

Newsletter SeiTreSeiUno

mercoledì 2 settembre 2009

Carissimi lettori,

lasciata alle spalle anche la fatidica data del primo giorno del mese, eccoci avvolti dalla simbologia della ripresa: l'indisponente (poverino!) settembre!

Un grazie speciale a chi ci ha seguito anche nelle settimane centrali di agosto: più di 200 visitatori "unici" ogni giorno!

I più fedeli avranno visto le mappe dei nostri "giretti" (pochi giorni, tanti km!): alcuni avranno avuto qualche (minima) invidia, i più avranno fatto un sorriso di compatimento per "vacanze" così ridotte. Ma noi non ci lamentiamo, anzi ne siamo soddisfatti!

Come speriamo non si lamenti quello sventurato che ha vinto i 130 milioni di euro col famosissimo "6": avremmo un serio consiglio su come usare la cifra… senza tirare in mezzo noi, ma garantendosi vera felicità e nessuna grana.

Di cosa abbiamo bisogno ora? Sembra di sentire il coro: «Di vacanze!!».

Mah… Abbiamo raccolto in questa mail alcune prese di posizione allarmate sul tema del "gioco-scommessa" (negli ultimi mesi, a prescindere dalla "febbre del 6"), precedute da una sana riflessione del sempre sorprendente Alessandro Pronzato.

Come sempre, **vi ringraziamo ancora per la "pubblicità" che fate al nostro sito presso amici, conoscenti, colleghi e vi auguriamo un sereno settembre, bello sotto ogni punto di vista!**

don Chisciotte

Questa Newsletter ti raggiunge perché ti sei registrato sul sito.
Se preferisci non riceverla più, basta inviare una mail a info@seitreseiuno.net

Abbiamo bisogno... di aver bisogno

«Se tu conoscessi il dono di Dio...» (Gv 4,10). La donna di Samaria **aveva bisogno di qualcos'altro, anche se fingeva di non accorgersene, si rifiutava di confessarlo**.

Il dubbio viene fatto scivolare anche sull'orlo del nostro pozzo. Pure a me Lui [Gesù] insinua, come ha fatto con la samaritana, un salutare sospetto.

- **Se tu sapessi di che cosa hai veramente bisogno**... E anche:
- **Sapessi ciò di cui non hai bisogno**, nonostante la pubblicità e le mode congiurino per crearti bisogni fasulli.

Sapessi che cosa ti manca per essere uomo, per avere una faccia un po' più presentabile di cristiano.

Purtroppo credi di aver bisogno di una congerie incredibile di cose inutili, di un cumulo di carabattole. Ne hai bisogno, non puoi farne a meno, e tutti sono disposti ad offrirtele, per **nascondere le tue reali necessità**, e non prendere coscienza dell'importante, dell'essenziale.

Ti aggrappi al superfluo, per negarti il necessario.

Hai bisogno di Dio, ma insieme hai paura di ammetterlo.

Hai bisogno **di tenerezza**, però assumi una maschera di durezza.
Hai bisogno **di ascoltare**, e continui a parlare.
Hai bisogno **di libertà**, eppure sei affezionato alle catene.
Hai bisogno **di antica saggezza**, e ti nutri delle pagine del giornale o dell'ultimo best-seller.
Hai bisogno **di Vangelo**, e riempi la casa di libriccini pietistici (e non di rado pietosi).
Hai bisogno **di convinzioni profonde**, e pretendi galleggiare sull'entusiasmo epidermico.
Hai bisogno **di meditazione seria**, e continui a gargarizzare slogan e formule.
Hai bisogno **di fantasia**, e ti ostini a copiare da tutto e da tutti (e soprattutto da te stesso, dalle tue abitudini).
Hai bisogno **di conversione**, e non fai altro che lamentarti degli altri.
Hai bisogno **di sincerità verso te stesso**, e ti accanisci ad anestetizzare le tue ferite più profonde raccontandoti favole, che non hanno neppure il pregio della poesia.
Hai bisogno **di esempi, di maestri, di modelli veri**, e corri dietro a tutti i ciarlatani pittoreschi e chiassosi che spuntano sulle piazze.
Hai bisogno **di morire** come il chicco di grano sepolto sotto la dura crosta della terra (Gv 12,24), e insegui il successo, la popolarità, i facili consensi, i risultati immediati.
Hai bisogno **di mistero**, ed esigi che tutto sia chiaro, logico, rassicurante, evidente, garantito.
Hai bisogno **di deciderti, comprometterti, tagliare**, e rifiuti il rischio.
Hai bisogno **di lanciarti nell'avventura**, e non abbandoni la confortevole sala d'attesa.
Hai bisogno **di speranza**, e ti lasci abbagliare da illusioni dorate.
Hai bisogno **di moralità** che non sia moralismo, di verità intere e non dimezzate, **di preghiera vera** e non di devozionalismo, **di spiritualità robusta** e non di sentimentalismo, **di fede** e non di miracolismo, **di impegno** e non di velleitarismo, **di fedeltà** e non di emozioni, **di carità** e non di chiacchiere inconcludenti, **di capacità di sacrificio** e non di vittimismo, **di umiltà** e non di discorsi sull'umiltà, **di qualcosa che hai sotto gli occhi** e non vedi...
Hai bisogno **di lasciarti amare, di lasciarti fare, di lasciarti donare**.
Insomma, hai bisogno **di... aver bisogno**.
Devi diventare capace di ricevere.

