

GIOCO D'AZZARDO: RISCHIO SPERANZA E ILLUSIONE

CONFERENZA STAMPA DEL 12 NOVEMBRE 2014

PRESENTAZIONE DEI PRIMI RISULTATI DELLA RICERCA

A cura di Paolo Molinari e Anna Zenarolla, IRES FVG Impresa Sociale

L'indagine "Ragazzi in gioco" voleva perseguire un duplice obiettivo:

1. cogliere la percezione/diffusione del "gioco d'azzardo" tra gli adolescenti;
2. sensibilizzare gli adolescenti rispetto alle problematiche connesse a tale pratica.

Il progetto 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: dalla costruzione dello strumento di rilevazione alla raccolta delle informazioni sul campo.

Il percorso di realizzazione della ricerca si è così articolato:

1. costruzione e condivisione del questionario con un gruppo di adolescenti;
2. rilevazione diretta dei ricercatori in alcune classi di istituti di istruzione secondaria di II grado di Udine e di cittadine della provincia;
3. rilevazione indiretta del questionario da parte di ragazzi coinvolti nella rilevazione diretta e coerentemente addestrati.

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 appartenenti a tre classi di un liceo udinese: dopo un primo confronto sul tema, è stata condivisa con i ragazzi la finalità della ricerca e la proposta di farla insieme, costruendo lo strumento per raccogliere i dati e andando a somministrarlo ad altri ragazzi, loro amici o conoscenti. A partire da una traccia minima, quindi, si è costruito uno strumento di rilevazione (questionario strutturato), coerente con gli obiettivi, e facilmente fruibile. Dopo aver compilato il questionario, i ragazzi stessi si sono cimentati nella sua somministrazione a loro amici e conoscenti.

Nei mesi successivi si realizza la seconda fase che vede il coinvolgimento di alcuni istituti scolastici della provincia. Anche in questo caso, oltre alla somministrazione diretta alle classi coinvolte è stato proposto ai ragazzi (spesso in collaborazione con alcuni docenti di riferimento delle classi coinvolte) di somministrare il questionario ad altri ragazzi loro amici, a compagni di scuola o a conoscenti. La proposta è stata accettata e ha dato vita a un processo di coinvolgimento "a palla di neve".

In modo diretto i ricercatori hanno coinvolto complessivamente 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 sia all'esterno tra amici e conoscenti più di un migliaio di questionari.

Il percorso, infatti, ha incontrato l'interesse di ragazzi e insegnanti e ha avuto uno sviluppo molto rapido con la partecipazione progressiva di numerose scuole, insegnanti e ragazzi disponibili alla somministrazione. Nonostante le difficoltà a gestire i flussi di partecipazione sono stati ritenuti validi ben 1.071 questionari 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.

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
<i>Totale</i>	<i>1.936</i>	<i>100,00</i>

Fonte: ricerca "Giovani in gioco", 2014

SINTESI DEI PRIMI RISULTATI

Conoscenza dei giochi

L'**opinione** dei ragazzi intervistati è che il gioco con vincite/perdite in denaro non sia molto diffuso tra i loro coetanei: ritengono infatti che i giochi non siano diffusi (sommando le risposte di molto e abbastanza non si supera il valore del 39%), confermando le ragioni che si potrebbero sostenere a questo proposito. Lo stereotipo o l'immagine sociale più diffusa collocano il giocatore tipo in età adulte; ragazzi e adolescenti sono limitati da non pochi vincoli di legge in ragione della loro età (facilmente aggirabili) e non hanno la possibilità di disporre con facilità del denaro necessario per praticarli.

I ragazzi intervistati non sono però sprovvisti e sono a conoscenza delle diverse tipologie di gioco. La curiosità e le occasioni per conoscere e informarsi non impediscono loro di sperimentarsi nei giochi in cui si vince o si perde denaro.

