



PRESENTAZIONE DELLA RICERCA
GIOVANI & GIOCO

Ai tempi del Coronavirus

MILANO **NO SLOT**



Giovani & Gioco

Ai tempi del Coronavirus

La pandemia da Covid-19 e il conseguente forzato isolamento, ha inciso moltissimo sulla vita delle famiglie e soprattutto ha investito maggiormente e silenziosamente ragazzi e adolescenti italiani: i primi a interrompere la propria normale vita sociale, trasferendo la nuova quotidianità completamente online tra lezioni, didattica a distanza e social.

Ma **quali conseguenze** ha avuto tutto questo per i ragazzi? Ce lo spiega la ricerca effettuata da la Banda degli Onesti onlus, associazione non profit che da anni si occupa di promuovere la cultura di una moderna comunità educante, di giovani in difficoltà, di prevenzione dei rischi legati alle dipendenze e di promozione di buoni stili di vita, online e offline, per conto della Rete Civica Milano NoSlot.

La ricerca, *Giovani & Gioco ai tempi del Coronavirus*, segue virtualmente la precedente ricerca *Giovani & Gioco*, svolta insieme al CNR nel 2018 su committenza della **Rete Civica Milano NoSlot** (www.milano-noslot.it), rete promossa e coordinata dal *Comune di Milano* e di cui l'associazione è sempre stata membro attivo dal 2015.

“Abbiamo raggiunto più di 3.160 ragazzi in tutta Italia, sia nella Città Metropolitana di Milano, con sorprendenti adesioni al nord e nel resto d'Italia, grazie al supporto e all'impegno dei nostri amici dell'Associazione Itineraria Teatro, con la quale, unitamente al Ministero dell'Istruzione, abbiamo siglato un protocollo d'intesa a 3 per il contrasto e la prevenzione di ogni forma di dipendenza, dando così l'avvio al progetto “*DIPENDO*”, da cui questa ricerca è la prima iniziativa maturata nel periodo di lockdown”.

Queste le parole di Savino Accetta, presidente dell'Associazione la Banda degli Onesti.

“Grazie alle attività della rete civica Milano NoSlot, coordinata dal Comune di Milano, operiamo sul territorio milanese per contribuire a fronteggiare quella che è possibile definire a tutti gli effetti una vera e propria emergenza sociale: il gioco d'azzardo patologico”.

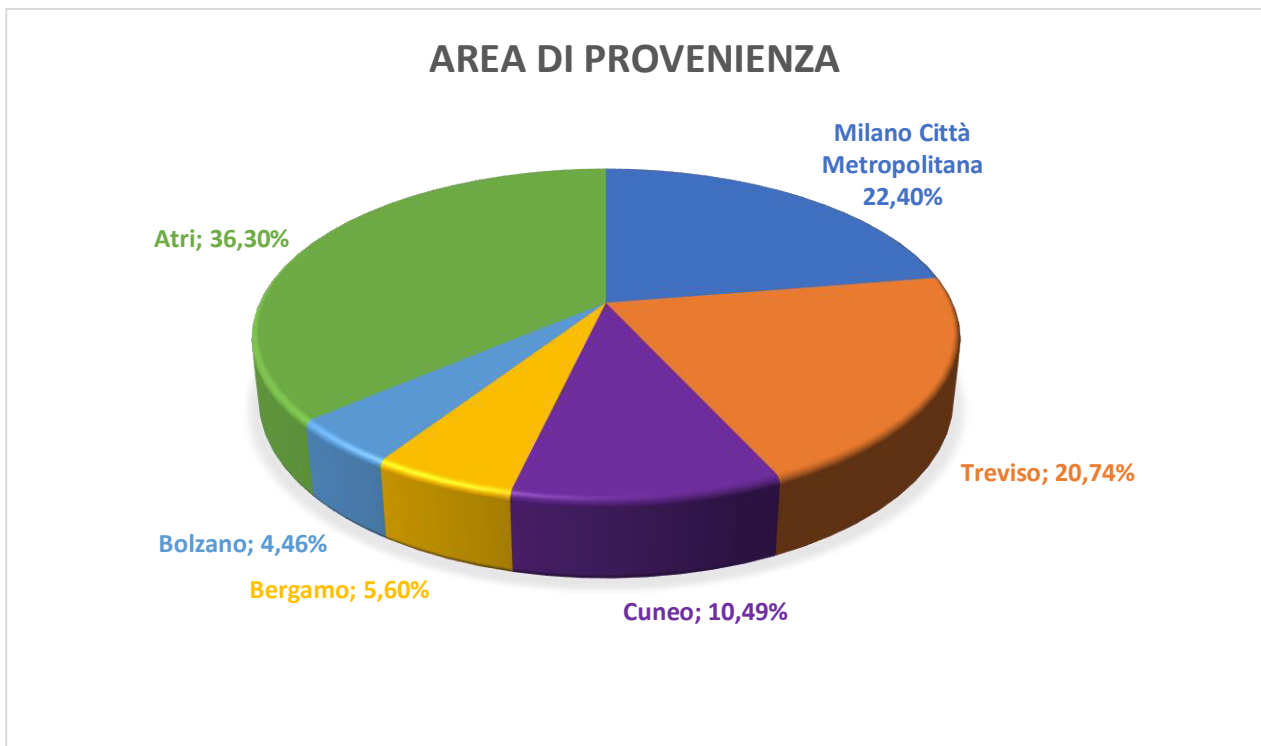
Questa e altre iniziative della Rete Civica si pongono come offerta di modelli di attività e di collaborazione pubblico/privato facilmente replicabili in altri territori italiani.

“Abbiamo pensato ad un questionario online, molto immediato, a risposte multiple, metodo CAWI. Partendo da un punto di partenza fermo quale la

Giovani & Gioco ai tempi del Coronavirus

precedente ricerca del CNR, il nostro obiettivo era comprendere, come lockdown e isolamento coatto avessero inciso sui ragazzi e modificato i loro comportamenti rispetto ai videogiochi, al tempo passato sulle varie piattaforme, e al gioco d'azzardo. Nonostante il divieto assoluto per i minori, sappiamo che una parte di essi gioca regolarmente sia online che offline.”

