

INDAGINE SUL COMPORTAMENTO DEL GIOCO D'AZZARDO NEI RAGAZZI DELLE SCUOLE SUPERIORI DELLA CITTÀ DI LIVORNO

- ASSOCIAZIONE SAN BENEDETTO ONLUS -

- www.associazionesanbenedetto.org -

1. LA RICERCA

Dott.ssa Simona Bianchi¹; Dott. Emiliano Contini; Dott. Stefano Santomauro²

1.1 Introduzione

Nell'ambito del progetto "Gioco d'azzardo" realizzato dalla Comunità San Benedetto onlus di Livorno, grazie al contributo CESVOT (Centro Servizi Volontariato Toscana) (*bando percorsi innovativi 2004*) abbiamo ritenuto necessario guardare alla popolazione più giovane della città di Livorno svolgendo un'indagine che mirasse a individuare, non solo quanto il gioco d'azzardo è presente tra gli adolescenti, ma quali sono i fattori individuali e ambientali presenti negli adolescenti che hanno con il gioco d'azzardo una relazione problematica. La ricerca è stata possibile con il prezioso contributo della Unità Operativa Educazione alla Salute della Azienda USL 6 di Livorno, gli operatori del suddetto servizio ci hanno introdotto nelle scuole superiori della città; abbiamo avuto da quasi tutti i Presidi una totale disponibilità per svolgere la nostra ricerca accogliendo l'iniziativa come una possibilità di sensibilizzazione e indagine riguardo un fenomeno ampiamente diffuso fra i giovani in età scolare.

1.2 Obiettivi della ricerca

Lo scopo della ricerca è stato quello di fornire un quadro della situazione del gioco d'azzardo nella popolazione giovanile nella città di Livorno, per valutare quanto il fenomeno sia presente e quali caratteristiche manifesta. Abbiamo inoltre ritenuto interessante studiare quali caratteristiche si correlavano in modo significativo con il giocatore problematico. Le aree indagate sono state: la sfera familiare, il profitto scolastico, il gruppo degli amici e la struttura del territorio.

1.3 Strumenti utilizzati

Per l'indagine è stato elaborato uno strumento che tenesse conto della facilità della compilazione da parte degli studenti; sono stati distribuiti i questionari ai

¹ Psicologa-Psicoterapeuta "progetto gap" Associazione San Benedetto onlus - Livorno

² Educatori professionali "progetto gap" associazione San Benedetto onlus - Livorno

professori che hanno provveduto alla somministrazione dei test alle classi interessate.

Lo strumento di indagine era così composto (**allegato 1**):

- South OaKs Gambling Screen – forma per adolescenti (SOGS-RA; Winters, Stinchfield & Fulkerson – 1993 *Journal of Gambling Studies* – *Traduzione nostra*)
- Questionario, da noi redatto, per la valutazione di fattori individuali (famigli, scuola, amici e tempo libero) e fattori ambientali (Città, quartiere, strutture ricreative presenti nel territorio).

1.4 Descrizione del campione

Il campione è costituito da 679 soggetti di età compresa tra i 16 e 20 anni e appartenenti alle classi terze, quarte e quinte degli Istituti coinvolti nell'indagine; nella Tabella 1 sono elencate le caratteristiche.

