

Bar addio, la slot ora è in tasca Boom di app per il gioco d'azzardo

Tra il 2013 e il 2016 i servizi per smartphone sono più che raddoppiati. L'Agcom: «Le usano 4 adolescenti su 10». E aggirare i divieti è sempre più facile



Se non si trovano più nei bar sotto casa, poco male. Le slot machine stanno benissimo anche in tasca. Anzi, sempre meglio. I numeri del gioco fotografati dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli raccontano bene la crescita a doppia cifra delle macchinette online, quasi triplicate tra il 2013 e il 2016. Secondo gli ultimi dati pubblicati la somma delle puntate arriva a 7 miliardi e 100 milioni, poco meno del Lotto (oltre 8 miliardi nel 2016). Lontani dai quasi 50 miliardi raccolti con i tradizionali apparecchi che si trovano nelle tabaccherie e nei bar, anche se l'online ha una crescita costante e a doppia cifra. Solo nei primi tre mesi dell'anno, l'aumento è stato del 33% sullo stesso periodo del 2017.

Attenzione però, questi numeri raccontano soltanto le puntate sulle piattaforme

online dei casinò con licenza dello Stato, escludendo così la moltitudine di siti internazionali che troppo spesso non rispettano le regole. Quel che più fa preoccupare? Il gioco è vietato ai minori di 18 anni, ma come controllare che a usare la carta di credito siano i genitori oppure i figlioli? Difficile dunque avere una statistica attendibile sui minori che giocano online: chiunque sia entrato almeno una volta in un sito di scommesse, sa che l'età è solo una questione di un clic giusto nel box giusto.

Rischiano i più giovani

A lanciare l'allarme è l'Agcom, l'Autorità per le garanzie e le comunicazioni, che nell'ultima edizione del "Libro Bianco Media e Minori" traccia l'identikit del profilo più a rischio di diventare giocatore «problematico» ovvero «con una moderata o grave dipendenza dal gioco d'azzardo». È maschio, ha tra i 15 e i 24 anni e un basso livello di istruzione ed economico. «Accessibilità, invisibilità, anonimato, assenza di controllo sociale e velocità sono caratteristiche che differenziano il gioco d'azzardo

online da quello tradizionale», si legge nel rapporto. Così gli adolescenti che giocano online «hanno più probabilità di sviluppare una dipendenza rispetto a chi gioca offline». Quattro adolescenti su dieci giocano d'azzardo con le app, conclude Agcom, registrando un sostanziale e costante incremento.

A tracciare una stima sono i due nuovi studi Espad e Ipsad dell'Istituto di fisiologia clinica del Consiglio nazionale delle ricerche di Pisa, con 580mila minorenni che almeno una volta hanno provato a giocare d'azzardo. I ragazzi più a rischio sono quelli in cerca della prima occupazione e gli studenti. La rivoluzione degli smartphone è arrivata anche nel gioco d'azzardo degli adulti: il 50% dichiara di giocare con il cellulare grazie alle app di scommesse che hanno reso ancora più semplice - e discreto - tentare la sorte. Gli uomini giocano più delle donne, stessa solfa se guardiamo agli studenti, la percentuale di maschi tentati dalla fortuna è quasi il doppio rispetto alle coetanee.

Così i "problematici"

Anche i numeri dei «problematici» preoccupano: negli ul-

timi dieci anni sono quadruplicati, dai 100mila del 2007 ai 400mila del 2017, sempre secondo lo studio del Consiglio nazionale delle ricerche di Pisa. Sono solo il 2,7% dei 17 milioni di italiani che hanno giocato nello scorso anno, altro dato in aumento: il 70% in più rispetto ai 10 milioni del 2014. «Chi mostra tutti i sintomi della dipendenza passa più tempo online» spiega Sabrina Molinaro, ricercatrice dell'Istituto di fisiologia clinica del Cnr. Per capirci, chi gioca poco o saltuariamente preferisce i luoghi tradizionali come tabaccherie o centri scommesse, mentre chi gioca molto, anzi troppo, lo fa in ogni momento e con ogni mezzo disponibile.

I giocatori d'azzardo patologici sono amanti dell'abitudine e tendono a ripetere in modo scaramantico, per non dire ossessivo, i gesti che gli hanno portato fortuna per la prima volta, così i più «anziani» scelgono ancora il pc. I giochi preferiti da questa categoria di internauti d'azzardo sono le scommesse sportive (66%), il poker Texas hold'em (20%) seguiti da Lotto e Superenalotto (16%). Il 7% compra il Gratta e vinci online, per gli altri rimane intatto il fascino della carta.

