

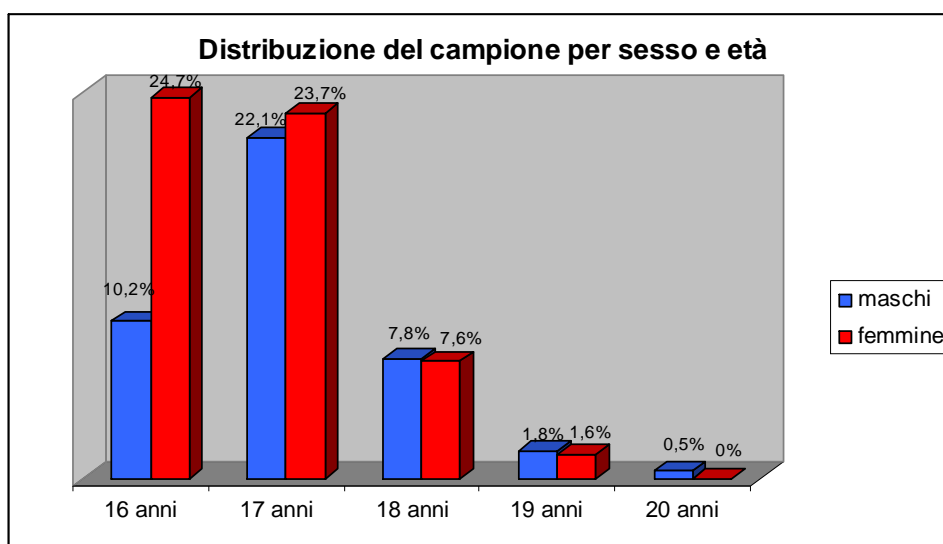
“E’ ancora un gioco?”

Dipartimento Dipendenze Az. USL8 AREZZO

Elisa Casini¹, Fiorenzo Ranieri²

Campione e metodi

Il campione di ricerca è costituito da 384 soggetti di età compresa tra i 16 e i 20 anni (età media=16,9 anni), di cui il 57,6% (N=221) sono femmine e il 42,4% (N=163) sono maschi. La maggior parte dei ragazzi frequenta la terza (50,5%) o la quarta classe (40,4%) di alcune scuole medie superiori della Provincia di Arezzo.



Al campione è stato somministrato un questionario costituito da due parti:

1. il **pre-test**, che indaga la diffusione dei giochi d’azzardo tra i giovani, la conoscenza del campione su quali siano i giochi d’azzardo e le loro caratteristiche, il funzionamento psicologico-comportamentale del giocatore patologico e la presenza di servizi specialistici presenti nel territorio;
2. il **post-test**, che indaga le stesse aree elencate nel pre-test, dopo che il campione ha partecipato ad un intervento psicologico/educativo consistente in una fase di brain-storming sulla parola ‘gioco d’azzardo’, nella visione di un video tratto dal programma tv “Le Iene”, nella discussione e visione di diapositive informative sul gioco d’azzardo.

Risultati

1) Si presentano di seguito i principali risultati emersi nel **pre-test**.