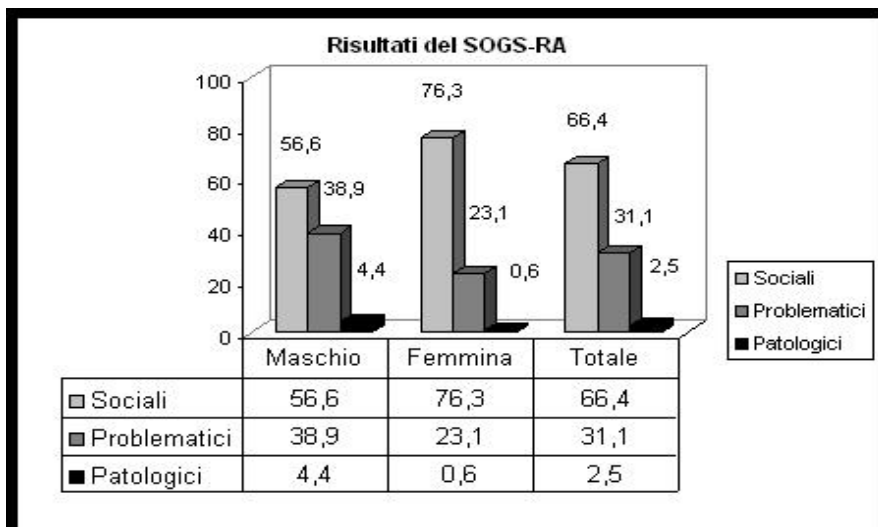
CATEGORIE	FREQ.	PERC.
Scuola		
ISIS "Niccolini - Pali"	64	9,4
Liceo Scientifico "Enriquez"	0	0
Liceo Scientifico "Cecioni"	109	16,1
IPSCT "Colombo"	111	16,3
IPSIA "Orlando"	47	6,9
ITC "Vespucci"	73	10,8
ITIS "Galilei"	105	15,5
ITN "Cappellini"	44	6,5
ITGS "Buontalenti"	61	9
Istituto "T.Pate"	65	9,6
Classe		
Terza	283	41,7
Quarta	204	30
Quinta	175	25,8
Obbligo Formativo	17	2,5
Anno di nascita		
1989	196	29,7
1988	206	31,2
1987	181	27,4
oltre	78	11,8
Sesso		
Maschio	342	50,4
Femmina	337	49,6

Tab. 1

1.5 Risultati

Di seguito vengono descritti i risultati del SOGS-RA che individua tre classi di atteggiamenti relativi al gioco d'azzardo: *giocatore sociale* considera il gioco come una buona occasione per socializzare e condivide con altri divertimento, fantasie e aspettative non sproporzionate, sa tenere distinti i comportamenti di rischio dai valori della vita; *giocatore problematico* pur non essendo ancora arrivato alla vera e propria patologia, ha già cominciato a separarsi da un atteggiamento prudente nei confronti del gioco; *giocatore patologico* ha sostituito alla dimensione magica e ludica una dimensione di dipendenza dove i suoi pensieri, le sue priorità e i suoi valori confluiscono e si fondono nella ripetizione compulsiva della giocata.

Nel Graf.1 riporta la distribuzione del SOGS-RA per sesso, la diffusione del gioco problematico e patologico è circa tre volte superiore nei maschi rispetto alle femmine a conferma di altre ricerche presenti in letteratura.



Graf.1

Le analisi che seguono sono comparazioni effettuate nei tre gruppi di giocatori rispetto alle altre categorie riferite a fattori individuali e a fattori ambientali.

CATEGORIE	Sociali		Problematici		Patologici	
	FREQ.	PERC.	FREQ.	PERC.	FREQ.	PERC.
Scuola						
ISIS "Niccolini - Palli"	50	11,1	13	6,1	1	5,9
Liceo Scientifico "Enriquez"	0	0	0	0	0	0
Liceo Scientifico "Cecioni"	82	18,2	26	12,3	1	5,9
IPSCS "Colombo"	64	14,2	45	21,2	2	11,8
IPSIA "Orlando"	27	6	19	9	1	5,9
ITC "Vespucci"	48	10,7	24	11,3	1	5,9
ITIS "Galilei"	78	17,3	23	10,8	4	23,5*
ITN "Cappellini"	29	6,4	14	6,6	1	5,9
ITGS "Buontalenti"	32	7,1	26	12,3	3	17,6
Istituto "T.Pate"	40	8,9	22	10,4	3	17,6

Tab. 2

Nella tabella 2 vengono riportate le distribuzioni dei tipi di giocatori nel tipo di scuola frequentata. Nel nostro campione si evidenzia un'alta percentuale di giocatori patologici nell'ITIS "Galilei" da interpretare con la maggiore frequenza di studenti maschi.