ALESSANDRO PRONZATO, *Le donne che hanno incontrato Gesù*, 33-35

L'istituto di ricerca Nomisma nel suo quarto "Quaderno sull'economia" si è occupato del recente boom dell'industria del Gioco: nel 2008 sono stati 28 i milioni di italiani che hanno avuto almeno un'occasione di gioco, il 28% ha puntato almeno una volta sull'estrazione dei numeri

Scommesse, Lotto, Gratta e Vinci. Italia paese sempre più in gioco

Il gioco ed i giovani, i comportamenti dei giocatori e la social responsability degli operatori del settore. Sono questi i temi trattati dall'istituto di ricerca Nomisma, nel suo quarto "Quaderno dell'economia". Nel 2008 sono stati 28 i milioni di italiani che hanno avuto almeno un'occasione di gioco. L'11,6% (vale a dire oltre 6 milioni e mezzo) degli italiani - del rappresentativo campione analizzato da Nomisma - ha dichiarato di giocare una volta alla settimana e l'1,4% ogni giorno o quasi. Per oltre 700 mila persone il gioco è una componente irrinunciabile del proprio quotidiano. Più del 22% degli italiani ha sperimentato più di una tipologia di gioco; oltre 13 milioni di italiani ne praticano addirittura più di 3.
Analizzando i singoli giochi, viene fuori che, nel 2008, il 28% degli italiani - cioè 14,4 milioni di persone - ha giocato almeno una volta al Lotto. Al secondo posto il SuperEnalotto, che è stato giocato da 11,6 milioni di italiani, seguito dai Gratta e Vinci con 10,1 milioni di persone. Buono anche il successo delle Lotterie Nazionali, che hanno rappresentato un'occasione di gioco per 5,5 milioni di italiani. In calo invece il bacino d'utenza dei concorsi pronostici (2,3 milioni), mentre sono in crescita le persone (2,7 milioni nel 2008) che hanno giocato almeno una volta alle scommesse sportive. Importante anche il valore dei giocatori di scommesse sportive online: il 2,8% degli italiani (vale a dire 1,4 milioni) ha puntato sul web.
Ma qual è il motivo che spinge a giocare? Tra i giocatori la speranza di vincere denaro è la motivazione preponderante. Oltre il 43% dei giocatori individua nella possibilità di veder mutata la propria condizione