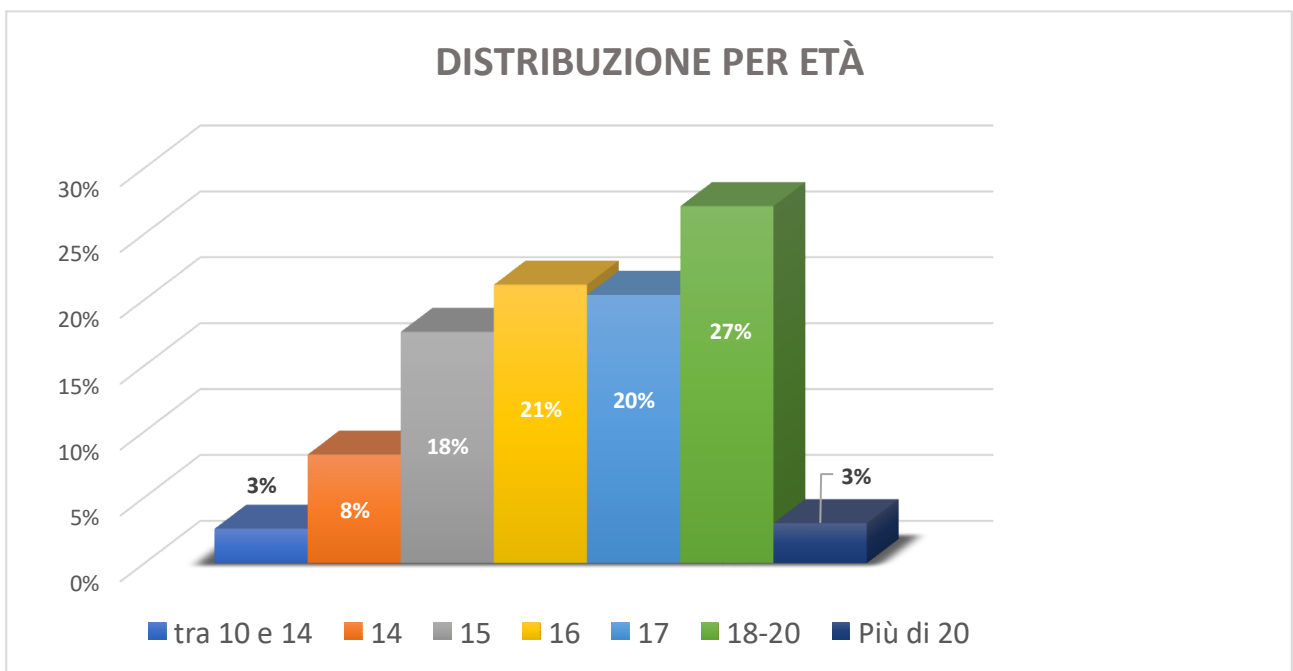
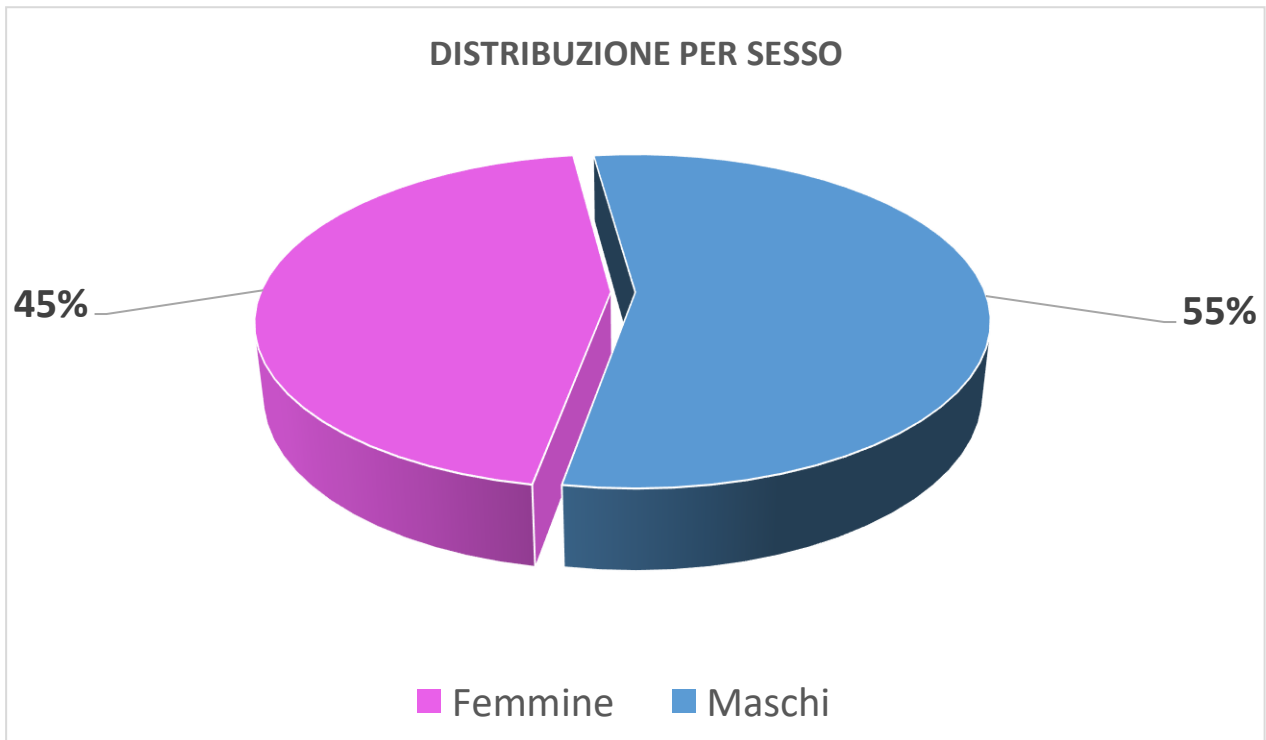
Il campione:



Dei 3.167 questionari compilati la maggior concentrazione l'abbiamo al Nord, circa il 70% degli intervistati. Un quinto sono di Milano Città Metropolitana.

La distribuzione per sesso di chi ha partecipato è abbastanza equilibrata: 45% femmine e 55% maschi.

