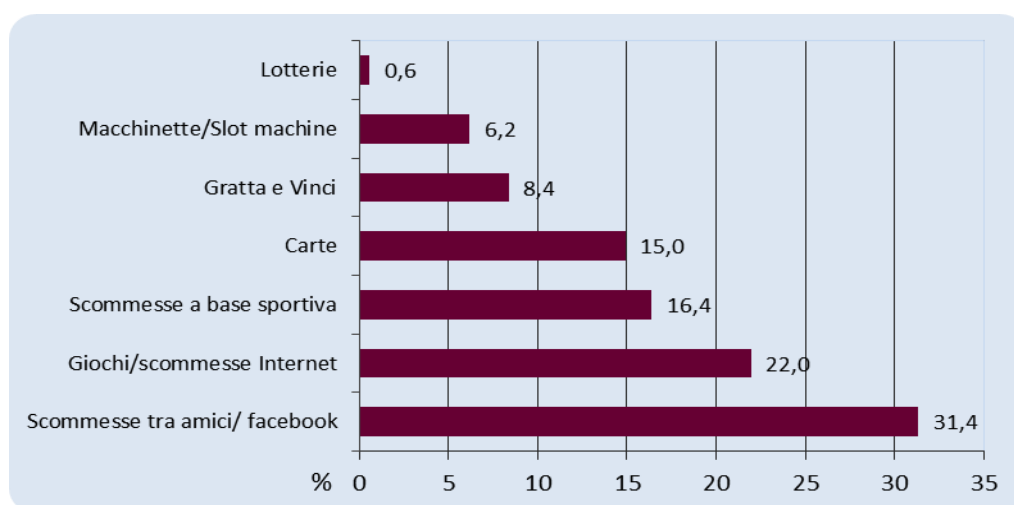
Tab. 7 - Come sei venuto a conoscenza dei giochi con vincite/perdite di denaro?, valori %

Informazioni da	Sì	No	Totale	
			%	v. ass.
TV, radio, ecc.	84,52	15,48	100,00	1.860
Tramite amici	69,13	30,87	100,00	1.843
In famiglia / parenti	50,74	49,26	100,00	1.817
A scuola	42,98	57,02	100,00	1.801
Conferenze	9,28	90,72	100,00	1.789
Altro	3,51	96,49	100,00	1.936

Fonte: ricerca Ragazzi in gioco, 2014

Altrettanto importante è comprendere con quale modalità di gioco un giovane inizia a sperimentare i primi giochi. Per gli adolescenti e giovani intervistati le risposte collocano al primo posto con il 31,4% le scommesse tra amici/su facebook, al secondo posto i giochi e le scommesse su Internet con il 22,0%, cui seguono le scommesse sportive con il 16,4% e i giochi da tavolo (carte) con i 15,0%; da ultimo si trovano i “Gratta e Vinci”, le macchinette/slot e le lotterie (cfr. tab. 8 e graf. 4, *modalità di sperimentare i giochi*). Come i mass media e gli amici sono le fonti informative privilegiate, così le nuove modalità relazionali favorite dalle tecnologie unite a quelle tradizionali del gruppo dei pari, degli amici sono gli snodi che facilitano l’accesso precoce ai giochi. La facilità nell’uso degli strumenti tecnologici aiuta ad informarsi e a sperimentarsi nei giochi in denaro: in rete è facile giocare sia in modo solitario che con gli amici. Non c’è da stupirsi delle risposte indicate dai ragazzi; i mass media sono costantemente coinvolti in forme di pubblicità che invitano al gioco, anche con l’indiretta visibilità assegnata alle vincite a fronte di una scarsa attenzione critica sul settore dei giochi e dei relativi prodotti offerti. Le deboli campagne sul cosiddetto gioco responsabile non risultano spesso molto efficaci.

Graf. 4- A tuo parere, con quale gioco un giovane della tua età inizia?, valori %



Fonte: ricerca Ragazzi in gioco, 2014

Alla richiesta di esprimersi su quale strumento un ragazzo preferisce o utilizza per partecipare a giochi in denaro la risposta colloca in prima posizione i biglietti del “Gratta e Vinci” e delle schedine, a cui si accompagnano il cellulare o lo smartphone e il personal computer. Anche le macchinette occupano una posizione interessante. Questo fa cogliere in modo evidente come la tecnologia e la diffusione delle nuove modalità di gioco abbia ormai radicalmente cambiato i comportamenti di accesso coinvolgendo precocemente anche adolescenti e ragazzi (*cfr. tab.9, strumenti*).

Tab. 8 - A tuo parere, con quale gioco un giovane della tua età inizia?, valori assoluti e %

Con quale gioco s’inizia?	frequenza	%
Lotterie	14	0,72
Macchinette/Slot machine	120	6,21
Gratta e Vinci	162	8,38
Carte	289	14,95
Scommesse a base sportiva	317	16,40
Giochi/scommesse Internet	425	21,99
Scommesse tra amici/ facebook	606	31,35
Totale	1.933	100,00

Fonte: ricerca Ragazzi in gioco, 2014

Tab. 9 - Quale strumento un giovane della tua età utilizza di più per partecipare a giochi in cui si vincono/perdono dei soldi, valori assoluti e %

Quale strumento?	frequenza	%
Schedine/biglietti tipo gratta e vinci	903	46,88
Cellulare/smartphone	334	17,34
PC	317	16,46
Macchinette / Slot	258	13,40
Altro (biliardo, calcetto, ecc.)	114	5,92
Totale	1.926	100,00

Fonte: ricerca Ragazzi in gioco, 2014

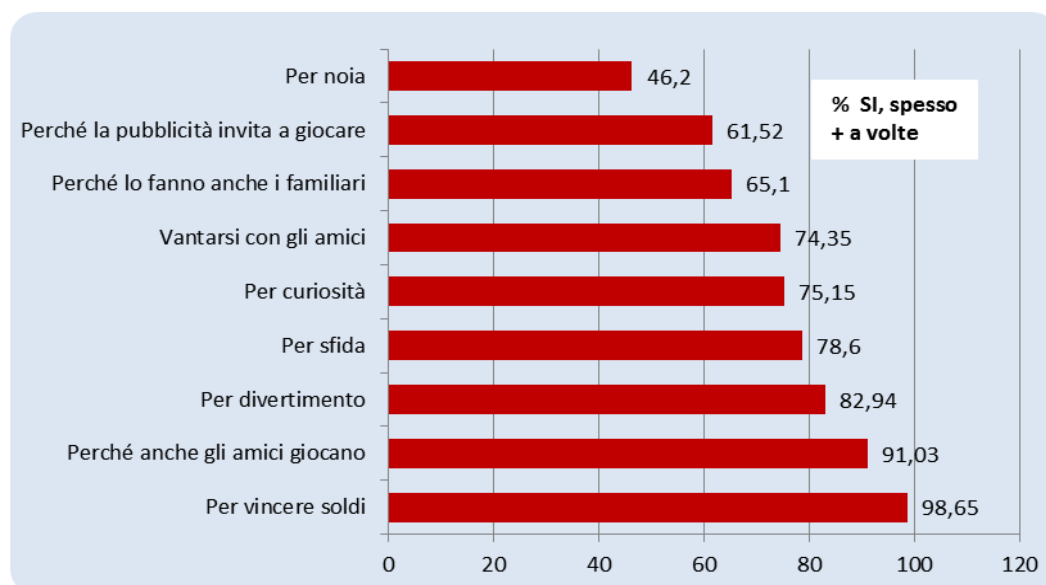
Sugli investimenti pubblicitari non c’è stato finora un confronto sereno finalizzato a porre rimedio nella sponsorizzazione dei prodotti di gioco nonostante tante organizzazioni e associazioni anche di tutela dei consumatori lo abbiano sovente richiesto. Anche il Parlamento Europeo ha spesso esortato i paesi membri ad adottare misure efficaci per impedire campagne pubblicitarie promozionali, ma di fatto prevale un sistema tarato sull’autoregolamentazione del settore, del tutto insufficiente. La facilità di accesso ai giochi in età adolescenziali conferma questa considerazione.

LE OPINIONI

Le pratiche di gioco hanno comportamenti, stili e convincimenti radicati nel tempo. Le potenzialità del mercato che il settore ha consolidato e sviluppato nel corso degli ultimi decenni confermano questa disponibilità dei giocatori a farsi coinvolgere e non è sempre il pay out, promosso, pubblicizzato e valorizzato, a far comprendere i significati dei comportamenti di gioco. I matematici aiutano a comprendere che se in realtà qualcuno vince, in pratica il gioco d'azzardo è sempre in perdita. Ma questo non è semplice da capire e accettare. La nostra mente inoltre fatica a cogliere le certezze del calcolo delle probabilità, anzi è dominata da percezioni sbagliate, da informazioni errate facendo più affidamento sulle illusioni e sulle credenze. Con i nuovi prodotti anche le presunte abilità si sono del tutto vanificate ma il pensiero magico non lo riconosce alimentando in concreto la compulsività che favorisce il giocare inconsapevole o problematico. Le informazioni di pericolo o di avvertimento dei pericoli, anche se non facilmente riconoscibili, non mancano ma non siamo allenati alla prevenzione, alla verifica preventiva, alla lettura delle regole, ai consigli sui falsi convincimenti sul gioco; i nuovi prodotti di gioco non sono fatti per tutto questo, anzi alimentano e condizionano i nostri comportamenti con l'immediatezza del risultato pianificato a priori. Cogliere cosa pensa un ragazzo o un adolescente in una cultura così radicata può evidenziare le motivazioni che il settore sta utilizzando e stimolando per attrarre nuovi giocatori in età e categorie poco disponibili, ma permette anche di comprendere quali sono la cultura e gli stili di gioco dominanti.

Anche i ragazzi del campione, come gli adulti, collegano il gioco con la speranza di "vincere soldi" (il 62,5% lo indica come "Spesso" e il 36,1% "A volte"); si tratta di un significato completamente sbilanciato al positivo. Il gioco, inoltre, risponde a necessità aggregative, di relazioni amicali o di gruppo e quindi in questa dimensione devono essere collocate le risposte positive che caratterizzano opinioni quali "perché anche gli amici giocano" (il 61,3% lo indica "A volte" e il 29,7% come "Spesso") e "per vantarsi con gli amici" (il 39,9% lo indica come "Spesso" e il 34,4% "A volte"). Anche altre dimensioni come quella ludica e competitiva nonché la curiosità sono dimensioni considerate positive: il divertimento (il 60,6% lo indica "A volte" e il 22,4% come "Spesso"), la sfida (il 51,5% lo indica "A volte" e il 27,1% come "Spesso") e la curiosità (il 63,6% lo indica "A volte" e il 29,7% come "Spesso") sono aspetti normali con cui un ragazzo sperimenta il suo percorso personale, la sua identità generazionale anche se con attività trasgressive. Il comportamento dei familiari e degli adulti viene valorizzato a livelli inferiori rispetto alle precedenti dimensioni (il 55,5% lo indica "A volte" e il 9,6% come "Spesso"), confermando quanto già evidenziato da altri in merito all'incidenza dei modelli familiari sulle scelte di gioco, così come anche la pubblicità può favorire lo sperimentare i giochi (il 46,9% lo indica "A volte" e il 14,6% come "Spesso"). Ultimo fattore la noia: prevalgono le risposte negative (il 53,8% lo indica con modalità negativa), in modo discordante rispetto a tutte le altre dimensioni proposte. La tab. 10 e il graf. 5, che raggruppa le risposte positive ("Sì, spesso e Sì, a volte"), evidenziano le opinioni espresse dai ragazzi.

Graf. 5- A tuo parere, perché un giovane della tua età inizia a giocare?, valori %



Fonte: ricerca Ragazzi in gioco, 2014

Tab.10- A tuo parere, perché un giovane della tua età inizia a giocare?, valori assoluti e %

Perché un giovane gioca?	No, mai	Si, a volte	Si, spesso	Totale	
				%	V. ass.
Per vincere soldi	1,35	36,13	62,52	100,00	1.932
Perché anche gli amici giocano	8,97	61,27	29,76	100,00	1.929
Perché lo fanno anche i genitori/familiari	34,9	55,52	9,58	100,00	1.931
Per curiosità	24,85	63,65	11,5	100,00	1.931
Perché la pubblicità invita a giocare	38,48	46,92	14,6	100,00	1.931
Per noia	53,8	37,71	8,49	100,00	1.931
Per sfida	21,4	51,5	27,1	100,00	1.930
Per divertimento	17,06	60,55	22,39	100,00	1.934
Vantarsi con gli amici	25,65	39,97	34,38	100,00	1.934

Fonte: ricerca Ragazzi in gioco, 2014

I ragazzi intervistati dichiarano che il confronto sul tema dei giochi sia con gli adulti che con i coetanei è debole, se non assente: i ragazzi non ne parlano e, se lo fanno, si confrontano in ordine di priorità con gli amici (ma solo per il 22,2% di risposte relative a molto e abbastanza), con i compagni di scuola (il 17,0%), con la famiglia (il 14,0%) e nei Centri giovanili/oratori (il 4,9%). Il fatto che non ci sia un confronto o una discussione tra gli adolescenti e i ragazzi è un dato da registrare con preoccupazione; unito alla scarsa

conoscenza dei meccanismi che caratterizzano le diverse tipologie di gioco, esso rinforza l'opinione di chi propone urgenti iniziative di sensibilizzazione e di diffusione di informazioni corrette al fine di promuovere approcci di gioco più responsabili e consapevoli (cfr. tab.11, *parli dei giochi?*).

Tab.11- Parli dei giochi in cui si vincono/perdono dei soldi?, valori assoluti e %

Parli dei giochi?	Molto	Abbastanza	Poco	Per niente	Totale	
					%	V. ass.
Con gli amici	5,96	16,29	32,47	45,28	100,00	1.927
In famiglia	2,12	11,86	34,67	51,35	100,00	1.930
A scuola	2,03	14,92	32,56	50,49	100,00	1.923
Centri giovanili/ Oratorio, ecc.	0,89	3,95	13,26	81,9	100,00	1.932

Fonte: ricerca Ragazzi in gioco, 2014

LE PRATICHE DI GIOCO

La quantificazione delle esperienze di gioco, la percentuale di chi precocemente può essere considerato un giocatore a rischio è l'obiettivo di tante ricerche sia in campo internazionale che nazionale. È merito di queste ricerche, sovente longitudinali, degli studi nord-americani, inglesi e scandinavi se anche nel nostro paese sono stati avviati percorsi di ricerca e puntuali approfondimenti ripetuti nel tempo. Le adolescenze però non sono tutte uguali, e quello che spesso viene dato per scontato è contraddittorio, non tenendo in debita considerazione che di fatto "abbiamo a che fare con adolescenti diversi, che abitano micro-contesti differenti, che hanno diverse attese e differenti stili di vita..."²⁵. L'indagine "Giovani in gioco" non ha la pretesa di affrontare con nuove tecniche e nuovi impianti concettuali pratiche ampiamente analizzate, ma più semplicemente, come precisato nella nota metodologica, è stato proposto un percorso di ascolto del mondo dei ragazzi che strumentalmente ha utilizzato il tema dei giochi in denaro come occasione per permettere loro di rappresentarsi. Il tema del gioco è complesso, mutevoli le opportunità che il settore economico crea con creatività e innovazione e la comprensione dei comportamenti o stili di gioco, sia pur ampiamente analizzata, non chiarisce con certezza quali siano i fattori protettivi più efficaci. Dichiarando le proprie difficoltà conoscitive i ricercatori hanno optato per la scelta di mettersi, in gioco, in ascolto di ragazzi senza considerarli inferiori o minori non solo per l'età. Pensando che su un tema così socialmente preoccupante non ci sono rimedi semplici o automatici, ma al massimo contenitivi dei possibili danni, si è tentato di realizzare un'attività di ricerca partendo da un'intuizione, " ... da un'idea iniziale che siamo tutti in una stessa barca, ovvero da una visione larga e ospitale della complessità del mondo in cui viviamo e in cui ciascuno è e ha un piccola parte"²⁶.

²⁵ Olivetti Manoukian F., *La leggerezza sostenibile delle adolescenze*, in Animazione sociale, maggio-giugno 2014, p. 67

²⁶ Olivetti Manoukian F., op. cit. p. 71.

Il laboratorio di ricerca, di fatto un contesto relazionale di confronto, ha prodotto e modificato la struttura delle domande, non ponendo eccessiva enfasi alla ricerca del tasso di partecipazione, a rischio o patologico, ai giochi ma focalizzandosi sulla speranza di costruire assieme percorsi di approfondimento e di conoscenza. L'agire e l'azione di ricerca sono stati pensati in modo semplificato e leggero al fine di favorire adesioni rapide e significative e con la speranza di creare coinvolgimenti o riflessioni. Questa premessa viene dichiarata perché le scelte effettuate in sede di gruppo di ricerca con gli adolescenti non sempre sono completamente aderenti a quello che viene ormai considerato lo strumento principale che caratterizza le indagini nazionali²⁷ e quindi i risultati ottenuti non sono del tutto sovrapponibili. Questo non limita assolutamente il lavoro di ricerca ma lo caratterizza per la specificità con cui è stato realizzato, del resto non distante dai risultati a cui pervengono le diverse indagini nazionali, come di seguito avremo modo di verificare.

Quanti ragazzi hanno avuto modo di sperimentarsi in giochi in cui si vince o si perde denaro? La percentuale di ragazzi che ha dichiarato di aver sperimentato almeno un gioco nel corso degli ultimi 6 mesi è del 46,1%: le ragazze lo hanno fatto meno (solo il 38,9%) dei ragazzi (il 56,1%)²⁸ (cfr. tab. 12, *esperienze di gioco*). Se si proiettano questi valori sulla popolazione giovanile di riferimento (provincia di Udine), si può stimare che 4.913 ragazze e 7.613 ragazzi hanno sperimentato una o più tipologie di gioco, per un totale di 12.526 ragazzi compresi tra i 15 e i 20 anni. Il gioco attrae più i ragazzi delle ragazze, un dato ormai costante nel tempo e confermato dalle indagini nazionali; anche nella nostra indagine il rapporto è che 1 ragazza gioca ogni 1,6 coetanei. Al crescere dell'età aumenta anche il numero dei potenziali giocatori (*graf. 6, esperienze di gioco per età*).

Tab.12 - Esperienze di gioco in cui si vincono/perdono dei soldi negli ultimi 6 mesi, maschi e femmine, valori assoluti e %

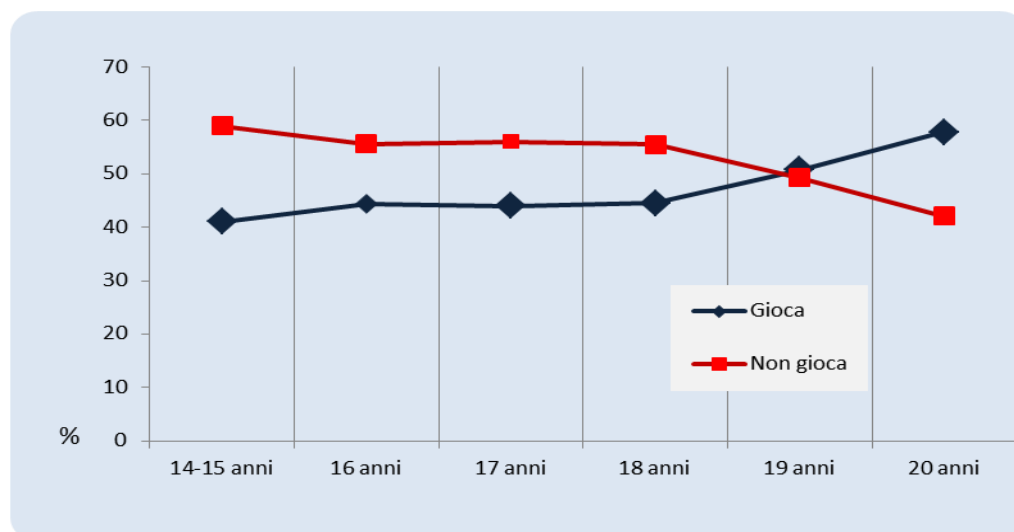
	Maschi	Femmine	% Maschi	% Femmine	Totale	
Non ha mai giocato a soldi	355	688	43,90	61,05	1.043	53,87%
Ha giocato a soldi in 1 o più tipologie di gioco	454	439	56,10	38,95	893	46,13%
Totale	809	1.127	100,0	100,0	1.936	100,00

Fonte: ricerca Ragazzi in gioco, 2014

²⁷ Il riferimento è al test South Oaks Gambling Screen(SOGS), lo strumento più noto per lo *screening* generale dei disturbi da gioco d'azzardo relativo alle indagini ESPAD Italia® e a quelle promosse dal Dipartimento Politiche Antidroga negli ultimi anni.

²⁸ Le indagini ESPAD Italia® utilizzano diverse temporalità (nel corso della vita, nell'ultimo anno e nell'ultimo mese): il dato non si discosta di molto dall'indagine ESPAD 2013 che registra nel corso degli ultimi 12 mesi un dato medio nazionale del 44%, differenziando i maschi con un 54,5% e le femmine con un 31%. Se compariamo il dato relativo al Friuli Venezia Giulia l'indagine ESPAD 2013 riporta un range inferiore, perché compreso tra il 35,5% e il 37,53%,

Graf. 6 - Esperienze di gioco negli ultimi 6 mesi per età, valori %



Fonte: ricerca Ragazzi in gioco, 2014

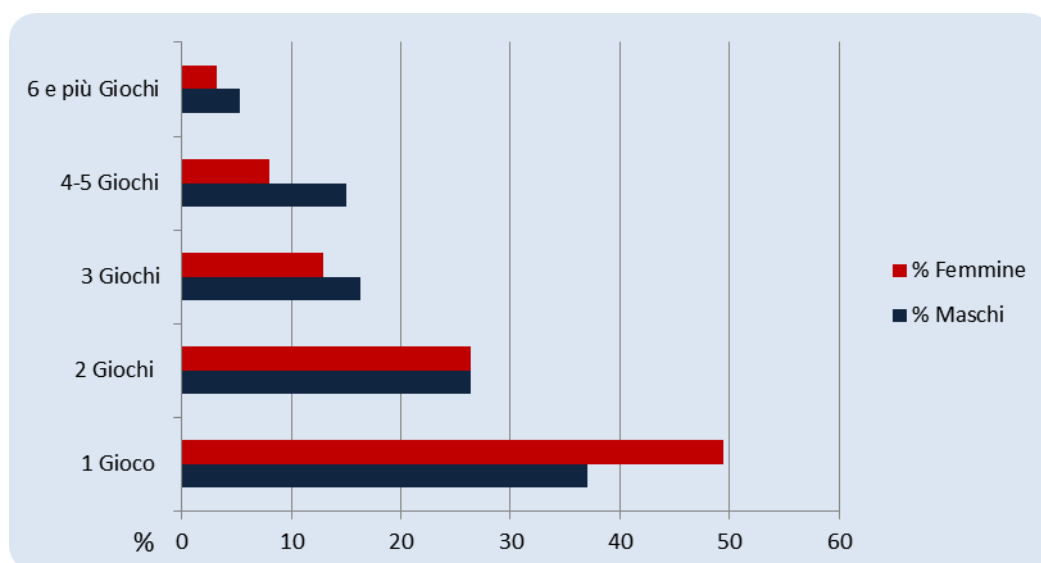
Non solo le ragazze giocano meno dei coetanei ma giocano anche a un numero di giochi più ridotto; le esperienze di gioco per numerosità di tipologia di giochi accentua il numero di giochi elevato praticato dai maschi rispetto alle coetanee. Anche se le ragazze non sono esenti dal giocare a più giochi, lo fanno attingendo a una gamma più contenuta di rispetto ai ragazzi che sperimentano di più i prodotti offerti dal mercato (cfr. tab.13 e graf. 7, esperienze di gioco per numerosità).