Quali giochi sono più conosciuti tra i ragazzi? Il grafico che segue mette in evidenza una classificazione tra le diverse opportunità: la tipologia dei giochi più conosciuta è quella denominata “Gratta e Vinci”, a cui seguono con una percentuale elevata i cosiddetti giochi “Carte e giochi da tavolo”, e con percentuali più ridotte le tipologie denominate “Lotto e Super Enalotto”, “Lotterie”, “Scommesse sportive”, “Slot machine o macchinette”, il “Bingo”. Le restanti tipologie raggiungono percentuali contenute tra i ragazzi del campione (cfr. graf. 1, *conoscenza dei 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 oggi la loro fonte privilegiata? Dalle risposte ricevute emerge che 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. graf. 2, *fonti informative*).

Con quale **modalità di gioco** un giovane inizia a sperimentare le prime forme di questa pratica? Per gli intervistati si tratta, in ordine d’importanza di: 1° scommesse tra amici/su facebook, 2° scommesse o i giochi su Internet, 3° scommesse a base sportiva; seguono carte e giochi da tavolo, gratta e vinci, slot, ecc..

Inoltre **quale strumento per giocare** i giovani ritengono più facile da utilizzare? In ordine sono: 1° le schedine/i biglietti tipo gratta e vinci, 2° il cellulare/smartphone, 3° le slot, 4° il PC.

Il confronto sul tema dei giochi è debole, se non assente: i ragazzi non ne parlano e, se lo fanno, si confrontano in ordine di priorità con 1° gli amici (22,2%), 2° i compagni di scuola (17,0%), 3° la famiglia (14,0%) e i Centri giovanili/oratori (4,9%).

A cosa giocano i ragazzi ?

Un numero significativo di ragazzi si è già sperimentato nel gioco nel corso degli ultimi sei mesi precedenti la rilevazione. Alcuni hanno praticato qualche gioco altri invece sono stati coinvolti in una varietà di giochi, con intensità differenziata. Il 46,1% del campione si è sperimentato in giochi in cui si vince o si perde denaro: le ragazze lo hanno fatto di meno (solo il 38,9%) dei ragazzi (il 56,1%). Se proiettiamo questi valori sulla popolazione giovanile di riferimento si può stimare che 4.900 ragazze e 7.650 ragazzi hanno sperimentato una o più tipologie di gioco, per un totale di 12.550 ragazzi compresi tra i 15 e i 20 anni. Con il crescere dell’età crescono anche le esperienze di gioco: si va dal 39% per le adolescenti di 15 anni al 47% delle ventenni; tra i maschi in età adolescenziale (14-15 anni), invece, ci si attesta al 44% per arrivare al 67% nei ventenni.

Quali tipologie di gioco vengono sperimentate? Le tipologie sono differenziate: i ragazzi che hanno sperimentato 1 o più giochi privilegiano, in ordine di importanza, le seguenti tipologie: 1° “gratta e vinci”, 2° “Carte e giochi da tavolo”, 3° “giochi a base sportiva”, 4° “Lotto e SuperEnalotto”, 5° “Lotterie”, 6° le slot machine”, ecc. (*graf. 3, tipologie di gioco*)

Maschi e femmine privilegiano tipologie diverse: i maschi privilegiano i “Giochi a base sportiva”, “Carte e giochi da tavolo e le “Slot machine”; le femmine preferiscono i “Gratta e vinci”, il “Lotto, SuperEnalotto” e le “Lotterie”, ecc. (*graf. 4, tipologie di gioco per genere*)