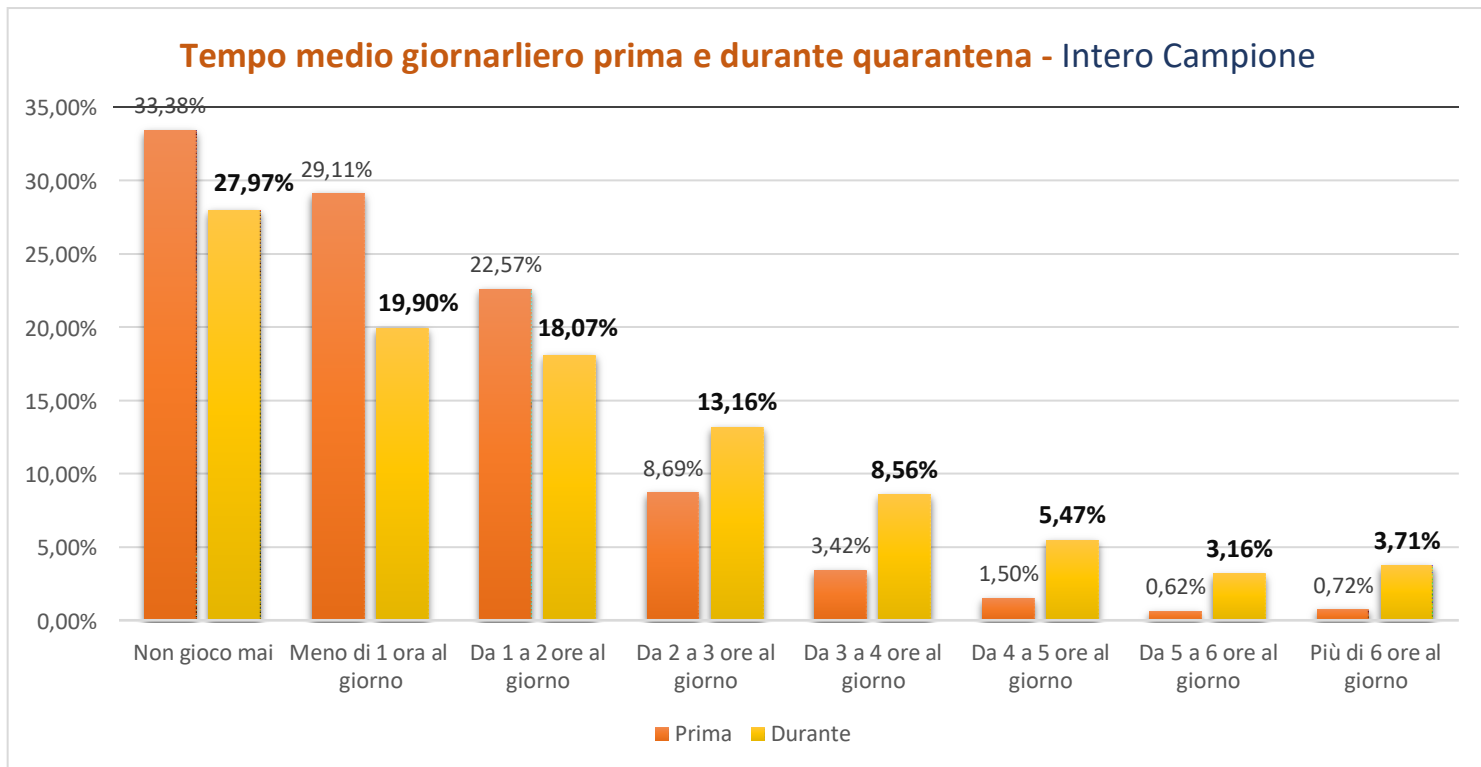
Giovani & Gioco ai tempi del Coronavirus



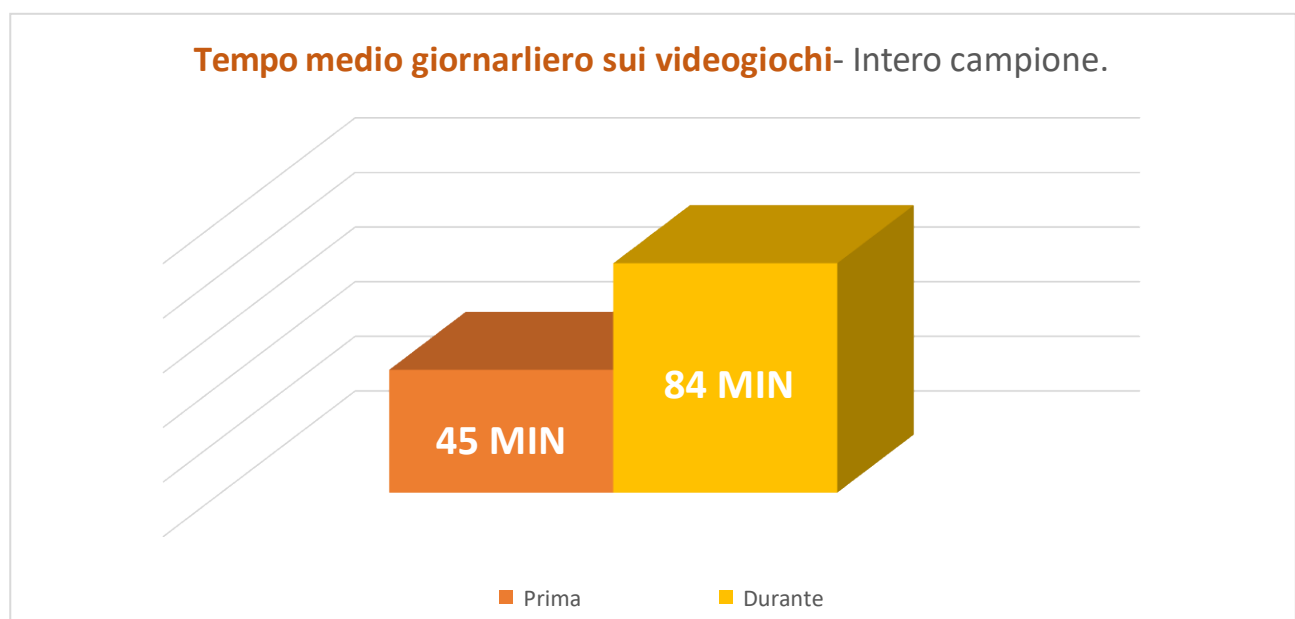
Più del 96% di coloro che hanno risposto **è compreso tra i 14 e i 20 anni**.
Una distribuzione abbastanza uniforme.