Tab.13 - Esperienze di gioco in cui si vincono/perdono dei soldi negli ultimi 6 mesi per numerosità di giochi, maschi e femmine, valori assoluti e %

Esperienze di gioco per numerosità	Maschi	Femmine	% Maschi	% Femmine
1 gioco	168	217	37,0	49,4
2 giochi	120	116	26,4	26,4
3 giochi	74	57	16,3	13,0
4-5 giochi	68	35	15,0	8,0
6 e più giochi	24	14	5,3	3,2
Totale	454	439	100,0	100,0

Fonte: ricerca Ragazzi in gioco, 2014

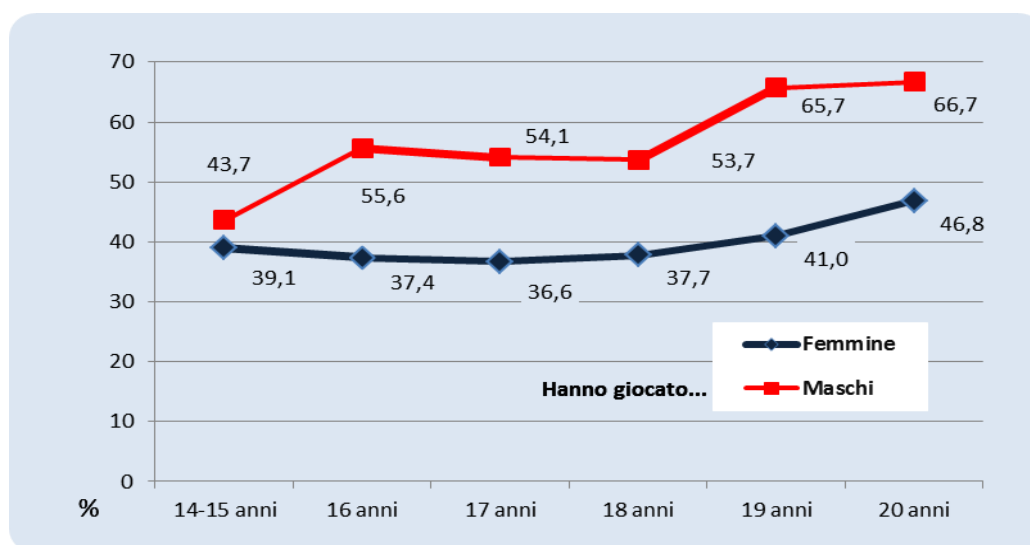
Graf. 7 - Esperienze di gioco in cui si vincono/perdono dei soldi negli ultimi 6 mesi per numerosità di giochi, maschi e femmine, valori %



Fonte: ricerca Ragazzi in gioco, 2014

Oltre che per la dimensione di genere le esperienze di gioco si differenziano per l'età a differenza di quando invece si confrontano i dati con il Comune di residenza e con la tipologia di scuola frequentata sempre subordinati ai primi due fattori. Se si analizzano le esperienze di gioco sulla base dell'età si può notare che al crescere degli anni aumentano anche le esperienze di gioco: si va dal 39,1% per le adolescenti di 14-15 anni al 46,8% delle ventenni; tra i maschi in età adolescenziale (14-15 anni), invece, ci si attesta al 43,7% per arrivare al 66,7% nei ventenni. Permane forte il divario tra maschi e femmine anche col crescere degli anni (cfr. graf. 8, esperienze di gioco per anno di nascita).

Graf. 8 - Esperienze di gioco in cui si vincono/perdono dei soldi negli ultimi 6 mesi, maschi e femmine, per anno di nascita, valori %



Fonte: ricerca Ragazzi in gioco, 2014

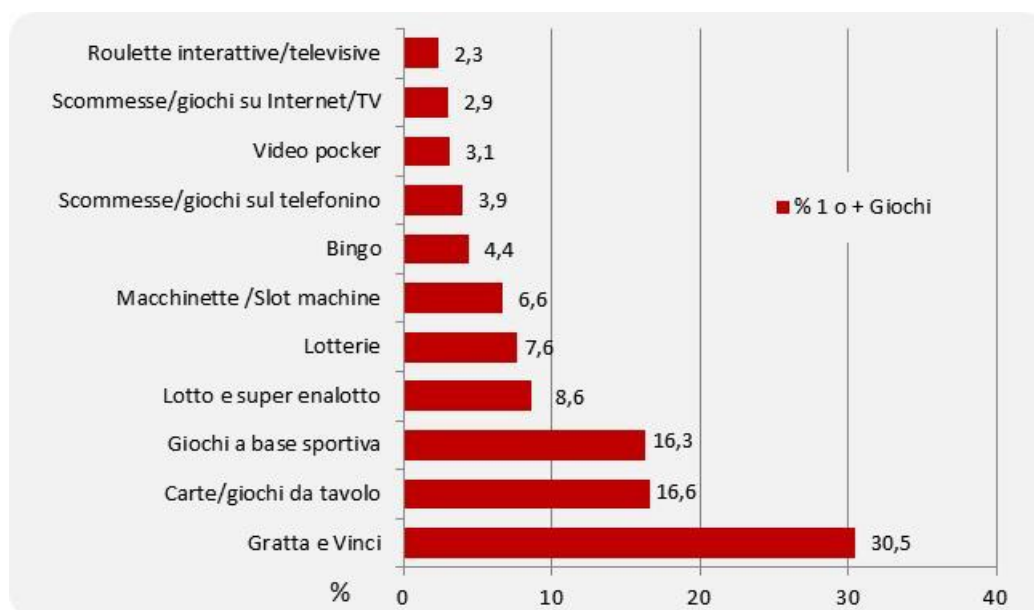
I giochi che i ragazzi preferiscono e con i quali si sono sperimentati nel corso degli ultimi 6 mesi si caratterizzano in prodotti di facile accessibilità e disponibilità; sono le lotterie ad essere privilegiate, i "Gratta e Vinci" in particolare, unitamente a giochi da tavolo e a giochi su base sportiva; seguono con pratiche più contenute le macchinette (*cfr. tab. 14 e graf. 9, esperienze di gioco per tipologia*). Anche nella tipologia di gioco si registrano forti differenze tra maschi e femmine: le ragazze preferiscono i "Gratta e Vinci", il "Lotto e le lotterie"; i ragazzi preferiscono i "Giochi a base sportiva", le "Carte e i giochi da tavolo" e le macchinette. Sono tendenze che confermano i risultati delle recenti indagini nazionali e sicuramente sono in forte relazione con l'età e i percorsi di socializzazione degli adolescenti. Più che l'età nel gradimento dei giochi ciò che discrimina maggiormente è il genere (*cfr. graf. 10, tipologie di gioco per genere*).

Tab.14 - Esperienze di gioco in cui si vincono/perdono dei soldi negli ultimi 6 mesi, per tipologia di gioco e intensità, valori assoluti e %

Esperienze di gioco (ultimi 6 mesi)	Mai	1-5 volte	6-10 volte	11 e + volte	Totale	
					%	V. ass.
Bingo	95,60	3,78	0,31	0,31	100,00	1.933
Carte/giochi da tavolo	83,42	12,90	2,69	0,98	100,00	1.930
Giochi a base sportiva	83,66	9,51	3,52	3,31	100,00	1.934
Gratta e Vinci	69,48	24,57	4,35	1,60	100,00	1.933
Lotterie	92,40	6,41	1,03	0,16	100,00	1.933
Lotto e super enalotto	91,40	7,20	0,47	0,93	100,00	1.931
Macchinette /Slot machine	93,38	4,55	1,24	0,83	100,00	1.934
Roulette interattive/televisive	97,72	1,55	0,36	0,36	100,00	1.934
Scommesse/giochi sul telefonino	96,07	2,38	0,83	0,72	100,00	1.934
Scommesse/giochi su Internet/TV	97,05	1,66	0,72	0,57	100,00	1.933
Video pocker	96,94	1,82	0,67	0,57	100,00	1.928

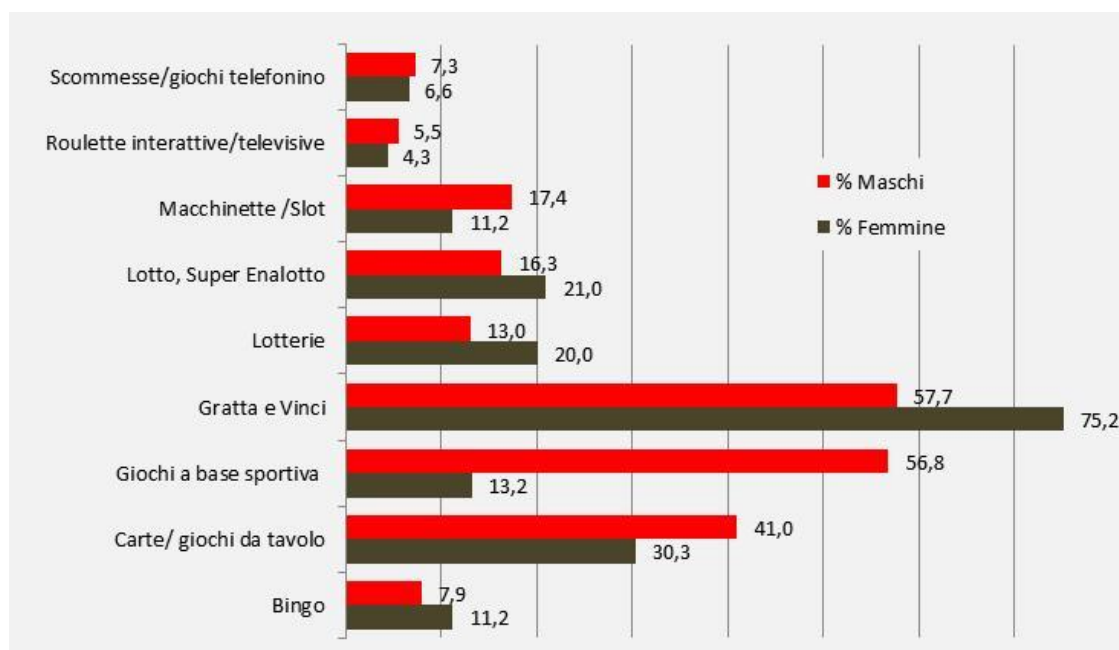
Fonte: ricerca Ragazzi in gioco, 2014

Graf. 9 - Esperienze di gioco, 1 o più giochi, negli ultimi 6 mesi per tipologia di gioco, valori %



Fonte: ricerca Ragazzi in gioco, 2014

Graf. 10 - Esperienze di gioco, 1 o più giochi, negli ultimi 6 mesi, maschi e femmine, valori %



Fonte: ricerca Ragazzi in gioco, 2014

Maschi e femmine si differenziano anche nell'intensità di gioco: nel corso degli ultimi sei mesi precedenti la rilevazione le ragazze che hanno giocato lo hanno fatto per il 76,8% 1-5 volte, per il 18,9% 6-10 volte e solo per il 5,3% 11 e più volte; i ragazzi invece per il 37,2% 1-5 volte, per il 41,2% 6-10 volte e per il 21,6% 11 e più volte. In generale il 6% dei ragazzi del campione si è sperimentato ben 11 e più volte, ma con forte difformità tra ragazzi e ragazze: il rapporto ragazzi e ragazze è di 1 a 4 per gioco ripetuto (cfr. tab. 15, intensità di gioco).

Tab.15 - Esperienze di gioco per intensità di gioco, maschi e femmine, valori assoluti e %

Ragazzi per intensità di gioco(ultimi 6 mesi, 1 o più giochi)	Maschi	Femmine	% Maschi	% Femmine
1 - 5 volte	169	333	37,2	75,9
6 - 10 volte	187	83	41,2	18,9
11 e più volte	98	23	21,6	5,2
Totale	454	439	100,0	100,0

Fonte: ricerca Ragazzi in gioco, 2014

Non è sempre facile stimare la spesa per giochi e scommesse, per mancate risposte e per una certa resistenza a dichiararla. Nel nostro caso le risposte sono state numerose (il 97% dei giocatori)²⁹. Tra chi ha giocato negli ultimi sei mesi la spesa si attesta in maggioranza (l'80%) su una cifra compresa entro i 10 euro e la quota restante viene spesa con cifre al di sotto dei 30 euro dall'11% del campione, a cui segue un 4% con una spesa compresa tra 30 e 50 euro e un 5% con una spesa superiore a 50 euro. Anche nella spesa incidono le diversità di genere: sono i ragazzi a spendere di più delle coetanee; rispetto alla consistenza di spesa, quella oltre i 50 euro, il rapporto ragazzi e ragazze è di 4,5 a 1 e di circa 2 a 1 per cifre comprese tra gli 11 euro e i 50 euro (*cfr. tab. 16, spesa per giochi*).

La spesa per il gioco dei giocatori viene stimata, sia pur in difetto e sempre nel corso degli ultimi sei mesi, in non più di 15 mila Euro. Proiettando la spesa del campione sulla popolazione giovanile di riferimento (provincia di Udine) la cifra impegnata nel corso degli ultimi 6 mesi si attesterebbe a circa 224 mila Euro. In ragione del fatto che circa la metà del campione non aveva compiuto i 18 anni il dato di spesa potrebbe per alcuni aspetti risultare elevato.

Tab.16 - Spesa per giochi negli ultimi 6 mesi, maschi e femmine, valori assoluti e %

Denaro speso in gioco	Maschi	Femmine	% Maschi	% Femmine
1-10 Euro	325	372	72,4	88,8
11 - 30 Euro	65	29	14,5	6,9
31 - 50 Euro	24	10	5,3	2,4
Più di 50 Euro	35	8	7,8	1,9
Totale	449	419	100,0	100,0

Fonte: ricerca Ragazzi in gioco, 2014

²⁹La stima va interpretata con cautela perché la domanda, pur elencando 4 opportunità di spesa per chi ha giocato negli ultimi sei, non sottolineava in modo convincente il riferimento a una cifra complessiva; la stima pare quindi essere in difetto, perché da alcuni intesa come ultima occasione di spesa.

Come si sono comportati i giocatori a seguito delle loro esperienze di gioco? Nel caso di vincite, anche solo di piccole vincite, la maggioranza non ha continuato a giocare e ha impegnato la spesa in altri acquisti (il 43,2%); un quarto dichiara di non aver vinto mai e un ulteriore quarto dichiara di aver rigiocato la vincita. Il comportamento in caso di perdita invece può essere considerato un indicatore di possibile rischio dell'incapacità di auto controllo e di determinare a priori il massimo della spesa disponibile per la giocata. Tra coloro che hanno perso una minoranza (soltanto un terzo circa, il 38,8%) non ha continuato a giocare; dei restanti, due terzi, hanno continuato a giocare sia pur con variegata intensità (cfr, tab. 17 e tab.18, comportamenti in caso di vincita e perdita).

Tab.17 - Comportamenti in caso di vincita di denaro al gioco, valori assoluti e %

Se hai vinto hai giocato di nuovo ?	frequenza	%
No, ho speso la vincita in acquisti	374	43,19
No, perché non ho mai vinto	205	23,67
Sì, ho rigiocato la vincita	207	23,90
Altro	80	9,24
Totale	866	100,00

Fonte: ricerca Ragazzi in gioco, 2014

Tab.18 - Comportamenti in caso di perdita di denaro al gioco, valori assoluti e %

Se hai perso sei tornato a giocare ?	frequenza	%
No, mai	331	38,85
Sì a volte	415	48,71
La maggior parte delle volte	74	8,69
Sempre	32	3,76
Totale	852	100,00

Fonte: ricerca Ragazzi in gioco, 2014

Quali sensazioni o preoccupazioni i giocatori hanno provato nelle loro esperienze? Al fine di rispondere a questo interrogativo sono state riproposte una serie di domande standard utilizzate nelle indagini nazionali³⁰. Come si può osservare analizzando la tabella

³⁰Si tratta in realtà di una versione quasi identica del test di screening validato a livello italiano che permette di classificare le esperienze di gioco sulla base del grado di problematicità (SOGS-Ra), riportato in Sabrina Molinaro, Roberta Potente e Arianna Cutilli, a cura di, *Consumi e gioco d'azzardo: Alchimie, normalità e fragilità: fotografia ESPAD 2013*, CE.R.CO edizioni, Milano 2014, p.225.

19, le situazioni più significative (sommando le due risposte positive: “Qualche volta” e “Spesso”) sono nell’ordine le seguenti: “Se hai giocato più volte hai mai avuto voglia di smettere” per il 42,4% di chi ha giocato, “Ti sei sentito in colpa per i soldi che hai speso nel gioco” per il 41,7%, “Giocare ti dà un senso di euforia/soddisfazione?” per il 39,5%, “Hai mai giocato più soldi di quelli che ti eri proposto” per il 19,8% e “Ci sono state persone che ti hanno criticato perché hai giocato?” per il 16,8%. Le restanti situazioni sono state positive ma in percentuali contenute al “di sotto del 10% (cfr. tab. 19, situazioni).

Tab.19– Sensazioni e situazioni personali inerenti l’esperienza di gioco- valori %

Ti sei trovato in queste situazioni?	No, mai	Qualche volta	Sì, spesso
Hai mai detto agli altri di aver vinto soldi quando non era vero	93,0	6,2	0,8
Il gioco ti ha causato discussioni in famiglia o con gli amici, oppure problemi a scuola	94,4	4,8	0,8
Hai mai giocato più soldi di quelli che ti eri proposto	80,2	16,5	3,3
Ci sono state persone che ti hanno criticato perché hai giocato	83,2	13,7	3,1
Se hai giocato più volte hai mai avuto voglia di smettere	57,6	24,9	17,5
Ti sei sentito in colpa per i soldi che hai speso nel gioco	58,3	28,6	13,2
Hai mai nascosto ad amici o alla famiglia scontrini di scommesse, biglietti della lotteria, soldi vinti al gioco o altro di simile	90,6	6,4	3,0
Hai mai preso in prestito soldi per giocare, senza restituirli]	94,9	4,0	1,0
Hai mai preso soldi o rubato qualcosa per nascondere debiti o attività di gioco	96,9	2,3	0,8
Giocare ti dà un senso di euforia/soddisfazione	60,6	33,3	6,1

Fonte: ricerca Ragazzi in gioco, 2014

Le risposte affermative alle domande delle tabelle 16, 18 e 19 possono altresì fornire un indicatore sintetico di rischio: sommando le risposte positive e adattando i criteri del test SOGS-RA si può indicare la percentuale di persone ritenute senza problemi (“no problem”), a rischio (“at risk”) e con problemi (“problem gambling”). Il test pone alcuni interrogativi in merito alla reale capacità di quantificare le persone a rischio; alcuni studiosi infatti ritengono che misuri in eccesso i valori positivi. Questo non implica negare la validazione che se ne fa a livello internazionale e nazionale e al fine favorire un raffronto con dati nazionali abbiamo ricostruito, relativamente al nostro campione, il numero dei “problem gambling”, la categoria più problematica, spesso indicata come preoccupante: nella nostra indagine questo valore si colloca tra il 5% e l’8,3%, con un valore leggermente superiore alla media del dato nazionale riportato dall’indagine ESPAD 2013³¹. Il dato va

³¹ Il riferimento di comparabilità è con l’indagine ESPAD-Italia®, relativa al 2013. Il range della stima è relativo alla scelta del numero di risposte positive: 4 e più risposte positive nel valore superiore (così come suggerito da ESPAD) e 5 e più in quello inferiore. Il valore superiore è più elevato (di 0,8 punti percentuali) di quello registrato dall’indagine IFC del CNR dichiarato in 7,5% relativamente all’anno 2013 (ESPAD-Italia® 2013). Il

utilizzato con cautela anche sulla base delle riflessioni che vengono esplicitate nel capitolo successivo, relativo alla disamina delle principali indagini nazionali e dei relativi materiali di evidenza scientifica, cui si rimanda. Viene comunque confermata anche nel nostro caso la diversità di comportamento tra ragazzi e ragazze: il rapporto dei casi di “problem gambling” è di 1 ragazza ogni 4 coetanei. Proiettando il valore di questo gruppo di ragazzi e ragazze (14,1% dei maschi e 4,1% delle femmine) sulla popolazione di riferimento relativa alla provincia di Udine si possono considerare a rischio ben 1.912 ragazzi e 516 ragazze, per un totale complessivo di 2.428 casi.

EVENTI E PERCORSI INFORMATIVI: SUGGERIMENTI

L’ultimo obiettivo del laboratorio di ricerca ha fatto perno sulle opinioni dei ragazzi in merito a iniziative informative e campagne di sensibilizzazione ai riguardanti i giochi di denaro. La richiesta di esprimersi a questo riguardo era fortemente legata alla diffusione di pratiche di campagne informative non sempre ritenute efficaci, avviate per lo più da enti esterni alle istituzioni scolastiche senza una condivisione o co-progettazione partecipate. In questi decenni, infatti, le scuole sono state per lo più “oggetto di formazione” con percorsi proposti da variegate organizzazioni o enti, spesso con modalità “*all inclusive*”, sporadiche nel metodo e per lo più prive di una valutazione dei risultati. Negli anni si sono avvicendati non pochi esperti di dipendenze quali medici, psicologi, sociologi, educatori, agenti di polizia, ecc., con approcci diversificati e metodi più passivi che interattivi e integrati. Chiedere l’opinione degli adolescenti e dei ragazzi in merito alle modalità d’informazione ritenute più adeguata, cogliere i loro pensieri e i loro suggerimenti, è stato un modo per tentare di riportare in equilibrio e a confronto le idee su possibili eventi o campagne future.

Il questionario nella sua parte conclusiva poneva due semplici domande: la prima era una domanda a risposta multipla su un elenco di possibili modalità e la seconda era una domanda aperta, con richiesta di descrivere eventuali proposte o suggerimenti. Alla prima domanda ha risposto la quasi totalità del campione (il 97%) indirizzando il proprio gradimento prevalentemente verso il confronto con persone che hanno avuto esperienze di gioco (la modalità della testimonianza di ex giocatori ha raccolto l’87,5% dei consensi). In subordine si collocano tre proposte con il gradimento per ciascuna di circa i due terzi del campione: conferenze con esperti, sostegno ai locali free slot, confronti e discussione con coetanei; in particolare va sottolineato il gradimento di quest’ultima opportunità, segnale di un desiderio dei ragazzi di voler condividere e partecipare in prima persona entrando nel merito delle questioni che li riguardano (segno che le metodiche della cosiddetta peer education incontrano la loro disponibilità). In ultima posizione nell’ordine si collocano le azioni politiche di contrasto, le campagne pubblicitarie informative e il confronto con insegnanti formati (*cfr. tab. 20, iniziative informative*).

Tab. 20 - Sostegno di iniziative informative in merito ai giochi, valori %

Sostieni le seguenti iniziative ?	Sì	No	Totale	
			%	V. ass.
Testimonianze/dibattito con ex giocatori	87,5	12,5	100,0	1.933
Conferenze con esperti	66,1	33,9	100,0	1.935
Sostegno a locali free slot	65,5	34,5	100,0	1.934
Confronto/discussione tra coetanei	61,8	38,2	100,0	1.935
Azioni politiche di contrasto	50,6	49,4	100,0	1.934
Campagne pubblicitarie informative	44,9	55,1	100,0	1.936
Confronto/discussione con insegnanti preparati	41,0	59,0	100,0	1.935

Fonte: ricerca Ragazzi in gioco, 2014

Numerose sono state le risposte alla domanda aperta, con esplicitazione di opinioni e pensieri personali con un alto grado di risposta, di molto superiore alle aspettative di risposta su domande così formulate: il 70,1% del campione, 1.358 ragazzi, hanno espresso brevi e interessanti osservazioni (*cf. tab. 21, esprimono opinioni*).

Tab. 21 - Campagne ed eventi informativi: suggerimenti, valori assoluti e %

Campagne, eventi informativi: opinioni	Esprimono		Non esprimono		Totale
	Val. ass.	%	Val. ass.	%	
Con esperienze di gioco	639	71,6	254	28,4	893
Senza esperienze di gioco	719	68,9	324	31,1	1.043
Totale	1.358	70,1	578	29,9	1.936

Fonte: ricerca Ragazzi in gioco, 2014

Dei rispondenti l'8,3% ha dichiarato di non avere un preciso suggerimento: si possono considerare tali le risposte quali i "Non so", "Non sono in grado di fornire un suggerimento" e altre simili. Il 61,2% ha esplicitato brevi scritti che sono stati riclassificati in gruppi o categorie omogenee.

Le risposte che hanno espresso un'opinione o indicato suggerimenti nel merito di eventi e percorsi informativi sono state riclassificate in gruppi o categorie omogenee al fine di sintetizzare le tante diversità che caratterizzano il punto di vista dei ragazzi. In primis si possono suddividere in due macro categorie, favorevoli e contrari alle iniziative di carattere preventivo e informativo: il 71,6 % si dichiarano a favore e il 30,6% sono invece contro. Di pochi punti percentuali sono favorevoli coloro che hanno avuto esperienze di gioco nel corso degli ultimi 6 mesi (*cf. tab. 22, pro e contro*).