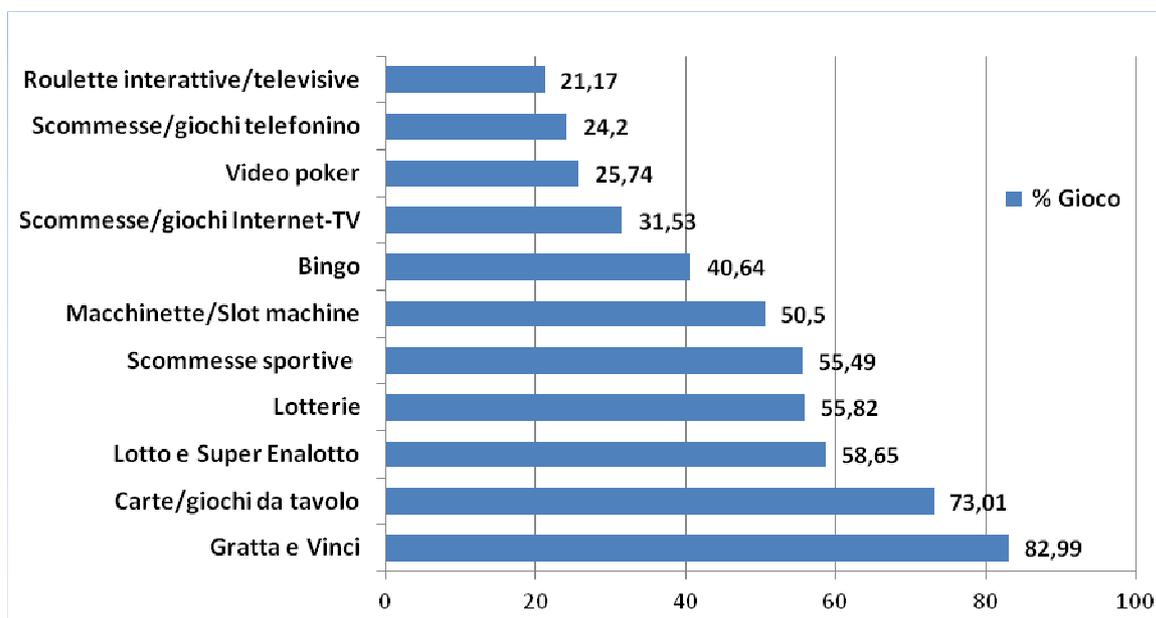
Maschi e femmine si **differenziano anche nell’intensità di gioco:** nel corso degli ultimi sei mesi precedenti la rilevazione le ragazze che hanno giocato lo hanno fatto per il 76,8% 1-5 volte, per il 18,9% 6-10 volte e solo per il 5,3% 11 e più volte; i ragazzi invece per il 37,2% 1-5 volte, per il 41,2% 6-10 volte e per il 21,6% 11 e più volte.

Anche il numero di coloro che giocano 11 e più volte è sbilanciato al maschile: il rapporto ragazze e ragazzi è di 1 a 6 per gioco ripetuto.