CATEGORIE	Sociali		Problematici		Patologici	
	FREQ.	PERC.	FREQ.	PERC.	FREQ.	PERC.
Classe						
Terza	195	43,3	82	38,7	6	35,3
Quarta	131	29,1	69	32,5	4	23,5
Quinta	112	24,9	57	26,9	6	35,3*
Obbligo Formativo	12	2,7	4	1,9	1	5,9

Tab. 3

Per quanto riguarda la categoria "Classe" riportata in tabella 3 si evidenzia differenze nelle tipologie di giocatori nella classe "quinta" e nelle classi "obbligo formativo"; una possibile ipotesi potrebbe essere quella che i ragazzi più grandi hanno un maggiore accesso nei luoghi di gioco senza aver il controllo di terzi.

CATEGORIE	Sociali		Problematici		Patologici	
	FREQ.	PERC.	FREQ.	PERC.	FREQ.	PERC.
Anno di nascita						
1989	143	32,2	50	24,6	3	21,4
1988	142	32	60	29,6	4	28,6
1987	115	25,9	63	31	3	21,4
Oltre	44	9,9	30	14,8	4	28,6*

Tab. 4

Nella tabella 4 sono riportate le distribuzioni per classe di età: emerge che i ragazzi collocati nella categoria "Oltre", studenti che sono nati prima del 1987, che con molta probabilità hanno ripetuto una o più classi, ottengono una percentuale più alta nella scala dei giocatori patologici, riteniamo che una carriera scolastica che ha incontrato difficoltà possa essere un fattore predittivo a un comportamento di gioco compulsivo.

CATEGORIE	Sociali		Problematici		Patologici	
	FREQ.	PERC.	FREQ.	PERC.	FREQ.	PERC.
Sesso						
Maschio	192	43	132	62,3	15	88,2*
Femmina	255	57	77	36,3	2	11,8

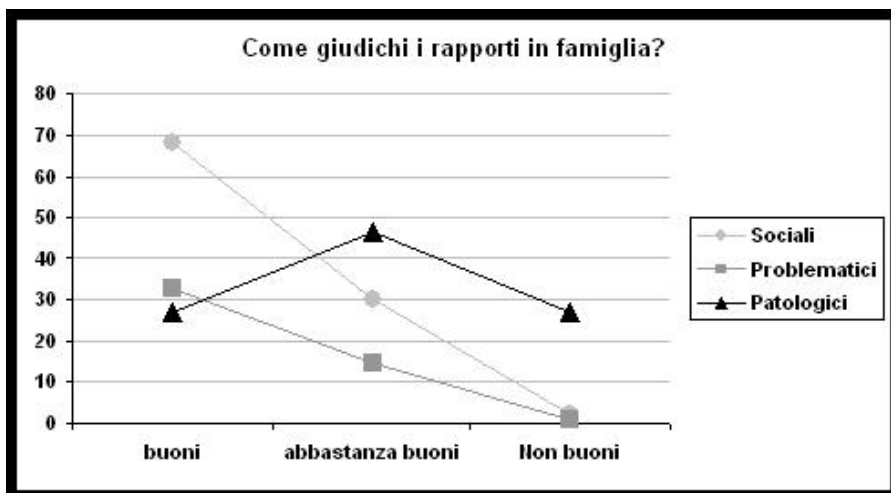
Tab. 5

La tabella 5 evidenzia come gli studenti maschi siano significativamente maggiori rispetto alle studentesse nella categoria "Patologici" dato che conferma precedenti ricerche (Vedi "Non solo Bacco e Tabacco... nelle abitudini dei giovani livornesi" studio curato dal Dr. Mauro Pini ser.T. Zona Livornese - 2002).