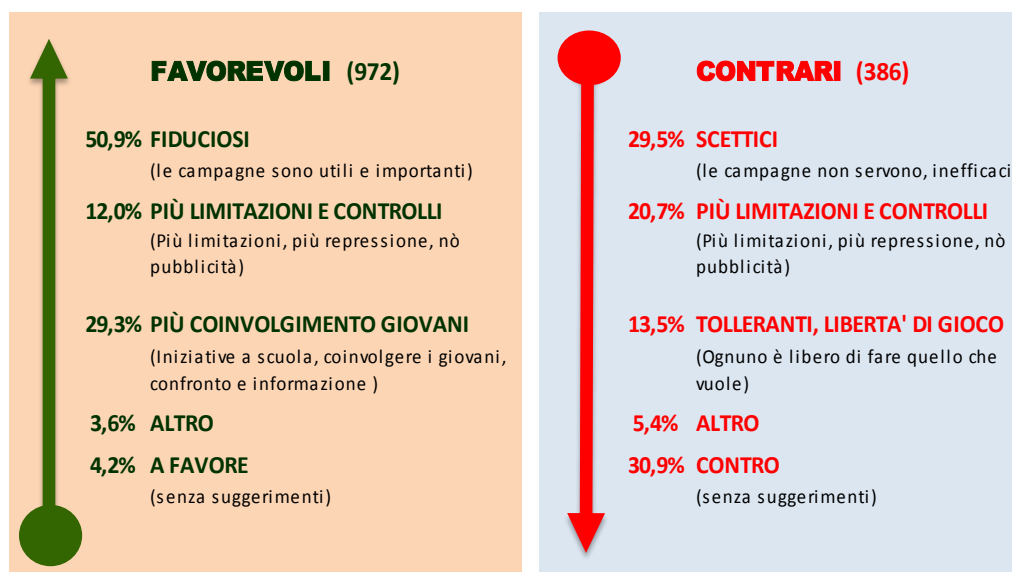
Tab.22 – Campagne ed eventi informativi: pro e contro, valori assoluti e %

Campagne, eventi informativi?	Favorevoli		Contrari		Totale
	Val. ass.	%	Val. ass.	%	
Con esperienze di gioco (ultimi 6 mesi)	473	74,0	166	26,0	639
Senza esperienze di gioco (ultimi 6 mesi)	499	69,4	220	30,6	719
Totale	972	71,6	386	28,4	1.358

Fonte: ricerca Ragazzi in gioco, 2014

Una sintesi ulteriore dei suggerimenti e delle opinioni può essere evidenziata analizzando le categorie che raggruppano i rispondenti secondo un'analisi dei contenuti descritti. Quali ragioni sono state esplicitate per dare peso alla posizione sia contraria che a favore? La figura 1 presenta in modo sintetico il quadro generale dei punti di vista espressi. Tra i favorevoli emergono tre gruppi significativi: un primo gruppo dove prevale l'utilità dei percorsi informativi e la loro importanza (50,9%), un secondo gruppo, dove l'utilità si focalizza sulla necessità del coinvolgimento, della partecipazione e del confronto tra i ragazzi e nelle scuole (29,3%), e un terzo gruppo dove si sottolinea la necessità di misure più drastiche, di limitazioni e di controllo dei giochi (12,0%). Tra i contrari le posizioni che si possono registrare sono correlate a un forte scetticismo nei confronti dei percorsi informativi perché ritenuti inefficaci (29,5%) e alla volontà di lasciare libertà, di comportamenti tolleranti (13,5%). La non utilità dei percorsi viene richiamata anche da coloro che, similmente ai favorevoli, esprimono più rigore, più controlli e più limitazioni (20,7%). Elevato, tra i contrari, il numero di coloro che si dichiarano non convinti dei percorsi informativi senza esplicitarlo o senza precisarlo con suggerimenti o opinioni personali (cfr. fig.1, punti di vista).

Fig. 1 – I punti di vista dei ragazzi in merito a eventi e percorsi informativi sul gioco, valori %



Fonte: ricerca Ragazzi in gioco, 2014

Di seguito vengono proposti alcuni esempi che raggruppati in alcune tipologie – favorevoli, ossia fiduciosi, repressivi, partecipativi, favorevoli senza indicazioni, altro, e contrari ossia scettici, repressivi, tolleranti, altro, contrari - hanno costituito la struttura di analisi dei testi e la costruzione di tipologie omogenee.

Favorevoli

1. Fiduciosi, sono coloro che ritengono importanti le campagne informative e gli eventi di sensibilizzazione. Alcuni esempi:

Le campagne formative possono essere d'aiuto sensibilizzare l'argomento, se fatte in modo attirare l'attenzione e non rendere noioso l'ascolto.

Penso che sia importante informare i cittadini del pericolo del gioco d'azzardo.

Le campagne formative possono essere d'aiuto sensibilizzare l'argomento, se fatte in modo attirare l'attenzione e non rendere noioso l'ascolto.

Secondo me sono utili per il futuro dei ragazzi perché alla nostra età il gioco non è diffuso, ma si presenta dai 18 in poi.

Trovo siano utili perché in alcune situazioni familiari difficili è più facile che i figli inizino il gioco d'azzardo perciò se i genitori non intervengono è bene che siano sensibilizzati da altri esperti.

Dovrebbero essere più convincenti e con più testimonianze, far capire che non serve giocare per divertirsi o per guadagnare.

Penso che siano utili perché ci sono tante persone che a causa del gioco rovinano le loro famiglie/aziende.

Utili, educative.

Per me queste iniziative sono molto utili specialmente alle persone che sono dipendenti dal gioco o magari anche a quelle che non hanno mai giocato così che non diventino dipendenti.

Penso che sia giusto che facciano queste campagne perché sia gli adolescenti che gli adulti hanno bisogno di essere informati.

E' giusto sensibilizzare le persone a questo problema anche perché può diventare una dipendenza.

Sono d'accordo con queste iniziative perché ci sono molte persone dipendenti dal gioco ed è una dipendenza grave. Vorrei che nessuno buttasse via i soldi in questo modo.

Sono importanti soprattutto per i ragazzi. Secondo me sono utili ma dovrebbero essere più crude e approfondite: non spiegare solo cosa comporta ma far vedere ciò a cui porta.

Penso siano molto importanti le testimonianze. Io credo che siano importanti perché i giochi con vincite/perdite di denaro creano dipendenza.

Far capire ai giovani che giocare è pericoloso intervenendo sui genitori.

Sono molto importanti perché fanno capire alle persone che i soldi non vanno buttati così per giocare ma servono nella vita di tutti i giorni.

Sono sicuramente utili, ma è molto difficile che una persona solo per aver seguito una campagna di sensibilizzazione smetta di giocare.

E' giusto coinvolgere le scuole ma più opportuno (anche se più difficile) coinvolgere adulti con figli a carico.

Secondo me sono utili, perché anche se non ho esperienza diretta del gioco, bisognerebbe far capire che le lotterie, le scommesse ecc. sono illusioni e vizi.

2. Repressivi, perché sia pur favorevoli sostengono anche la necessità di misure repressive, di limiti e di maggior controlli. Alcuni esempi:

Secondo me dovrebbero ridurre la pubblicità che molte volte invitano a giocare come lo slogan del Gratta e Vinci: "vincere facile". Secondo me la pubblicità per i giochi d'azzardo dovrebbero essere abolite, perché è un paradosso il fatto che lo Stato pubblicizzi il gioco e poi spenda soldi per i dipendenti da esso.

Secondo me sono molto utili e dovrebbero fare delle leggi contro le slot-machine e gli altri giochi d'azzardo.

A parer mio lo Stato dovrebbe diminuire le pubblicità che riguardano il gioco d'azzardo al fine di impedire la dipendenza.

A mio parere il sostenere iniziative informative finalizzate alla sensibilizzazione sarebbe un utilissimo metodo per limitare il gioco d'azzardo, tuttavia la posizione "ambigua" dello Stato, diviso tra l'obbligo di offrire aiuto ai giocatori e il notevole profitto che ricava da questo business, non favorisce la messa a punto di serie politiche di sensibilizzazione.

Dovrebbero vietare questi giochi. Io dico che magari si dovrebbero "spaventare" di più la gente.

Sono a favore di togliere le slot machine dai bar perché c'è molta gente che spende il suo stipendio nelle slot.

E' giusto ma vanno eliminate le incitazioni sociali al gioco.

Secondo me si dovrebbe limitare il gioco d'azzardo in tutti i locali. Insufficienti.

Vietare pubblicità di giochi d'azzardo.

Via le slot machine dai bar. Sensibilizzazione sulle reali infime possibilità di vincita; regolamentazione del funzionamento delle slot con l'insegnamento di un vero algoritmo.

Dovrebbero farsi più pubblicità anche in TV perché il gioco d'azzardo sta diventando sempre più una dipendenza e bisogna iniziare a combatterla seriamente.

Penso che questo gioco sia una malattia purtroppo spesso parte dalle famiglie; ci dovrebbero essere più controlli nelle edicole, bar, ecc. e poi si dovrebbero attivare più progetti.

3. Partecipativi, cioè coloro che ritengono importante anche adottare metodi più coinvolgenti e partecipati nella prevenzione, nel coinvolgimento delle scuole, nel favorire il confronto tra giovani. Alcuni esempi:

Sono molto utili. Dovrebbero essere più famose queste iniziative.

Bisogna incominciare a sensibilizzare noi giovani dalle scuole.

Sì, parlare tra coetanei, magari precedentemente preparati.

Tali iniziative dovrebbero essere più diffuse, soprattutto nell'ambito scolastico anche con testimonianze di ex giocatori.

Sono molto utili, soprattutto perché queste campagne vengono promosse da persone della nostra stessa età.

Sono molto efficaci le formazioni tra coetanei e le dirette testimonianze di persone che hanno superato la dipendenza.

Secondo me dovrebbero essere fatte di più coinvolgendo i ragazzi.

Penso che sia giusto e importante per i giovani. Il mio suggerimento è di confrontarsi e discutere con i coetanei.

Secondo me queste iniziative servono per scoprire come evitare queste cose. Poi secondo me la maggior parte di persone minorenni che giocano è per colpa degli amici.

Sono utili se fatte con persone che conosci, tuoi familiari, tuoi amici, non persone estranee o psicologi.

Penso che iniziative informative siano utili per la sensibilizzazione.

Suggerirei che ai giovani parlino i giovani: incontri, testimonianze piuttosto che pubblicità.

Specialmente se indicate per i giovani, curare lo stile e preoccuparsi di un'efficace comunicazione.

Penso sia una decisione più che opportuna sensibilizzare i giovani in merito al gioco d'azzardo.

Penso che le campagne dovrebbero fermare prima i giovani e fargli capire che giocare fa male.

Sono assolutamente giuste! Penso che si dovrebbe incominciare a trovare dei divertimenti per i ragazzi che non costino tanto come adesso.

Potrebbero essere utili a sensibilizzare i giovani sui rischi di dipendenza e e/o valore del denaro che spesso è sottratto ai genitori o comunque non è guadagnato autonomamente.

Penso che aiutino tantissimo in quanto certi particolari non erano conosciuti (soldi spesi...) dagli adolescenti.

Aprono gli occhi su quanto sia grave questo fenomeno.

Penso che potrebbero aiutare a non avvicinarsi al gioco d'azzardo poiché la maggior parte dei ragazzi non crede che questo tipo di gioco possa diventare una dipendenza.

Sono a favore, un suggerimento: bisognerebbe far partire la sensibilizzazione nelle scuole.

Si dovrebbe partire a sensibilizzare già dalle scuole medie.

Iniziare in tempo e nella fascia più bassa (minori di 18) concentrarsi soprattutto su schedine di calcio.

Parlarne di più a scuola e raccontare esperienze di persone che ora non giocano più.

4. Altro. In questa categoria sono state inserite le considerazioni non rientranti nelle precedenti. Alcuni esempi:

Bisognerebbe bandire tutti i giochi d'azzardo, sono una malattia, molte famiglie sono rovinate per colpa del gioco.

Forse a volte sono troppo persuasive per i giovani come noi e tendono infatti a farsi "venire voglia" di farlo sempre più.

Dovrebbero avere un limite di età più alto.

Penso siano utili soprattutto per chi è dipendente dal gioco per far capire che si rovinano solo la vita.

Bisognerebbe permettere un tetto massimo da giocare in modo da evitare la dipendenza.

Secondo me è sbagliato giocare con i soldi.

Per me è tutto uno spreco di soldi che prima o dopo ti fan diventare "malato" e vai fuori con la testa.

5. Favorevoli, sia pur in assenza di suggerimenti. Alcuni esempi:

Non lo so.

Non ho suggerimenti ma queste campagne sono molto utili per chi ha problemi.

Sono d'accordo con questa iniziativa e l'appoggio. Non ho suggerimenti da dare.

Sono utili. Non ho suggerimenti.

Penso che sia una buona iniziativa e non ho nessun suggerimento.

Sono d'accordo con questa iniziativa e l'appoggio.

Non ho suggerimenti da dare.

Contrari

1. Scettici, cioè coloro che non ritengono né utili né efficaci i percorsi informativi. Alcuni esempi:

Penso che non serva a niente perché se qualcuno vuole giocare lo fa lo stesso.

Penso che non servano a molto perché solitamente se un ragazzo giovane e inesperto vuole giocare non cambia idea facilmente.

Secondo la mia opinione, queste iniziative sono da togliere, le quali possono essere sostituite da argomenti più costruttivi.

Secondo me alla fine una persona lo fa anche se gli vieni detto di non farlo, difficilmente fanno cambiare idea alle persone.

Sono una perdita di denaro.

Sono una perdita di tempo.

Spesso non servono.

Sono condotte male.

Le campagne informative non sono proprio molto efficaci in quanto la possibilità di giocare ci circonda.

No, perché i giovani non danno retta a conferenze o cose del genere.

Penso che non sia giusto sprecare così tanti soldi inutilmente. Potrebbero essere utilizzati per cose più importanti

2. Repressivi, perché sostengono anche la necessità di misure più drastiche a contrasto dei giochi, di aumentare i controlli e la repressione, di limitare le opportunità di gioco. Alcuni esempi:

Imporre un limite a chi vuole giocare/tentare la fortuna.

Inutili, devono essere buttate via tutte le macchinette.

Penso che non servano a molto sarebbe meglio eliminarli o diminuire o togliere le pubblicità.

Non servono a niente. Più leggi che controllino e non permettano ai minorenni di giocare.

Io sono contrario alle iniziative informative perché penso che dovrebbero togliere le occasioni di gioco in denaro.

Vietare la possibilità di gioco anche a 18 anni, anche se i luoghi adibiti al gioco non sempre rispettano i limiti di età.

Penso che non servano a molto sarebbe meglio eliminarli o diminuire o togliere le pubblicità.

3. Tolleranti, cioè coloro che ritengono il gioco un problema personale, una libertà di scelta, di sottovalutazione del rischio. Alcuni esempi:

Penso che non serva a niente perché se qualcuno vuole giocare lo fa lo stesso.

Secondo me non servono a nulla, perché chi comincia a giocare deve capire da solo quando smettere.

Mollateci e fateci giocare.

Se lo si fa ogni tanto non succede niente, l'importante è non prendere il vizio.

Secondo me basta giocare poco, con giudizio senza farsi prendere dalla voglia di vincere.

Penso che la maggior parte dei giovani, anche persone che conosco giocano solo nel week-end con le schedine di calcio e secondo me la cosa non è preoccupante.

Secondo la mia opinione ognuno è libero di giocare.

A mio parere sono inutili, uno deve sentirsi libero di fare ciò che vuole.

Penso che la gente possa decidere autonomamente per i propri beni, i soldi sono loro e sono liberi di usarli come vogliono.

Penso che sia una cosa giusta per chi ne ha realmente bisogno ma non per chi gioca qualche volta e basta (ad esempio 50 volte all'anno).

4. Altro: in questa categoria sono state inserite le considerazioni non rientranti nelle precedenti. Alcuni esempi:

Credo sarebbe più utile un sostanziale intervento dello Stato con dei fatti e dovrebbero essere censurate tutte le pubblicità TV che promuovono il gioco.

Ritengo che la società entri nell'ottica che investire dei soldi non sia produttivo dovrebbe esserci educazione/sensibilizzazione da parte di tutte le famiglie e insegnanti.

Sinceramente io non vedo nessun mio amico che gioca con i soldi, quindi non ho iniziative.

Secondo me sono i più anziani che non hanno niente da fare e si perdono con quei stupidi giochi.

Giocare una quota bassa una volta ogni tanto senza aumentare la quota stessa a seguito di una vincita.

Se si facessero con più consapevolezza e più assiduità sarebbero efficaci.

Principalmente deriva dall'educazione familiare perché se i genitori giocano nonostante le iniziative sociali è difficile che i figli pensino che sai sbagliato.

5. Contrari, ma senza indicazioni o suggerimenti. Alcuni esempi:

Non sono esperto nell'argomento.

Non ho idee.

Non ho suggerimenti.

Non avendo mai giocato non saprei dare consigli.

L'EVIDENZA SCIENTIFICA DEI COMPORTAMENTI DI GIOCO DEGLI ADOLESCENTI E DEI RAGAZZI

Premessa

Il testo che segue tenta, sia pur in modo sintetico, di cogliere e valutare il livello di conoscenza dei fenomeni relativi al gioco d'azzardo con particolare attenzione a quelli riguardanti adolescenti e ragazzi. Lo sviluppo delle tecnologie ha favorito non solo la crescita esponenziale del mercato dei giochi (costruttori, importatori, gestori e noleggiatori, esercenti, ecc.) concessionari ma anche l'accessibilità al gioco con o senza vincita di denaro. L'aumento costante dell'offerta legale di nuovi giochi nell'ultimo decennio con il grande successo e gradimento degli apparecchi di intrattenimento (le slot machines), le molteplici opportunità sia fisiche che on line dei giochi in termini di accessibilità e disponibilità, unitamente a forme informative e pubblicitarie più rivolte ad attrarre nuovi giocatori che a informare sui danni derivanti dal gioco, hanno sollevato non poche preoccupazioni sulle possibili ripercussioni in termini di danno sociale su alcune fasce sensibili di popolazione, come ad esempio minori e giovani, attratti dalle nuove e accattivanti formulazioni dei prodotti di gioco.

La preoccupazione è generalizzabile anche ad altri paesi se si considera che a livello europeo, da più di un decennio, istituzioni pubbliche e di ricerca hanno promosso osservatori e studi scientifici sullo sviluppo del fenomeno nel tentativo di coglierne le dinamiche. Alla storica preoccupazione sulle dipendenze da alcol e da sostanze si sono infatti aggiunte le preoccupazioni derivanti dai giochi. Il gioco d'azzardo non è permesso ai minori, la legge lo vieta, ma i comportamenti sociali hanno forme e modalità che possono vanificare anche il sistema più rigido di regole. L'aspetto sociale e culturale dei comportamenti e, in generale, degli stili di vita è una dimensione che è sempre più necessario non sottovalutare. Alle deboli forme di controllo sul settore dei giochi la scarsa considerazione al danno sociale e alle pratiche di prevenzione non fa altro che aggiungere ulteriori occasioni per favorire percorsi prettamente commerciali in un settore che è e permane di competenza pubblica.

Gli studi e le indagini che in quest'ultimo decennio hanno contribuito in particolare a cogliere i comportamenti dei ragazzi sono necessari per dare forza a uno sforzo educativo che contrasti con i pericoli del danno sociale che in generale tutte le dipendenze creano. Dovrebbero altresì contribuire a fornire utili indicazioni di metodo e strategie in merito alle forme di contrasto e di prevenzione. Il ritardo e spesso la debole efficacia delle campagne di prevenzione dovrebbe far riflettere sul fatto che la scarsa conoscenza, il mancato coinvolgimento partecipativo degli attori sociali, l'insufficienza del controllo, le deboli alleanze educative, tra moralismi e illusorie speranze, non fanno che aumentare una pratica costante di rimozione sociale dei problemi e dei danni. Emerge spesso l'aspetto drammatico del gioco patologico che paradossalmente fa dimenticare l'ordinarietà di agire sul fronte dell'informazione, della prevenzione, della tutela e del sostegno a stili di vita più responsabili.

Di seguito vengono esaminati documenti a nostro avviso importanti quali le Relazioni annuali sull'uso di sostanze stupefacenti e sulle tossicodipendenze in Italia e alcuni studi e ricerche nazionali sui comportamenti di gioco di adolescenti e ragazzi³².

Le Relazioni annuali al Parlamento

Le Relazioni annuali sull'uso di sostanze stupefacenti e sulle tossicodipendenze in Italia sono parte integrante di una documentazione ufficiale che la Presidenza del Consiglio dei Ministri e del Dipartimento per le Politiche Antidroga predispongono ai sensi dell'art.131 del D.P.R n.309/1990 e trasmettono al Parlamento al fine di facilitare le funzioni relative alla promozione e all'indirizzo delle politiche per prevenire, monitorare e contrastare il diffondersi delle tossicodipendenze e alcolicodipendenze correlate. Ogni Relazione contiene una grande quantità di dati, risultato di studi condotti sul fenomeno delle dipendenze, con particolare attenzione alla popolazione studentesca, in analogia a quanto si è fatto e si sta facendo in Europa, in sintonia con le linee operative predisposte dall'Osservatorio Europeo di Lisbona (European Monitoring Centre for Drug and Drugabuse). L'attenzione ai fenomeni del gioco d'azzardo o gambling o ludopatia è recente e trova un'evidenza significativa soltanto nella Relazione annuale 2011. L'attenzione delle istituzioni pubbliche per l'impatto sociale e le conseguenze del gioco d'azzardo, proprio per la natura pubblica dei giochi, è recente degli ultimi anni. Nel corso del 2015 il Governo nazionale, con decreto legislativo, darà corso a un riordino complessivo del settore; la lettura delle versioni integrali anche se trattasi soltanto di bozze di lavoro fa ben sperare sul recupero del ritardo accumulato in questi anni.

Di seguito si tenta, sovente richiamandosi letteralmente al testo delle Relazioni, di ricostruire un quadro delle conoscenze ufficiali in merito al fenomeno del gioco d'azzardo, in particolare relative alle analisi riferite alla popolazione studentesca. L'intento è molto limitato rispetto alla complessità posta dai fenomeni di dipendenza di cui le Relazioni danno evidenza ed è finalizzato soltanto a comprendere il livello di analisi rispetto alla conoscenza del fenomeno dell'azzardo e a cogliere le strategie della pubblicità e del marketing di invito al gioco da un lato e di prevenzione dall'alto. È volutamente trascurata l'analisi dell'organizzazione sanitaria e delle competenze che ne derivano in merito alla cura e alla riabilitazione delle persone in carico ai servizi con dipendenze patologiche da gioco.

Il gioco d'azzardo assume uno specifico rilievo nella Relazione annuale al Parlamento 2011 dove un paragrafo inquadra il fenomeno³³. Dal testo si coglie la necessità di riconoscere le forme patologiche che il gioco può assumere nella modalità di disturbo compulsivo e di collocarle tra i livelli essenziali d'assistenza (LEA) con conseguente opportunità di avviare forme strutturate di cura e riabilitazione. Si sottolinea altresì che anche Il Piano Nazionale Antidroga 2010-2013 registrava l'urgenza di definire linee precise d'indirizzo per le attività ordinarie nonché di avviare un sistema di rilevazione epidemiologica sulla rilevanza e incidenza del fenomeno, di individuare regole più

³² I materiali esaminati sono solo un numero minimo degli studi sui comportamenti di gioco degli adolescenti effettuati per lo più su scala territoriale ampia e i più noti o riconosciuti a livello ufficiale dalle istituzioni pubbliche.

³³ Presidenza del Consiglio dei Ministri, Dipartimento Politiche Antidroga, *Relazione annuale al Parlamento 2011 sull'uso di sostanze stupefacenti e sulle tossicodipendenze in Italia*, dati 2010, elaborazione 2011, Roma, giugno 2011, pp. 179-181.

conservative nei confronti degli utenti finalizzate a un maggior controllo dei gestori e dei concessionari dei giochi e di definire un programma di azione nazionale opportunamente finanziato con parte dei proventi derivanti dai giochi stessi.

Le forme patologiche, ovvero il “gioco d’azzardo patologico” (GAP) o “gambling patologico”, sono fenomeni vicini alle dipendenze, riconosciute nella letteratura internazionalee inserite sin dal 1977 nella Classificazione Internazionale delle Malattie (ICD-IX) e dal 1980 nel DSM-III nel capitolo “Disturbi del controllo degli impulsi non altrimenti classificabili”. Sempre con riferimento all’esperienza consolidata a livello internazionale, si richiama l’utilizzo di test specifici per classificare i comportamenti a rischio (SOGS – South Oaks Gambling Screen; GPGI – Canadian Problem Gambling Index). Alcune nuove terminologie invece dovrebbero inquadrare il fenomeno nella condizione di “gioco d’azzardo patologico” (un disturbo del controllo degli impulsi che si connota per una dipendenza patologica riconosciuta dai criteri diagnostici sanitari internazionali-Classificazione internazionale delle malattie ICD-X e DSM-IV–TR dell’American Psychiatric Association) e in situazioni di livello inferiore denominati “gioco d’azzardo problematico” (un comportamento compulsivo in cui non si è instaurata una dipendenza ma con possibile progressione verso una forma di malattia) e “persone vulnerabili” (soggetti che per alcune caratteristiche neuro-psico-biologiche e sociali presentano una probabilità maggiore di esposizione al rischio e alla dipendenza). Questo lascia intendere una delimitazione tra le responsabilità e i compiti dell’organizzazione sanitaria e del trattamento sanitario, e gli interventi di natura preventiva e di sostegno educativo o psicologico. Non a caso si usa il termine malattia soltanto per la condizione di livello patologico riconosciuta da una diagnostica certificata.