BY NC ND ALCUNI DIRITTI RISERVATI

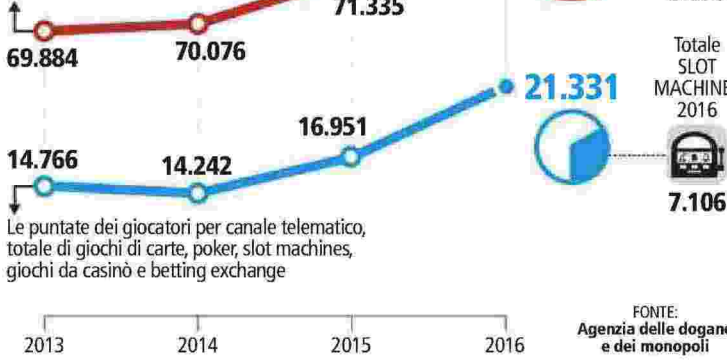
580 mila **11%**
minorenni
hanno
giocato
d'azzardo
nel 2017
Solo il 27%
dichiara
di aver
avuto
problemi a
giocare in
pubblico

degli
studenti
dichiara
di non sapere
che in Italia
per gli
under 18
è illegale
giocare.
Tre su quattro
dicono
di spendere
meno di
10 euro
al mese

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

Il gioco in Italia

Le puntate dei giocatori per canale fisico, totale di scommesse ippiche e sportive, Lotto, giochi numerici, lotterie e Bingo



Le puntate dei giocatori per canale telematico, totale di giochi di carte, poker, slot machines, giochi da casinò e betting exchange

SPESA PRO CAPITE (dati in euro/abitanti)



Totale LOTTO 2016



8.036

Totale SLOT MACHINES 2016



7.106

FONTE: Agenzia delle dogane e dei monopoli



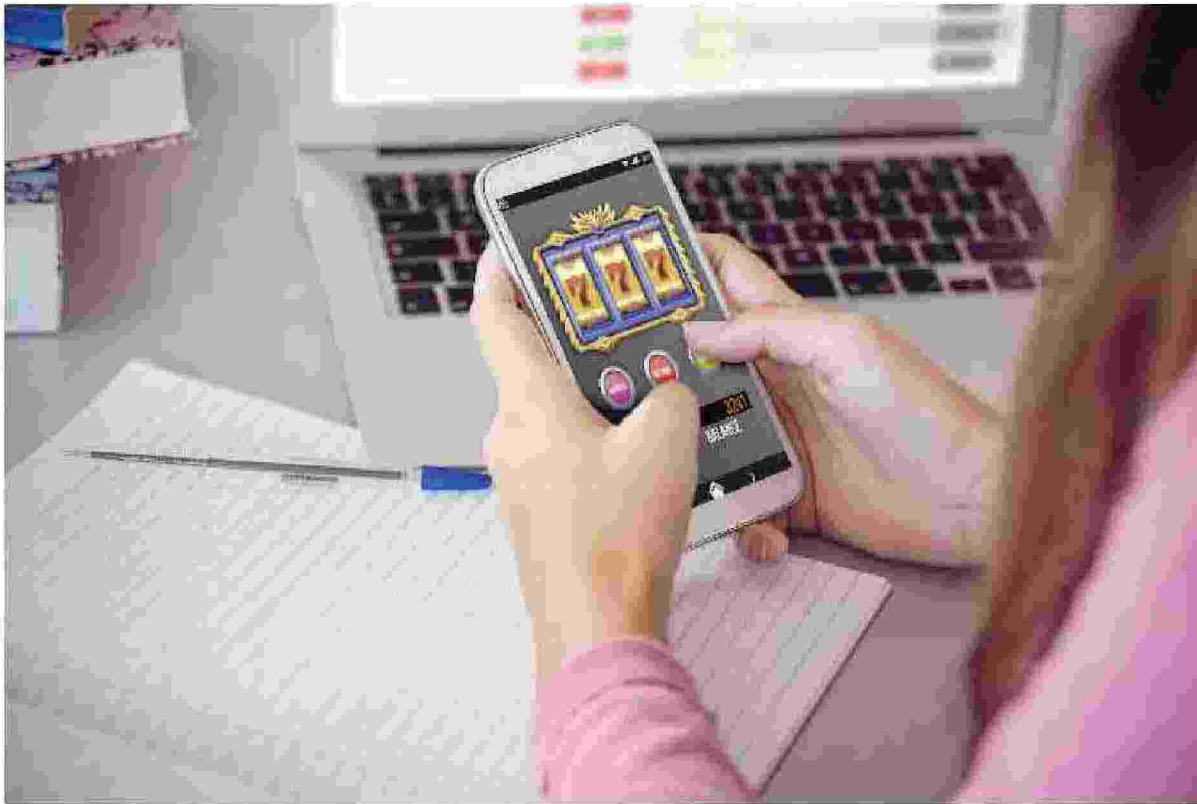
17 milioni di italiani nel 2017 hanno giocato almeno una volta, in aumento del 70% sul 2014.



Tra gli adulti con un profilo problematico, **il 50%** gioca con lo smartphone

FONTE: Istituto di fisiologia clinica del Consiglio Nazionale delle ricerche di Pisa

centimetri - LA STAMPA



Smartphone

Sono sempre di più le app dedicate al gioco d'azzardo e alle scommesse online