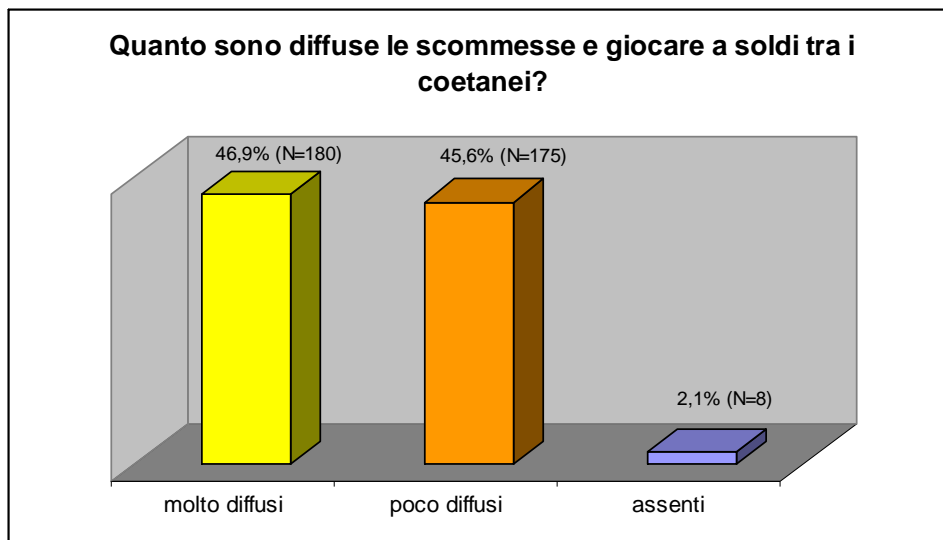
Secondo gli intervistati alcuni comportamenti rischiosi, come **fumare, bere, assumere droghe** e giocare d’azzardo, sono piuttosto diffusi tra i loro coetanei. In particolare, fumare è molto praticato secondo il 60,7% (N=233) degli intervistati, bere è molto praticato per il 54,9% (N=211) e usare droghe è abbastanza praticato per il 45,6% (N=175).

Per quanto riguarda nello specifico il **gioco d’azzardo**, il 47,4% (N=182) ritiene che sia poco praticato, il 30,5% (N=117) abbastanza praticato e il 5,2% (N=20) molto praticato. Solo il 16,4% (N=63) degli intervistati ritiene che non sia affatto praticato tra i giovani della loro età.

¹ Psicologa, ricercatrice Centro Documentazione SerT Arezzo – www.cedostar.it

² Psicologo, responsabile Centro Documentazione SerT Arezzo – www.cedostar.it

Entrando nel dettaglio di singoli giochi, come **le scommesse** e il **giocare a soldi tra coetanei**, solo il 2,1% (N=8) degli intervistati riferisce che queste attività non siano affatto praticate dai giovani, evidenziando **una rappresentazione del gioco d'azzardo come un'attività piuttosto diffusa nella vita dei loro coetanei**: ben il 46,9% (N=180) dice che le scommesse e il giocare a soldi sono molto diffusi mentre per il 45,6% (N=175) sono poco diffusi ma comunque presenti.



Gli intervistati hanno selezionato, in una lista di giochi, quali secondo loro sono dei veri e propri giochi d'azzardo: nelle risposte **colpisce la tendenza dei giovani a sottovalutare il rischio connesso ad alcuni giochi**. Ad esempio ben il 67,2% (N=258) del campione ritiene che il Bingo non sia un gioco d'azzardo, così come il 65,1% (N=250) non considera un gioco d'azzardo le Lotterie, il 55,2% (N=212) il 'Gratta e Vinci', il 54,4% (N=209) il Winforlife, il 52,9% (N=203) il Lotto/Supernalotto e il 43,2% (N=166) le Scommesse sulle partite di biliardo o altri giochi. Tali giochi presentano delle caratteristiche di maggiore fruibilità, velocità, minor costo e riscossione immediata e dunque sembrano assumere tra i giovani una connotazione meno pericolosa rispetto ai giochi d'azzardo come le scommesse ai cavalli, il poker o la roulette. Emerge quindi una rappresentazione piuttosto vaga e confusa di taluni giochi d'azzardo presenti nella nostra società.

Sono state anche indagate le conoscenze dei giovani intervistati circa le caratteristiche del gioco d'azzardo e il funzionamento psicologico-comportamentale del giocatore patologico.

Emerge che **circa la metà del campione non ha adeguate conoscenze in merito**: il 45,6% (N=175) dei ragazzi ritiene erroneamente che l'abilità influenzi il risultato di gioco, il 40,6% (N=156) che sia possibile prevedere il caso, il 33,6% (N=129) che scegliere i numeri incide sulla probabilità di vincere e il 33,3% (N=128) ritiene falso che un giocatore patologico mira a riguadagnare i soldi. Inoltre nella domanda aperta, relativa a quali sono le caratteristiche dei giochi a maggior rischio di dipendenza, ben il 55,5% (N=213) degli intervistati riferisce risposte scorrette, il 28,9% (N=111) non risponde e il 13,5% (N=52) fornisce una risposta solo parzialmente corretta.