In merito alla dimensione del fenomeno relativo al gioco d’azzardo la Relazione 2011 fa riferimento a dati di sintesi: il comportamento di gioco patologico nel corso della vita viene stimato nell’1% della popolazione, mentre il 5% della popolazione è in situazione di gioco problematico e il 14% invece a rischio minimo. Nella popolazione studentesca la percentuale di soggetti con gioco d’azzardo problematico viene invece indicata al 10% accanto a situazioni di livello patologico indicate al 5%. La fonte dei dati utilizzata è l’indagine IPSAD®, Italian Population Survey on Alcohol and other Drugs, prevalentemente mirata alla conoscenza di comportamenti sull’uso di alcol ed altre sostanze psicoattive, lecite ed illecite della popolazione in generale, con una sezione finale relativa alle abitudini al gioco (questionario IPSAD® 2010)³⁴. Viene inoltre evidenziato il rischio di compromissione finanziaria personale e familiare che può spingere a richieste di prestiti usuranti. Citando come fonte l’Ufficio Antiracket e Antiusura del Ministero dell’Interno, si sottolinea un aumento del 165% delle istanze di accesso al fondo di solidarietà presentate dalle vittime di usura, nel periodo 2005 e il 2010. Una considerazione finale indica come

³⁴Lo studio in questione segue le linee guida fornite dall’Emcdda (*European Monitoring Centre for Drug and Drugabuse*) di Lisbona...”Il campione è estratto dalla popolazione nazionale (attraverso le liste anagrafiche), compresa tra 15-64 anni di età e dal 2005 ha una numerosità tale (circa 85.000 soggetti) tale da permettere delle stime di prevalenza a livello regionale. Il primo studio è stato condotto dal CNR- Sezione di Epidemiologia e Ricerche sui Servizi Sanitari nel 2001, ripetuto poi nel 2003, nel 2005, 2007 e nel 2011. L’indagine consiste nella somministrazione al campione estratto di un questionario postale anonimo... Il questionario IPSAD® si apre con una serie di quesiti volti a inquadrare la condizione socio-culturale degli intervistati e in seguito indaga sui consumi di sostanze legali quali tabacco, alcol, psicofarmaci, doping e altre sostanze psicotrope illecite. Nello specifico si distingue tra le esperienze d’uso delle sostanze nella vita, negli ultimi 12 mesi e negli ultimi 30 giorni...”, in www.epid.ifc.cnr.it.

paradosso da approfondire il dato relativo a una crescita della spesa per il gioco (raccolta di denaro), tra il 2004 e il 2010, del 148% (incrociando dati del Ministero dell'Economica e delle Finanze (MEF), dell'Amministrazione Autonoma dei monopoli di Stato (AAMS) e dell'Agenzia Giornalistica Concorsi e Scommesse-Agicos) e il ricavato lordo per l'erario aumentato soltanto del 24% con un dimezzamento delle entrate erariali sul totale della spesa (la spiegazione viene attribuita al ribaltamento dell'indotto imprenditoriale internamente a un sistema "multilevel marketing").

La *Relazione annuale al Parlamento 2012*³⁵ dedica un capitolo ai fenomeni del gioco d'azzardo, articolando la realtà nazionale nel quadro epidemiologico europeo, dando evidenza di ricerche svolte in Italia sul gambling patologico e di quelle avviate nel corso del 2012 dall'Osservatorio del Dipartimento delle Politiche Antidroga sugli studenti la prima e sulla popolazione 19-64 anni la seconda). L'indagine riguardante gli studenti si concentra sulla popolazione studentesca 15-18 con un campione a due stadi, le cui unità del primo stadio sono rappresentate dalle scuole (Licei ed ex magistrali, Istituti tecnici, Istituti professionali, Istituti e licei artistici) e le unità del secondo rappresentate dalle classi di un intero percorso scolastico dalla prima alla quinta classe. La relazione dà evidenza del disegno di campionamento e della metodologia utilizzata nello studio (identificato come SPS-DPA 2012); lo studio coinvolge 618 scuole e ben 35.472 questionari validi (il 90,4% dei questionari compilati) di studenti in età compresa tra i 15 e i 18³⁶. Lo studio è stato supportato dal metodo C.A.S.I. (Computer-Aided Self-Completed Interview) che ha consentito la compilazione del questionario on line con accesso individuale anonimo e non replicabile. A conclusione dello studio le scuole aderenti ammontano a 480 pari al 77,7% del campione di scuole pianificato, con percentuali che oscillano tra il 73,3% nelle regioni dell'Italia meridionale/insulare e l'88,5% nelle regioni del Nord ovest.

Nelle due indagini era presente una sezione specifica finalizzata a cogliere la frequenza e l'abitudine al gioco degli studenti. Per gli studenti la presenza di un comportamento patologico è stata rilevata con il questionario Lie/Bet, uno strumento strutturato su due semplici domande la cui risposta positiva viene valutata come presenza di gioco problematico nella vita³⁷. Due, in sintesi, le brevi considerazioni che la Relazione riporta in merito ai comportamenti di gioco. Innanzitutto l'analisi del test Lie/Bet, con risposta positiva pari al 7,5% del campione, che di fatto misura il comportamento problematico dei ragazzi tra 15 e 18. In base a tale test i maschi presentano una percentuale superiore rispetto alle femmine. Interessante anche la descrizione della frequenza di gioco per 11 tipologie di intrattenimento sia degli adolescenti che della popolazione adulta. I giochi più frequenti praticati dagli adolescenti sono le scommesse sportive, le lotterie istantanee

³⁵ Presidenza del Consiglio dei Ministri, Dipartimento Politiche Antidroga, *Relazione annuale al Parlamento 2012 sull'uso di sostanze stupefacenti e sulle tossicodipendenze in Italia*, dati 2011 e primo semestre 2012, elaborazione 2012, Roma, agosto 2012, pp. 69-74 e pp. 208-222.

³⁶ Una descrizione della metodologia è descritta anche in Presidenza del Consiglio dei Ministri, Dipartimento Politiche Antidroga, *Report SPS-ITA 2012, Indagine sul consumo di sostanze psicotrope negli studenti delle scuole secondarie di secondo grado*, Roma dicembre 2012. In Friuli Venezia Giulia, nel 2012, sono state 12 le scuole coinvolte per un totale di 594 studenti.

³⁷ Il Lie/Bet Questionnaire è un breve questionario utile a orientare una scelta diagnostica. "Questo test, assai maneggevole, non dà nessun altro dato, se non la presenza di un gioco problematico. Non è in grado di distinguere tra gioco problematico e gioco patologico" in D. Capitanucci e T. Carlevaro, Guida ragionata agli strumenti diagnostici e terapeutici del disturbo di gioco d'azzardo patologico, 2004 www.andinrete.it. Le due domande sono: a) Hai mai mentito ai tuoi genitori o a persone per te importanti su quanto hai speso nel gioco?; b) Hai mai sentito la necessità di puntare sempre più denaro?.

Gratta e Vinci, i giochi di carte e i giochi on line. Nella popolazione adulta rilevata dallo studio GPS sono le lotterie i giochi più praticati dagli adulti seguiti dai tradizionali lotto e superenalotto. Di seguito si riportano le due tabelle (tab.23 e 24, adolescenti e adulti per tipologia di gioco) inserite nella Relazione che supportano le considerazioni di cui sopra; la fonte di riferimento sono le due indagini sopra citate³⁸.

La Relazione, elaborando i dati del Ministero dell'Economica e delle Finanze (MEF), dell'Amministrazione Autonoma dei monopoli di Stato (AAMS) e dell'Agenzia Giornalistica Concorsi e Scommesse (Agicos), aggiorna la spesa del consumo di gioco (raccolta totale) e del ricavato per l'erario (entrate erariali) evidenziando, nel periodo 2004-2011, un incremento della spesa per gioco del 222% e un aumento del ricavato lordo per l'erario di solo il 24%.

Tab. 23 - Distribuzione della frequenza di gioco per tipologia di intrattenimento nella popolazione adolescente, val. %

Adolescenti	Mai %	1-2 volte/ non tutti i mesi %	Più volte al mese %
Gratta e Vinci	44,0	44,2	11,8
Scommesse sportive in Agenzia o Internet	65,0	15,9	19,0
Giochi di carte	70,1	19,7	10,1
Giochi on-line	74,6	13,8	11,5
Video-Poker	84,3	17,1	3,9
Totocalcio	89,4	7,9	8,5
Bingo	87,5	9,5	6,2
Giochi telefonici	83,6	10,8	3,1
Superenalotto	79,0	9,7	2,8
Lotto	86,1	6,4	4,2
Lotterie Nazionali	92,4	5,4	2,2

Fonte: studio SPS-DPA 2012 - Dipartimento Politiche Antidroga

³⁸Presidenza del Consiglio dei Ministri, Dipartimento Politiche Antidroga, Relazione annuale al Parlamento 2012 sull'uso di sostanze stupefacenti e sulle tossicodipendenze in Italia, dati 2011 e primo semestre 2012, elaborazione 2012, Roma, agosto 2012, pp. 213-214.

Tab. 24 - Distribuzione della frequenza di gioco per tipologia di intrattenimento nella popolazione adulta, val. %

Adulti	Mai %	1-2 volte/ non tutti i mesi %	Più volte al mese %
Gratta e Vinci	46,4	44,4	9,2
Superenalotto	53,5	35,3	11,2
Lotto	70,1	25,9	4,0
Giochi di carte con denaro in palio	90,8	8,3	0,9
Scommesse sportive in agenzia	91,1	5,7	3,1
Totocalcio	92,1	7,1	0,8
Bingo	93,5	6,0	0,4
Giochi al casinò	95,4	4,4	0,2
Video poker	97,1	2,1	0,8
Giochi on line con denaro in palio	98,0	1,5	0,5
Scommesse ippiche in agenzia	98,8	0,9	0,2

Fonte: studio SPS-DPA 2012 - Dipartimento Politiche Antidroga

Nella *Relazione al Parlamento 2013*³⁹ si conferma la metodologia già sperimentata nell'anno precedente. Si precisa che nello studio sulla popolazione studentesca nel 2013, come per il 2012, lo strumento utilizzato per la conduzione dell'indagine (identificata SPS-DPA 2013) è stato predisposto seguendo il protocollo europeo, ESPAD-2011, per garantire la confrontabilità dei risultati con gli Stati membri dell'EU, integrato ed in parte modificato al fine di meglio adattare lo strumento alla realtà italiana. Anche nel 2013 la rilevazione è on line con accesso identificativo individuale anonimo e non replicabile, utilizzando il metodo C.A.S.I.(Computer-Aided Self-Completed Interview).

Lo studio coinvolge 619 scuole e registra 35.384 questionari validi (il 90,1% dei questionari compilati) di studenti in età compresa tra i 15 e i 19 anni⁴⁰. A conclusione dello studio le scuole aderenti ammontano a 462, pari al 74,6% del campione di scuole pianificato, con percentuali che oscillano tra il 77,0% delle regioni dell'Italia meridionale/insulare e il 71,1% di quelle del Nord ovest, invertendo il rapporto rispetto al 2012. Come nelle rilevazioni precedenti l'analisi della qualità delle informazioni riferite dagli studenti partecipanti all'indagine è stata effettuata applicando alcuni criteri di

³⁹ Presidenza del Consiglio dei Ministri, Dipartimento Politiche Antidroga, *Relazione annuale al Parlamento 2013 sull'uso di sostanze stupefacenti e sulle tossicodipendenze in Italia*, dati 2012 e primo semestre 2013, elaborazione 2013, Roma, giugno 2013, pp. 205-226.

⁴⁰ Presidenza del Consiglio dei Ministri, Dipartimento Politiche Antidroga, *Relazione annuale al Parlamento 2013 sull'uso di sostanze stupefacenti e sulle tossicodipendenze in Italia*, dati 2012 e primo semestre 2013, elaborazione 2013, Roma, giugno 2013, pp. 53-57. In Friuli Venezia Giulia, nel 2013, sono state 15 le scuole coinvolte per un totale di 509 studenti, con una adesione inferiore rispetto al 2012

esclusione dall'elaborazione dei dati, di questionari "non affidabili" o relativi ad età esterne al target dello studio (15-19 anni).

La Relazione 2013 fa cenno alle scelte politiche in atto con l'avvio del progetto nazionale GAP per l'attivazione di strategie e per lo studio e la preparazione di linee di indirizzo tecnico-scientifiche, finalizzate alla cura e al trattamento del gioco patologico nonché al dimensionamento e monitoraggio del fenomeno. La conversione del DL 158/2012 (decreto Balduzzi) nella L.189/2012 ("Disposizioni urgenti per promuovere lo sviluppo del Paese mediante un più alto livello di tutela della salute") prevede infatti il riconoscimento del gioco d'azzardo patologico tra i livelli essenziali di assistenza (LEA) istituendo altresì un "Osservatorio sui rischi di dipendenza da gioco" finalizzato a contrastare la diffusione del gioco d'azzardo patologico e il fenomeno della dipendenza grave. Viene istituito anche un "Comitato consultivo" di supporto formato dalle associazioni dei concessionari, dalle rappresentanze nazionali dei consumatori e dai gruppi associativi di area specifica più rappresentativi, oltre che dalle Regioni e dalle Provincie Autonome.

Una prima considerazione importante che si coglie dalla lettura del capitolo dedicato al gioco d'azzardo è che la dimensione del fenomeno non è facilmente stimabile in quanto non esistono studi consolidati ed esaustivi. Non solo in Italia ma anche in altri paesi europei la comparabilità e il confronto sono complicati da aspetti di forte diversità tra gli studi esistenti e, in particolare, dalla disomogeneità di: a) strumenti o test diagnostici utilizzati nelle indagini; b) target di popolazione coinvolta; c) metodologia applicata; d) numerosità dei partecipanti; e) periodo di riferimento. L'aspettativa di "misurare" con rigore sia il comportamento patologico che quello problematico o moderato porta di conseguenza a semplici stime, spesso contrastanti perché correlate alle specificità degli studi. Con una semplice domanda ("Lei ha giocato d'azzardo almeno una volta negli ultimi 12 mesi?") la Relazione 2013 stima una presenza dell'azzardo in almeno il 54% della popolazione adulta, in un range tra l'1,3% e il 3,8% i giocatori problematici, tra lo 0,5% e il 2,2% i giocatori patologici.

Sia pur in presenza di evidenti criticità sul dimensionamento del fenomeno, la Relazione 2013, anche con il supporto della letteratura internazionale, fornisce un profilo delle caratteristiche (demografiche e familiari, genere, tipologia di gioco, difficoltà nella gestione del denaro, ecc.) dei giocatori più a rischio e delle preferenze nella scelta delle svariate tipologie di gioco. Per quanto riguarda l'indagine sulla popolazione studentesca, la Relazione indica nel 7,2% dei ragazzi una situazione di gioco problematico e nel 3,2% una presenza di gioco patologico (lo strumento utilizzato nella definizione è il test SOGS-RA⁴¹); il gioco sociale viene stimato nel 39,0%. Il 50,6% del campione rilevato, in età 15-19 anni, non ha invece mai giocato. I maschi si caratterizzano per una presenza di gioco maggiore delle ragazze (59,2% dei ragazzi e solo il 37,1% delle ragazze); anche la presenza di comportamenti di gioco problematico e patologico è differenziata nel genere, più alto nei

⁴¹ Il South Oaks Gambling Screen(SOGS) è lo strumento più noto per lo *screening* generale dei disturbi da gioco d'azzardo. Deriva dal DSM-III, è un questionario di facile e rapida somministrazione composto da 20 item, in grado di fornire informazioni su diversi aspetti: il tipo di gioco privilegiato, la frequenza dell'attività di gioco, la difficoltà di giocare in modo controllato, la consapevolezza circa il proprio problema di gioco, i mezzi usati per procurarsi il denaro per giocare, il tornare a giocare per tentare di recuperare le perdite, le menzogne circa le attività di gioco. Esistono differenti versioni tra cui il SOGS-RA usato nelle somministrazioni con adolescenti o studenti. Non mancano però critiche documentate al test che in sintesi evidenziano la sovrastima dei positivi, una generica imprecisione e una non sempre facile comprensione che può portare ad errori nei punteggi.

maschi rispetto alle femmine. L'età è fortemente correlata alla pratica del gioco d'azzardo che risulta differenziato per tipologia di scuola registrando una prevalenza di gioco problematico negli istituti tecnici e professionali. Lo studio utilizza, come nel 2012, anche il questionario Lie/Bet che del registra il 13% dei casi come a rischio, un dato inferiore a quello del 2012 stimato nel 15% (la Relazione 2012 come sopra riportato fa riferimento però a un 7,5%). Quasi simile la distribuzione geografica del rischio di problematicità: in crescita nelle ripartizioni del nord rispetto a quelle del sud, prevalente negli istituti tecnici e professionali. Minima è la cifra di spesa dei ragazzi, contenuta in 10 euro mensili nella maggioranza dei casi. Come registrato per la popolazione adulta, anche nei ragazzi prevalgono le lotterie istantanee tipo gratta e vinci, cui seguono le scommesse sportive e l'utilizzo di giochi on line

La Relazione, elaborando i dati del Ministero dell'Economica e delle Finanze (MEF), dell'Amministrazione Autonoma dei monopoli di Stato (AAMS) e dell'Agenzia Giornalistica Concorsi e Scommesse (Agicos), aggiorna la spesa del consumo di gioco (raccolta totale) e del ricavato per l'erario (entrate erariali) evidenziando nel periodo 2004-2012 un incremento della spesa per gioco del 251% e un aumento del ricavato lordo per l'erario pari all'11%.

La *Relazione al Parlamento 2014*⁴² continua il percorso avviato dalle relazioni precedenti. Le tipologie di comportamento sono quelle adottate sin dal 2011, identico lo strumento utilizzato per la conduzione dell'indagine (identificata come SPS-DPA 2014) realizzata sulla popolazione scolastica in età 15-19 anni⁴³. Con riferimento al test SOGS-RA (South Oaks Gambling Screen –Revised for Adolescents), nella sua versione italiana, si perviene a una stima più puntuale differenziando i giocatori sociali (“...considera il gioco come una buona occasione per socializzare e condividere con altri divertimento, fantasie e aspettative non sproporzionate, tenendo distinti i comportamenti di rischio dai valori della vita”), i giocatori d'azzardo problematici (“... pur non essendo ancora arrivati alla vera e propria patologia, hanno già cominciato a separarsi da un atteggiamento prudente nei confronti del gioco”) e i giocatori d'azzardo patologici (“... hanno sostituito alla dimensione magica e ludica una dimensione di dipendenza dove i pensieri, le priorità e i valori confluiscono e si fondono nella ripetizione compulsiva della giocata”). Sulla base di questa premessa, si stima che nella popolazione scolastica italiana, in età 15-19 anni, i giocatori sociali siano pari al 6,0% (erano il 39,0% nel 2013), i giocatori problematici pari al 4,2% (erano il 7,2% nel 2013) e i giocatori patologici pari al 3,7% (erano 3,2% nel 2013). Come si può intuire, le difformità di risultato riscontrate negli anni, con strumenti identici, alimentano dubbi e curiosità che, in assenza di documentazione, non si possono valutare.

⁴² Presidenza del Consiglio dei Ministri, Dipartimento Politiche Antidroga, *Relazione annuale al Parlamento 2014 sull'uso di sostanze stupefacenti e sulle tossicodipendenze in Italia*, dati 2013 e primo semestre 2014, elaborazione 2014, Roma, 2014, pp. 23-25 e pp. 123-128.

⁴³ Lo studio SPS-DPA 2014 coinvolge circa 600 scuole e registra 31.661 questionari validi (il 90,7% dei questionari compilati) di studenti in età compresa tra i 15 e i 19 anni. A conclusione dello studio le scuole aderenti ammontano a 438 pari al 70,8% del campione di scuole pianificato, con percentuali che oscillano tra l' 83,7% delle regioni dell'Italia Nord est meridionale/insulare e il 61,9% di quelle dell'Italia centrale. Presidenza del Consiglio dei Ministri, Dipartimento Politiche Antidroga, *Relazione annuale al Parlamento 2014 sull'uso di sostanze stupefacenti e sulle tossicodipendenze in Italia*, dati 2013 e primo semestre 2014, elaborazione 2014, Roma, 2014, pp. 123-128. In Friuli Venezia Giulia, nel 2014, sono state 14 le scuole coinvolte per un totale di 733 studenti, con una adesione inferiore rispetto al 2012.

Anche la relazione tra consumo di sostanze stupefacenti e gioco d'azzardo, del resto confermata anche per la popolazione adulta, non aiuta a comprendere in modo esaustivo le peculiarità del comportamento degli adolescenti.

Questa breve e ridotta analisi dei testi e argomentazioni che le Relazioni annuali hanno presentato al Parlamento in merito al tema del gioco d'azzardo ha spinto a riflettere sulla difficile strada da percorrere, al di là dell'approccio che s'intenda perseguire, sia nella conoscenza dei fenomeni sottesi che nel contrasto degli stessi. Non si tratta però di cautela a fronte di un'assenza di evidenze epidemiologiche bensì di adottare approcci multipli che ripongano la responsabilità sociale nelle mani di chi deve realmente assumerla per elaborare una strategia educativa funzionale alla prevenzione e al contrasto. Favorire il confronto tra le diverse agenzie sociali, in particolare quelle educative, preoccupate dei pericoli dei possibili danni, debolissime nei confronti di un mercato aggressivo e influente, e proporre un percorso sinergico e partecipato sicuramente aiuterebbe a non cadere nella falsa sicurezza di misurare l'aspetto patologico di un fenomeno sociale. Non si tratta di negare l'importanza di approcci medico epidemiologici ma di riequilibrarli rispetto a ulteriori dimensioni indispensabili per valutare l'efficacia degli interventi. Una prospettiva tutta concentrata sulla cura e sulla riabilitazione può dare certezze ma incide poco sia sui determinanti di salute che sugli stili di vita.

Il prospetto che segue, desunto dalle Relazioni prese in esame, può in modo schematico aiutare a comprendere a che punto siamo nella conoscenza e far riflettere sulle strategie future e sulle priorità da perseguire (*cfr. tab. 26, prospetto stime*).

Tab.25- Prospetto stime sul dimensionamento del fenomeno relativo al gioco d'azzardo, val. %.

Relazioni Anno	Stima studenti in età 15-19 anni - giocatori		
	A rischio/ Gioco sociale	Gioco problematico	Gioco patologico
2011	--	10%	5%
2012 test LIE/BET	--	--	7,5% - 15,0%
2013 test SOGS-RA	39,0%	7,2%	3,2%
test LIE/BET	--	--	13,0%
2014 test SOGS-RA	6,0%	4,2%	3,7%

Fonte: Relazioni annuali al Parlamento 2011, 2012, 2013 e 2014 - Dipartimento Politiche Antidroga

La nostra considerazione è che, nonostante le pregevoli intenzioni istituzionali, il coinvolgimento di studiosi e di centri di ricerca nazionali, sia a livello epidemiologico o sociosanitario che di ricerca sociale, ci si trovi in presenza di stime non convincenti e di una conoscenza debole dei comportamenti giovanili in merito al gioco d'azzardo. La non facile consultazione dei risultati di molti studi, della documentazione relativa ai metodi e agli strumenti utilizzati per cogliere il percorso di ricerca sul campo e in seguito per l'elaborazione dei dati, non fa che aumentare l'incertezza e la constatazione di criticità. In verità, la stessa Relazione 2014 non le nega riportando un pensiero esplicito che afferma: "Ad oggi non esistono studi e dati epidemiologici accreditati in grado di quantificare

correttamente il problema, sia nella dimensione che nella diffusione ed eventuali trend di evoluzione”⁴⁴. Resta inoltre poco comprensibile lo scarto tra la presunta ricchezza informativa dei questionari proposti dalle indagini (domande relative ai comportamenti di gioco) e la restituzione in termini di report analitici di ricerca. Opportunità di confronto e di riflessione nonché di critica costruttiva dovrebbero, invece, rientrare nel contesto più generale della trasparenza istituzionale.