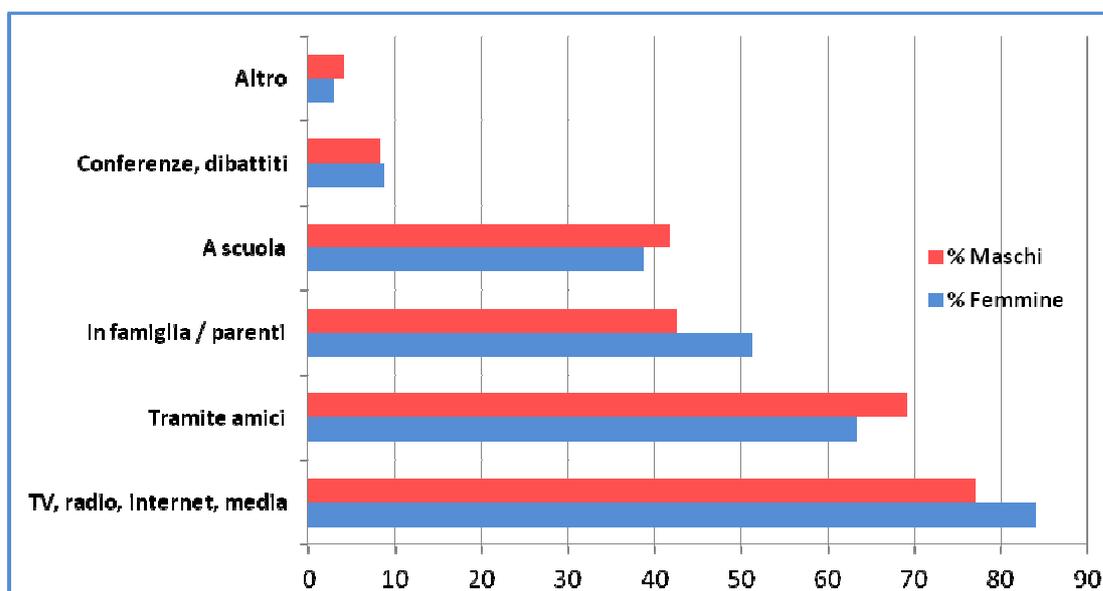
La spesa per il gioco viene stimata dal campione, sia pur in difetto, sempre nel corso degli ultimi sei mesi in non meno di 15 mila Euro. Proiettata sulla popolazione giovanile di riferimento si attesterebbe a circa 224 mila Euro. Poco o tanto? Va approfondito

RAGAZZI IN GIOCO

GRAF. 1 - CONOSCENZA (MOLTO E ABBASTANZA) DELLE TIPOLOGIE DI GIOCO CON VINCITE/PERDITE DI DENARO - VALORI % FONTE: RICERCA "GIOVANI IN GIOCO", 2014

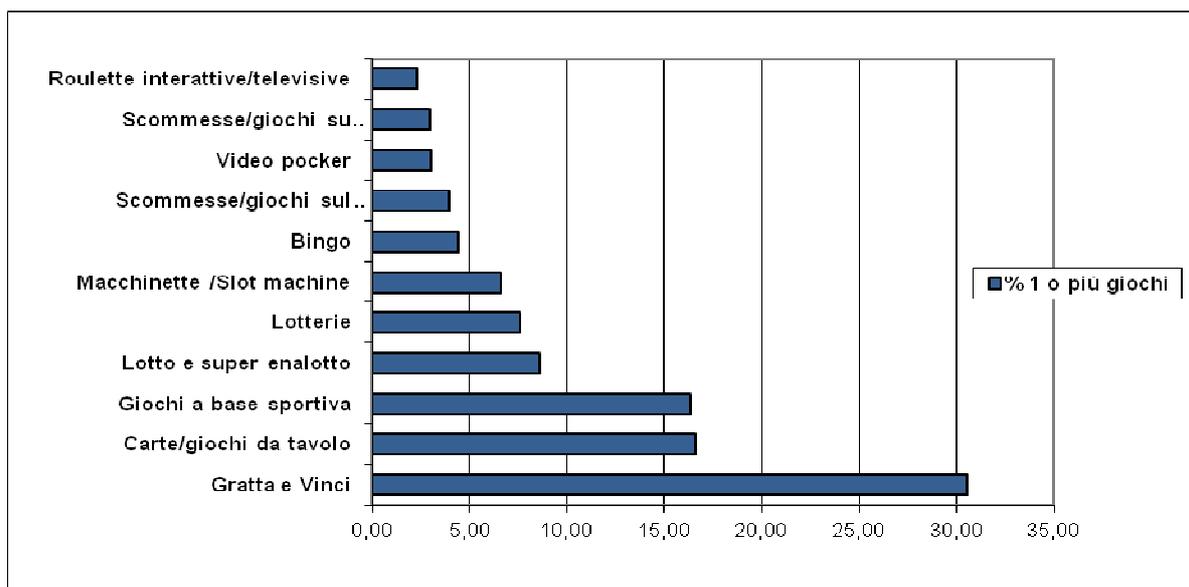


GRAF. 2 – FONTI INFORMATIVE DEI RAGAZZI IN MERITO AI GIOCHI CON VINCITE/PERDITE DI DENARO - MASCHI E FEMMINE, VALORI % FONTE: RICERCA "GIOVANI IN GIOCO", 2014