Infine solo la metà del campione (il 50,8%; N=195) è a conoscenza del fatto che nella città di Arezzo sono presenti dei servizi pubblici specialistici.

2) Successivamente all'intervento psicologico-educativo, consistente nella visione e discussione di materiale relativo al gioco d'azzardo, è stato somministrato al campione il post-test che ha previsto la ripetizione delle domande del pre-test, al fine di verificare un eventuale effetto di apprendimento.

Si presentano di seguito i principali risultati emersi nel **post-test**.

Nel post-test i ragazzi si mostrano più capaci di riconoscere come giochi d'azzardo alcuni giochi che nel pre-test non erano ritenuti tali. Ad esempio, nel pre-test solo il 34,9% considerava

il Bingo un gioco d'azzardo mentre nel post-test ben l'87,8% lo considera tale; il 'Gratta e Vinci' era riconosciuto nel pre-test come un gioco d'azzardo dal 44,8% mentre nel post-test dal 92,4%; il Lotto/Supernalotto dal 47,1% nel pre-test al 90,9% nel post-test; le Lotterie dal 32,8% nel pre-test all'82% nel post-test; le scommesse sulle partite di biliardo o altri giochi dal 56,8% nel pre-test al 77,9% nel post-test; il Winforlife dal 45,6% nel pre-test all'88,3% nel post-test; i giochi online dal 52,3% nel pre-test all'89,8% nel post-test.

	Pre-test	Post-test
Bingo	35%	88%
Gratta e Vinci	45%	92%
Lotto/SuperEnalotto	47%	91%
Lotterie	33%	82%
Scommesse su partite biliardo	57%	78%
Winforlife	45%	88%

Anche rispetto alla conoscenza delle caratteristiche del gioco d'azzardo e del funzionamento psicologico-comportamentale del giocatore patologico, emerge nel post-test un effetto di apprendimento conseguente all'intervento psicologico-educativo: ben l'88% (N=338) del campione risponde che l'abilità non influisce sul risultato del gioco e aumentano le percentuali di coloro che ritengono non sia possibile prevedere il caso (dal 58,9% all'85,7%), che scegliere i numeri non incida sulla probabilità di vincere (dal 65,4% all'85,9%) e di coloro che sanno che un giocatore patologico mira a riguadagnare i soldi persi (dal 66,4% all'81%).

	Pre-test	Post-test
L'abilità non influisce sul risultato	55%	88%
Non è possibile prevedere il caso	60%	86%
Scegliere i numeri non incide sulla probabilità di vincere	65%	86%
Un giocatore patologico mira a riguadagnare i soldi persi	66%	81%

Inoltre, anche nella domanda aperta relativa a quali sono le caratteristiche dei giochi a maggior rischio di dipendenza, si riscontra una notevole riduzione della quota di coloro che riferiscono risposte scorrette (dal 55,5% al 35,7%), pur rimanendo sempre alta, mentre ancora solo il 20,3% (N=78) riferisce risposte corrette e il 18% (N=69) risposte parzialmente corrette.

Colpisce l'incremento di quanti sostengono che il gioco online favorisca il passaggio dal gioco sociale a quello patologico, mostrando maggiore consapevolezza dei rischi connessi alla pratica di tali attività: dal 26,6% (N=102) del pre-test all'87,8% (N=337) del post-test.

