

TV: 7 ESPERTI SU 10 "BASTA CON LA TV GRATTA E VINCI", "DISEDUCATIVA" E "PERICOLOSA"

I palinsesti offrono circa 11 ore quotidiane di quiz, giochi a premi e concorsi. Canale 5 mette in palio oltre un milione di euro al giorno e Raiuno più di 800mila. Per psicologi ed esperti i telequiz e i giochi a premi fanno perdere il senso della realtà e trasmettono falsi messaggi, dove "per arrivare" non servono impegno, lavoro e sacrificio, ma un pizzico di fortuna e un programma in Tv

Qualche mese fa un "caso televisivo" aveva infiammato i media. **Carmela Giardina, 49 anni**, e tre delle sue cinque figlie, hanno di fatto costituito una sorta di società che da 15 anni ha trasformato la partecipazione a quiz e giochi a premi in un vero e proprio lavoro. Ma è possibile che questa famiglia di Canicattì abbia reso la tv un'attività redditizia?. Analizzando i palinsesti Rai e Mediaset dalle 8 alle 24 sembra proprio di sì, visto che le sei reti nazionali su 144 ore di programmazione quotidiana dedicano **oltre 11 ore al giorno a quiz, giochi a premi e concorsi**, dove l'abilità e la preparazione di fatto contano poco e che in compenso hanno montepremi che "possono cambiare la vita".

Certi giorni si superano persino le 15 ore complessive, considerando anche i reality show con i loro premi da centinaia di migliaia di Euro. Il tutto senza tener conto dei vari giochini "che regalano soldi" in onda sulle reti private. In tempi di austerità sono proprio le cifre messe in palio l'aspetto più sbalorditivo: quotidianamente la somma dei montepremi dei vari giochi sfiora i 2 milioni di euro e se **canale 5** arriva **oltre il milione di euro con il solo preserale di Gerry Scotti, Raiuno supera gli 815 mila euro con cinque programmi** che si snodano dal mattino fino a sera con il famoso gioco dei pacchi.

Per psicologi ed esperti si tratta di un vero e proprio "bombardamento" che può avere **effetti pericolosissimi, come confermano 7 intervistati su 10.** Secondo il **58%**, infatti, sono tra i programmi più diseducativi della Tv: **creano frustrazione (39%), non promuovono i veri valori (56%) e danno un'immagine falsata della vita reale.** A rischio soprattutto i **teen ager (71%)**, che crescono "convinti che sia quello il modo per avere successo".

È quanto emerge da uno studio promosso da **Comunicazione Perbene**, l'associazione per l'ecologia della comunicazione a cui aderiscono giornalisti, sociologi, psicologi ed esperti di media e comunicazione. Lo studio è stato

realizzato **attraverso un monitoraggio dei palinsesti delle principali reti nazionali** (Rai e Mediaset) e l'analisi dei dati da parte di **100 esperti tra psicologi, psicopedagogisti e sociologi.**

“La Tv rappresenta il media più potente che esiste, questo comporta una responsabilità che spesso il piccolo schermo sembra dimenticare, ovvero quello di promuovere messaggi che siano educativi e positivi – sottolinea **Saro Trovato**, esperto di comunicazione e presidente dell'associazione **Comunicazione Perbene** -. Oggi basta accendere la Tv per trovarsi di fronte a programmi che senza che sia richiesta nessuna abilità o preparazione regalano cifre che, come spesso ripetono gli stessi conduttori, “possono cambiare la vita”. Il risultato? Valori come il lavoro, la preparazione, l'impegno sembrano ormai inutili, per diventare ricchi e famosi basta riuscire a entrare in un reality o partecipare a uno degli innumerevoli quiz e giochi a premi che affollano i palinsesti”.

I quiz e i giochi a premi? Per gli esperti creano false promesse e rappresentano uno dei messaggi più “pericolosi” del piccolo schermo. Certi giorni il montepremi totale dei diversi programmi supera i 2 milioni e mezzo di Euro

Il mercoledì è il giorno di punta dei montepremi in tv grazie alla messa in onda di “**Carramba che fortuna**”, la trasmissione abbinata alla lotteria Italia nel cui promo è la stessa conduttrice a promettere **vincite fino 750mila euro**, una cifra che aggiunta ai circa 800mila offerti quotidianamente dall'ammiraglia Rai, al milione di euro che Scotti promette già nel titolo del suo quiz e agli **oltre 100mila che regala Enrico Papi** girando “La ruota della fortuna” portano il totale ad oltre **2 milioni e mezzo di Euro.**

“Vuoi diventare ricco e dare una svolta alla tua vita? Non serve lavorare, impegnarsi e aguzzare l'ingegno, basta riuscire a diventare un concorrente di un quiz, di un gioco a premi o di un reality e aggiudicarsi il montepremi millionario”. Sembra questo il messaggio che emerge con più forza dal piccolo schermo, come sottolinea la maggioranza degli esperti intervistati, commentando il gran numero di ore che ogni giorno le reti dedicano a questo tipo di trasmissioni e i montepremi messi in palio ogni giorno.