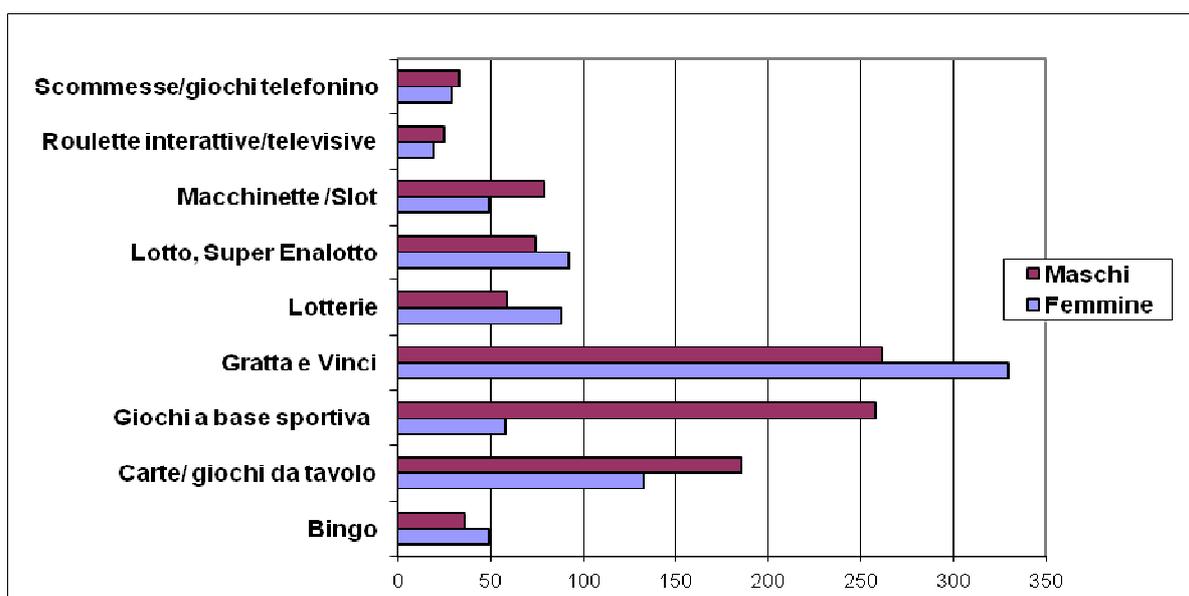


GRAF. 3 – TIPOLOGIE DI GIOCO SPERIMENTATE UNA O PIU' VOLTE NEL CORSO DEGLI ULTIMI SEI MESI - VALORI % FONTE: RICERCA "GIOVANI IN GIOCO", 2014

RAGAZZI IN GIOCO



GRAF. 4 – TIPOLOGIE DI GIOCO SPERIMENTATE UNA O PIU' VOLTE NEL CORSO DEGLI ULTIMI SEI MESI - MASCHI E FEMMINE, VALORI ASSOLUTI FONTE: RICERCA "GIOVANI IN GIOCO", 2014