VIDEOGIOCHI E QUARANTENA

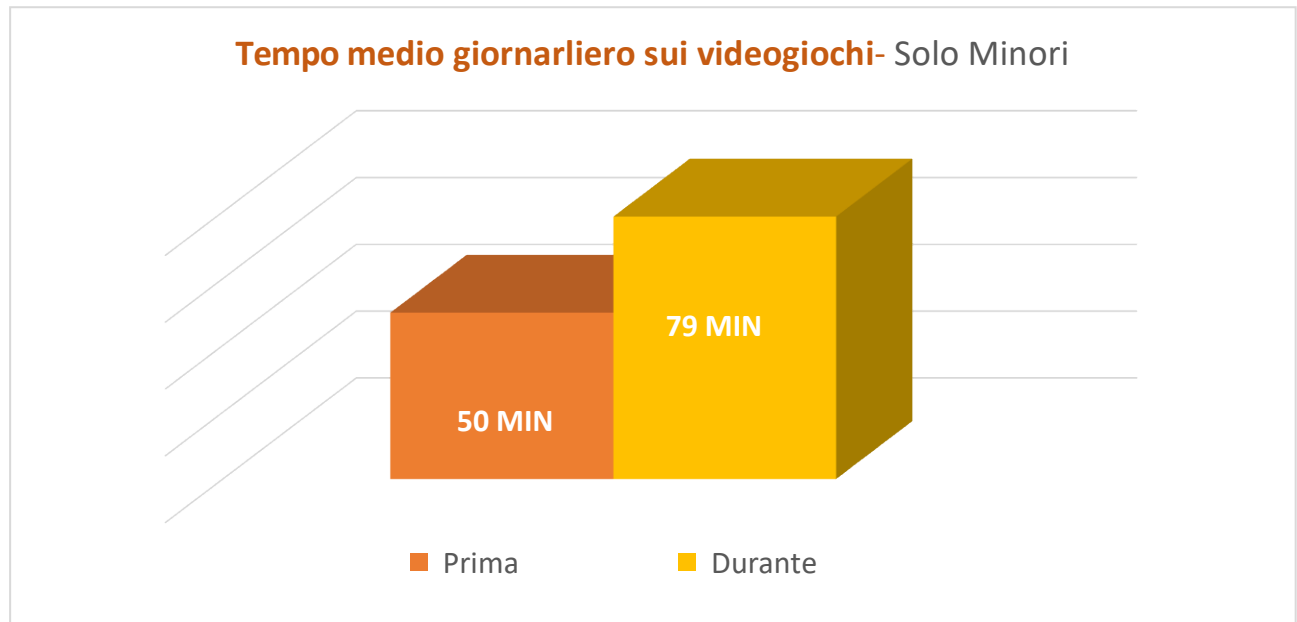
Come si sono comportati i ragazzi rispetto ai videogiochi durante la quarantena? Come è cambiato il loro modo di approcciarsi ad essi durante il lockdown? Il confronto risulta davvero allarmante.



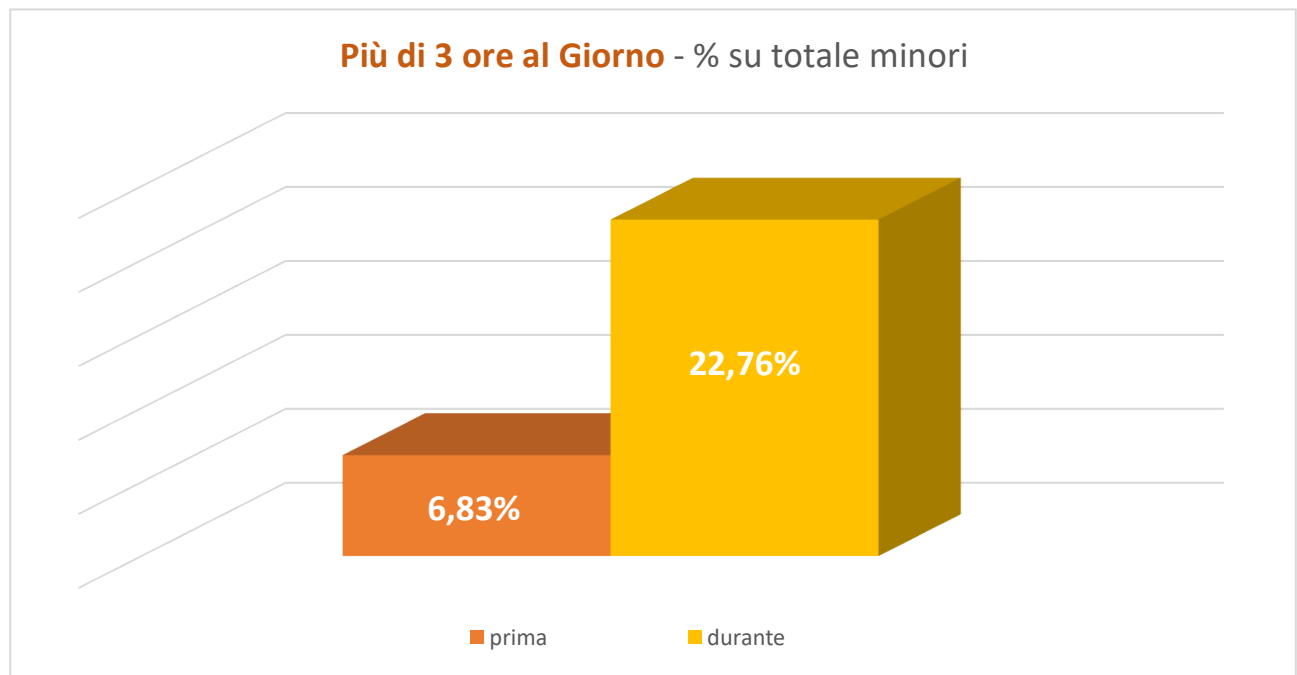
Come è possibile notare dal grafico relativo all'intero campione degli intervistati, diminuisce il numero dei "non giocatori", e diminuiscono i tempi di gioco "brevi" (sotto le 2 ore), mentre aumenta notevolmente la durata del tempo passato ai videogiochi (su cellulare, su pc e console). Si passa da 45 minuti a 84 durante il lockdown, con **un aumento dell'87%**.