economica con una spesa modica il principale stimolo a giocare. Sempre tra i giocatori, il 20% identifica il gioco con "divertimento". Ma emergono anche connotazioni negative: il 16% vede il gioco soprattutto come fattore di perdita di denaro. L'8,2% ritiene il gioco una dipendenza e circa il 5% lo vede come un rischio, vale a dire uno strumento che se non correttamente gestito può trasformarsi in dipendenza. Chi non gioca ha invece una posizione più critica. Il gioco è "perdita di denaro" per il 37% degli italiani che non giocano. L'aspetto ludico è decisamente in secondo piano: solo il 7% pensa che il gioco sia soprattutto divertimento, mentre il 2% pensa che sia una passione.
In tema invece di informazione sui rischi reali della dipendenza da gioco, dalla ricerca Nomisma viene fuori che il 53% degli italiani ritiene che l'informazione sia assolutamente carente. Un ulteriore 32,8% ritiene inoltre che vi sia inadeguatezza sull'informazione attualmente a disposizione. Una delle principali priorità deve essere la protezione dei giovani rispetto ai rischi del gioco. E secondo i dati riportati nel Quaderno, è opinione diffusa che gli operatori del gioco non abbiano predisposto meccanismi di tutela adeguati: il 74,1% degli italiani ha un giudizio negativo del sistema e ritiene l'azione degli operatori del settore non adeguata o comunque caratterizzata da strumenti poco efficaci. Proprio in tal senso è andata l'analisi di Nomisma che ha individuato 4 aree di valutazione (con giudizi espressi da 0 a 100) per 29 siti di scommesse online, tra i più importanti italiani ed esteri: trasparenza, accessibilità, prevenzione, protezione. I siti soggetti all'innovativo sistema di valutazione sono, in ordine alfabetico: 888, Bet365, Betclic, Betfair, Betshop, Better, Betway, Bwin, Casinò di Venezia, Eurobet, Expekt, Gioco Digitale, Globet, Gold bet, Intralot, Isibet, Ladbrokes, Match Point, Mister Toto, Paradise Bet, Pianeta Scommesse, Scommesse Italia, SNAI, Sportingbet, Strike!, Toto Sì, Unibet, Vincitù, Zona Bet.
Per quanto riguarda la Social Responsability Index (SRI) e l'Indice di sensibilità nei confronti dei minori (ISM) per ciascuno dei 29 siti valutati, la maggior parte degli operatori di scommesse on line mostrano un indicatore medio di responsabilità sociale basso, pari a 30,8. La valutazione complessiva sulla responsabilità sociale espressa dal sistema può quindi essere considerata ancora insoddisfacente. Solo un operatore presenta infatti una valutazione appena sufficiente rispetto al SRI. La situazione risulta ancor più critica se si considerano i risultati dell'Indice di sensibilità nei confronti dei minori: il valore medio è in questo caso ancor più basso ed è pari a 26,5. Anche in questo caso, solo un operatore raggiunge la sufficienza, mostrando una adeguata sensibilità nell'adottare efficaci strategie di protezione dei minori e opportuni sistemi di inibizione al gioco. Quasi l'80% degli operatori presenta valutazioni gravemente insufficienti in tal senso. (Agicos)
http://www.repubblica.it/2009/03/sezioni/giochi_e_scommesse/nomisma2009/nomisma2009/nomisma2009.html

Secondo l'indagine, le famiglie italiane hanno investito nel 2008 il 5% del proprio budget per i consumi nell'industria del gioco, un settore che coinvolge 30 milioni di giocatori italiani e che ha registrato incassi totali per 47,5 miliardi. L'85% del mercato è incentrato su giochi di fortuna

Fotografia del Censis sui Giochi. A Pavia il record di spesa

di *Paolo Giannace*

Gioco come "tassa per i poveri?". Uno studio del Censis sull'evoluzione del settore in Italia sembra smentire un assunto piuttosto radicato. Le regioni e le province nelle quali si gioca di più sono quelle a maggiore ricchezza, mentre dove il tasso di disoccupazione è più elevato si riduce il giocato procapite. Questo e altro appare in una indagine che fotografa un mondo in costante evoluzione e sempre più presente nella vita quotidiana. Le famiglie italiane hanno investito, nel 2008, il 5% del proprio budget per i consumi nell'industria del gioco, un settore che coinvolge 30 milioni di giocatori italiani e che ha registrato incassi totali per 47,5 miliardi. Entro il 2011 potrebbe arrivare a 70 miliardi di euro, con un trend di crescita annuo del 15% per il triennio.
Ma quanto spende ogni italiano nel gioco durante l'anno? La media nazionale, considerando per convenzione la popolazione italiana maggiore di 15 anni, si colloca a 894 euro pro-capite, ma le differenze in sede regionale sono significative. Il primato è dell'Abruzzo, dove ognuno nel 2008 ha speso 1098 euro giocando. Al secondo posto figura la Lombardia con 1067 euro. Al terzo gradino del podio, il Lazio con

