

CONCORSO PER LE SCUOLE MEDIE SUPERIORI a.s. 2010/2011

“E’ ancora un gioco?”

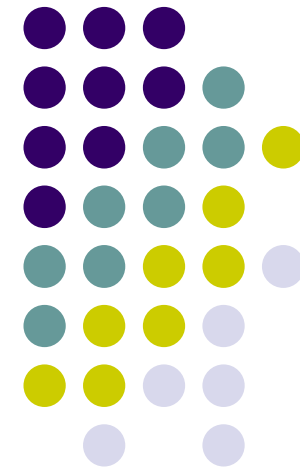
Report della ricerca



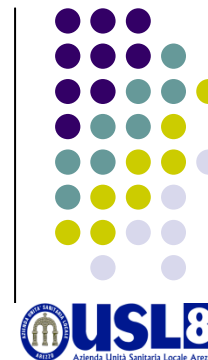
Dott.ssa Elisa Casini

Psicologa – Ricercatrice Centro Documentazione Ser.T. Arezzo – Ce.Do.S.T.Ar.

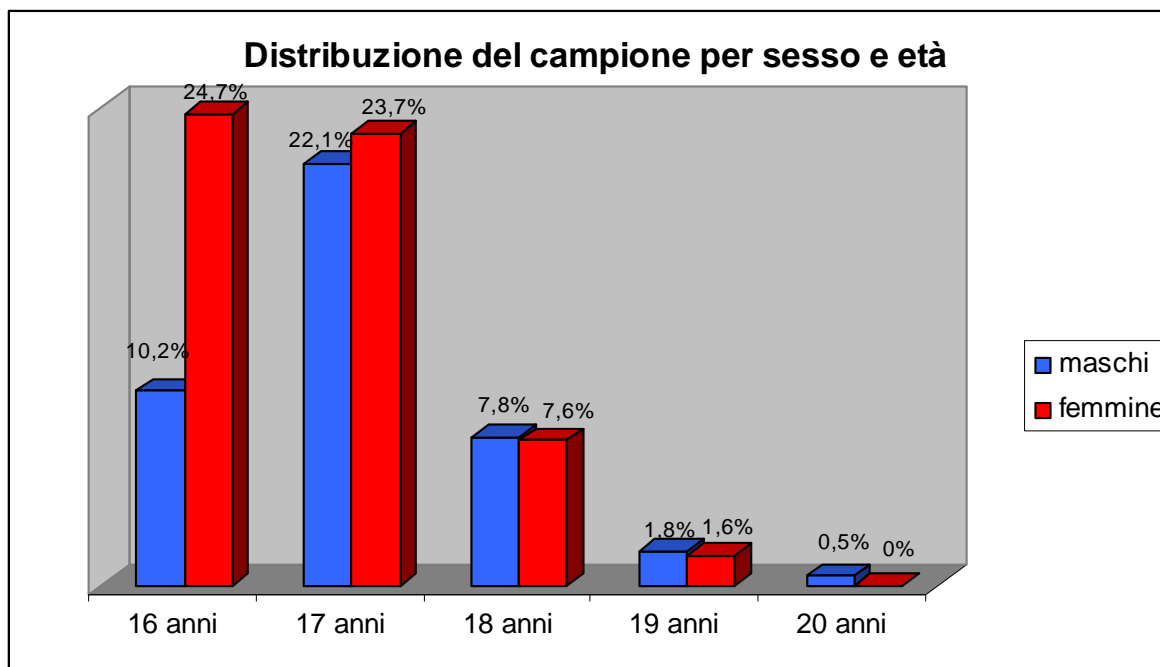
Dipartimento Dipendenze Az. USL8 Arezzo



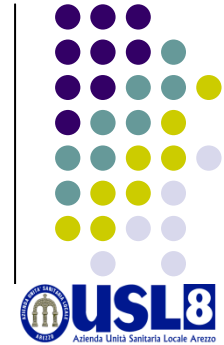
Campione di ricerca



384 ragazzi tra i 16 e i 20 anni (età media=16,9 anni) di cui il 58% (N=221) sono femmine e il 42% (N=163) sono maschi. La maggior parte dei ragazzi frequenta la III^a (50%) o IV^a classe (40%) in Scuole Medie Superiori della Provincia di Arezzo.



Il questionario



- 1) *Pre-test*: domande su quali sono i giochi d'azzardo, quanto sono diffusi tra i coetanei e sulle caratteristiche psicologiche-comportamentali del giocatore patologico.
- 2) *Intervento psicologico-educativo*: brain storming sulla parola 'gioco d'azzardo', visione di un video tratto dalla trasmissione televisiva "Le Iene", discussione e visione di diapositive informative sul gioco d'azzardo.
- 3) *Post-test*: ripetizione delle domande del pre-test.

OBIETTIVO:

Verificare l'effetto dell'intervento psicologico-educativo sulle conoscenze e sulle rappresentazioni relative al gioco d'azzardo

Risultati principali



I comportamenti rischiosi ritenuti più frequenti tra i giovani:

- **fumare** (molto praticato, 61%);
- **bere** (molto praticato, 55%);
- **usare droghe** (abbastanza praticato, 45%)

PER QUANTO RIGUARDA IL GIOCO D'AZZARDO...

il 47% ritiene che sia poco praticato;

il 30% abbastanza praticato;

il 5% molto praticato.