Preoccupa, inoltre, la distanza tra una percezione del fenomeno, delle sue rappresentazioni sociali simboliche e la preoccupazione sociale ampliata dai mass media e i social network, da un lato, e l’evidenza scientifica che sarebbe invece essenziale e utile per favorire il confronto delle diverse opinioni in merito. Elementi di riflessione, utili per orientare le scelte politiche, comunque non sono assenti. La Relazione annuale 2013 riporta la sintesi delle raccomandazioni “evidence-based oriented” e delle proposte presentate dal Direttore del Dipartimento Politiche Antidroga in Commissione Affari Sociali della Camera dei Deputati in data 4 aprile 2012. Sono ben 9 gli ambiti d’intervento, supportati da richiami bibliografici scientifici a cui corrispondono, per ciascuno e in modo articolato, specifiche azioni raccomandate. La Relazione in premessa sintetizza una serie di problemi su cui intervenire con puntuali evidenze scientifiche. In particolare, fa osservare che siamo in presenza di:

- “1. Mancanza di studi epidemiologici nazionali validi per potere:
 - stimare correttamente la prevalenza delle varie tipologie di persone coinvolte;
 - stimare le risorse necessarie (previa definizione anche dell’organizzazione necessaria e delle modalità di intervento).
2. Pubblicità troppo invadente e persuasiva che incentiva il gioco d’azzardo colpendo soprattutto le persone più vulnerabili con messaggi ingannevoli e disvaloriali.
3. Necessità di applicazione diffusa delle linee di indirizzo tecnico scientifiche (manuale DPA) e di attuazione di un efficiente coordinamento nazionale per poter attivare efficaci interventi di prevenzione, cura e riabilitazione (grande eterogeneità e frammentazione degli interventi).
4. Impossibilità di definire i LEA in assenza di evidenze scientifiche chiare e analisi dei costi assistenziali al fine di finanziare attività sostenibili ed organizzazioni con alta probabilità di successo.
5. Mancanza di regolamentazione più stringente sul marketing, pubblicità e sull’apertura e controllo dei punti gioco”⁴⁵.

Le indagini dei progetti ESPAD e ISPAD del Consiglio Nazionale delle Ricerche (CNR)

Il Consiglio Nazionale delle Ricerche ha realizzato sin dal 2005 studi sull’uso di alcol e altre sostanze psicoattive, lecite ed illecite, sulla popolazione in generale e sulla popolazione studentesca. Le indagini campionarie IPSAD® (Italian Population Survey on Alcohol and other Drugs) seguono le linee guida fornite dall’EMCDDA (European

⁴⁴ Presidenza del Consiglio dei Ministri, Dipartimento Politiche Antidroga, *Relazione annuale al Parlamento 2014 sull’uso di sostanze stupefacenti e sulle tossicodipendenze in Italia*, dati 2013 e primo semestre 2014, elaborazione 2014, Roma, 2014, p. 23.

⁴⁵ Presidenza del Consiglio dei Ministri, Dipartimento Politiche Antidroga, *Relazione annuale al Parlamento 2014 sull’uso di sostanze stupefacenti e sulle tossicodipendenze in Italia*, dati 2013 e primo semestre 2014, elaborazione 2014, Roma, 2014, p. 222.

Monitoring Centre for Drug and Drugabuse) di Lisbona⁴⁶, in applicazione delle indicazioni progettuali del Consiglio d'Europa. L'indagine è di tipo campionario, con estrazione dei casi "dalla popolazione nazionale (attraverso le liste anagrafiche), compresa tra 15-64 anni di età e dal 2005 ha una numerosità tale (circa 85.000 soggetti) da permettere delle stime di prevalenza a livello regionale. Il primo studio è stato condotto dal CNR - Sezione di Epidemiologia e Ricerche sui Servizi Sanitari nel 2001, ripetuto poi nel 2003, nel 2005, 2007 e nel 2011. L'indagine consiste nella somministrazione al campione estratto di un questionario postale anonimo. Il questionario IPSAD® si apre con una serie di quesiti volti a inquadrare la condizione socio-culturale degli intervistati e in seguito indaga sui consumi di sostanze legali quali tabacco, alcol, psicofarmaci, doping e altre sostanze psicotrope illecite. Nello specifico si distingue tra le esperienze d'uso delle sostanze nella vita, negli ultimi 12 mesi e negli ultimi 30 giorni"⁴⁷.

Anche le indagini ESPAD-Italia® (European School Survey Project on Alcohol and other Drugs) sono una prassi comune nei paesi dell'Unione Europea ma si rivolgono a ragazzi delle scuole superiori per indagare i loro comportamenti d'uso di alcol, tabacco e sostanze psicotrope legali e non. L'organismo tecnico che in Italia ha supportato queste indagini è l'Istituto di Fisiologia clinica del Consiglio Nazionale delle Ricerche di Pisa IFC CNR (Reparto di epidemiologia e ricerca sui servizi sanitari). ESPAD-Italia® dal 1999 risponde con cadenza annuale alle indicazioni dell'EMCDDA di Lisbona; si realizza su un campione rappresentativo di studenti in età compresa tra i 15-19 anni e coinvolge quasi tutti i paesi europei. "L'indagine è condotta tra gli studenti con il metodo classico della somministrazione del questionario contemporaneamente a tutta la classe in modo da garantire che i dati siano rilevati, nelle stesse condizioni di un compito scritto"⁴⁸. Il questionario ESPAD-Italia® si apre con una serie di quesiti volti a inquadrare la condizione socio-culturale degli intervistati e, in seguito, indaga sui consumi di sostanze legali quali tabacco, alcol, psicofarmaci, doping e altre sostanze psicotrope illecite. Segue poi l'analisi sul quadro degli atteggiamenti di approvazione o disapprovazione rispetto all'uso delle varie sostanze e la percezione dei rischi a queste correlati. Il questionario contiene inoltre una scala standardizzata per la rilevazione di eventuali disturbi dell'alimentazione e una specifica sezione che riguarda le abitudini al gioco.

Nello specifico del gioco si distingue tra le esperienze d'uso delle sostanze nella vita, negli ultimi 12 mesi e negli ultimi 30 giorni. Questa attività di ricerca in passato ha potuto avvalersi di finanziamenti ministeriali; in seguito, avendo il Dipartimento Politiche Antidroga della Presidenza del Consiglio dei Ministri avviato in modo autonomo uno studio simile, l'indagine ESPAD-Italia® ha incontrato non poche difficoltà. Di fatto, sono stati duplicati studi che, richiamandosi alle linee d'indirizzo europee, si rivolgono alla stessa popolazione target. Senza entrare nel merito di queste scelte, cerchiamo di riflettere, sia pur sinteticamente, sui risultati a cui le ultimi indagini ESPAD Italia® sono pervenute. Il

⁴⁶ "Ha sede a Lisbona ed il suo obiettivo principale è quello di migliorare la comparabilità delle informazioni sulla droga in tutta Europa. Attraverso la "Reitox network", un gruppo di punti focali situati in ciascuno degli stati membri dell'UE, in Norvegia, nei paesi candidati e presso la Commissione europea. La relazione annuale sull'evoluzione del fenomeno della droga insieme a un bollettino statistico online presentano gli sviluppi e le tendenze emergenti in Europa (www.emcdda.europa.eu)", da IFC CNR, ESPAD-ITALIA, *Ricerca sul consumo di alcol e altre sostanze nella popolazione scolastica, 2012*, pag.5.

⁴⁷ www.epid.ifc.cnr.it.

⁴⁸ www.epid.ifc.cnr.it, e www.espad.org.

rigore nel percorso di ricerca e nel metodo scientifico di ESPAD-Italia®, avvalorato dalle collaborazioni internazionali, nonché la restituzione coerente dei risultati e delle riflessioni dei ricercatori, apporta valore conoscitivo e informativo indispensabile non solo per la programmazione delle politiche sociali ma anche per l'attività quotidiana di tutti coloro che, a livello educativo, impegnano il loro tempo con adolescenti e ragazzi. Altro aspetto da non trascurare è la possibilità che ESPAD-Italia® offre di cogliere negli anni le dinamiche e l'evolversi dei comportamenti giovanili rispetto a temi della dipendenza. Di seguito prenderemo in esame soltanto le indagini più recenti e gli aspetti riguardanti il gioco, rinviando alla documentazione generale disponibile nel sito italiano ed europeo per ulteriori approfondimenti.

I risultati delle indagini ESPAD-Italia®2012 e 2013⁴⁹ restituiscono precise informazioni e dati relativamente alle esperienze di gioco degli studenti: poco più della metà (il 51,1% nel 2013 e il 51,8% nel 2012) dichiara di aver giocato una o più volte nel corso della propria vita⁵⁰. “Del milione e poco più di studenti che hanno sperimentato forme di gioco in cui si perde o si vince denaro nell'ultimo anno, circa 120 mila hanno evidenziato un comportamento di gioco definibile “a rischio”, mentre per altri 80 mila si evidenzia un comportamento di gioco già “problematico”: sono questi quelli che in letteratura si designano come *problem gamblers*”⁵¹. Sono proiezioni quantitative dell'indagine campionaria di riferimento, in ogni caso preoccupanti se rapportate alla normativa vigente che vieta il gioco ai minorenni, anche di quello legale. La riflessione longitudinale porta però i ricercatori a sostenere che negli ultimi anni si è ridotta la percentuale sia dei ragazzi ritenuti giocatori a rischio (dal 16,5% del 2008 al 11,6% del 2013) sia di quelli problematici (dal 10% del 2008 al 7,5% del 2013).

Più in specifico tra gli studenti sono il 44,0% nel 2013 e il 45,3% nel 2012 coloro che dichiarano di aver giocato nel corso degli ultimi 12 mesi una o più volte: sono i ragazzi che hanno giocato di più delle loro coetanee, il 54,5% i maschi e il 33,1% delle femmine nel 2013, anche considerando le diverse età. Una costante nel corso delle diverse indagini è la prevalenza delle esperienze di gioco tra i ragazzi di tutte le età, più attratti rispetto alle coetanee.

L'età è comunque correlata alle pratiche di gioco evidenziando una crescita che va dal 36,2% dei quindicenni al 52,1% dei diciannovenni; a giocare di più sono i maggiorenni, ma anche i minorenni, sebbene non possano farlo, sono coinvolti in modo significativo (3,6 su 10 chi ha 15 anni, 4 su 10 chi ha 16 anni, 4,3 su 10 chi ha 17 anni). Per le giocatrici l'esperienza è spesso occasionale a differenza dei giocatori: “4 su 10 lo hanno fatto dalle 3

⁴⁹ L'indagine ESPAD-Italia®, relativa all'anno 2013, ha coinvolto studenti dai 15 ai 19 anni frequentanti le classi dalla prima alla quinta delle scuole secondarie di II grado pubbliche e parificate, con un campione casuale stratificato a tre stadi. La procedura di individuazione delle scuole, dell'invio dei questionari, la somministrazione e la compilazione del questionario in classe sono descritte nella metodologia. Le corso del 2013 sono state coinvolte 489 scuole di cui solo 416 disponibili allo studio, con un tasso di rispondenza dell'85%. Minima il numero di studenti che si è rifiutato di rispondere al questionario (0,4%). Il campione, dopo le verifiche di affidabilità, si è attestato a 32.564 studenti (età media 17 anni, 51% maschi). Cfr. Sabrina Molinaro, Roberta Potente e Arianna Cutilli, a cura di, *Consumi e gioco d'azzardo: Alchimie, normalità e fragilità: fotografia ESPAD 2013*, CE.R.CO edizioni, Milano 2014, p.211-214.

⁵⁰ Il questionario ESPAD-Italia®, contiene il test di screening SOGS –RA (South Oaks GamblingScreen:Revised for Adolescents validato in Italia (Colasante e al., 2013) che classifica il comportamento di gioco sulla base di potenziali problematicità.

⁵¹ Sabrina Molinaro, Roberta Potente e Arianna Cutilli, a cura di, *Consumi e gioco d'azzardo: Alchimie, normalità e fragilità: fotografia ESPAD 2013*, CE.R.CO edizioni, Milano 2014, p.103.

alle 19 volte (contro il 36% delle ragazze) e 1 su 5 anche di più (contro il 3% delle ragazze)... non è che queste siano esenti dal giocare, ma quelle che giocano sono in quota inferiore: 1 ragazza ogni 1,6 coetanei.”⁵² Anche nell’intensità di gioco sono i maschi a prevalere e sono sempre i maschi a registrare comportamenti di gioco a rischio e problematico. Rispetto alle diverse tipologie di gioco “sono le lotterie istantanee ad andare per la maggiore, Gratta e Vinci, Lotto Istantaneo, ecc. (73% dei giocatori), preferiti soprattutto dalle ragazze (84% contro il 66% dei coetanei), ma anche il gioco del Lotto e7O Superenalotto (30%) e le scommesse sportive non vanno male; queste ultime praticate in particolar modo dai ragazzi (67% e 16% tra le ragazze). I ragazzi, più che le ragazze, puntano soldi giocando anche al poker texano (33% contro il 7% delle coetanee), a carte (31% contro 24% delle ragazze) o ancora alle new slot-machine (21% contro il 10% delle coetanee)”⁵³.

Va sottolineato che il gioco non è un’esperienza isolata, a conferma di quanto già evidenziato dalla letteratura scientifica. L’indagine ESPAD-Italia® 2013 registra dati sull’uso di tutte le sostanze illegali: le percentuali più elevate di uso delle sostanze mettono in luce che su 100 ragazzi in età compresa tra i 15 e i 19 anni l’80,9% ha avuto esperienze di alcol, il 44,1% esperienze di energy drink, il 42,8% di tabacco e il 24,7% di cannabis; l’uso di altre sostanze (cocaina, eroina, allucinogeni, stimolanti, psicofarmaci e farmaci, ecc.) si attesta invece su percentuali contenute. L’indagine aiuta a comprendere la correlazione nell’uso tra sostanze, come del resto richiamato più volte anche nelle Relazioni annuali del Dipartimento Politiche Antidroga. I dati delle ricerche ESPAD-Italia indicano che “... il 4% dei giovani giocatori ha anche utilizzato cocaina nell’ultimo anno e/o cannabis per 20 volte o più nell’ultimo mese (rispettivamente l’1,5% e il 2% tra gli studenti che non hanno giocato d’azzardo), mentre il 3% ha utilizzato stimolanti e/o allucinogeni (circa il 2% tra i non giocatori). Tra i giocatori d’azzardo, inoltre, il 28% fuma quotidianamente sigarette e il 6% beve alcolici tutti i giorni, a fronte del 21% e del 3,5% dei non giocatori.”⁵⁴ La condizione di gioco problematico (*problem gamblers*⁵⁵) è legata quindi all’uso di altre sostanze anche se la “...combinazione vincente è comunque la triade alcol-tabacco-cannabis: il 16 % ha bevuto alcolici tutti i giorni, il 46 % fuma sigarette tutti i giorni e il 10% è un *frequent user* di cannabis.”⁵⁶

Le indagini ESPAD-Italia evidenziano anche le differenze territoriali dei comportamenti di gioco; sono maggiormente coinvolti gli studenti delle regioni del sud dove in alcune regioni si registrano percentuali superiori alla media nazionale e il dato fa riferimento sia a ragazzi che a ragazze. Se si analizzano i comportamenti relativi al gioco problematico, il quadro tra il nord e il sud si modifica. “In regioni come il Veneto, Friuli Venezia Giulia,

⁵²Sabrina Molinaro, Roberta Potente e Arianna Cutilli, a cura di, *Consumi e gioco d’azzardo: Alchimie, normalità e fragilità: fotografia ESPAD 2013*, CE.R.CO edizioni, Milano 2014, p.99.

⁵³Sabrina Molinaro, Roberta Potente e Arianna Cutilli, a cura di, *Consumi e gioco d’azzardo: Alchimie, normalità e fragilità: fotografia ESPAD 2013*, CE.R.CO edizioni, Milano 2014, p.100.

⁵⁴Sabrina Molinaro, Roberta Potente e Arianna Cutilli, a cura di, *Consumi e gioco d’azzardo: Alchimie, normalità e fragilità: fotografia ESPAD 2013*, CE.R.CO edizioni, Milano 2014, p.104.

⁵⁵ ESPAD Italia® dal 2011 utilizza il test SOGS-RA adattato agli adolescenti, ma si avvale del metodo NarrowRates per classificare i giocatori rispettivamente in **no problem** (giocatori sociali), **atrisk** (problematici) e **problematici** (a rischiogambling), in IFC CNR, ESPAD-ITALIA, *Ricerca sul consumo di alcol e altre sostanze nella popolazione scolastica, 2012*, pag.30, in www.meteoweb.eu.

⁵⁶Sabrina Molinaro, Roberta Potente e Arianna Cutilli, a cura di, *Consumi e gioco d’azzardo: Alchimie, normalità e fragilità: fotografia ESPAD 2013*, CE.R.CO edizioni, Milano 2014, p.104

Emilia Romagna o il Piemonte, nelle quali la prevalenza di gioco risulta inferiore alla media nazionale, la quota dei giocatori problematici risulta invece nella media. Andamento opposto si riscontra nelle regioni Toscana, Abruzzo e Sardegna, quasi a registrare una maggiore problematicità del gioco”⁵⁷.

L'indagine Nomisma, Gioco & Giovani

Nomisma, società di studi economici di Bologna, ha istituito nel contesto delle sue attività un osservatorio (Osservatorio Gioco & Giovani”) che concentra le sue attenzioni al gioco dei giovani. Nel 2014 la società ha avviato un’indagine rivolta agli studenti delle scuole superiori italiane che ripete a distanza di sei anni. I dati non sono ancora disponibili. L’indagine precedente, Rapporto Nomisma 2009, trova invece in una specifica pubblicazione una restituzione dei risultati⁵⁸.

La particolarità della ricerca Nomisma è che indaga le abitudini e i comportamenti di gioco dei giovani in modo esclusivo e non nel contesto di altri comportamenti a rischio (abuso di sostanze, alcol, disturbi alimentari, fumo, ecc.). Le domande sono numerose, prevalentemente a risposta semichiusa, raggruppate in aree tematiche. Una parte consistente, relativa ai giochi di fortuna/d’azzardo, riguarda la famiglia di origine e gli amici, unitamente alle abitudini di gioco dei ragazzi. Sono molte le dimensioni indagate dalla frequenza e intensità di gioco, alle motivazioni, al tempo dedicato e alle somme spese, all’uso delle vincite. Anche ai non giocatori vengono formulate domande riguardanti la loro scelta di non giocare e i fattori che potrebbero incentivarne la partecipazione. I comportamenti di gioco vengono poi correlati alle caratteristiche anagrafiche degli studenti, alla scuola di frequenza, agli stili di vita dallo sport al tempo libero e all’uso di internet, all’andamento scolastico. Il questionario si presenta articolato, semplice nella compilazione nonostante la numerosità delle domande; la compilazione, previo accordo con le scuole, ipotizza sia la modalità on line sia quella cartacea.

Il rapporto 2009 elabora i dati di campioni indipendenti di quattro tipologie di istituto, scegliendo all’interno gli studenti delle classi IV e V. La numerosità di sub campioni, definita a priori, fa riferimento alla distribuzione territoriale su base regionale. L’indagine è stata realizzata nel 2008; sono stati ritenuti validi 8.232 questionari. Pur datata, l’indagine porta risultati interessanti e importanti nell’approfondimento di dimensioni di comportamenti non presenti nelle altre ricerche condotte a livello nazionale. Sicuramente il nuovo rapporto, a seguito dell’indagine realizzata nel 2014, porterà elementi di confronto e di novità rispetto alla prima rilevazione.

⁵⁷Sabrina Molinaro, Roberta Potente e Arianna Cutilli, a cura di, *Consumi e gioco d’azzardo: Alchimie, normalità e fragilità: fotografia ESPAD 2013*, CE.R.CO edizioni, Milano 2014, p.107.

⁵⁸ AA.VV, *Gioco & Giovani Rapporto Nomisma 2009*, Nomisma, Bologna, 2009.

NOTA METODOLOGICA

Metodo e strumenti

La proposta iniziale ipotizzava una ricerca rivolta a un gruppo di istituti scolastici rappresentativi del contesto territoriale (la provincia di Udine) che prevedeva la somministrazione di questionario, semplice nella sua struttura, come strumento di rilevazione dei comportamenti di gioco⁵⁹. La proposta prevedeva il coinvolgimento dei ragazzi in qualità di rilevatori al fine di motivare la loro partecipazione diretta e di raggiungere un campione più ampio attraverso la modalità del campionamento a valanga⁶⁰, ossia col reclutamento di ulteriori ragazzi coinvolti da quelli partecipanti direttamente al progetto sin dall'inizio. In tal modo si ipotizzava di raggiungere un campione significativo con un contenuto costo di rilevazione.

L'indagine si avvia nei primi mesi del 2014 (gennaio-marzo). La prima fase si caratterizza in un lavoro comune con la partecipazione di un gruppo di ragazzi (tre classi di un liceo udinese)⁶¹; a partire da una proposta di minima, viene discussa e condivisa la finalità dell'indagine nonché la costruzione di uno strumento di rilevazione (la scelta individua lo strumento del questionario strutturato), coerente con gli obiettivi, di facile fruibilità e accessibilità⁶². Il questionario validato si caratterizza per la semplicità e facilità di compilazione, per la necessità minima di guida da parte dell'intervistatore anche a supporto dell'auto compilazione, e si focalizza soltanto su alcuni aspetti ritenuti essenziali ai fini dei risultati attesi, quali:

- dati generali dell'intervistato (sesso, anno di nascita, Comune di residenza, frequenza scolastica o eventuale lavoro);
- percezione del fenomeno, conoscenza dei giochi;
- motivazioni, fruibilità e accesso di un ragazzo a giochi in cui si vince/perde denaro;
- tipologia di gioco, frequenza, modalità e condizioni per coloro che hanno sperimentato almeno un gioco in denaro;
- opinioni in merito a iniziative informative, campagne di sensibilizzazione.

⁵⁹ L'ipotesi iniziale prevedeva il coinvolgimento delle classi III e IV delle scuole superiori di II grado, ma in seguito il coinvolgimento a condividere la proposta di lavoro si è allargato arrivando anche a raggiungere adolescenti e giovani in età diverse da quelle ipotizzate in base di avvio.

⁶⁰ La metodologia ipotizzata prevede di scegliere un numero di soggetti dotati delle caratteristiche richieste dall'indagine, intervistarli e chiedere loro altri nominativi da intervistare in modo da effettuare un "effetto valanga".

⁶¹ Le classi coinvolte sono state la 3^{ABU}, la 4^{ADU} e la 4^{ABE}, anno scolastico 2013-2014, dell'Istituto Superiore di Istruzione Secondaria "Caterina Percoto" di Udine, una scuola storica della città e la cui istituzione risale al 1866 subito dopo l'annessione del Friuli all'Italia. Con il preventivo coinvolgimento e la collaborazione di tre insegnanti di queste classi - prof.sse Novello Lauretta, Sclabi Sandra, Tempo Chiara - e con l'autorizzazione della dirigente scolastica Zanocco Gabriella si concretizza la fase iniziale dell'indagine.

⁶² Sono stati presentati e discussi gli strumenti utilizzati nelle indagini nazionali (le indagini ESPAD-Italia® curate dall'Istituto di Fisiologia clinica del Consiglio Nazionale delle Ricerche di Pisa, L'indagine Giovani & Gioco & Giovano, rapporto Nomisma, 2009). I materiali di lavoro analizzati nel corso dell'indagine vengono descritti nel precedente paragrafo, a cui si rimanda.

La somministrazione e la compilazione del questionario

La seconda fase della ricerca si realizza con un percorso che ha previsto, da un lato, una rilevazione diretta da parte dei ricercatori in alcune classi di istituti di istruzione secondaria di II grado presenti in Udine e in cittadine della provincia e, dall'altro, la possibilità di una rilevazione indiretta del questionario svolta dai ragazzi coinvolti precedentemente nella rilevazione diretta e coerentemente addestrati. Al fine di poter disporre di un campione più rappresentativo della popolazione studentesca si formula un piano di coinvolgimento degli istituti scolastici in grado di rappresentare le diverse aree scolastiche, ossia quella tecnica, quella umanistica e quella scientifica.

La somministrazione del questionario, nel rispetto delle regole riguardanti le persone minorenni per le relative autorizzazioni, non ha avuto un piano rigido di campionamento. Si è optato in modo semplice per il coinvolgimento di alcuni istituti scolastici interessati e in particolare per coinvolgere alcuni insegnanti delle stesse al fine di verificare la disponibilità interna della scuola al percorso. Il coinvolgimento degli insegnanti è stato indispensabile, cercato e ritenuto importante per la buona riuscita della rilevazione e la verifica del metodo proposto.