1024 euro. Agli ultimi posti della graduatoria ci sono la Basilicata e la Calabria, rispettivamente con 616 e 602 euro spesi.
Quanto ai dati provinciali, secondo il Censis il primato è di Pavia, dove nel 2008 sono stati spesi 1364 euro a testa. Subito dietro c'è la provincia di Pescara, con 1252 euro, poi Rimini con 1240 e Lodi con 1221. Tra le grandi città, Milano è al 14° posto con 1074 euro, Roma al 21° con 1023, Napoli al 28° con 973. In coda, un gruppo di province del sud: Cosenza (con 579 euro), Potenza (con 539), Agrigento (525), Crotone (465) ed Enna (440).
Naturalmente, al fianco del volume giocato, bisogna considerare la quota di pay-out, vale a dire la percentuale che ritorna nelle tasche dei giocatori sotto forma di vincita. In campo nazionale, la percentuale è del 68,4%, mentre fra le regioni la più fortunata è la Calabria con il 70,5% e la meno fortunata è la Puglia, in cui in media ad ogni giocatore torna in vincita il 66,8%.
Lo studio del Censis divide l'offerta di giochi in "luck" (dove è prevalente il fattore fortuna) e "skill" (dove prevale l'abilità), evidenziando come i primi siano nettamente i più opzionati e rappresentino oltre l'85% del mercato. Ma i giochi skill, trainati da poker on line e scommesse sportive, hanno grandi margini di crescita e finora hanno attecchito particolarmente nella provincia di Napoli, che pur mantenendo la storica supremazia per giocato pro-capite nel Lotto, guida il ranking provinciale per prodotti skill con 217 euro di spesa per abitante (la media italiana si attesta a 102 euro).
La crescita del settore è dovuta in larga parte, secondo lo studio, alla emersione di larghe fasce di gioco sommerso. Un dato confermato dalla crescita esponenziale nel periodo 2004/2008 per scommesse sportive (+300%) e new slot (+580%) nel periodo 2004/2008, direttamente collegabile all'emersione di volumi prima prevalentemente appannaggio del gioco illegale. Dato da mettere a confronto per contrasto con la diminuzione esponenziale dei reati direttamente collegabili al gioco: negli ultimi 5 anni sono in calo del 29%. Un dato da interpretare: se cresce la responsabilità e la possibilità di giocare in ambienti sicuri e con il gioco legale, non diminuisce però l'interesse "costante e rilevante" delle organizzazioni criminali. Si stima che ancora adesso il gioco "in nero" valga fra i 4,5 e i 6 miliardi di euro. (Agipronews)
http://www.repubblica.it/2008/01/sezioni/giochi_e_scommesse/agipronews/censis2009/censis2009.html

I dati di marzo: +19,8% rispetto al mese precedente

Poker online: ogni giorno in Italia vengono giocati 5,8 milioni di euro

Nei primi tre mesi del 2009 la somma complessiva puntata è di 463,4 milioni. Più di scommesse e ippica
ROMA - C'è la crisi in tutti i settori, ma ce n'è uno per il quale gli affari stanno andando a gonfie vele. È il poker online. Nel mese di marzo in Italia è stato registrato un mercato complessivo di 178,6 milioni di euro, per una media giornaliera di circa 5,8 milioni. I dati sono dell'agenzia specializzata Agicos. Rispetto a febbraio l'incremento è stato del 19,8%, su gennaio l'aumento è stato del 21%. Positiva anche l'analisi del bilancio dei primi tre mesi del 2009, con un gioco complessivo di 463,4 milioni di euro. Il poker è ormai diventato il più importante gioco online in Italia, davanti alle scommesse sportive e ippiche.
I DATI - Anche a marzo Gioco Digitale si conferma provider leader del mercato del poker online con una media giornaliera di circa 1,9 milioni. Bene anche Microgame e Lottomatica. La piattaforma di Playtech, che riunisce Snai, Sisal, Cogetech ed Eurobet, è in crescita, così come Bwin. Tra le top ten anche Leonardo Service Provider mentre ha debuttato solamente l'11 marzo, ma in sole tre settimane Pokerstars ha già raccolto 7,2 milioni di euro.
http://www.corriere.it/economia/09_aprile_01/poker_online_c53f3f10-1eb2-11de-9011-00144f02aabc.shtml

