

Così Azzardopoli punta sui bambini Mamme in allarme

*In alcuni centri scommesse offerti «buoni» a minorenni
Il giudice minorile: «Casi numerosi. Occorre intervenire»*

DA MILANO NELLO SCAVO

Strana idea, quella di ricoprire di gratta & vinci l'albero di Natale di un bar frequentato da ragazzini della vicina scuola media. Strana idea quella di alcuni gestori che regalano, come denuncia una mamma, buoni da 20 euro ai figli che marinano le lezioni per mettere piede in una sala scommesse. La legge lo vieta, ma nei fatti quante sono i centri slot chiusi per violazioni di queste norme?

Simone Feder, giudice onorario al tribunale dei minorenni di Milano, di questi casi ne sta raccogliendo a decine. Racconti con cui, quando qualche procura si deciderà ad aprire un fascicolo d'indagine, si istruirebbero processi clamorosi, con alcuni dei marchi più noti delle sale da gioco a rischiare risarcimenti colossali.

Nel Pavese come a Brescia e a Bergamo, ci sono mamme che armate di *smartphone* fotografano i "buoni premio" nascosti dagli scolaretti tra le pagine del diario. Un giorno la titolare di uno di quei bar nei quali tra un caffè e un aperitivo si serve un po' di falsa speranza, ha spiegato a Feder, che da psicologo lavora nelle strutture della comunità Casa del Giovane di Pavia, perché avesse deciso di arrendersi al demone chiassoso di luci colorate e pulsanti schiacciati compulsivamente. «Il fatto è molto semplice: per allocare due macchinette - ha risposto la barista - mi hanno proposto la videosorveglianza del locale, l'impianto di allarme e l'installazione della televisione al plasma, tutto gratuitamente, e di questi tempi capirà...».

Perfino negli iPhone e negli iPad è possibile scaricare, cercando nel catalogo delle applicazioni alla voce «casual game - gioco d'azzardo», una slot machine «per bambini» dai 4 agli 8 anni. Costa meno di due euro e non comporta premi in denaro: «Ogni volta che viene raggiunto un livello, il bambino vince una "immagine delfino" che andrà ad arricchire la sua collezione», si precisa nella descrizione. «Quale perverso sistema si nasconde dietro a queste scelte di mercato? Chi si permette - accusa Feder - di toccare i bimbi e speculare sulla loro ingenuità, sulla loro vulnerabilità, sulla loro personalità ancora in formazione?».

Le prime rilevazioni non sono incoraggianti. Feder ha condotto una ricerca su 278 bambini di 11 anni: il 48% femmine e per il 52% maschi. Il 15% dichiara di aver giocato almeno una volta al videopoker o alle slot. Di questi, il 44% prima dei 10 anni. Abitudine più frequente è l'acquisto di biglietti "Gratta e vinci", comprati almeno una volta dal 49%.

Pavia, con una media pro-capite di tremila euro bruciati alle slot è per i gestori la Las Vegas dello Stivale. In un'altra ricerca,

sempre condotta da Simone Feder su un campione di 1.864 adolescenti iscritti al primo anno di scuola superiore, è emerso che quanti giocano abitualmente (tutti i giorni o più volte alla settimana) risultano essere quasi esclusivamente maschi, e più frequentemente non di nazionalità italiana. Ma sul totale degli intervistati il 15% ha dichiarato di aver puntato almeno una volta al videopoker e tra questi il 7% ammette di scommettere ogni giorno e nel 40% dei casi gioca mediamente più di 50 euro. Per scoprire da dove arrivi il cattivo esempio non bisogna fare molta strada. Il 5% dei ragazzi ha un familiare che abitualmente svuota il portafogli alle slot o con i video poker.

Pavia non è un caso isolato. A Vicenza l'Istituto Rezzara ha realizzato uno studio che ha sorpreso solo chi voleva tenere chiusi occhi e orecchie. Il 45% dei ragazzi gioca d'azzardo, il 54% fa uso di alcol fino ad arrivare all'euforia, il 28% si ubriaca. La ricerca ha coinvolto 5.642 giovanissimi. Il gioco è diffuso tra il 45% degli adolescenti maschi, il 5% di essi con assiduità quotidiana. Interrogati sul perché, hanno indicato come prioritarie due motivazioni: «Bisogno di denaro» e «gusto di vincere». I ragazzi ammettono di essere indotti a scommettere dalle martellanti campagne pubblicitarie. A un unico scopo: «Realizzare qualche sogno».

Cecilia, 16 anni, invece non ci sta. Dalle pagine della petizione "No-Slot" (www.vita.it/noslot) accusa la politica: «Avete permesso che ci mettessero le slot ovunque. Volete rovinarci tutti?».

© RIPRODUZIONE RISERVATA



LE INCHIESTE DI AVVENIRE



IL CASO

Boom di «videolottery»

La spesa sugli apparecchi da intrattenimento, New Slot e Vlt, nei primi dieci mesi dell'anno è stata pari a 7,38 miliardi (a fronte di una raccolta di 38,4 miliardi) e rappresenta il 52,6% del totale. Seguono i Gratta&Vinci, con quasi 2,4 miliardi spesi (su una raccolta di 8,1 miliardi) e un'incidenza percentuale del 17%, e il Lotto, con 1,76 miliardi (12,5%). La spesa sul Superenalotto, riferisce Agipronews, è stata di 1,76 miliardi (6,2%), a seguire i giochi a base ippica (545 milioni e il 3,9%), il bingo (con 408 milioni e il 3%). Minima l'incidenza di spesa per skill games e poker cash, rispettivamente 0,9% e 2%, in virtù dell'alta percentuale di ritorno in vincite.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

**BISCA
ITALIA**

Dai giocattoli in stile casinò ai videogame sui telefonini. Aumentano le segnalazioni da parte

di genitori che chiedono un intervento per sottrarre i ragazzi alle sirene del «vincere facile»

LE CIFRE

RACCOLTA IN CRESCITA. MA L'ERARIO PERDE

La raccolta dei giochi nel periodo gennaio-ottobre 2012 è cresciuta del 12,7% circa, passando dai 62,3 miliardi del 2011, agli attuali 70,2. La spesa effettiva dei giocatori è invece diminuita del 4,6%: dai 14,7 miliardi di un anno fa si è passati ai 14 attuali. Le vincite sono passate da 47,6 a 56,2 miliardi. In altre parole, la percentuale di giocate restituite come vincite è passata dal 76,4 all'80%. Il gettito erariale invece ha subito una contrazione dell'8,2%, da 7,3 a 6,7 miliardi di euro, e l'aliquota media è scesa dall'11,8 al 9,5%. È quanto emerge dai dati dei Monopoli di Stato elaborati da Agicos. Tra i giochi è il Win for Life "Viva l'Italia" quello con la più alta probabilità di vincita (1 su 2 per centrare il premio minimo), mentre il Superenalotto risulta il più difficile in assoluto, con una chance su 327 di centrare un "3", per arrivare a una su oltre 622 milioni per centrare il jackpot milionario. I dati emergono dall'analisi delle probabilità di vincita dei giochi pubblicate sul sito dei Monopoli di Stato a seguito delle indicazioni contenute nel decreto Balduzzi.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