Ma come giudicano questo super affollamento di giochi a premi, quiz e programmi dove senza saper fare nulla si possono vincere centinaia di migliaia di Euro? Sono in pochissimi (**6%**) a considerarlo del tutto innocuo, anzi a ritenere che sia meglio che in Tv ci sia questo genere di programmi piuttosto che telefilm violenti e programmi a rischio rissa. Ben sette intervistati su dieci (**69%**) lo giudicano invece **molto pericoloso per gli effetti che alla lunga può avere sul pubblico in**

generale e su certi spettatori in particolare. L'11% non se la sente di accomunare tutte le trasmissioni a premi in un unico gruppo e dice che **dipende dalla singola trasmissione, pur ammettendo che l'affollamento è eccessivo.**

In ogni caso in una classifica dei programmi "più dannosi" del piccolo schermo, **quiz e giochi a premi sono sicuramente ai primi posti (58%),** al pari con film violenti e subito dopo programmi dove a dominare sono parolacce e risse (61%), proprio perché apparentemente sono innocui e non fanno sì che il pubblico "alzi delle difese".

Ma cosa è cambiato, rispetto al periodo d'oro dei quiz, dove tutta l'Italia si fermava a guardare lascia o raddoppia? Secondo gli esperti è sicuramente cambiata **la frequenza di questo tipo di trasmissioni (41%):** ai tempi di Re Mike rappresentavano un evento, l'eccezionalità, non una cosa apparentemente alla portata di tutti e quotidiana. Non solo, **i quiz richiedevano una preparazione (28%),** non si basavano sul meccanismo della semplice fortuna. Ma ancora più importante, chi partecipava doveva **essere dotato di una buona cultura o comunque dimostrare di sapere fare qualcosa, e quindi di guadagnarsi il montepremi (35%),** non era sufficiente farsi chiudere dentro una casa senza saper fare assolutamente nulla.

In effetti ai tempi di lascia o raddoppia, bisognava essere esperti di un argomento per vincere cifre fino a due-trecento milioni del vecchio conio come direbbe **Paolo Bonolis.** La citazione non è casuale perché 40 anni dopo è stato proprio il conduttore partito da Bim bum bam con Affari tuoi a portare alla ribalta **una nuova tipologia di gioco a premi dove conta solo la fortuna per vincere fino a 500 mila euro.** Sono cambianti i tempi, i requisiti, la consistenza dei montepremi e persino la moneta e se si può contestare che un tempo c'erano **i famosi "fagioli della Carrà",** è pur vero che si trattava di un unicum nel panorama televisivo, invece oggi dopo i celeberrimi, celebrati e contestati "pacchi" tantissimi giochi a premio hanno seguito le orme del format Endemol: *Mercante in fiera, la Botola, Greed, Il Muro, Pyramid, 50 e 50, I soliti ignoti, il Malloppo Fattore C* (epigono per non dire copia di Affari Tuoi) solo per citarne alcuni.

Libri, gettoni d'oro, autobus, viaggi e zaini, nella tv italiana si può vincere qualunque cosa e il totale del montepremi settimanale si aggira sui 15 milioni di euro, cioè quasi 23 euro al secondo.

Senza considerare Amici e L'isola dei famosi, la tv italiana mette in palio settimanalmente **14.157.800 di euro.** Giocando un po' con i numeri questo vuol dire che quotidianamente ci sono in palio oltre due milioni di euro, **84.272 euro ogni ora, 1.404 euro ogni minuto e 23 euro ogni secondo.**

Non sono solo le due ammiraglie Rai e Mediaset a contendersi lo scettro di regina della Tv Gratta e Vinci, si piazzano ottimamente anche Italia 1 che offre ai telegiocatori non solo la "Ruota della fortuna" ma anche **la Talpa, il reality game dove chi sta a casa può rubare il montepremi di 200mila** euro ai concorrenti vip. Con la trasmissione della Perego la seconda rete Mediaset offre una media di un'ora e 32 minuti di programmazione quotidiana in cui lo spettatore può essere allettato dalla possibilità di vincere qualcosa. Il discorso dei reality è piuttosto complesso perché il montepremi non è in palio in ogni puntata come a Festa Italiana, Il Milionario o L'eredità, ma è pur vero che tutti i minuti di programmazione possono rappresentare un invito a partecipare o giocare.