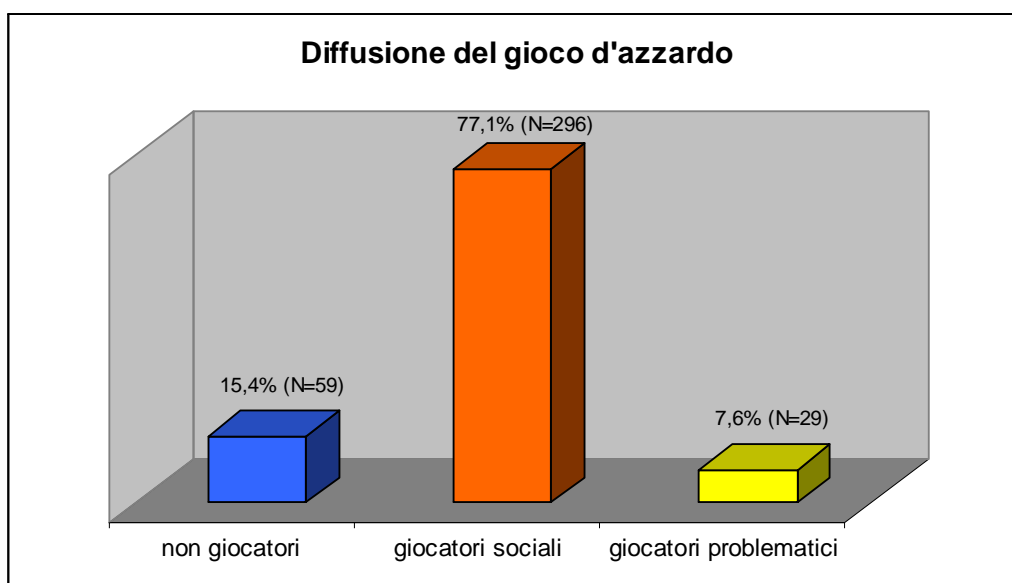
Infine, nel post-test aumenta notevolmente anche la percentuale di quanti sanno che in città sono presenti dei servizi pubblici specialistici: dal 50,8% (N=195) del pre-test all'82,6% del post-test.

3) In una seconda fase dell'analisi dei dati sono state indagate in modo più approfondito le caratteristiche di quei giovani che riferiscono di giocare ripetutamente d'azzardo.

A tale scopo sono state distinte tre categorie di soggetti: "non giocatore", "giocatore sociale" e "giocatore problematico". Le categorie sono state individuate costruendo la curva di distribuzione delle risposte fornite alla domanda 4 del questionario, in cui si chiede agli intervistati di riferire con

che frequenza (mai, poche volte all'anno o più volte al mese) giocano a diversi tipi di giochi d'azzardo. E' stato attribuito alla risposta "mai" il punteggio 0, alla risposta "poche volte all'anno" il punteggio 1 e alla risposta "più volte al mese" il punteggio 2. Quindi i soggetti che hanno ottenuto 0 come punteggio totale sono stati classificati come "non giocatori", quelli con un punteggio compreso tra 1 e 7 come "giocatori sociali" e quelli con un punteggio pari o superiore a 8 come "giocatori problematici".

Considerando l'intera lista di giochi d'azzardo elencati nella domanda 4 emerge che il 15,4% (N=59) degli intervistati riferisce di non giocare mai ad alcun gioco d'azzardo, il 77,1% (N=296) gioca solo occasionalmente, configurandosi come il gruppo di giocatori sociali, e infine il 7,6% (N=29) ha un punteggio uguale o maggiore di 8 configurandosi come la categoria di **giocatori problematici**.



Abbiamo indagato in modo più approfondito le caratteristiche del sottogruppo dei "giocatori problematici" riscontrando una differenza statisticamente significativa in base alla variabile genere: pur essendo solo 29 complessivamente, la maggior parte dei giocatori problematici, ovvero ben 23, sono maschi. E' interessante evidenziare che invece il gruppo dei giocatori sociali è costituito prevalentemente e in modo statisticamente significativo da femmine (N=162) ($\chi^2=32,89$; gdl=2, $p \leq 0,001$).