Allarme azzardo
Un milione e mezzo di persone prova l'impulso a puntare somme di denaro sempre maggiori In pericolo anche gli studenti delle scuole superiori

Italiani, è febbre da gioco

Tentare la fortuna giocando può significare anche sogna-re e sono molti gli italiani che l'hanno fatto

almeno una volta. An-che se il rischio dipendenza è dietro l'angolo. In tutto i giocatori sono 15 milioni. Lo rivela un'indagine con-dotta dall'Istituto di fisiologia clini-ca del Consiglio nazionale delle ri-cerche (Ifc-Cnr) di Pisa, basata sui dati Ipsad-Espad 2007-2008. Secon-do lo studio, il 38,3% della popola-zione tra i 15 e i 64 anni, ha acqui-stato come minimo un "gratta e vin-ci" o ha fatto una puntata al lotto o a giochi dello stesso tipo.

Mentre sale la febbre del Superena-lotto e prosegue la caccia al "6" con il jackpot record da quasi 110 milio-ni di euro preoccupa il fatto che sia-no 120mila le persone che giocano in modo "problematico" e che sono a rischio di diventare "gambler", cioè giocatori d'azzardo. Con lo sviluppo di una dipendenza.

Giovani e di sesso maschile. Questo l'identikit di chi ha giocato almeno una volta. Secondo l'indagine gli uo-mini sarebbero il 50% a fronte del 29,2% delle donne. «I soggetti di età compresa tra i 25 e i 34 anni sono quelli che hanno maggiormente di-chiarato di avere giocato almeno u-na volta: il 55,1% dei maschi e il 34,5% delle femmine» spiega Sabri-na Molinaro, ricercatrice dell'Ifc-Cnr, responsabile dell'indagine. Un'attitudine che può costare cara perché, come spiega Molinaro: «Ben il 10,8% dei giocatori, pari a un mi-lione e mezzo di persone, prova l'im-pulso a giocare somme di denaro sempre più consistenti». Un feno-meno che coinvolge il 13,1% degli uomini e l'8% delle donne. E c'è di più: tra questi giocatori il 5,3% arri-va addirittura a nascondere ai fami-liari l'ammontare del denaro speso. Purtroppo non sono pochi gli italia-ni che rientrano nella vera e propria dipendenza da "gambling". «Tra i re-sidenti in Italia che hanno giocato almeno una volta – prosegue Moli-naro – il 19%, pari a tre milioni di persone, potrebbe sviluppare una dipendenza da gioco d'azzardo e fra questi il 12,4% è nella fascia a rischio minimo, il 4,6% a rischio moderato e lo 0,8%, vale a dire 120mila persone, ri-sultano avere un profilo da "gam-bler" ». A questo pro-posito è interessan-te osservare che mentre gli uomini sono più a rischio dipendenza sotto i 35 anni (7,6%), le donne invece gio-cano di più sopra questa soglia (3,4%).

Neppure i ragazzi sfuggono alla feb-bre del gioco. Circa il 40% degli stu-denti italiani delle scuole superiori, più o meno un milione di iscritti, di-ce di aver giocato con i soldi alme-no una volta nel corso del 2008. E, precisa Molinaro, sono i maschi a giocare di più rispetto alle coetanee, il 52,6 contro il 28,8%. Tra i giochi preferiti dai giovani i più gettonati sono il tipo "gratta e vinci" (apprezzato dalle ragazze), seguiti da Lotto, Superenalotto e simili. De-cisamente maschili, invece, i video-poker (ci hanno giocato almeno u-na volta il 14% dei maschi e il 4% del-le ragazze) e le scommesse sportive (30% dei ragazzi e solo il 3% delle studentesse). E poi un altro dato al-larmante: tra gli studenti giocatori, il 69% ha speso nell'ultimo mese fi-no a 10 euro, il 24% tra gli 11 e i 50 euro e il 7% dai 51 euro in su. «Per il 30% circa degli studenti "giocatori" – conclude Molinaro – si rileva un profilo di gioco "a rischio" basso o moderato. Mentre per lo 0,4% si è e-videnziato un profilo di rischio "pro-blematico". Anche in questo caso so-no i ragazzi a far rilevare i profili più gravi». Quasi il 5% dei ragazzi am-mette di essere tornato a giocare per recuperare i soldi persi. In generale il gioco è percepito co-me rischioso dal 71,5 della popola-zione fra i 15 e i 64 anni. E disappro-vato dal 60,5% degli italiani.