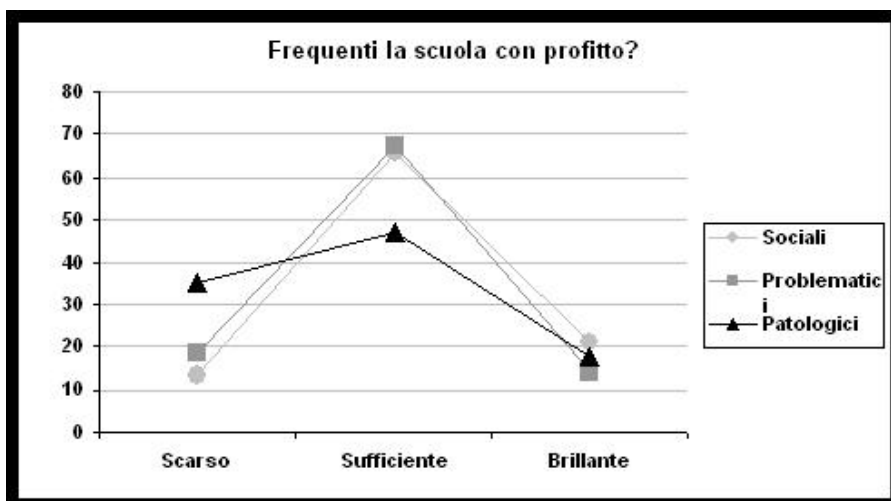
Graf. 2

Alla domanda "Vivi in famiglia" solo una piccola percentuale dell'intero campione (1,5%) non vive in famiglia, proporzionalmente è più alta la percentuale nel gruppo dei giocatori patologici.



Graf. 3

Come si evidenzia dal grafico 3 il gruppo dei giocatori patologici giudica i rapporti non buoni in famiglia con una percentuale maggiore rispetto al gruppo dei giocatori problematici e sociali; questo dato potrebbe far emergere che il gioco viene percepito come una fuga da eventuali problematiche familiari.



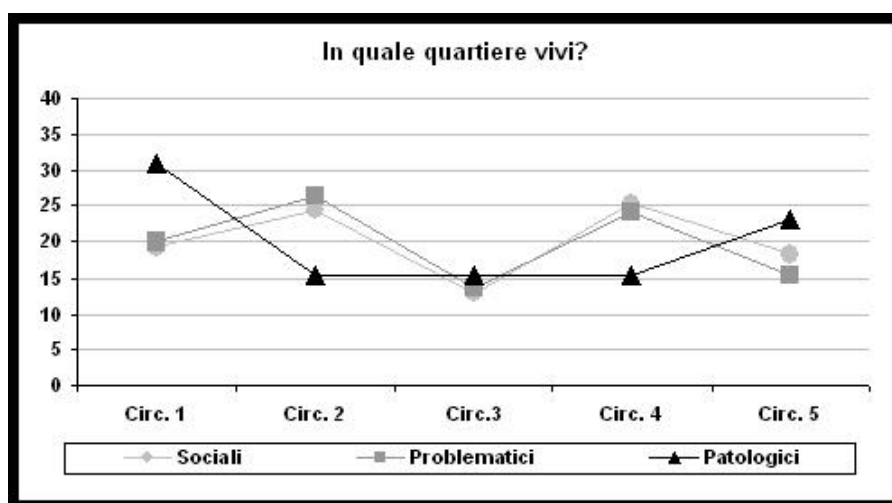
Graf. 4

Nel grafico 4 viene presentata la distribuzione per la categoria "profitto scolastico": appare che il profitto "Brillante" è presente percentualmente simile nei tre gruppi indagati; per il profitto "sufficiente" il gruppo patologico ha una percentuale più bassa e per il profitto "scarso" il gruppo patologico ha una percentuale più alta.