I "giocatori problematici" ritengono che giocare d'azzardo sia un'attività abbastanza praticata nel gruppo dei loro coetanei ($\chi^2=24,489$; gdl=8, $p \leq 0,05$) e che, in particolare, giocare a soldi sia molto diffuso ($\chi^2=22,790$; gdl=8, $p \leq 0,05$). Emerge in particolare che i "giocatori problematici" nell'ultimo anno hanno giocato alle scommesse sportive più volte al mese ($\chi^2=76,005$; gdl=6, $p \leq 0,001$), così come al Gratta e Vinci ($\chi^2=219,54$; gdl=6, $p \leq 0,001$), al Lotto Superenalotto, al biliardino, al Poker e Blackjack, ai videogames, al Winforlife e a carte.

Ciononostante non si riscontrano differenze statisticamente significative tra questo gruppo di soggetti e coloro che riferiscono di non giocare rispetto alle conoscenze in merito alle dinamiche del gioco patologico e alle caratteristiche psicologiche-comportamentale del giocatore d'azzardo. **Emerge dunque che chi gioca pericolosamente non presenta maggiore lacune conoscitive rispetto a chi non lo fa mai.** Emerge dunque la necessità di realizzare ulteriori interventi preventivi che consentano ai giovani di avere non solo informazioni sulla problematica 'gioco d'azzardo' ma anche occasioni di riflessione condivisa con i coetanei e con gli adulti competenti.

In conclusione, i principali risultati emersi nell'indagine evidenziano che:

- Più del 50% del campione non ritiene che il Bingo (67%), le Lotterie (65%), il 'Gratta e Vinci' (55%), il Winforlife (54%) e il Lotto/SuperEnalotto (52%) siano giochi d'azzardo;
- Sono diffuse false credenze circa il rapporto tra abilità personale ed esito del gioco;
- Il campione mostra di modificare rapidamente il proprio punto di vista se informato o sollecitato da interventi mirati;
- Esiste un 7% (N=29) di giocatori problematici (4 su 5 sono maschi) con caratteristiche non dissimili dal campione per livello di conoscenze ma fortemente propenso al gioco;
- Questi adolescenti giustificano la loro attività sostenendo che i comportamenti di gioco sono ampiamente diffusi tra i loro coetanei;
- Comunicazioni non chiare circa i rischi connessi al gioco anche legale (ad esempio campagne pubblicitarie e di promozione) possono facilitare atteggiamenti auto-giustificatori e deresponsabilizzanti, basati sulla percezione di consenso sociale per queste condotte;
- Lo studio andrebbe approfondito con un'indagine clinica-qualitativa volta a chiarire le ragioni psicologiche-esistenziali che spingono una quota di giovani a giocare d'azzardo.

DIPERTIMENTO DIPENDENZE Az. USL 8 AREZZO
E' ANCORA UN GIOCO ?
CONCORSO PER LA SCUOLA MEDIA SUPERIORE
A.S. 2010/2011

PRE-TEST

ETA': _____

SESSO: M F

CLASSE: _____ ISTITUTO _____ SEDE _____

1) Quali sono i comportamenti più diffusi tra i giovani della tua età?

Comportamenti più diffusi	PER NIENTE PRATICATO	POCO PRATICATO	ABBASTANZA PRATICATO	MOLTO PRATICATO
Giocare ai videogiochi				
Guardare film				
Fumare				
Bere				
Ascoltare musica				
Praticare sport				
Feste				
Usare droghe				
Giocare d'azzardo				

2) Secondo te quanto sono diffuse le scommesse e il giocare a soldi tra i tuoi coetanei?

Diffusissimo	
Molto diffuso	
Poco diffuso	
Per nulla diffuso	

3) Quali tra questi giochi secondo te sono giochi d'azzardo?