Giovani & Gioco ai tempi del Coronavirus



Se analizziamo solo il dato riferito ai minori, nel campione si nota un aumento ridotto (solo il 58% in più). Si parte però da un dato iniziale un po' più alto dell'intero campione.



Altra cosa che risulta allarmante, è che i minori che passano più di 3 ore al giorno sulle console è **umentata di ben 3,3 volte** tanto passando dal 6,83% del totale, al 22,76%. Insomma, durante la quarantena più di 1/5 dei ragazzi ha passato più di 3 ore al giorno a videogiocare. Esattamente come evidenziato dalla precedente ricerca del 2018 (circa il 21% dei ragazzi giocava dalle 3 alle 6 ore al giorno, solo che a quell'epoca avveniva solo nei due giorni del week end!).

Giovani & Gioco ai tempi del Coronavirus

La scuola, insomma, conteneva con le sue attività e con lo studio la disponibilità di tempo dei ragazzi. **La quarantena ha messo in evidenza come purtroppo molti ragazzi ancora non sappiano coltivare passioni differenti.** Sicuramente, anche per i genitori, la consolle (*in Italia, secondo l'associazione che raggruppa i produttori, vi sono più di 6 milioni di consolle nelle case delle famiglie, poi ci sono i PC che coprono i 2/3 delle famiglie e gli immancabili smartphone*) è un modo per guadagnare tempo per sé a casa. Insomma quello che un tempo era la TV, il moderno focolaio, un modo per "tenere occupati i ragazzi" .

Telecom di recente ha affermato che durante il lockdown è stato registrato un aumento di oltre il 70% del traffico Internet sulla rete fissa, con un grande contributo da giochi online. Fortnite, tra i più famosi (*si contano 250 milioni di giocatori regolari nel mondo*), è accessibile da qualsiasi piattaforma compreso il cellulare. E' un gioco multigiocatore, un cosiddetto *battle royale*, la moda del momento: 100 avversari contemporaneamente si sfidano in sparatorie o altri scontri a squadre o singolarmente, fino ad avere un unico vincitore finale. Una partita può durare anche mezz'ora.

Ma non è il solo (si pensi ai recenti Call of Duty: Modern Warfare o al fortunatissimo PUBG Mobile, che a marzo ha visto crescere i suoi introiti passando da 170 a 240 milioni di dollari mese). Tipologie di giochi che permettono anche di interloquire con compagni, avversari, amici insomma, con i quali restare in contatto. Facile comprendere come durante la quarantena vi sia stata una ulteriore esplosione del fenomeno.

GIOCO D'AZZARDO NEI GIOVANI

Per più di cento giorni, abbiamo assistito alla chiusura completa di tutti i luoghi fisici dove giocare. Anche i gratta & vinci, Enalotto e i tipici giochi SISAL da effettuare per lo più presso i tabaccai, pur restando aperti, sono stati vietati. 250 mila tra sale scommesse, sale bingo, sale gioco e altri punti autorizzati, sono rimasti chiusi per quasi 3 mesi.

Cosa era lecito aspettarsi? Da un lato una sicura e drastica diminuzione della spesa generale per gioco d'azzardo. Dall'altro un probabile aumento della spesa online. Secondo l'Agenzia dei Monopoli (ADM), il gettito erariale perso in questo periodo di lockdown è stato di oltre 700 milioni di euro al mese. Mentre i siti dedicati al poker e ai casinò online hanno visto **umentare del 29%** gli incassi.

La tendenza era già in atto, visto che dal 2015 al 2019 l'incidenza dell'online sul totale speso nei giochi è passato dal **19% al 33% (un totale di oltre 36 Miliardi di euro - Dati ADM)**. Quest'anno sicuramente l'incidenza percentuale sarà decisamente maggiore a fronte, come si diceva, di una molto più che probabile diminuzione del totale giocato.

Molte ricerche, compresa quella già da noi effettuata nel 2018 con il CNR, hanno evidenziato che sul totale dei giocatori d'azzardo **il 10%, ben 1 su 10, presenta un rischio patologico o una già conclamata dipendenza**. Questo vale anche per giovani e purtroppo anche i minori.

E' lecito aspettarsi da questa prolungata quarantena due situazioni specifiche.

-Da un lato una riduzione del fattore di dipendenza da GAP in alcuni soggetti. Confidando che questo risultato si mantenga anche successivamente nel tempo.

-Dall'altro un aumento considerevole delle richieste di aiuto.

Anche **l'Help Line della rete civica Milano NoSlot**, che risponde anonimamente via telefono e whatsapp al **numero 335-12.15.774**, ha visto aumentare le richieste di aiuto causate da forme psicologiche di "astinenza da gioco". Considerata anche una variante dei disturbi ossessivo compulsivi, l'astinenza da GA provoca ansia, depressione e incapacità a reagire, disperazione.

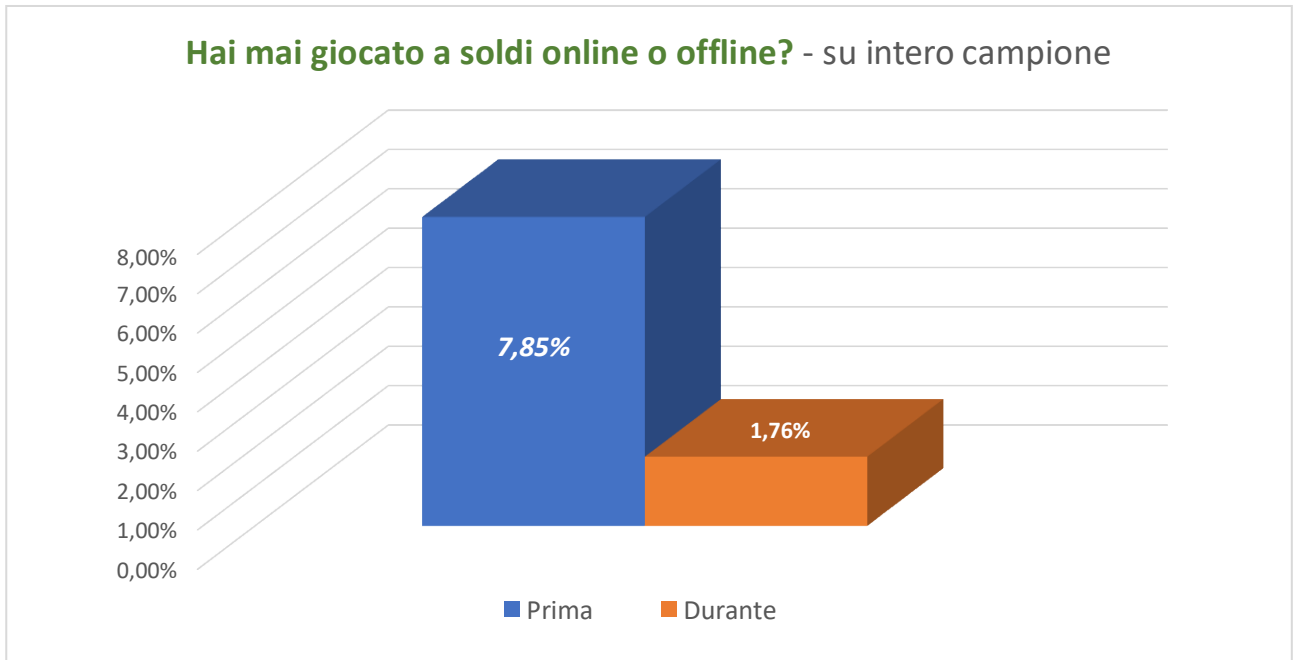
Di norma queste componenti sono ridotte nei giovani, rimane per lo più l'ansia e il nervosismo, che possono tradursi in scatti di irritabilità, difficoltà di concentrazione e a dormire.