CATEGORIE	Sociali		Problematici		Patologici	
	FREQ.	PERC.	FREQ.	PERC.	FREQ.	PERC.
Città						
Livorno	382	85,3	181	86,6	13	81,3
Provincia	52	11,6	26	12,4	1	6,3
Fuori Provincia	14	3,1	2	1	2	12,5

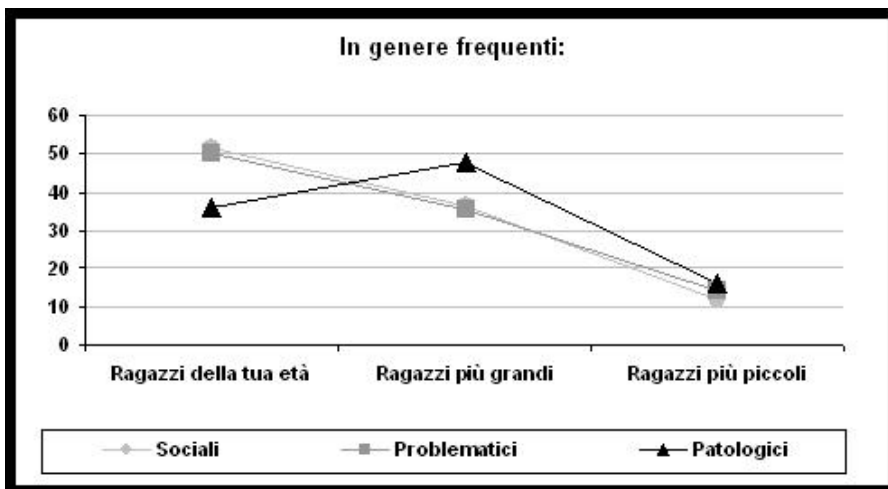
Tab. 6

Nella Tabella 6 sono riportate percentuale relative alla città di appartenenza del campione intervistato, questo dato anche se inserito non ha valore di significatività, ritenendo il campione dei ragazzi che non vivono a Livorno rappresentativi della popolazione dei pendolari.



Graf. 5

Nel grafico 5 viene presentata la distribuzione dei ragazzi che vivono nella città di Livorno e sono residenti in una delle 5 Circoscrizioni del territorio. Rispetto al risultato del SOGS-RA si vede che: i ragazzi del gruppo dei giocatori sociali e quelli problematici hanno la stessa distribuzione, mentre il gruppo dei patologici si colloca con una più alta percentuale nella Circoscrizione 1 e nella Circoscrizione 5. Tenendo conto delle caratteristiche territoriali si potrebbero vagliare molte ipotesi ma i dati sono troppo scarsi per una corretta analisi.



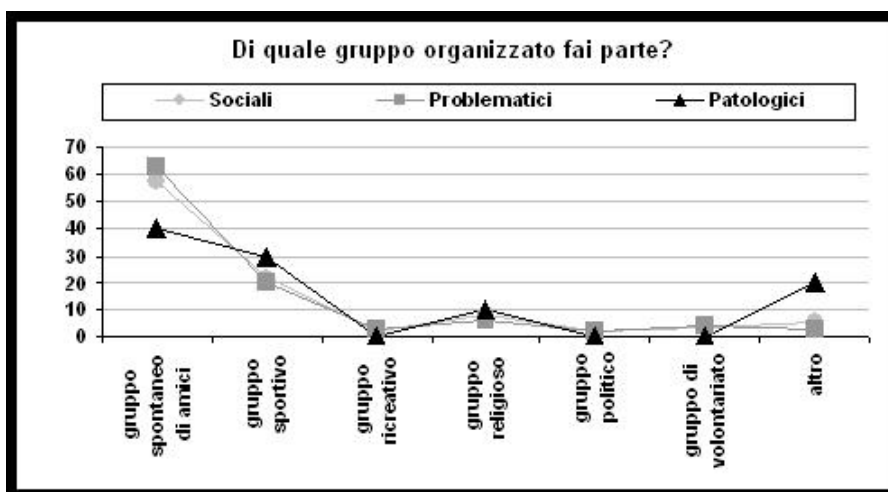
Graf. 6

Alla domanda "In genere frequenti?" si vede (grafico 6) che i ragazzi che hanno riportato un punteggio più alto nel SOGS-RA frequentano abitualmente ragazzi più grandi che può voler dire una facilità ad accedere in situazioni di gioco d'azzardo.