La rilevazione diretta in ogni singola classe ha richiesto un tempo non superiore a un'ora, sia per la somministrazione che per l'addestramento dei ragazzi al compito intervistatore; la rilevazione è stata gestita dai ricercatori in accordo e con il supporto dell'insegnante referente della classe, che ha aderito all'iniziativa. L'incontro con la classe si è articolato in due parti. Nella prima sono state brevemente presentate le finalità della ricerca e la struttura del questionario, lasciando comunque la libertà più assoluta di non condividere e di non partecipare al percorso. La compilazione del questionario ha comportato in media un tempo non superiore ai 20 minuti. Nella seconda parte dell'incontro il ricercatore ha fornito gli elementi essenziali del possibile ruolo di intervistatore, simulando le modalità e le opportunità di somministrazione del questionario ad amici, compagni di scuola, coetanei; di fatto un breve briefing con istruzioni ed errori da evitare e una nota scritta quale promemoria dei compiti assegnati e dei comportamenti corretti di un intervistatore. La disponibilità di un insegnante referente per le classi coinvolte, col quale concordare sia gli incontri in classe che il supporto del coinvolgimento proposto su base volontaria ai ragazzi, è stato determinante nel percorso della rilevazione indiretta.

Entro l'estate 2014 si realizza la terza fase che vede il coinvolgimento di alcuni istituti scolastici della provincia. In modo diretto i ricercatori hanno coinvolto un numero complessivo di 52 classi di 13 Istituti della provincia (presenti a Udine, Codroipo, Gemona del Friuli, Latisana, Lignano Sabbiadoro, San Daniele del Friuli Tolmezzo, Tarvisio, Udine) e della Consulta provinciale degli studenti. Di questa fase sono stati ritenuti validi 865 questionari. In modo indiretto, per il tramite degli insegnanti di riferimento delle classi coinvolte nel corso della rilevazione diretta, numerosi ragazzi hanno somministrato sia all'interno delle scuole di appartenenza che all'esterno delle stesse, ad amici e conoscenti, più di un migliaio di questionari. La crescita continua e progressiva delle richieste di partecipazione, la preziosa collaborazione di alcuni insegnanti⁶³, la curiosità e l'interesse suscitato nei ragazzi non erano prevedibili in modo così rilevante. Il percorso ha avuto

⁶³ Alla rilevazione hanno contribuito a favorire il percorso di ricerca numerosi docenti tra cui Amato Giuseppe, Bigoni Marco, Fabris Alberto, Fabris Maurizio, Ghin Giorgio, Mastrovito Giulio, Marangone Massimo, Nazzi Luca, Nunziata Andrea, Pontecorvo Stefania.

infatti uno sviluppo repentino con la partecipazione progressiva di scuole, insegnanti e ragazzi disponibili alla somministrazione. Con una così significativa adesione non è sempre stato facile governare l'insieme dei dati e di alcune dimensioni di struttura ritenute vincolanti quali l'età del rispondente (nel range di 14-20 anni), l'appartenenza di genere, di classe frequentata e di rappresentatività territoriale. Nonostante le difficoltà a gestire i flussi di richieste, sono stati ritenuti validi ben 1.071 questionari rilevati in modo indiretto che sommati a quelli effettuati con rilevazione diretta portano il campione a un numero di 1.936 casi; ulteriori 60 questionari, circa il 3%, non sono stati ritenuti idonei ed esclusi per dati mancanti o non completi. Rispetto alle modalità di rilevazione il 44,7% dei questionari è stato somministrato direttamente dai ricercatori e il 55,3% invece indirettamente da ragazzi coinvolti nella collaborazione all'indagine a loro coetanei e amici sia all'interno delle scuole di appartenenza che all'esterno negli abituali contesti di vita quotidiana (*cf. tab. 27, modalità rilevazione*).

Tab. 26 -Tipologia di rilevazione, diretta e indiretta, valori assoluti e %

	Frequenza	%
Diretta	865	44,7
Indiretta	1.071	55,3
Totale	1.936	100,00

Fonte: ricerca Ragazzi in gioco, 2014

Inserimento dati e analisi di affidabilità

La raccolta dei questionari si conclude a settembre e con l'inserimento dei dati con un normale data-entry per facilitare la successiva elaborazione. Sia in fase preliminare che successivamente all'inserimento dei dati sono state effettuate verifiche complete sui dati al fine di poterli validare. In particolare sono state verificate la completezza dei questionari, le mancate risposte, la compilazione incoerente alle varie parti del questionario. Il questionario, testato e corretto in fase di costruzione, ha dimostrato sul campo una coerente tenuta e facilità di somministrazione.

Verifiche ed elaborazioni separate tra il gruppo dei rispondenti alla rilevazione diretta e quello relativo alla rilevazione indiretta non ha evidenziato differenziazioni di rilievo e quindi il campione viene ritenuto unitario ai fini dell'elaborazione finale. A posteriori si può constatare che le consegne affidate ai ragazzi coinvolti per la somministrazione dei questionari sono state coerentemente rispettate. Inoltre il buon livello di coerenza interna dei questionari e di completezza delle risposte sono ulteriori aspetti non trascurabili che unitamente alla significativa adesione, non immaginabile in fase di progettazione, confermano l'interesse suscitato al tema del gioco e al metodo proposto.

QUESTIONARIO

Questo questionario è uno strumento per capire cosa pensa un giovane come te in merito ai giochi in cui si può vincere o perdere denaro, chiamati anche giochi d'azzardo.

E' stato elaborato con tre classi dell'ISIS "Caterina Percoto" di Udine al fine di cogliere il punto di vista dei giovani, cosa fanno o praticano, che opinione hanno al riguardo, allo scopo di orientare in futuro campagne informative o di sensibilizzazione in merito ai giochi con vincite/perdite di denaro. La partecipazione alla ricerca è volontaria. Si rivolge a ragazzi tra i 14 e i 20 anni. **Il questionario è anonimo**, non devi mai inserire il tuo nome. Questo non è un test. Non ci sono risposte giuste o sbagliate.

Fai una **X** ad ogni voce delle domande, nella casella corrispondente alle risposte che sceglierai; alcune domande come leggerai ti chiedono solo una risposta. Se non trovi la risposta che indica esattamente quello che pensi, segna la risposta che di più si avvicina al tuo pensiero.

1. Sesso

- | | |
|---|---------|
| 1 | Maschio |
| 2 | Femmina |

2. Anno di nascita (indicare)

Anno

3. Dove sei residente ?

Comune :

4. Studi, lavori? Cosa fai?

Sono studente
Sono alla ricerca di lavoro
Lavoro

Si	No
1	2
1	2
1	2

5. Se studi, che classe frequenti?

3° anno Medie Inferiori
1° anno Superiori
2° anno Superiori
3° anno Superiori
4° anno Superiori
5° anno Superiori
1° anno Università

6. A tuo parere, tra ragazzi della tua età quanto è diffuso il giocare in denaro?

☐ 0 Non so

- | | |
|---|------------|
| 1 | Per niente |
| 2 | Poco |
| 3 | Abbastanza |
| 4 | Molto |

7. Quali di questi giochi con vincite/perdite di denaro CONOSCI ?

(una X per ogni voce)

	CONOSCO			
	Per Niente	Poco	Abbastanza	Molto
Bingo	1	2	3	4
Carte/giochi da tavolo	1	2	3	4
Gratta e Vinci	1	2	3	4
Lotterie	1	2	3	4
Lotto e super enalotto	1	2	3	4
Macchinette/ SLOT- machine	1	2	3	4
Roulette interattive/ televisive	1	2	3	4
Scommesse/giochi sul telefonino	1	2	3	4
Scommesse/giochi su Internet/ TV	1	2	3	4
Scommesse a base sportiva (totocalcio, totip, ecc.)	1	2	3	4
Video poker	1	2	3	4

8. Come sei venuto a conoscenza dei giochi con vincite/perdite in denaro?

(una X per ogni voce)

	Si	No
TV, radio	1	2
Conferenze	1	2
A scuola	1	2
Tramite amici	1	2
In famiglia/parenti	1	2
Altro (indicare)		

9. A tuo parere, con quale tra i seguenti giochi un giovane della tua età INIZIA ? (giochi con vincite/perdite in denaro)

Una sola risposta, la principale

Carte	☐
Gratta e vinci	☐
Giochi/scommesse di Internet	☐
Lotterie	☐
Scommesse tra amici/ facebook	☐
Scommesse a base sportiva	☐
SLOT- machine	☐
Altro (indicare:	☐

10. A tuo parere, perché un giovane della tua età INIZIA a giocare ?

(una X per ogni voce)

	NO, mai	SI, a volte	SI, spesso
Per vincere soldi	1	2	3
Perché anche gli amici giocano	1	2	3
Perché lo fanno anche i genitori/familiari	1	2	3
Per curiosità	1	2	3
Perché la pubblicità invita a giocare	1	2	3
Per noia	1	2	3
Per sfida	1	2	3
Per divertimento	1	2	3
Vantarsi con gli amici	1	2	3

11. Per un giovane come te, DOVE è più facile partecipare a giochi in cui si vincono/perdono dei soldi?

(una X per ogni voce)

	Non so	FACILE			
		Per Niente	Poco	Abbastanza	Molto
A casa	0	1	2	3	4
A casa di amici	0	1	2	3	4
Bar / tabacchi/ edicola	0	1	2	3	4
Casinò	0	1	2	3	4
Centri commerciali	0	1	2	3	4
Supermercato	0	1	2	3	4
Sale giochi/scommesse	0	1	2	3	4
Sale bingo	0	1	2	3	4

12. Quale STRUMENTO un giovane della tua età utilizza di più nel partecipare ai giochi in cui si perdono /vincono dei soldi?

(Una sola risposta, la principale)

Cellulare/smartphone

PC

Slot-macchinette

Schedine /biglietti tipo gratta e vinci

Calcetto/ biliardo

Altro (indicare:

13. PARLI con amici, in famiglia, a scuola, ecc. dei giochi in cui si perdono /vincono dei soldi?

(una X per ogni voce)

	Per Niente	Poco	Abbastanza	Molto
Con gli amici	1	2	3	4
In famiglia	1	2	3	4
A scuola	1	2	3	4
Oratorio/ Centri giovanili	1	2	3	4
Altro (indicare	1	2	3	4

14. Pensa agli ultimi 6 MESI. Hai giocato a soldi ? (giochi con vincite / perdite in denaro

(una X per ogni voce)

	Mai	1-5 volte	6-10 volte	11 e più volte
Bingo	1	2	3	4
Carte/giochi da tavolo	1	2	3	4
Giochi a base sportiva (totocalcio, totip...)	1	2	3	4
Gratta e Vinci	1	2	3	4
Lotterie	1	2	3	4
Lotto e super enalotto	1	2	3	4
Macchinette/SLOT-machine	1	2	3	4
Roulette interattive/ televisive	1	2	3	4
Scommesse/giochi sul telefonino	1	2	3	4
Scommesse/giochi su Internet/TV	1	2	3	4
Video poker	1	2	3	4

15. (Per chi ha giocato negli ultimi 6 mesi). Quanto hai giocato ? *(una sola risposta)*

- | | |
|---|-------------------|
| 1 | Da 1 – a 10 Euro |
| 2 | Da 11 – a 30 Euro |
| 3 | Da 31 – a 50 Euro |
| 4 | Più di 50 Euro |

16. (Per chi ha giocato negli ultimi 6 mesi.) Se hai vinto, la vincita l'hai giocata di nuovo ? *(una sola risposta)*

- | | |
|---|-------------------------------------|
| 1 | Si, ho rigiocato la vincita |
| 2 | No, perché non ho mai vinto |
| 3 | No, ho speso la vincita in acquisti |
| 4 | Altro (indicare) |

17. (Per chi ha giocato negli ultimi 6 mesi.) Se hai perso, sei tornato a giocare ? *(una sola risposta)*

- | | |
|---|------------------------------|
| 1 | No, mai |
| 2 | A volte |
| 3 | La maggior parte delle volte |
| 4 | Sempre |

18. (Per chi ha giocato) Ti sei mai trovato nelle situazioni sotto riportate?

(una X per ogni voce)

	No	Qualche volta	Spesso
Hai mai detto agli altri di aver vinto soldi quando non era vero ?	1	2	3
Il gioco ti ha causato discussioni in famiglia o con gli amici, oppure problemi a scuola?	1	2	3
Hai mai giocato più soldi di quelli che ti eri proposto?	1	2	3
Ci sono state persone che ti hanno criticato perché hai giocato?	1	2	3
Se hai giocato più volte hai mai avuto voglia di smettere?	1	2	3
Ti sei sentito in colpa per i soldi che hai speso nel gioco?	1	2	3
Hai mai nascosto ad amici o alla famiglia scontrini di scommesse, biglietti della lotteria, soldi vinti al gioco o altro di simile?	1	2	3
Ha mai preso in prestito soldi per giocare, senza restituirli ?	1	2	3
Hai mai preso soldi o rubato qualcosa per nascondere debiti o attività di gioco ?	1	2	3
Giocare ti dà un senso di euforia/soddisfazione	1	2	3

19. Cosa pensi di iniziative informative, campagne di sensibilizzazione in merito ai giochi con vincite/perdite in denaro? Hai qualche suggerimento?

20. Se tu potessi avere la possibilità di sostenere iniziative /campagne informative in merito ai giochi quale modalità sceglieresti?

(una X per ogni voce)

- Conferenze con esperti (psicologi, medici, ecc.)
- Confronto /dibattito con ex giocatori d'azzardo
- Confronto/discussione con insegnanti preparati
- Confronto/discussione tra coetanei
- Campagne pubblicitarie informative
- Azioni politiche a contrasto dei giochi d'azzardo
- Altro indicare

Si	No
1	2
1	2
1	2
1	2
1	2
1	2
1	2

GRAZIE PER LA TUA COLLABORAZIONE

I FLUSSI DI DENARO DEL GIOCO

RAPPORTO DI RICERCA 2014

Il rapporto elabora i flussi di denaro relativi al gioco d'azzardo con particolare riferimento alla realtà del Friuli Venezia Giulia

PREMESSA

Il rapporto evidenzia gli aspetti finanziari del denaro raccolto e impegnato nei diversi giochi d'azzardo in Italia con particolare attenzione alla situazione della regione Friuli Venezia Giulia. Vengono rielaborati dati relativi ai volumi finanziari del gioco unitamente alle presenze delle diverse tipologie di prodotti che l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli ha reso disponibili in modo ufficiale o ha concesso in dettaglio per i dati relativi alla realtà regionale.

I dati non sono però esaustivi perché fanno riferimento a un mercato dinamico che sta riorganizzando le sue strategie in risposta sia alla domanda e alle difficoltà economiche del Paese sia in attesa delle decisioni che il Governo sta intraprendendo con un riordino dei giochi pubblici, con o senza vincita di denaro, ammessi sul territorio nazionale. Nel corso del 2015, con la pubblicazione dei dati ufficiali relativi al 2014, anche se in via informale, alcune agenzie di settore stanno fornendo elementi di analisi e con l'approvazione del decreto legislativo di riordino dei giochi ci saranno importanti novità che potrebbero modificare alcune delle considerazioni di seguito riportate.

Il presente rapporto, curato da **Paolo Molinari** dell'Istituto di Ricerche Economiche e Sociali del Friuli Venezia Giulia - IRES FVG Impresa Sociale, si colloca nel più ampio lavoro di ricerca sul gioco d'azzardo condotto dalle Caritas Diocesane regionali, con il sostegno della Federazione delle Banche di Credito Cooperativo del Friuli Venezia Giulia e il supporto scientifico dell'IRES FVG.

LA DIMENSIONE NAZIONALE DEI FLUSSI DI DENARO DEI GIOCHI

Il gioco d'azzardo ha generato nel corso degli ultimi anni una crescita significativa del flusso finanziario in termini di raccolta complessiva,; da questo flusso monetario riferito alla rete di vendita dei diversi giochi, sia fisica (la rete dei gestori/concessionari) che telematica/on line, deve essere detratta la quota erariale (ordinarie e straordinarie o una tantum, attivate in alcune annualità) e quella che remunera la gestione reale dei gestori e concessionari. La differenza tra la raccolta complessiva e queste due quote genera il pay out dei vari giochi, ossia l'ammontare delle vincite assegnate. Come in altri settori economici, anche nel mercato dei giochi le strategie di penetrazione sono dinamiche, accattivanti nell'attrarre i potenziali clienti/giocatori e aiutano a cogliere l'andamento del business e degli investimenti; i flussi finanziari confermano gli andamenti del settore e di riflesso il gettito erariale dello Stato.

I fattori che hanno determinato la crescita esponenziale dei giochi fanno perno sia sull'innovazione tecnologica, con la realizzazione di prodotti che hanno incontrato notevole gradimento dei giocatori, sia sulle opportunità di gioco, diffuse territorialmente in modo capillare e facilmente accessibili. Interventi legislativi nel settore hanno inoltre favorito lo sviluppo. "Forse è stato proprio il legislatore stesso, volontariamente o

involontariamente, il primo fattore d'exploit del gioco d'azzardo in Italia attraverso gli interventi diretti a liberalizzare il gioco pubblico d'azzardo"⁶⁴.

La tabella che segue (*tab.27, volumi di gioco*) registra l'andamento del flusso economico del settore, diventato stabile in pochi anni. In meno di dieci anni il consumo lordo di giochi si è triplicato, con una raccolta complessiva che passa dai 28,5 miliardi di Euro del 2005 a 88,5 miliardi di Euro del 2012 (il livello più alto raggiunto di un lungo trend positivo). Anche se i tassi di crescita dei primi anni si sono ridimensionati il settore economico ha ormai raggiunto un maturo livello di mercato, nonostante le difficoltà di una crisi economica recessiva che fa registrare una battuta d'arresto nella crescita. Il 2013, infatti, e anche il 2014, sia pur sulla base di dati provvisori, registrano una flessione nei consumi di gioco. Anche le illusorie speranze riposte nei giochi risentono quindi della crisi, sfatando le considerazioni diffuse sulla correlazione tra crisi e le scommesse o giochi. Infatti, dal 2005 la raccolta totale cresce in valore monetario assoluto ma non in tasso di crescita.

Tab.27 - Volumi di gioco in milioni di Euro in Italia (Raccolta totale, Entrate erariali, quota dei concessionari/gestori, pay out vincitori), anni periodo 2005-2013.

Anno	Raccolta totale (ml €)	Entrate erariali (ml €)	Concessionari / Gestori (ml €)	Pay-out vincitori (ml €)	Pay-out vincitori (%) su raccolta totale)
2005	€ 28.500	€ 6.200	€ 4.300	€ 18.000	63,2
2006	€ 35.200	€ 6.700	€ 5.500	€ 23.000	65,3
2007	€ 42.200	€ 7.200	€ 6.000	€ 29.000	68,7
2008	€ 47.500	€ 7.700	€ 7.200	€ 32.600	68,6
2009	€ 54.400	€ 9.400	€ 7.400	€ 37.600	69,1
2010	€ 61.500	€ 9.900	€ 7.600	€ 44.000	71,5
2011	€ 79.900	€ 8.700	€ 9.700	€ 61.500	77,0
2012	€ 88.572	€ 8.037	€ 10.266	€ 70.269	79,3
2013	€ 84.728	€ 8.179	€ 8.912	€ 67.637	79,8

Fonte: Elab.IRES FVG su dati DPA e AAMS (2012 e 2013, "libro blu").

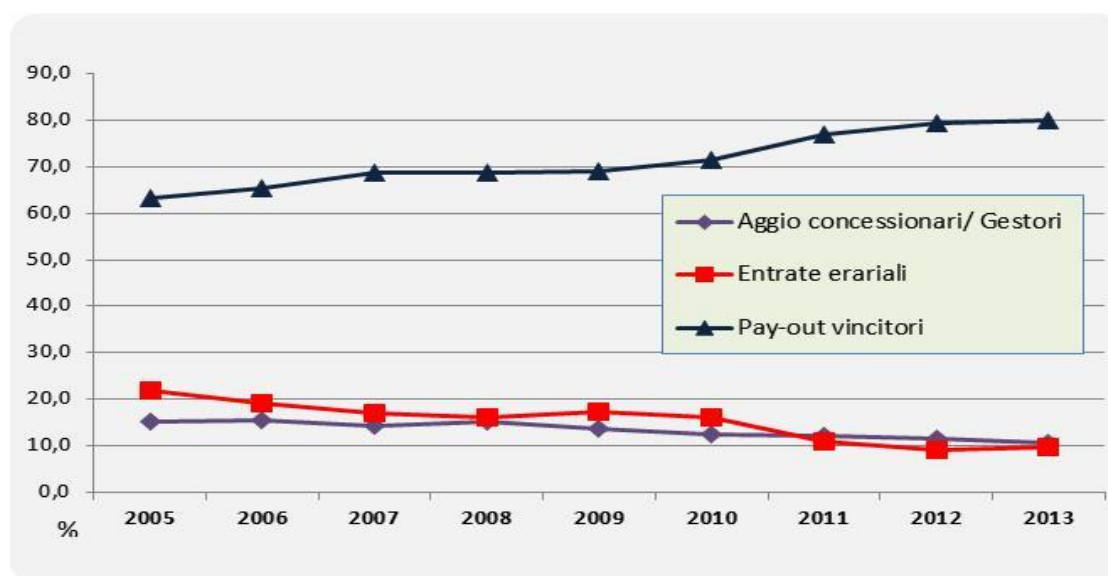
La remunerazione alle imprese del settore registra comunque una crescita progressiva in valore assoluto ma non altrettanto si può dire delle entrate dello Stato che sono in calo dal 2011. Cresce il pay out, il ritorno in vincite, che si stabilizza su valori percentuali di poco inferiori all'80% nel corso degli ultimi tre anni. Le strategie del pay out sono comunque legate alle diverse tipologie di gioco, alle strategie di attrazione (il branding e il re-branding finalizzati al successo del business del settore⁶⁵) di nuovi clienti, di mantenimento dei giocatori abituali stimolandone la curiosità con nuove opportunità di gioco (*cf. graf.11, volumi di gioco*). Le strategie imprenditoriali del settore hanno tuttavia stabilizzato un mercato che registra la forte presenza dei giochi di intrattenimento (le slot machine e le

⁶⁴ Coppola G. e Romanelli G. N., *Il gioco pubblico d'azzardo: un'analisi regionale*, in EyesReg, vol. 3, numero 1, gennaio 2013, p.13(giornale on line dell'AIRe, Associazione Italiana di Scienze Regionali).

⁶⁵ *Online gaming: come il branding e il re-branding aiutano a vendere*, 20.02.2015, in www.gamingreport.com.

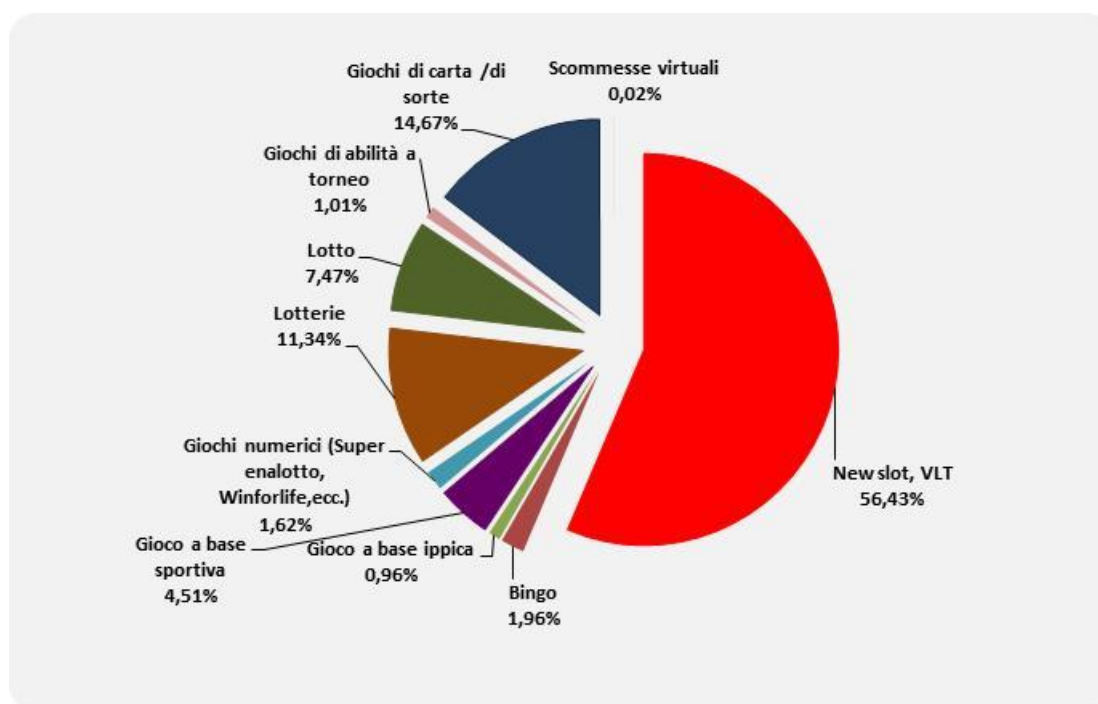
video lotterie) i quali garantiscono ormai più del 50% del volume complessivo di denaro raccolto. Questa tipologia di gioco ha avuto un trend in forte crescita, ha movimentato notevoli capitali e, di conseguenza, ha favorito la ricaduta positiva per le entrate erariali. Le principali tipologie di gioco, oltre al primato delle slot (new slot, VLT, ecc.), sono caratterizzate dai giochi di abilità (giochi di carte e di sorte) e dai giochi tradizionali (come il lotto e le lotterie) che nel loro insieme raggiungono circa il 90% del volume complessivo di gioco relativo all'anno 2013. Seguono le altre tipologie: i giochi numerici a totalizzatore, come ad esempio il Superenalotto, il Bingo, i giochi a base sportiva e quelli a base ippica, i giochi di abilità a torneo o le scommesse virtuali (*cfr. graf.12, tipologia volumi di gioco*).