Solo il 16% ritiene che il gioco d'azzardo non sia praticato tra i coetanei

Risultati principali



QUIZ  **QUALI TRA QUESTI SONO GIOCHI D'AZZARDO?**

1	BIGLIETTI DELLE LOTTERIE
2	SCACCHI
3	GRATTA & VINCI
4	LOTTO
5	BINGO
6	VIDEOGAMES (PLAYSTATION, NINTENDO E SIMILI)
7	POKER (ANCHE TEXAS HOLD'EM) E BLACKJACK
8	SCOMMESSE SPORTIVE E SCHEDINE
9	SUPERENALOTTO
10	BASKET
11	SCOMMESSE SUGLI ESITI DI PARTITE DI BILIARDO O DI ALTRI GIOCHI DI ABILITÀ
12	SLOT MACHINE E VIDEOLOTTERIE
13	GIOCHI A SOLDI IN INTERNET (SCOMMESSE, POKER, GRATTA E VINCI ECC.)
14	BILIARDINO
15	DADI

tratto da www.andinrete.it

Molti ragazzi non considerano dei veri e propri giochi d'azzardo i seguenti:

- Bingo (67%)
- Lotterie (65%)
- Gratta e Vinci (55%)
- Winforlife (54%)
- Lotto/SuperEnalotto (52%)
- Scommesse su partite di biliardo o altri giochi (43%)

Emerge la tendenza a sottovalutare il rischio connesso ad alcuni giochi d'azzardo meno costosi, più fruibili, veloci e con riscossione immediata

Risultati principali



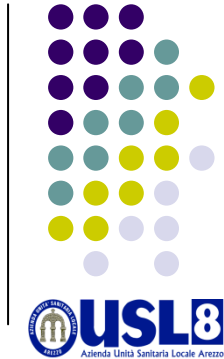
LE VOSTRE CONOSCENZE SUL GIOCO D'AZZARDO E SULLE CARATTERISTICHE DEL GIOCATTORE PATOLOGICO

Nel pre-test circa la metà del campione ritiene erroneamente che:

- *l'abilità influenzi il risultato di gioco (45%);*
- *sia possibile prevedere il caso (40%);*
- *scegliere i numeri incida sulla probabilità di vincere (33%);*
- *un giocatore patologico non miri a riguadagnare i soldi persi (33%)*



Dopo l'intervento psicologico-educativo...



***Maggiore consapevolezza su quali siano
i giochi d'azzardo***

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



Dopo l'intervento psicologico-educativo...

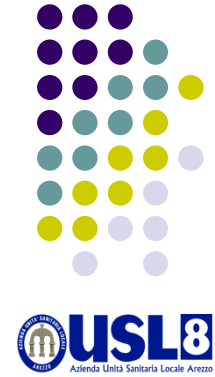


***Maggiore consapevolezza su quali siano
le caratteristiche del gioco d'azzardo e del giocatore patologico:***

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



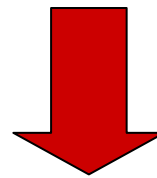
Dopo l'intervento psicologico-educativo...



Maggiore consapevolezza sui rischi connessi al gioco online:

nel pre-test solo il 27% del campione riteneva che il gioco online favorisse il passaggio dal gioco sociale a quello patologico.

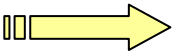
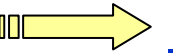
Nel post-test ben l'88% del campione riconosce questo rischio.



L'intervento psicologico - educativo ha consentito ai ragazzi del campione di avere informazioni importanti e di modificare i propri atteggiamenti verso il gioco d'azzardo e le caratteristiche del giocatore patologico

Fase 2:

La frequenza

- il 15% (N=59) non gioca mai  *'non giocatori'*
- il 78% (N=296) gioca occasionalmente  *'giocatori sociali'*
- il 7% (N=29) gioca in modo problematico  *'giocatori problematici'*



Chi sono i giocatori problematici?



29 ragazzi: 23 maschi e 6 femmine

Nell'ultimo anno hanno giocato più volte al mese alle scommesse sportive, al 'Gratta e Vinci', al Lotto e SuperEnalotto, al Poker e Blackjack e al Winforlife.

1. ***Ritengono che giocare d'azzardo sia un'attività abbastanza praticata nel gruppo dei coetanei e che giocare a soldi sia molto diffuso;***
2. ***Non differiscono dai "non giocatori" e dai "giocatori sociali" rispetto alle conoscenze sul gioco d'azzardo e sulle caratteristiche del giocatore patologico.***



In conclusione:

- 1) 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;
- 2) Sono diffuse *false credenze* circa il rapporto tra abilità personale ed esito del gioco;
- 3) Il campione mostra di *modificare rapidamente il proprio punto di vista* se informato o sollecitato da interventi mirati;
- 4) 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.



In conclusione:

- 5) *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.

- 6) Lo studio andrebbe approfondito con un *un'indagine clinica-qualitativa volta a chiarire le ragioni psicologiche-esistenziali* che spingono una quota di giovani a giocare d'azzardo.

Grazie per l'attenzione!