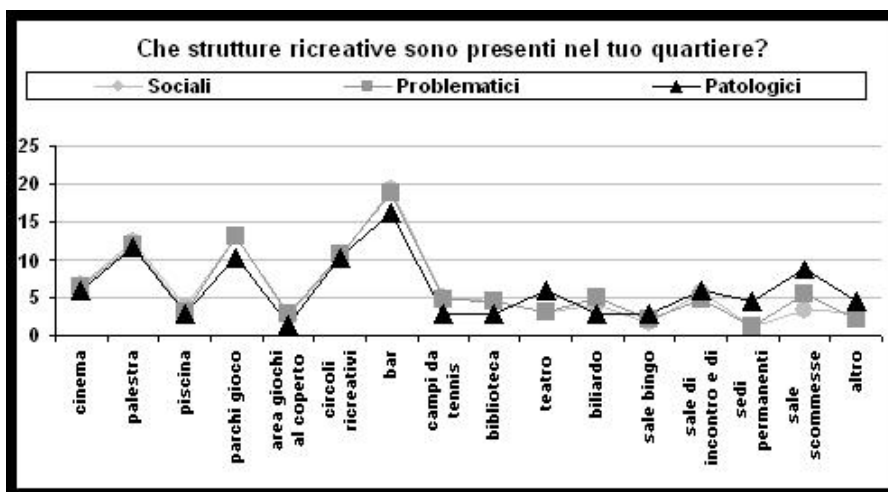
Graf. 7

Alla domanda "Fai parte di un gruppo organizzato?" risulta dalle nostre analisi che il gruppo dei giocatori patologici frequentano in percentuale minore un gruppo organizzato, privilegiando un'attività più solitaria o comunque non protetta dal gruppo.



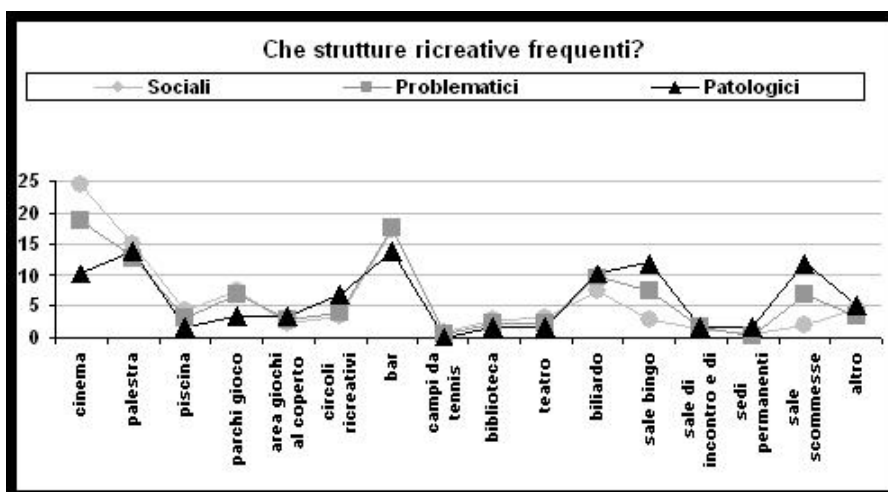
Graf. 8

Nel grafico 8 viene riportata la distribuzione del tipo di gruppo del quale si sentono appartenenti i ragazzi intervistati. Risulta che c'è una predilezione per il gruppo spontaneo di amici in entrambi i tipi di giocatori analizzati, stessa cosa per il gruppo sportivo. Si evidenzia inoltre, che la popolazione è poco incline a frequentare gruppo di impegno come i gruppi religiosi, i gruppi politici e i gruppi di volontariato.