Ma cosa abbiamo scoperto nella nostra ricerca Giovani & Gioco ai tempi del Coronavirus?

Giovani & Gioco ai tempi del Coronavirus

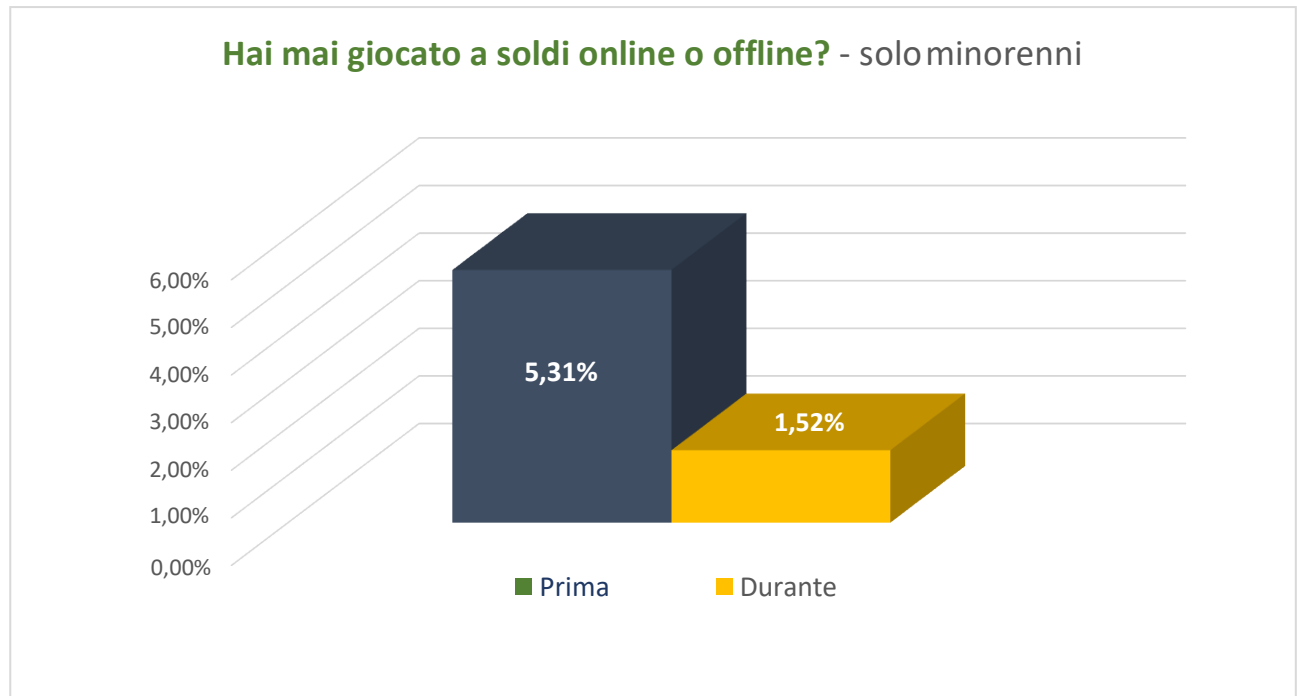
Veniamo al numero di giocatori nella fascia di età 14-20.

Circa l'8% degli intervistati dichiara di aver giocato regolarmente prima della quarantena. Percentuale che scende all'1,76% nel periodo di lockdown. Un crollo prevedibile del 78%.



Altro dato interessante sono i minorenni, ai quali il gioco d'azzardo è vietato in ogni sua forma anche se spesso non si sa, se è vero che oltre tra il 16 e il 18% dichiara di non conoscere che il Gioco d'azzardo è vietato per loro (Ricerca Giovani & Gioco CNR 2018).

Giovani & Gioco ai tempi del Coronavirus



Infatti **oltre il 5%** dei minorenni gioca regolarmente a soldi sia online che offline. La diminuzione durante il coronavirus è in linea con il dato generale, in questo caso siamo al 71% di riduzione. Lievemente inferiore forse perché molti di loro sono già abituati a giocare online per le restrizioni imposte ai minori più facilmente superabili su internet.

Secondo alcune analisi di Avviso Pubblico, ci sono circa 400 siti di gioco d'azzardo legali online accessibili dall'Italia.

Purtuttavia, solo nel 2019 sono stati bloccati più di 1.042 siti illegali. Secondo i dati della Guardia di Finanza, l'ammontare complessivo raccolto da siti fuorilegge e con frode è di **circa 4,5 miliardi di euro**.

Quando un sito viene bloccato o chiuso (ricordiamo che per lo più si trovano su server stranieri inaccessibili ai controlli da parte delle nostre forze dell'ordine), ne riaprono altri due.

Una lotta impari, che si può vincere solo con un intervento informativo e culturale diffuso. E in tal senso, i nostri ragazzi, sono le prime vittime inconsapevoli, perché vi sono luoghi – fisici e virtuali – dove controlli e le verifiche sull'età non vengono attuati.