Discorso simile per Amici che oltre alla fama mette in palio un premio in denaro. Particolari sono anche le vincite realizzabili con **Paperissima** che regala **100 mila euro** a chi ha avuto la fortuna di riprendere un amico che cadeva rovinosamente un parente che crollava da un'impalcatura e **Poker1mania** che mostra professionisti del poker sfidarsi ad un tavolo dove sono in palio anche **due milioni di dollari**.

Anche **Raidue si difende bene con il reality della Ventura** che con un'ora e mezza di programmazione quotidiana mostra come vincere 200mila euro solo per apparire. Ma la seconda rete Rai si scatena nel fine settimana dove "**Mattino in Famiglia**" offre **qualche centinaio di euro per risolvere un cruciverba** e "**Mezzogiorno in Famiglia**" fa sfidare vari paesi italiani per conquistare un pullman del valore di circa **150mila euro**.

In effetti quello dei premi in palio è un altro argomento curioso visto che oltre allo autobus messo in palio da Magalli e Guardì ci sono anche lo **zaino a pannelli solari di Geo & Geo**, la **batteria di pentole de "La prova del cuoco"**, i gettoni d'oro di "Paperissima", il **carrello di libri di "Per un pugno di libri"**, i **buoni spesa di "Occhio alla spesa"** e i **chilometri di viaggio di "alle Falde del Kilimangiaro"**.

I bambini sono i più colpiti dal bombardamento di quiz, giochi a premio e concorsi e tra gli effetti negativi ci sono: distorsione dei valori, visione falsata della vita reale, fatalismo e frustrazione.

Se reality (che altro non sono che giochi a premi), quiz e concorsi vari rappresentano un modello negativo, anzi, un pericolo, chi è più "esposto"? A essere a rischio sono soprattutto **i giovani e giovanissimi**, come evidenzia il **71%** degli intervistati, che crescono con **modelli assolutamente sbagliati e lontani dal mondo reale**. Ma in realtà, evidenzia il **28%**, **non c'è una categoria "non a rischio"** o comunque **immune dai possibili effetti negativi**.

E quali sono allora questi effetti negativi legati al “bombardamento” di quiz e giochi a premi di cui parlano gli esperti? La **sproporzione capacità-vincite indicata dal 62% degli esperti** è sicuramente il primo elemento diseducativo perché ingenera il divario tra il mondo virtuale della tv e quello reale. Infatti i più piccoli possono recepire dal piccolo schermo il messaggio che impegnarsi non serve a molto per raggiungere i risultati che ci si prefigge ed è molto meglio affidarsi ad un quiz o sperare nel colpo di fortuna.

Gli esperti sottolineano anche i rischi legati a una possibile **distorsione dei valori (56%)** e **una visione falsata della vita reale (51%)**: di fatto per raggiungere il successo lavoro ed impegno sembrano “inutili”, molto meglio un bel quiz in Tv, dove conta la fortuna più che la capacità. Questo si aggiunge al fatto che **i ragazzi che vedono questi personaggi diventare ricchi e famosi senza alcuno sforzo possono perdere il rispetto per i genitori che invece lavorano e si impegnano quotidianamente (49%)**.

Troppo spazio anche al **“fatalismo” che diventa la vera guida della vita delle persone, molto più che la volontà (43%)**, e che fa sì che ci si arrenda di fronte alla più piccola difficoltà, convinti di non poterla superare con le proprie forze. Allo stesso tempo, secondo il **39%**, sono **una grossa fonte di frustrazione**, legata all’analisi delle proprie problematiche quotidiane e all’apparente semplicità con cui persone senza nessuna particolare capacità riescono a guadagnare cifre straordinarie e a cambiare radicalmente la propria vita. Il tutto senza considerare che dai quiz e dai giochi (reality in primis) **traspare come il livello culturale sia veramente basso, con il rischio che i giovanissimi si convincano che studiare, per avere successo, non serva a nulla (31%)**.