Graf. 11 - Volumi di gioco in milioni di Euro in Italia per entrate erariali, quota dei concessionari/gestori e pay out vincitori, valori % sulla raccolta di gioco, anni periodo 2005-2013.



Fonte: Elab. IRES FVG su dati DPA e AAMS (2012 e 2013, "libro blu").

Graf. 12 - Volumi di gioco in milioni di Euro in Italia (Raccolta) per tipologia di gioco, anno 2013, valori %.



Fonte: Elab.IRES FVG su dati AAMS (2013, "libro blu").

Il 2013 registra però un dato complessivo in controtendenza rispetto al passato, con una flessione dei flussi finanziari, confermata anche per il 2014 dalle imprese di settore preoccupate tra l'altro che annunciati interventi governativi⁶⁶(limitazioni e nuove imposizioni fiscali) possano incidere negativamente andando ad accentuare le attuali difficoltà di numerose piccole imprese del settore. Un provvedimento legislativo recente (la cosiddetta legge di stabilità 2015) ha infatti introdotto un'imposizione fiscale addizionale a carico dei concessionari che si occupano della gestione e della raccolta dei giochi tramite slot machine creando non poche contrarietà nelle imprese del settore che lamentano una distorsione della concorrenza tra giochi considerati "più buoni" (Lotto, Gratta e Vinci) rispetto ad altri (le slot), una modifica agli accordi stipulati per le concessioni e un pericolo reale nel calo degli investimenti in ragione dell'aumento fiscale. A queste preoccupazioni si devono aggiungere le novità che il Governo sta predisponendo con un decreto legislativo allo scopo di determinare il quadro delle regole nazionali, di fonte primaria in materia di giochi pubblici (decreto sul riordino dei giochi). Il decreto per la sua importanza comporterà una revisione complessiva della disciplina dei giochi: le bozze dello schema di decreto, che dovrebbe entrare in vigore nella seconda metà dell'anno, ipotizzano infatti modifiche sulle modalità del prelievo, sugli aggi ai concessionari, sulla pubblicità dei giochi e sull'accesso ai locali con slot e VLT. Dalla lettura delle bozze del decreto si possono prevedere nuove norme che porteranno alla razionalizzazione degli esercizi che ospitano apparecchi da gioco (con limiti di superficie, di visibilità dall'esterno, spazi dedicati, ecc.), una revisione delle tassazione non solo a carico degli operatori del settore ma anche dei

⁶⁶ Il dibattito politico e civile è da anni in forte fermento; numerosi movimenti non slot, amministrazioni comunali, associazioni, fondazioni, enti ecclesiali, associazioni professionali, ecc. chiedono provvedimenti più efficaci nella regolamentazione del settore e nel contrasto del rischio di dipendenza da gioco.

giocatori, con imposta prelevata all'atto del pagamento della vincita, limiti più restrittivi alla pubblicità commerciale con particolare attenzione alle fasce orarie protette per i minori, oltre a campagne di prevenzione e di educazione al gioco responsabile⁶⁷. Si ipotizza, inoltre, la totale sostituzione delle macchinette non controllate con macchinette collegate alla rete, un'evoluzione tecnologica questa che coinvolgerà anche i costruttori che dovranno intraprendere nuove produzioni. Non solo i concessionari e gestori ma tutta la filiera che fa riferimento ai giochi è in fase di attesa di quanto verrà introdotto dal provvedimento di riordino. Il 2015 sarà, quindi, un anno di verifica e di attesa rispetto ai temi oggetto di dibattito, di opinioni radicali, di scambi di accuse e di repliche.

LE DIVERSITÀ REGIONALI DEL VOLUME DI GIOCO

Il volume complessivo della raccolta finanziaria può trovare ulteriori analisi e riflessioni analizzando l'andamento dei flussi di denaro da parte dei giocatori nei diversi contesti territoriali regionali⁶⁸. Questa analisi, infatti, permette di cogliere le diverse dimensioni della domanda che caratterizza i territori: negli ultimi anni ai primi tre posti della spesa in valore assoluto si trovano la Lombardia, il Lazio e la Campania, agli ultimi invece si collocano Basilicata, Molise e Valle d'Aosta. Dall'analisi dei dati relativi all'anno 2013 si rileva che il 29,9% della raccolta complessiva perviene dalle regioni del Nord Ovest. Seguono le regioni dell'Italia centrale con il 21,6%, le regioni meridionali con il 20,7%, quelle del Nord Est con il 20,1% e, infine, le regioni dell'Italia insulare con il 7,7% (cfr. tab. 28, *flussi regionali dei giochi*).

Tab.28 - Distribuzione dei flussi monetari regionali in milioni di euro in Italia (Raccolta di denaro della rete fisica dei gestori), valori assoluti, anni 2011, 2012 e 2013

2011 (ml €)		2012 (ml €)		2013 (ml €)	
Lombardia	14.382	Lombardia	14.536	Lombardia	13.904
Lazio	8.841	Lazio	8.364	Lazio	7.785
Campania	8.677	Campania	6.511	Campania	6.226
Emilia Romagna	6.142	Emilia Romagna	6.181	Emilia Romagna	5.967
Veneto	5.293	Veneto	5.588	Veneto	5.575
Piemonte	5.219	Piemonte	5.137	Piemonte	4.962
Sicilia	4.906	Toscana	4.629	Toscana	4.454
Toscana	4.628	Sicilia	4.187	Puglia	3.913

⁶⁷ Le bozze del decreto di riordino dei giochi si possono consultare su siti specializzati, unitamente a commenti e considerazioni del dibattito in corso (cfr. www.assoagisco.it, www.gioconews.it, www.jama.it, www.agipronews.it).

⁶⁸ I dati statistici diffusi dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli disaggregano territorialmente soltanto il volume di gioco relativo alla rete fisica dei concessionari e dei gestori escludendo il flusso relativo al gioco telematico (Volumi di gioco 2012/ 2013, estratti dal c.d. "libro blu", 2014, www.agenziadoganemonopoli.gov.it).

Puglia	4.419	Puglia	4.011	Sicilia	3.901
Liguria	2.122	Liguria	2.060	Liguria	1.906
Abruzzo	2.063	Abruzzo	1.957	Abruzzo	1.892
Marche	2.061	Marche	1.903	Marche	1.818
Calabria	1.915	Calabria	1.714	Calabria	1.615
Sardegna	1.732	Sardegna	1.557	Sardegna	1.485
Trentino Alto Adige	1.332	Friuli Venezia Giulia	1.338	Friuli Venezia Giulia	1.319
Friuli Venezia Giulia	1.317	Trentino Alto Adige	1.302	Trentino Alto Adige	1.227
Umbria	1.164	Umbria	1.099	Umbria	1.037
Basilicata	572	Basilicata	496	Basilicata	467
Molise	429	Molise	395	Molise	379
Valle d'Aosta	156	Valle d'Aosta	141	Valle d'Aosta	130

Fonte: Elab. IRES FVG su dati DPA e AAMS (2012 e 2013, "libro blu")- Il dato finanziario si riferisce alla sola rete fisica con esclusione del gioco telematico.

La numerosità dei residenti, le condizioni economiche, il contesto culturale accanto alle opportunità offerte dal mercato sono alcuni dei fattori che determinano in valore assoluto i flussi di denaro. Se rapportiamo la raccolta di denaro al prodotto interno lordo regionale viene confermata l'ipotesi che i due fattori siano fortemente correlati, "essendo il coefficiente di correlazione tra queste due variabili, pari a 0.95"⁶⁹. Le regioni che contribuiscono maggiormente alla raccolta sono la Lombardia con 13,904 miliardi di euro, il Lazio con 7,785 miliardi e la Campania con 6,226 miliardi di euro; le regioni con i più bassi volumi sono la Valle D'Aosta con una raccolta di 130 milioni di euro e il Molise con 379 milioni di euro.

Rapportando i flussi monetari giocati nelle diverse regioni italiane alla popolazione adulta residente (in età superiore ai 17 anni) – il denaro giocato pro capite – la distribuzione territoriale si modifica rispetto a quella che considera il flusso monetario in valore assoluto. La diversità tra i contesti territoriali si accentua: nel 2013 le regioni Abruzzo (con 1680,21 euro) , Lombardia (con 1679,70 euro), Emilia Romagna (con 1597,71 euro) e Lazio (con 1588,07 euro) si posizionano ai primi posti per spesa pro capite mentre agli ultimi posti si collocano la Calabria (con 982,47 euro), la Basilicata (con 959,77 euro) e la Sicilia (con 931,56 euro) (cfr. tab. 29, *spesa pro capite*) . La relazione tra la spesa pro capite e il reddito pro capite è di tipo lineare, il " " che incide nel determinare la variabilità della spesa pro capite è principalmente la propensione media al gioco, ovvero il rapporto raccolta/Pil. Infatti mentre nel Friuli Venezia Giulia la percentuale del Pil destinata alla raccolta è pari al 3,8%, in Campania tale valore raggiunge addirittura il 9,1%"⁷⁰.

Nonostante il calo della raccolta complessiva registrato nel 2013 modifichi la posizione di alcune regioni nella distribuzione territoriale, l'analisi dei dati porta, ad esempio, elementi di contrarietà in merito alla considerazione che assegna al sud del paese il primato di maggior intensità di gioco rispetto al nord. La distribuzione pro capite della raccolta di denaro dei giocatori registra una varietà territoriale sia nelle posizioni alte che in

⁶⁹ Coppola G. e Romanelli G. N., *Il gioco pubblico d'azzardo: un'analisi regionale*, in EyesReg, vol. 3, numero 1, gennaio 2013, p.14.

⁷⁰ Coppola G. e Romanelli G. N., *Il gioco pubblico d'azzardo: un'analisi regionale*, in EyesReg, vol. 3, numero 1, gennaio 2013, p.15.

quelle basse della classifica. In ogni caso non va dimenticato che i dati si riferiscono ai flussi finanziari del gioco legale, che non considerano la stima delle dimensioni del gioco su circuiti non autorizzati e illegali, difficili da ricondurre a statistiche ufficiali, né i flussi di denaro di residenti in regioni di confine verso case da gioco di altri paesi europei. Le regioni si differenziano anche per la composizione della raccolta per macro tipologia di gioco preferito dai giocatori, anche se in tutte predominano i giochi d'intrattenimento quali le slot e le video lotterie. "Tuttavia in Puglia, ad esempio, le lotterie e il gioco del lotto rappresentano più del 30% delle entrate. La Campania è la regione in cui predominano i giochi di abilità (26% delle entrate)..."⁷¹; esistono quindi tra i giocatori propensioni territoriali specifiche e differenziate secondo le diverse tipologie di gioco. In merito all'attività di contrasto al gioco dei minori di 18 anni la documentazione ufficiale resa disponibile dalle autorità pubbliche competenti registra interventi, a nostro avviso, poco efficaci se confrontati con le numerose indagini che hanno evidenziato la diffusa pratica di gioco di giovani e adolescenti. Nel corso del 2013 sono state accertate su tutto il territorio nazionale 68 violazioni ed erogate 56 sanzioni per un importo complessivo di 394.163 Euro. Trentasette sono stati gli esercizi sospesi con 402 giorni di sospensione.

Tab.29 - Distribuzione dei flussi monetari regionali, spesa pro capite in Euro, in Italia (Raccolta di denaro della rete), valori assoluti, anni 2011 e 2013

2011		2013	
Campania	€ 1.858,83	Abruzzo	€ 1.680,21
Lazio	€ 1.853,46	Lombardia	€ 1.679,70
Abruzzo	€ 1.825,66	Emilia Romagna	€ 1.597,71
Lombardia	€ 1.743,48	Lazio	€ 1.588,07
Emilia Romagna	€ 1.643,56	Trentino Alto Adige	€ 1.437,90
Molise	€ 1.588,89	Molise	€ 1.414,98
Trentino Alto Adige	€ 1.585,71	Toscana	€ 1.402,39
Marche	€ 1.567,30	Liguria	€ 1.391,37
Liguria	€ 1.523,33	Marche	€ 1.369,68
Umbria	€ 1.517,60	Umbria	€ 1.369,45
Valle d'Aosta	€ 1.457,94	Veneto	€ 1.361,74
Toscana	€ 1.453,97	Piemonte	€ 1.323,45
Piemonte	€ 1.383,25	Campania	€ 1.312,37
Puglia	€ 1.318,71	Friuli Venezia Giulia	€ 1.263,39
Veneto	€ 1.290,03	Valle d'Aosta	€ 1.212,17
Friuli Venezia Giulia	€ 1.253,09	Puglia	€ 1.158,77
Sardegna	€ 1.216,29	Sardegna	€ 1.045,03
Sicilia	€ 1.193,38	Calabria	€ 982,44
Basilicata	€ 1.167,35	Basilicata	€ 959,77
Calabria	€ 1.154,31	Sicilia	€ 931,56

Fonte: Elab. IRES FVG su dati DPA e AAMS (2013, "libro blu")- Il dato finanziario si riferisce alla sola rete fisica con esclusione del gioco telematico.

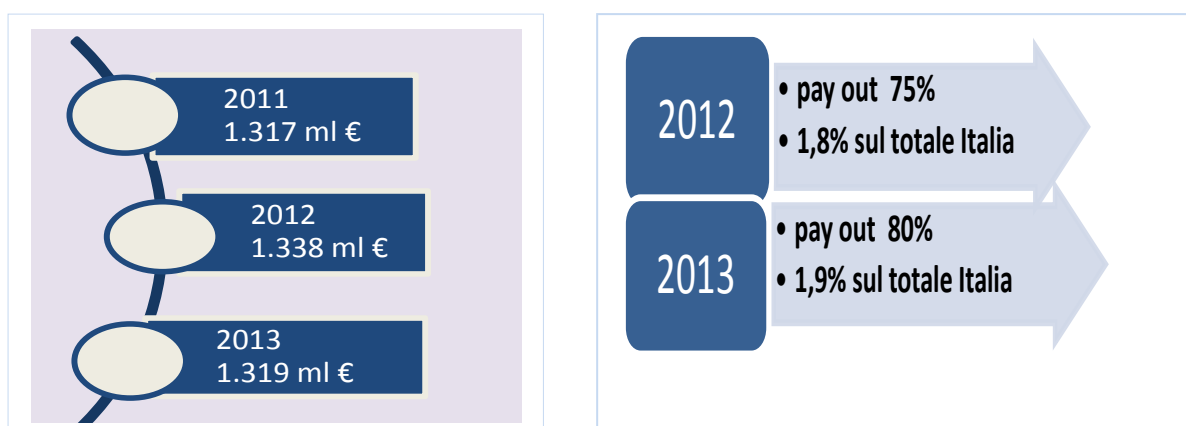
⁷¹ Coppola G. e Romanelli G. N., *Il gioco pubblico d'azzardo: un'analisi regionale*, in EyesReg, vol. 3, numero 1, gennaio 2013, p.15.

IL VOLUME DI GIOCO IN FRIULI VENEZIA GIULIA

Il Friuli Venezia Giulia con i suoi volumi di gioco si colloca nella parte inferiore della classifica regionale, che chiude con la Valle d'Aosta all'ultimo posto tra le regioni del Nord Italia, con valori di 1.253,09 euro pro capite giocati nel 2011 e di 1.263,39 euro nel 2013. Complessivamente la rete fisica dell'offerta di gioco registra nel corso degli ultimi tre anni un dato monetario abbastanza stabile: nel 2011 il dato si attesta a 1.317 milioni di euro, nel 2012 a 1.338 milioni di euro e nel 2013 a 1.319 milioni di euro. La flessione registrata nel 2013 è minima, inferiore al valore medio nazionale (*cfr. fig.2, volumi di gioco in FVG*).

L'incidenza del Friuli Venezia Giulia sul volume complessivo nazionale di gioco è dell'1,8% nel 2012 e dell'1,9% nel 2013; il pay out restituito in termini di vincite è stato del 75% nel 2012 e dell'80% nel 2013. Anche la spesa pro capite colloca il Friuli Venezia Giulia nelle parti basse della classifica: la spesa, riferita alla popolazione adulta, presenta un valore di 1.253,09 euro pro capite giocati nel 2011 e di 1.263,39 euro pro capite nel 2013.

Fig. 2 - Volume di gioco in milioni di Euro in FVG, pay out vincite e % sul totale raccolta in Italia



Le tipologie di gioco preferite in Friuli Venezia Giulia non si discostano da quelle rilevate a livello nazionale; la tabella e i grafici che seguono mettono in risalto la forte accentuazione delle nuove tipologie di gioco come le slot e le video lotterie. Per questo gruppo di giochi il dato registrato in Friuli Venezia Giulia, con il 76% circa di questa tipologia di gioco sul totale dei giochi, è superiore a quello medio nazionale e nei fatti condiziona tutta la raccolta di denaro. La perdita netta del denaro per i giocatori (raccolta meno vincite) è anche imputabile prevalentemente a questa tipologia di gioco, la più preferita dai consumatori (rispettivamente per il 64% della perdita netta di denaro nel 2012 e il 77% nel 2013). Seguono le lotterie istantanee e tradizionali con un'incidenza di circa il 9% sul volume complessivo della raccolta e una perdita netta di denaro che si attesta al 12% nel 2012 e al 14% nel 2013; il lotto, invece, coinvolge circa il 7 % del volume finanziario di gioco. Risultano importanti anche giochi numerici a totalizzatore (Eurojackpot, SuperEnalotto, Win For Live), cui seguono in ordine di raccolta i giochi a base sportiva (Totocalcio, Totogol, scommesse ecc.), il Bingo e per ultimi i giochi a base ippica; negli ultimi due anni esaminati le differenze dei volumi di gioco rispetto alle diverse macro

tipologie non presentano particolari difformità quantitative (cfr. tab. 30 e graf. 13 , tipologia giochi in FVG).

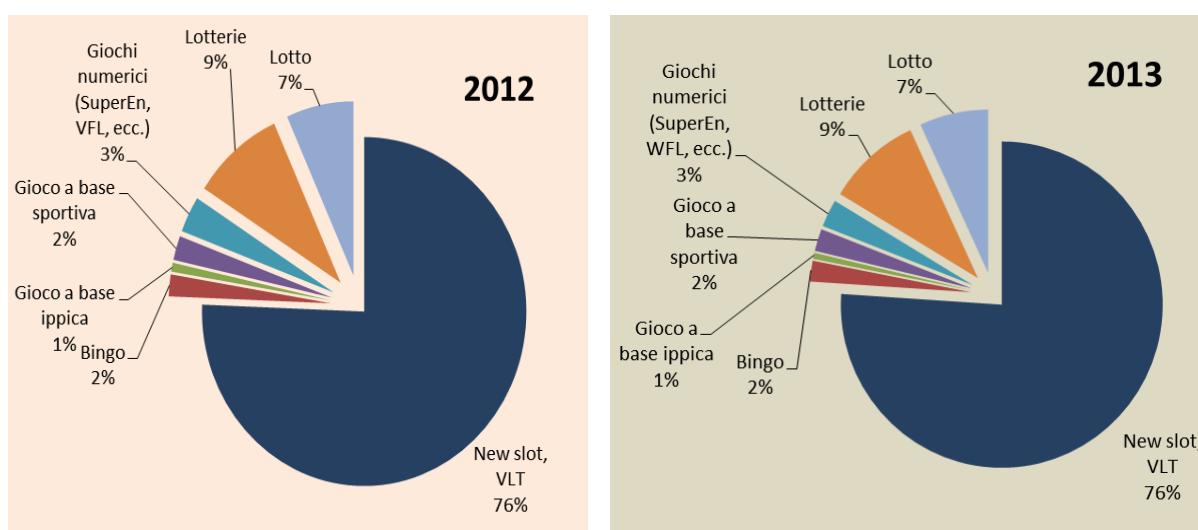
Non deve stupire la predominanza di alcune tipologie di gioco frutto di un progressivo ed intensivo investimento nel settore, con un proliferare elevato di luoghi, sia fisici che on line, nei quali si può scommettere con facilità. Prodotti quali le slot machine o le video lotterie, semplici nell'utilizzo, poco impegnativi, in grado di restituire risultati immediati hanno caratterizzato lo sviluppo del settore. L'offerta di gioco è dinamica e lo sarà anche in futuro proprio per poter fidelizzare potenziali clienti con novità e prodotti sempre più differenziati.

Tab. 30 - Volumi di gioco in milioni di Euro in Friuli Venezia Giulia (Raccolta totale) per tipologia di gioco, valori assoluti e %, anno 2012 e 2013.

Tipologie di gioco	2012 (ml €)	2013 (ml €)	2012 (%)	2013 (%)
New slot, VLT	1.012	1.003	75,6	76,0
Bingo	27	27	2,0	2,0
Gioco a base ippica	11	8	0,8	0,6
Gioco a base sportiva	30	29	2,2	2,2
Giochi numerici a totalizzatore (Eurojackpot, Super Enalotto, Win For Life, ecc.)	45	36	3,4	2,7
Lotterie	123	125	9,2	9,5
Lotto	90	91	6,7	6,9
Totale FVG	1.338	1.319	100,0	100,0

Fonte: Elab. IRES FVG su dati AAMS (2012 e 2013, "libro blu") - Il dato finanziario si riferisce alla sola rete fisica con esclusione del gioco telematico

Graf. 13 - Volumi di gioco in milioni di Euro in Friuli Venezia Giulia (Raccolta totale) per macro tipologia di gioco, valori %, anno 2012 e 2013



Fonte: Elab. IRES FVG su dati AAMS (2012 e 2013, c.d. "libro blu")- Il dato finanziario si riferisce alla sola rete fisica con esclusione del gioco telematico

LA DIFFUSIONE TERRITORIALE DEGLI ESERCIZI DI GIOCO CON APPARECCHI / MACCHINETTE (SLOT)

Il numero delle imprese attrezzate con giochi slot si è rapidamente diffuso territorialmente coinvolgendo anche realtà un tempo estranee ai giochi. Alcune delle ragioni che possono spiegare l'attrattività delle macchinette, siano esse slot machine o VLT, si possono così sintetizzare: sono facilmente accessibili (le opportunità sono molteplici, anche al bar o al ristorante o all'edicola); sono sempre disponibili (le possibilità di gioco sono continue); sono facili da utilizzare (basta inserire il denaro e schiacciare un pulsante); si rivolgono a più possibili consumatori (uomini, donne, anziani, giovani ecc.); sono un gioco del tutto solitario e ripetitivo con una macchina dalle molteplici combinazioni (si gioca da soli, in modo ripetitivo); sono a risultato immediato; sono legittimate da accattivanti pubblicità. La tecnologia e la varietà dei giochi disponibili hanno quindi moltiplicato in modo esponenziale l'attrazione di nuovi giocatori e soddisfatto in varietà chi già gioca. Sono state uno strumento che ha offerto nuove opportunità d'impresa o supportato imprese già presenti come bar, ristoranti e tabacchini, con una capillare diffusione su tutto il territorio regionale.

In Friuli Venezia Giulia complessivamente sono 2.462 le imprese operative con queste modalità di gioco, distribuite in modo diffuso territorialmente: 1 esercizio commerciale attivo con slot ogni 473 residenti adulti (*cfr. tab.31, esercizi gioco in FVG*).

Tab. 31 - Esercizi commerciali operativi con macchinette/apparecchi (Slot) per provincia e tipologia di attività, valori assoluti (data estrazione banca dati AAMS 08.09.2014).