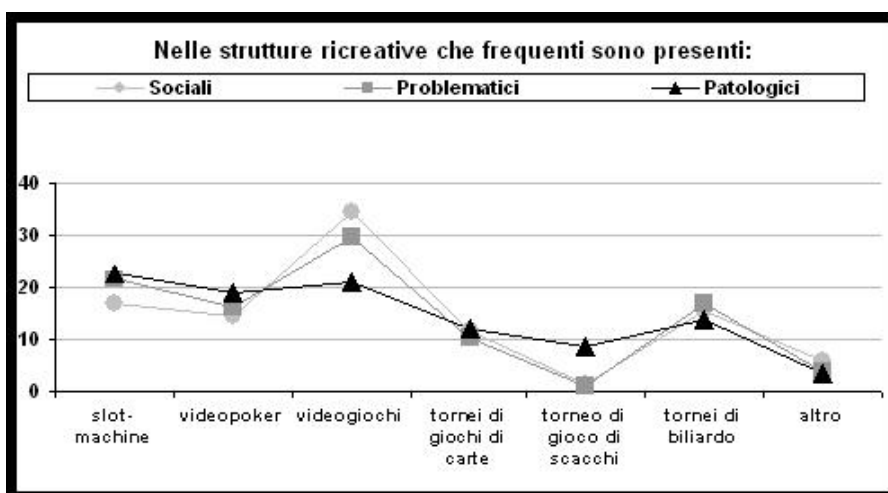
Graf. 9

Abbiamo chiesto ai ragazzi intervistati di indicare quali strutture ricreative sono presenti nel quartiere in cui vivono. Emerge una omogeneità rispetto alle strutture descritte dai gruppi; come si può vedere nel grafico 9 c'è una presenza marcata nel territorio, o almeno così è percepito dai ragazzi, di bar, circoli ricreativi, parchi gioco e palestre; per quanto riguarda le sale scommesse si può notare che il gruppo dei giocatori patologici segnala una maggiore presenza pari al 8,8% rispetto al 5,5% per il gruppo dei giocatori problematici e del 3,2% del gruppo giocatori sociali.



Graf. 10

Abbiamo inoltre chiesto quali strutture ricreative frequentano abitualmente i ragazzi intervistati ed emerge una differenza tra i tre gruppi rappresentati (grafico 10); il gruppo dei giocatori patologici frequentano le sale scommesse in una percentuale maggiore (12,1%) rispetto al gruppo dei giocatori problematici (6,9%) e al gruppo giocatori sociali (2%). Oltre a ciò si vede una differenza rispetto alla frequenza nelle sale bingo.



Graf. 11

Alla richiesta di indicare quali tipi di gioco sono presenti nelle strutture che frequentano abitualmente si nota (Grafico 11) che: per quanto riguarda la categoria dei giocatori patologici è presente una significativa differenza nella percezione dei videogiochi, gli unici apparecchi elettronici che non danno vincita economica.

1.6 Conclusioni

L'indagine da noi condotta mostra come il problema del gioco d'azzardo sia un fenomeno presente nella realtà adolescenziale a conferma di studi recenti che hanno dimostrato come anche tra i giovani c'è una forte attrazione verso la compulsività al gioco. Se si tiene conto che gli adolescenti sono più portati all'attività ludica, questo dimostra come più favorevole potrebbe essere l'attrattiva al gioco d'azzardo. Non va dimenticato che sono sempre di più gli spazi attrezzati dove è possibile trovare una vera e propria "oasi del divertimento"; ambienti confortevoli e studiati fino all'ultimo particolare per attrarre a sé tante più persone in cerca di divertimento, fortuna e emozioni forti, nel tentativo di rompere la pericolosa catena della "noia". Abbiamo provato a chiederci perché un adolescente dovrebbe essere attirato dal gioco d'azzardo. La risposta non si può esaurire con una semplice analisi. I fattori implicati sono tanti e il denaro non è sicuramente l'unica attrattiva, ma bensì un mezzo per continuare a giocare nella ricerca di provare l'eccitazione della puntata e fuggire alla noia, alle pressioni familiari e forse da una società sempre più incerta, precaria, insicura, pressante di richieste di "essere" attraverso "l'aver" con la perdita di valori legati alla stabilità della cultura tradizionale, alla mutazione della struttura familiare sempre più frammentata e immatura nella gestione del cambiamento.

Con il nostro lavoro abbiamo cercato di dare un ulteriore contributo alla conoscenza del fenomeno, con la speranza che operatori, educatori e amministratori del nostro territorio facciano scelte che vadano verso una "società della salute".