A cura di Manuela Celotti e Barbara Cavaliere, Caritas diocesana di Udine

Osservazione e interviste per comprendere il fenomeno delle slot machines

Dall'analisi dei dati quantitativi forniti da AAMS FVG rispetto alle tipologie di gioco d'azzardo presenti in regione, si evince che la raccolta effettiva tra novembre 2011 e ottobre 2012 in FVG è stata di complessivi 1.482 milioni di Euro, dei quali il 64% sono stati spesi in macchinette. A ottobre 2013 le macchinette presenti in regione risultavano essere 8.965 (escluse le VLT), dislocate in 2.665 locali diversi (sale dedicate, bar, tabacchini ecc.). I Comuni slot free in FVG erano solo 16 su 218 (pari al 7,3%), 14 dei quali sono piccoli comuni montani. È in corso l'elaborazione dei dati relativi all'anno 2014. Alla luce del peso che le slot machines hanno acquisito negli ultimi anni, la direttrice di ricerca relativa ai "Luoghi del gioco d'azzardo" aveva l'obiettivo di "guardare da vicino" proprio questo fenomeno, per capire come si concretizza a livello della Provincia di Udine. La ricerca è stata realizzata attraverso l'osservazione 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 riuscire a comprendere anche il loro punto di vista.

Osservazioni esplorative dei luoghi di gioco

Durante i mesi di maggio e giugno 2014 un gruppo di 6 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 6 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.

Primi elementi di analisi:

Emerge la distinzione forte tra "sale eleganti" e le "sale spartane"

- Sale ELEGANTI:
 - creano un setting invitante, che richiama i casinò
 - spesso hanno un punto bar, che può essere minimale (non deve distogliere i giocatori dalla loro attività) oppure importante (sia interno che esterno all'area di gioco)

- Sale SPARTANE:
 - l'arredamento è minimale perché la centralità dell'attività è rappresentata dalle slot machines, senza distorsioni.

Al momento delle osservazioni erano presenti alcuni uomini di diverse età'

Osservazione dei bar con un n. di macchinette superiore a 6

Nelle sale l'osservazione tout court è risultata impraticabile. Si poneva infatti un problema etico: giocare per poter osservare (senza creare apprensione nei giocatori presenti con una presenza prolungata e non giustificata) o scegliere altri luoghi di gioco. Alla fine abbiamo deciso di svolgere la ricerca nei 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. 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 nei bar individuati è stata svolta tra il mese di giugno ed il mese di settembre del 2014. Successivamente a questa fase sono state infine svolte 17 osservazioni continuative in 4 dei bar precedentemente individuati. 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 differenti: uomini, donne, persone italiane o straniere, persone giovani o anziane ecc.

Primi elementi di analisi:

- nella maggior parte dei casi le macchinette vengono accorpate in una zona dedicata, più o meno separata dal resto del locale (stanze dedicate, muro di separazione, estremità del locale);
 - molti dei bar offrono altre possibilità di gioco d'azzardo (ricevitorie, gratta e vinci ecc.);
 - questi bar risultano ubicati in zone residenziali, molto spesso vicino ad altri esercizi (poste, edicola, supermercato, farmacia ecc.);
 - i bar ubicati nelle zone più periferiche davano l'impressione di essere frequentati da clienti abituali. I clienti intercettati erano maschi;
-

Le interviste ai baristi e gestori

Attraverso un'intervista semi-strutturata, che lasciava ampio margine di gestione all'intervistatore e ampia possibilità di risposta alle persone intervistate, sono state inoltre realizzate 8 interviste ai gestori/baristi.

Primi elementi di analisi:

- la gran parte dei giocatori sono clienti abituali, che provengono dai quartieri vicini (nel caso della città)
- La maggior parte dei giocatori sono uomini dai 30 ai 50 anni, con una concentrazione tra i 40 ed i 50 anni (riferita da diversi baristi)
- Il caso più comune è quello del giocatore che usufruisce anche del bar: fa delle pause, prende una consumazione, chiacchiera con il barista o con gli altri avventori, poi se ne va o riprende a giocare.
- Il caso del giocatore che entra solo e soltanto per giocare d'azzardo esiste ma non è così frequente

I baristi/gestori risultano consapevoli dei rischi connessi al GdA e riportano episodi di persone che hanno giocato anche per 10 ore di fila, così come rilevano che alcuni giocatori giocano diversi giorni alla settimana anche per più ore consecutive.