Avvenire, 29.07.09, p. 24

La rincorsa al «sei» ultramilionario del Superenalotto

A molti gira la testa. Attenti ai capitomboli

Ci gira la testa. Ma non sappiamo se per l'ebbrezza o per la nausea o per entrambe assieme. Gira la testa a leggere quanti euro si intascherebbe il Gastone Paperone che stasera dovesse azzeccare l'inafferrabile 6, il filotto del Superenalotto: 115,9 milioni. Avete letto bene: milioni. Sarebbe la seconda vincita più alta in Europa, dopo i 126 milioni intascati in Spagna nel maggio scorso. Ma le probabilità che stasera qualcuno impallidisca e svenga davanti al televisore sono appena – dicono gli esperti del settore – del 17 per cento.

Ancora quattro estrazioni a vuoto, e il jackpot supererà il più alto di sempre del vecchio continente, i 183 milioni di Euromillions del 2006, che però furono divisi tra tre vincitori, i quali dovettero accontentarsi, si fa per dire, di 61 milioni ciascuno. Gira la testa un po' a tutti. Il Codacons, non a caso, si sta dannando per fermarla, la girandola. Avverte che una fetta ragguardevole dei 20 milioni di giocatori abituali si sta indebitando. Ipotesi non irragionevole, se pensiamo che al primo concorso di agosto sono stati giocati 55,4 milioni di euro, contro una media di 27,7. Qualcuno si sta dissanguando. Il Codacons denuncia anche i

danni da dipendenza da gioco, famiglie rovinate e individui da sottoporre a cure urgenti, che – è lecito supporre – non saranno a carico della Sisal; nei cui confronti la Procura di Roma ha aperto un fascicolo sull'ipotesi di abuso di posizione prevalente. La testa gira un po' a tutti, a quanto pare. Pure in Sicilia. Gli assessori del Comune di Ficarra, sulle Madonie, si sono tassati di 115 euro ciascuno per giocare.

A sentir loro, non si sarebbero affidati alla banale, mutevole, fedifraga, volubile madama Fortuna, ma all'Assunta, patrona del paese, puntando su numeri ispirati a lei. Non c'è più religione, o ce n'è troppa e ' spesa' male... sennonché sorge il sospetto, non del tutto campato per aria, che di scaltra provocazione si tratti. Il sindaco Basilio Ridolfo – che si è così ritrovato sulle agenzie di stampa di ieri e sui giornali di oggi – denuncia gli irrisori rimborsi, 400 euro mensili a lui, 200 agli assessori. In caso di vittoria, metà vincita andrà al Comune, l'altra metà agli abitanti… anche se, a stretto rigor di logica, il Comune ' sono' gli abitanti. Gira la testa. Per l'ebbrezza ai giocatori lievi e scherzosi, che puntano un euro, sospirano e dormono sonni sereni.

Per la nausea ai superenalottoidi compulsivi, quelli che s'indebitano, s'intaroccano, consultano mappe astrali e smorfie d'epoca convinti che la fortuna si possa sedurre. Per tutti, riproponiamo quanto ci capitò di scrivere in occasione della supervincita catanese dell'ottobre scorso. Hanno ragione il Papa, i Padri e la Bibbia: il denaro è nulla, viene e va, e la felicità – una volta che hai l'essenziale – è ben altro. Ed allora perché accanirsi? Noi, per dirla tutta, a un solo vincitore di 100 milioni preferiremmo cento vincitori di 1 milione. Ma il superenalotto ha un corpaccione smisurato che ingurgita milioni e milioni di euro di giocate e finché non trova il Gastone Paperone che lo punge e lo sgonfia non si ferma. Gira la testa.

E al culmine dell'ebbrezza ci vien da sperare che il nostro amico missionario, per scherzo, punti un euro, uno solo, e vinca lui. Giustizia sarebbe fatta, ci passerebbe la nausea e torneremmo sobri. Ci vien da sperare che il nostro amico missionario, per scherzo, punti un euro, uno solo, e vinca lui

Umberto Folena

http://www.avvenire.it/Commenti/A+molti+gira+la+testa+Attenti+ai+capitomboli_200908040824267630000.htm