Spesso viene tutto sottovalutato. Ed è un processo culturale. E' facile assistere a genitori o nonni comprare un gratta e vinci al bar e poi dare al figlioletto o nipotina la moneta: "Gratta tu che sei fortunata" se non il "tira la leva" con il bimbo seduto sulle ginocchia davanti ad una Slot.

Gesti che appaiono ancora come assolutamente innocui, peccato siano un reato. E' come dare alcol o una sigaretta accesa ad un bambino, vale lo stesso

Giovani & Gioco ai tempi del Coronavirus

principio. Se dovessimo assistere ad uno di questi comportamenti il nostro giudizio sarebbe estremamente negativo e i più probabilmente interverrebbero per salvaguardare la loro salute.

Con il gioco d'azzardo questo ancora non avviene.

Basti pensare che quasi la metà dei ragazzi che giocano con regolarità non ne fa mistero ai propri genitori.

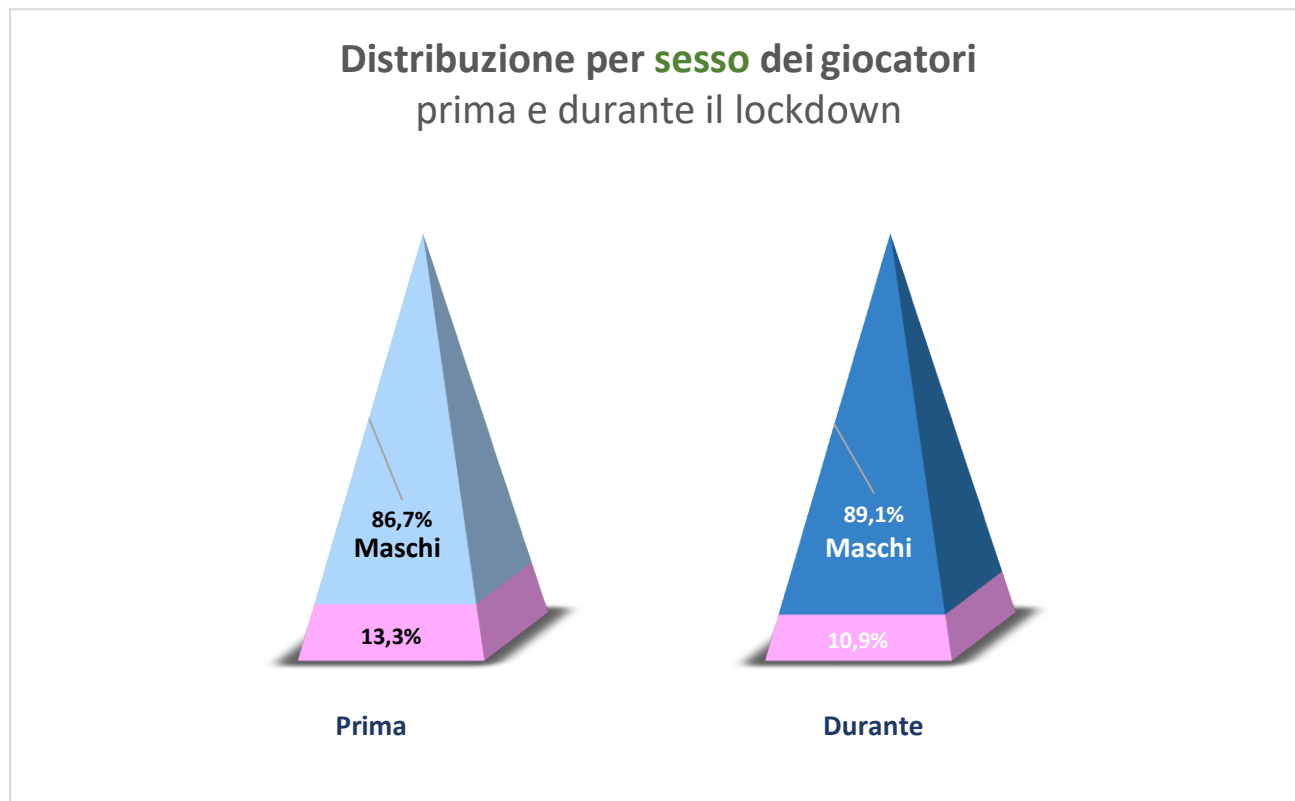


Probabilmente perché Gratta & Vinci e Lotterie in genere, non sono ancora considerati vero e proprio gioco d'azzardo.

Come rete civica Milano NoSlot riteniamo, che su questo fronte occorra fare molto ma molto di più, sia a livello di informazione che sul piano educativo e culturale.

Nei giovani sembra essere ancora legato per lo più ai ragazzi. Le ragazze che giocano con abitudine d'azzardo, **sono poco più del 13%**, prima e durante il lockdown le variazioni sono minime tanto da non assistere a significativi discostamenti.