Esercizi commerciali 2014	Provincia				Friuli Venezia Giulia
	Trieste	Gorizia	Udine	Pordenone	
Bar o esercizio assimilabile	408	187	753	411	1.759
Albergo o esercizio assimilabile	1	2	20	9	32
Ristorante o esercizio assimilabile	51	9	63	44	167
Rivendita tabacchi e/o ricevitoria lotto	43	43	92	48	226
Edicola	3	6	20	13	42
Circolo privato	11	2	4	11	28
Negozi di gioco	2	1	8	2	13
Sala giochi	16	28	42	19	105
Esercizio dedicato VLT/Slot	14	13	24	7	58
Agenzia scommesse	3	4	3	4	14
Sala Bingo	1	0	2	1	4
Atro	5	4	4	2	15
Totale esercizi FVG	558	299	1.035	571	2.463

Fonte: Elab. IRES FVG su dati AAMS (2014)

Nel 2014 sono due le tipologie d'esercizio prevalenti che si caratterizzano per la presenza di slot nelle loro imprese: in primis i bar (il 71,4% del totale) e, a seguire, le rivendite tabacchi (9,2%) e le ricevitorie del lotto (con il 9,2%), e infine i ristoranti (6,8%).

Sommando a questi anche gli alberghi si raggiunge una percentuale elevata che raggruppa l'88,7% del totale degli esercizi attivi (*cfr. tab. 32, esercizi con macchinette 2014*). Il numero degli esercizi del Friuli Venezia Giulia registra nel corso del 2014 un calo di 202 unità rispetto all'analoga rilevazione effettuata nell'ottobre 2013, quando il numero totale di esercizi che ospitavano slot machine aveva raggiunto la cifra di 2.665 (*cfr. tab.33, esercizi con macchinette 2013*). Anche nel 2013 gli esercizi dove prevalentemente si registra la disponibilità di slot machine sono i bar che da soli raggiungevano una percentuale del 79% sul totale degli esercizi commerciali. Il territorio che perde meno esercizi è la provincia di Trieste (il - 4,3% rispetto al 2013) mentre quello che in percentuale ne perde il maggior numero è la provincia di Gorizia (il -13,0%); Udine e Pordenone rispettivamente perdono l'8,6% e l'8,7%, in linea con la media regionale.

Tab.32 - Esercizi commerciali operativi con macchinette/apparecchi (Slot) per provincia e tipologia di attività, valori %, data estrazione banca dati AAMS 08.09.2014).

Esercizi commerciali 2014	Provincia				Friuli Venezia Giulia
	Trieste	Gorizia	Udine	Pordenone	
Bar o esercizio assimilabile	73,1	62,5	72,8	72,0	71,4
Albergo o esercizio assimilabile	0,2	0,7	1,9	1,6	1,3
Ristorante o esercizio assimilabile	9,1	3,0	6,1	7,7	6,8
Rivendita tabacchi e/o ricevitoria lotto	7,7	14,4	8,9	8,4	9,2
Edicola	0,5	2,0	1,9	2,3	1,7
Circolo privato	2,0	0,7	0,4	1,9	1,1
Negozi di gioco	0,4	0,3	0,8	0,4	0,5
Sala giochi	2,9	9,4	4,1	3,3	4,3
Esercizio dedicato VLT/Slot	2,5	4,3	2,3	1,2	2,4
Agenzia scommesse	0,5	1,3	0,3	0,7	0,6
Sala Bingo	0,2	0,0	0,2	0,2	0,2
Atro	0,9	1,3	0,4	0,4	0,6
Totale esercizi FVG	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0
Val. ass.	558	299	1.035	571	2.463

Fonte: Elab.IRES FVG su dati AAMS (2014)

Analizzando i dati relativi al 2014 si può osservare che gli esercizi sono attivi in provincia di Udine per il 42,0%, in provincia di Pordenone per il 23,3%, in provincia di Trieste per il 22,6% e in provincia di Gorizia con il 12,2%. Si tratta di un esercizio ogni 424 residenti adulti in Friuli Venezia Giulia. In provincia di Trieste il rapporto esercizi e popolazione è di 365 residenti, in provincia di Gorizia di un esercizio ogni 402 residenti, a Pordenone di un esercizio ogni 442 abitanti e a Udine di un esercizio ogni 459 residenti.

Tab.33 - Esercizi commerciali operativi con macchinette/apparecchi (Slot) per provincia e tipologia di attività, valori assoluti (data estrazione banca dati AAMS 31.10.2013)

Esercizi commerciali 2013	Provincia				Friuli Venezia Giulia
	Trieste	Gorizia	Udine	Pordenone	
Bar, ristoranti, alberghi	477	229	906	498	2.110
Rivendita tabacchi/ lotto - Edicola	47	48	121	65	281
Sale gioco (sala bingo, sale VLT/SLOT, negozio giochi, ecc.	45	53	84	43	225
Altri esercizi	13	8	13	15	49
Totale esercizi FVG	582	338	1.124	621	2.665

Fonte: Elab.IRES FVG su dati AAMS (2013)

Nonostante il numero degli esercizi contenenti slot sia diminuito nel corso del 2014, il numero di slot machines presenti negli esercizi commerciali attivi in Friuli Venezia Giulia è aumentato, attestandosi su 9.200 macchinette totali, pari a 235 macchinette in più (*cfr. tabb. 34, 35 e 36, numero apparecchi 2013 e 2014*). Questo significa che se, da un lato, la redditività in alcuni esercizi non ha dato risultati ritenuti vantaggiosi, per altri aspetti sono stati potenziati altri esercizi con una crescita delle unità di gioco; logiche di mercato e di promozione del prodotto in ogni caso s'incontrano, lasciando trasparire una rapida risposta alle esigenze d'impresa, facili dismissioni di esercizi non redditizi e potenziamenti di prodotti all'interno di altri locali più frequentati. In linea con quanto emerso in relazione alla tipologia dei locali contenenti slot machines, va evidenziato che il 63% delle slot sono posizionate all'interno di bar o esercizi assimilabili. Il dato del 2014 è identico a quello registrato nel 2013. Si tratta di 5.792 macchinette, il 42,2% delle quali si trovano in provincia di Udine, il 23,9% in provincia di Pordenone, il 20,0% a Trieste e il 13,9% a Gorizia. Il numero di macchinette totali presenti in bar, alberghi e ristoranti, complessivamente considerati, sale a 6.372, pari al 69% delle slot totali. Seguono le sale giochi, con 1.006 macchinette, pari all'11% delle macchinette totali, le sale slot, con 631 macchinette, pari al 7% delle macchinette totali (cui vanno aggiunte le VLT). Per continuare con le rivendite di tabacchi e le ricevitorie, dove a livello regionale sono ubicate 590 macchinette, pari al 6% delle slot machines attive in Regione.

A livello provinciale il rapporto tra popolazione residente in età adulta e numero di slot machines è il seguente: a Gorizia è attiva una slot ogni 94 abitanti, a Pordenone una slot ogni 114 abitanti, a Trieste si trova una slot ogni 110 abitanti e, infine, a Udine si registra una slot machines ogni 117 abitanti. In Regione Autonoma Friuli Venezia Giulia è quindi attiva una macchinetta ogni 113 residenti adulti; il dato diventa ancora più significativo se non si considerano le persone molto anziane. Questi prodotti, in ragione dello sviluppo tecnologico che le contraddistingue, sono opportunità comunque per tutti, senza barriere e limiti d'accesso, senza sosta, fruibili da chiunque (giovani, adulti, persone anziane sia uomini che donne, persone italiane e persone straniere, ecc.); se poi si pensa alle opportunità on line, non è necessario nemmeno uscire da casa per giocare perché con qualsiasi strumento di comunicazione lo si può fare in tutta semplicità.

Tab.34 - Numero Apparecchi/macchinette (giochi in denaro) negli esercizi commerciali in Friuli Venezia Giulia per provincia e tipologia di esercizio, valori assoluti (data estrazione banca dati AAMS 08.09.2014)

Numero slot/VLT 2014	Provincia				Friuli Venezia Giulia
	Trieste	Gorizia	Udine	Pordenone	
Bar o esercizio assimilabile	1.246	669	2.411	1.466	5.792
Albergo o esercizio assimilabile	7	10	60	19	96
Ristorante o esercizio assimilabile	129	35	194	126	484
Rivendita tabacchi e/o ricevitoria lotto	116	86	261	127	590
Edicola	6	15	45	35	101
Circolo privato	28	7	10	36	81
Negozi di gioco	14	6	90	27	137
Sala giochi	128	257	437	184	1.006
Esercizio dedicato VLT/Slot	108	149	279	95	631
Agenzia scommesse	25	35	22	45	127
Sala Bingo	17	0	65	32	114
Altro	16	11	9	5	41
Totale apparecchi FVG	1.840	1.280	3.883	2.197	9.200

Fonte: Elab. IRES FVG su dati AAMS (2014)

Tab.35 -Numero Apparecchi/macchinette (giochi in denaro) negli esercizi commerciali in Friuli Venezia Giulia per provincia e tipologia di esercizio, valori %, (estrazione banca dati AAMS 08.09.2014)

Numero slot/VLT 2014	Provincia				Friuli Venezia Giulia
	Trieste	Gorizia	Udine	Pordenone	
Bar o esercizio assimilabile	67,7	52,3	62,1	66,7	63,0
Albergo o esercizio assimilabile	0,4	0,8	1,5	0,9	1,0
Ristorante o esercizio assimilabile	7,0	2,7	5,0	5,7	5,3
Rivendita tabacchi e/o ricevitoria lotto	6,3	6,7	6,7	5,8	6,4
Edicola	0,3	1,2	1,2	1,6	1,1
Circolo privato	1,5	0,5	0,3	1,6	0,9
Negozi di gioco	0,8	0,5	2,3	1,2	1,5
Sala giochi	7,0	20,1	11,3	8,4	10,9
Esercizio dedicato VLT/Slot	5,9	11,6	7,2	4,3	6,9
Agenzia scommesse	1,4	2,7	0,6	2,0	1,4
Sala Bingo	0,9	0,0	1,7	1,5	1,2
Altro	0,9	0,9	0,2	0,2	0,4
Totale apparecchi FVG	100.0	100.0	100.0	100.0	100
Val. ass.	1.840	1.280	3.883	2.197	9.200

Fonte: Elab. IRES FVG su dati AAMS (2014)

Tab.36 - Numero Apparecchi/macchinette (giochi in denaro) negli esercizi commerciali in Friuli Venezia Giulia per tipologia di esercizio - valori assoluti e % (data estrazione banca dati AAMS 31.10.2013).

Numero slot/VLT 2013	VLT/ SLOT	%
Bar o esercizio assimilabile	5648	63,00
Ristorante o esercizio assimilabile	547	6,10
Albergo o esercizio assimilabile	92	1,03
Edicola	74	0,83
Rivendita tabacchi/ricevitoria lotto	578	6,45
Circolo privato	80	0,89
Sala giochi	1044	11,65
Esercizio dedicato VLT/SLOT	627	6,99
Negozi di gioco	119	1,33
Agenzia scommesse	72	0,80
Sala bingo	84	0,94
Totale apparecchi FVG	8.965	100,0

Fonte: Elab. IRES FVG su dati AAMS (2013)

Al fine di cogliere l'estensione territoriale dei giochi di intrattenimento, i più diffusi in assoluto, si riportano per ogni singolo Comune del Friuli Venezia Giulia, rispettivamente per gli anni 2013 e 2014, il numero delle slot e un rapporto slot / popolazione residente x 1.000. L'elenco aiuta non solo a cogliere la vasta diffusione, ma anche ad assegnare un peso al prodotto di gioco esaminato in base alla sua accessibilità (*cfr. tab.37, Numero apparecchi per Comune*)

I Comuni con un numero di macchinette superiore alle 100 unità sono 16 e in ordine decrescente sono i seguenti: Trieste (1.615), Udine (675), Monfalcone (468), Pordenone (380), Gorizia (295) e con un numero compreso tra i 100 e i 200 apparecchi Lignano, Cervignano del Friuli, Cordenons, Tolmezzo, Sacile, Latisana, Cividale, Muggia, Fiume Veneto, San Vito al Tagliamento e Zoppola.

Pochi i Comuni dove non sono attive le macchinette; sono soltanto 18: Dolegna del Collio, San Floriano del Collio in provincia di Gorizia; Doga, Drenchia, Forni Avoltri, Grimacco, Ligosullo, Lusevera, Prato Carnico, Raveo, Sauris, Socchieve, Savogna, Treppo Grande, Verzegnis in provincia di Udine; Andreis, Clauzetto e Frisanco in provincia di Pordenone.

Tab.37 - Numero apparecchi/macchinette (slot) negli esercizi commerciali in Friuli Venezia Giulia per Comune, anno 2013 e 2014, valori assoluti e rapporto apparecchi/su popolazione x1.000.

COMUNI provincia di Gorizia	Numero macchinette		Macchinette/ pop. X 1.000	
	2013	2014	2013	2014
CAPRIVA DEL FRIULI	6	6	3,5	3,5
CORMONS	65	53	8,7	7,0
DOBERDO' DEL LAGO	2	2	1,4	1,4
DOLEGNA DEL COLLIO	1	0	2,7	0,0
FARRA D'ISONZO	8	8	4,6	4,6
FOGLIANO REDIPUGLIA	19	15	6,2	4,9
GORIZIA	270	295	7,6	8,3
GRADISCA D'ISONZO	63	67	9,6	10,3
GRADO	99	94	11,7	11,1
MARIANO DEL FRIULI	3	9	1,9	5,7
MEDEA	5	5	5,1	5,1
MONFALCONE	426	468	15,6	16,8
MORARO	2	3	2,6	3,9
MOSSA	14	13	8,6	8,0
ROMANS D'ISONZO	28	35	7,6	9,5
RONCHI DEI LEGIONARI	70	78	5,9	6,5
SAGRADO	21	22	9,5	10,1
SAN CANZIAN D'ISONZO	33	31	5,3	5,0
SAN FLORIANO DEL COLLIO	0	0	0,0	0,0
SAN LORENZO ISONTINO	10	8	6,3	5,0
SAN PIER D'ISONZO	7	5	3,5	2,5
SAVOGNA D'ISONZO	5	5	2,9	2,9
STARANZANO	32	33	4,4	4,5
TURRIACO	18	17	6,4	6,0
VILLESSE	6	8	3,5	4,6
PROVINCIA DI GORIZIA	1.213	1.280	8,6	9,1

COMUNI provincia di Trieste	Numero macchinette		Macchinette/ pop. X 1.000	
	2013	2014	2013	2014
DUINO-AURISINA	37	42	4,3	4,9
MONRUPINO	27	34	31,1	38,6
MUGGIA	111	111	8,5	8,3
SAN DORLIGO DELLA VALLE	25	26	4,3	4,4
SGONICO	9	12	4,3	5,7
TRIESTE	1.501	1.615	7,5	7,9
PROVINCIA DI TRIESTE	1.710	1.840	7,4	7,8

Segue tab.37.

COMUNI provincia di Udine	Numero macchinette		Macchinette/ pop. X 1.000	
	2013	2014	2013	2014
AIELLO DEL FRIULI	13	13	5,8	5,8
AMARO	15	13	17,9	15,5
AMPEZZO	18	18	17,6	17,7
AQUILEIA	12	16	3,5	4,7
ARTA TERME	17	14	7,6	6,3
ARTEGNA	12	13	4,1	4,5
ATTIMIS	11	8	5,9	4,4
BAGNARIA ARSA	20	17	5,6	4,7
BASILIANO	21	20	3,9	3,7
BERTIOLO	8	9	3,1	3,5
BICINICCO	11	4	5,7	2,1
BORDANO	8	7	10,3	9,2
BUIA	26	25	3,9	3,8
BUTTRIO	23	28	5,7	6,8
CAMINO AL TAGLIAMENTO	8	11	4,8	6,6
CAMPOFORMIDO	25	21	3,2	2,7
CAMPOLONGO TAOGLIANO	5	5	4,2	4,1
CARLINO	16	15	5,7	5,4
CASSACCO	17	19	5,9	6,5
CASTIONS DI STRADA	20	22	5,2	5,7
CAVAZZO CARNICO	12	8	11,0	7,3
CERCIVENTO	6	2	8,6	2,9
CERVIGNANO DEL FRIULI	155	150	11,3	10,8
CHIOPRIS-VISCONI	0	4	0,0	6,3
CHIUSAFORTE	3	5	4,4	7,3
CIVIDALE DEL FRIULI	133	113	11,7	9,9
CODROIPO	93	99	5,9	6,2
COLLOREDO DI MONTE	4	2	1,8	0,9
COMEGLIANS	11	14	20,6	26,3
CORNO DI ROSAZZO	10	12	3,1	3,7
COSEANO	8	10	3,5	4,5
DIGNANO	18	19	7,6	8,0
DOGNA	0	0	0,0	0,0
DRENCHIA	0	0	0,0	0,0
ENEMONZO	9	14	6,7	10,6
FAEDIS	27	18	9,1	6,0
FAGAGNA	29	33	4,6	5,2
FIUMICELLO	50	49	9,9	9,6
FLAIBANO	8	7	6,8	5,8
FORGARIA NEL FRIULI	6	9	3,3	5,0
FORNI AVOLTRI	0	0	0,0	0,0
FORNI DI SOPRA	18	21	17,7	20,6
FORNI DI SOTTO	3	4	5,0	6,6
GEMONA DEL FRIULI	95	74	8,6	6,6
GONARS	33	28	6,9	5,8
GRIMACCO	0	0	0,0	0,0
LATISANA	116	115	8,4	8,3
LAUCO	4	4	5,3	5,3
LESTIZZA	25	32	6,4	8,3
LIGNANO SABBIA D'ORO	128	185	19,3	27,2
LIGOSULLO	0	0	0,0	0,0
LUSEVERA	0	0	0,0	0,0
MAGNANO IN RIVIERA	12	10	5,1	4,3
MAJANO	59	64	9,8	10,7
MALBORGHETTO VALBRUNA	0	0	0,0	0,0
MANZANO	65	45	9,9	6,8
MARANO LAGUNARE	39	40	20,2	21,1
MARTIGNACCO	51	76	7,4	11,0
MERETO DI TOMBA	13	12	4,8	4,5
MOGGIO UDINESE	12	17	6,7	9,6
MOIMACCO	5	2	3,0	1,2
MONTENARS	6	2	10,8	3,6
MORTEGLIANO	51	48	10,1	9,5
MORUZZO	6	4	2,5	1,6
MUZZANA DEL TURGNANO	12	12	4,6	4,6
NIMIS	14	14	5,1	5,1
OSOPPO	55	58	18,6	19,6
OVARO	14	13	7,0	6,6

COMUNI provincia di Udine	Numero macchinette		Macchinette/ pop. X 1.000	
	2013	2014	2013	2014
PAGNACCO	16	16	3,2	3,2
PALAZZOLO DELLO	48	37	15,9	12,2
PALMANOVA	77	71	14,2	13,0
PALUZZA	30	28	12,9	12,1
PASIAN DI PRATO	40	39	4,2	4,1
PAULARO	30	31	11,1	11,7
PAVIA DI UDINE	21	25	3,7	4,4
POCENIA	18	10	6,9	3,9
PONTEBBA	11	11	7,4	7,4
PORPETTO	14	19	5,3	7,2
POVOLETTO	20	24	3,6	4,4
POZZUOLO DEL FRIULI	50	52	7,2	7,5
PRADAMANO	20	19	5,6	5,3
PRATO CARNICO	4	0	4,3	0,0
PRECENICCO	19	17	12,7	11,5
PREMARIACCO	24	22	5,7	5,2
PREONE	1	1	3,8	3,9
PREPOTTO	2	2	2,5	2,6
PULFERO	2	2	2,0	2,0
RAGOGNA	12	12	4,0	4,1
RAVASCLETTO	2	2	3,6	3,6
RAVEO	0	0	0,0	0,0
REANA DEL ROIALE	37	38	7,4	7,6
REMANZACCO	16	23	2,6	3,7
RESIA	5	5	4,6	4,7
RESIUTTA	25	25	80,4	81,7
RIGOLATO	2	2	4,2	4,3
RIVE D'ARCANO	27	22	10,8	8,8
RIVIGNANO TEOR	43	46	6,7	7,2
RONCHIS	18	18	8,5	8,5
RUDA	21	21	7,1	7,1
SAN DANIELE DEL FRIULI	60	63	7,4	7,8
SAN GIORGIO DI	51	72	6,7	9,4
SAN GIOVANNI AL	43	46	6,9	7,4
SAN LEONARDO	10	11	8,6	9,5
SAN PIETRO AL NATISONE	15	15	6,7	6,7
SANTA MARIA LA LONGA	16	14	6,6	5,8
SAN VITO AL TORRE	3	2	2,3	1,5
SAN VITO DI FAGAGNA	2	2	1,2	1,2
SAURIS	0	0	0,0	0,0
SAVOGNA	3	3	6,5	6,7
SEDEGLIANO	17	17	4,3	4,3
SOCCHIEVE	2	0	2,1	0,0
STREGNA	0	0	0,0	0,0
SUTRIO	13	9	9,6	6,7
TAIPANA	0	0	0,0	0,0
TALMASSONS	24	29	5,8	7,0
TARCENTO	50	51	5,5	5,6
TARVISIO	43	38	9,5	8,4
TAVAGNACCO	56	51	3,9	3,5
TERZO D'AQUILEIA	23	22	8,0	7,7
TOLMEZZO	126	143	11,9	13,5
TORREANO	16	16	7,3	7,3
TORVISCOSA	19	24	6,4	8,2
TRASAGHIS	16	14	7,0	6,2
TREPPONARDO	11	11	17,5	17,6
TREPPONARDO GRANDE	0	0	0,0	0,0
TRICESIMO	60	53	7,9	6,9
TRIVIGNANO UDINESE	11	12	6,5	7,2
UDINE	676	675	6,8	6,8
VARMO	19	14	6,7	4,9
VENZONE	33	33	14,9	15,1
VERZEGNIS	0	0	0,0	0,0
VILLA SANTINA	29	32	13,0	14,2
VILLA VICENTINA	15	18	11,0	13,1
VISCO	4	4	5,2	5,1
ZUGLIO	2	3	3,3	5,1
PROVINCIA DI UDINE	3.847	3.883	7,2	7,2

Segue tab. 37.

COMUNI provincia di Pordenone	Numero macchinette		Macchinette/ pop. X 1.000	
	2013	2014	2013	2014
ANDREIS	0	0	0,0	0,0
ARBA	8	8	6,1	6,0
ARZENE	13	14	7,3	7,7
AVIANO	61	69	6,7	7,5
AZZANO DECIMO	77	78	4,9	5,0
BARCIS	6	6	23,5	23,8
BRUGNERA	66	73	7,1	7,8
BUDOIA	5	5	1,9	1,9
CANEVA	22	21	3,4	3,2
CASARSA DELLA DELIZIA	87	86	10,1	10,0
CASTELNOVO DEL FRIULI	3	1	3,4	1,1
CAVASSO NUOVO	9	12	5,6	7,7
CHIONS	39	40	7,5	7,7
CIMOLAIS	5	7	11,7	16,7
CLAUT	13	8	13,4	8,3
CLAUZETTO	0	0	0,0	0,0
CORDENONS	146	129	8,0	7,0
CORDOVADO	23	17	8,5	6,2
ERTO E CASSO	3	3	7,7	7,7
FANNA	14	13	8,9	8,1
FIUME VENETO	102	109	8,8	9,3
FONTANAFREDDA	55	54	4,7	4,5
FRISANCO	0	0	0,0	0,0
MANIAGO	97	89	8,2	7,5
MEDUNO	22	21	13,4	13,1
MONTEREALE VALCELLINA	31	25	6,8	5,6
MORSANO AL TAGLIAMENTO	32	35	11,3	12,4
PASIANO DI PORDENONE	77	72	9,8	9,2
PINZANO AL TAGLIAMENTO	4	5	2,6	3,3
POLCENIGO	16	18	5,0	5,7
PORCIA	83	95	5,4	6,2
PORDENONE	356	380	6,9	7,3
PRATA DI PORDENONE	58	60	6,8	7,0
PRAVISDOMINI	15	16	4,3	4,5
ROVEREDO IN PIANO	20	20	3,4	3,4
SACILE	124	118	6,2	5,9
SAN GIORGIO DELLA	46	45	10,1	9,7
SAN MARTINO AL TAGLIAMENTO	15	14	9,9	9,2
SAN QUIRINO	21	21	4,8	4,8
SAN VITO AL TAGLIAMENTO	100	102	6,6	6,7
SEQUALS	25	28	11,3	12,5
SESTO AL REGHENA	40	33	6,3	5,2
SPILIMBERGO	75	68	6,2	5,6
TRAMONTI DI SOPRA	2	2	5,7	5,7
TRAMONTI DI SOTTO	4	5	9,9	12,2
TRAVESIO	23	24	12,8	13,3
VALVASONE	18	14	8,2	6,4
VITO D'ASIO	10	12	12,2	14,9
VIVARO	10	10	7,2	7,3
ZOPPOLA	100	100	11,7	11,6
VAJONT	14	12	8,0	6,7
PROVINCIA DI PORDENONE	2.195	2.197	7,0	7,0

Fonte: Elab.IRES FVG su dati AAMS (2013 e 2014)