Bingo	
Roulette	
Scommesse sportive	
Gratta e vinci	
Lotto, Superenalotto	
Slot machine	
Biliardino	
Lotterie	
Poker (anche texas Hold'em) e Blackjack	
Scommesse sugli esiti di partite di biliardo o di	

altri giochi di abilità	
Videogames (Playstation, Nintendo	
Scacchi	
Dadi	
Scommesse cavalli	
Winforlife	
Giochi on line	
Carte	

4) Nell'ultimo anno quante volte hai praticato i seguenti giochi.

	MAI	POCHE VOLTE ALL'ANNO	PIU' VOLTE AL MESE	
Roulette				
Scommesse sportive				
Gratta e vinci				
Lotto, Superenalotto				
Slot machine				
Biliardino				
Lotterie				
Poker (anche texas Hold'em) e Blackjack				
Scommesse sugli esiti di partite di biliardo o di altri giochi di abilità				
Videogames (Playstation, Nintendo				
Scacchi				
Dadi				
Scommesse cavalli				
Bingo				
Winforlife				
Giochi on line				
Carte				

5) Nel gioco d'azzardo ci sono molti elementi di abilità, se uno si esercita il risultato migliora..

VERO

FALSO

6) Esistono delle leggi statistiche che ci danno la possibilità di prevedere il caso.

VERO

FALSO

7) Un giocatore esperto, se non si affida al caso, ma sceglie lui i numeri, ha più probabilità di vincere

VERO

FALSO

8) Il giocatore patologico mira a riguadagnare quello che ha perso.

VERO

FALSO

9) Quali sono le caratteristiche dei giochi a maggior rischio di dipendenza?

10) Nel gioco on line il passaggio dal gioco sociale al gioco patologico è più rapido.

VERO

FALSO

11) Nel 2009 in Italia si sono spesi nel gioco 53,8 miliardi di euro

VERO

FALSO

12) Nella tua città ci sono dei servizi pubblici specialistici che si occupano delle cure dei giocatori patologici?

SI

NO

DIPERTIMENTO DIPENDENZE Az. USL 8 AREZZO
E' ANCORA UN GIOCO ?
CONCORSO PER LA SCUOLA MEDIA SUPERIORE
A.S. 2010/2011

POST TEST

ETA' _____

SESSO M F

CLASSE _____ ISTITUTO _____ SEDE _____

1) Quali sono i comportamenti più diffusi tra i giovani della tua età?

Comportamenti più diffusi	PER NIENTE PRATICATO	POCO PRATICATO	ABBASTANZA PRATICATO	MOLTO PRATICATO
Giocare ai videogiochi				
Guardare film				
Fumare				
Bere				
Ascoltare musica				
Praticare sport				
Feste				
Usare droghe				
Giocare d'azzardo				

2) Quali tra questi giochi secondo te sono giochi d'azzardo?

Bingo	
Roulette	
Scommesse sportive	
Gratta e vinci	
Lotto, Superenalotto	
Slot machine	
Biliardino	
Lotterie	
Poker (anche texas Hold'em) e Blackjack	
Scommesse sugli esiti di partite di biliardo o di altri giochi di abilità	
Videogames (Playstation, Nintendo....)	
Scacchi	
Dadi	
Scommesse cavalli	
Winforlife	
Giochi on line	
Carte	

3) Nel gioco d'azzardo ci sono molti elementi di abilità, se uno si esercita il risultato migliora..

VERO

FALSO

4) Esistono delle leggi statistiche che ci danno la possibilità di prevedere il caso.

VERO

FALSO

5) Un giocatore esperto, se non si affida al caso, ma sceglie lui i numeri, ha più probabilità di vincere.

VERO

FALSO

6) Il giocatore patologico mira a recuperare quello che ha perso.

VERO

FALSO

7) Quali sono le caratteristiche dei giochi a maggior rischio di dipendenza?

8) Nel gioco on line il passaggio dal gioco sociale al gioco patologico è più rapido.

VERO

FALSO

9) Nel 2009 in Italia si sono spesi nel gioco 53,8 miliardi di euro

VERO

FALSO

10) Nella tua città ci sono dei servizi pubblici specialistici che si occupano delle cure dei giocatori patologici?

SI

NO