Giovani & Gioco ai tempi del Coronavirus

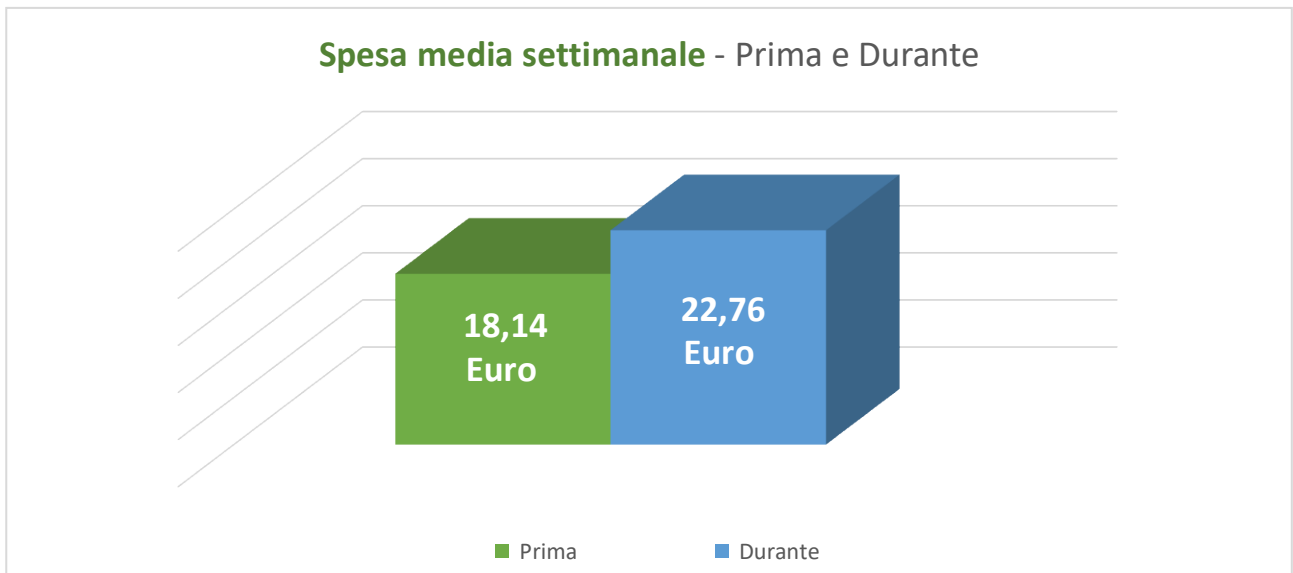


Veniamo a come giocano i ragazzi e le differenze riscontrate prima e durante la quarantena da Coronavirus.



Giovani & Gioco ai tempi del Coronavirus

Come è possibile notare, a fronte di una netta diminuzione dei giocatori (solo 1/5 a continuato a giocare), complice probabilmente la noia, la disponibilità di tempo e altri fattori, vi è stato un aumento di oltre **il 25% della spesa media settimanale**.



Ma in tempi di Coronavirus come si paga per giocare d'azzardo? La domanda può sembrare banale, visto che in quarantena l'unica modalità di gioco d'azzardo possibile era quella online.

Tuttavia alcuni realtà che si occupano di intervento e prevenzione delle dipendenze, hanno segnalato situazioni particolari. Soprattutto per quanto concerne la dipendenza da droghe, l'esigenza di approvvigionamento ha reso creativi gli spacciatori, i quali per potersi muovere con libertà hanno utilizzato alcuni escamotage. Il più semplice? Nei grandi centri quello di usare *rider/corrieri* o di mascherarsi loro stessi da rider per consegnare a casa. Ma non solo per lo spaccio di sostanze stupefacenti. Sembrerebbe che anche scommesse clandestine e altre forme di azzardo illegale utilizzino tali sistemi.

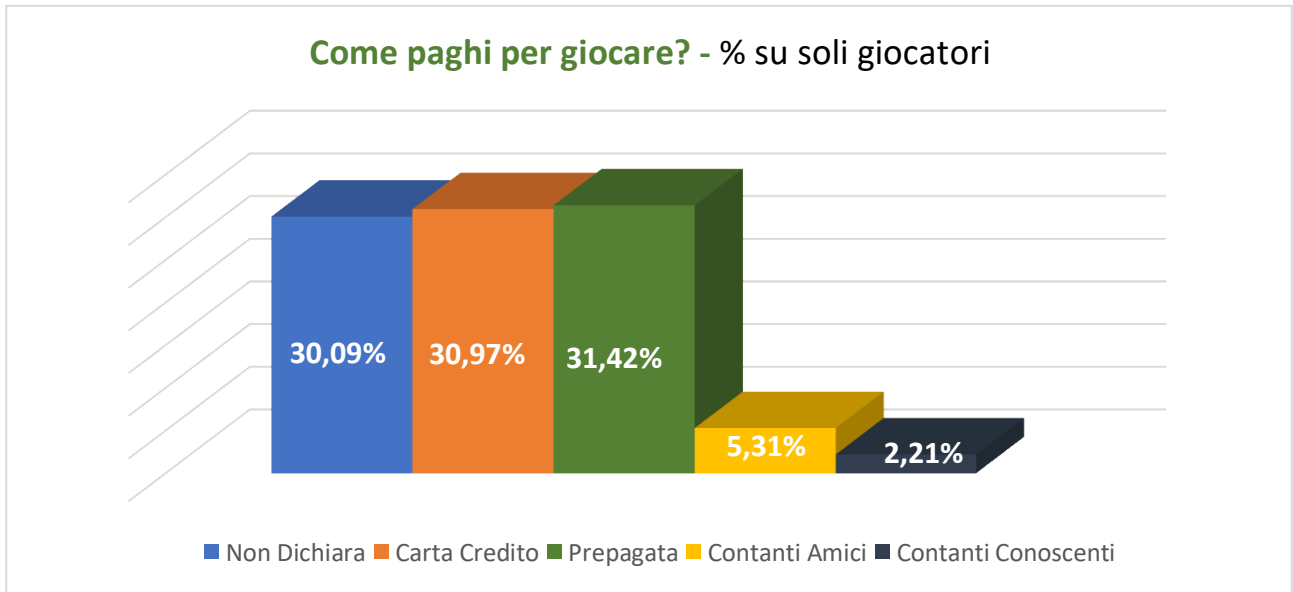
A questo punto della ricerca abbiamo ritenuto poco plausibile ricevere una risposta onesta relativamente all'uso di questa modalità. Quindi la domanda sulle forme di pagamento è stata posta in modo da offrire le opzioni "pagamento in contanti di amici" e "pagamento in contanti di conoscenti".

Sulla prima risposta, che nella nostra indagine corrisponde al **5,31% dei giocatori**, vi possono essere modalità di accesso al gioco d'azzardo lecito, ma attuate probabilmente da minori, che non potendo averne accesso usano amici un po' più grandi per giocare. Ma anche qui possono nascondersi in parte modalità di gioco illegale.

Giovani & Gioco ai tempi del Coronavirus

Nel caso della seconda domanda, relativa ai conoscenti (non amici come nella precedente), è invece facilmente plausibile aspettarsi che si tratti di vero e proprio gioco illecito. Chi darebbe contanti, ad un appena-conoscente per giocare d'azzardo durante la quarantena?

Parliamo di giovani al di sotto dei 20 anni e minori.



Avremmo dovuto ricevere 0 risposte, invece **il 2,21% dei giocatori ha risposto positivamente**. E a proposito del 30% di coloro che non hanno dichiarato la modalità di pagamento? Non abbiamo dati certi, ma sicuramente ci troviamo di fronte a situazioni particolari ancora da chiarire in dettaglio.

Non vi sono differenze significative tra intero campione e soli minori.