



Progetto “A che gioco giochiamo”

Comune di Chiari e

Comuni dell'Ambito Distrettuale n. 07 Oglio Ovest.

Ludopatia, uso del web e comportamenti a rischio, nei

ragazzi tra i 14 e 18 anni del territorio

Un'analisi sulle Scuole Superiori di II Grado

A cura di

Socialis – Centro studi in Imprese Cooperative, Sociali ed Enti Non Profit

Febbraio 2018



INDICE

1. INTRODUZIONE.....	3
2. GLI ESITI DELL'ANALISI	7
2.1. Il campione	7
2.1.1. Condizione familiare	8
2.2. Il gioco d'azzardo.....	11
2.2.1. La conoscenza in tema "gioco d'azzardo"	11
2.2.2. La propensione al gioco d'azzardo	13
2.2.3. La consapevolezza rispetto al gioco d'azzardo	16
2.3. L'uso di internet.....	24
2.4. I comportamenti a rischio.....	29
2.5. Le correlazioni	33
3. CONCLUSIONI.....	34
4. BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA.....	38



1. INTRODUZIONE

All'interno delle azioni del Progetto "A che gioco giochiamo", cofinanziato da Regione Lombardia tra i progetti a contrasto del gioco d'azzardo¹, il Centro Studi Socialis ha effettuato una ricerca nelle Scuole Secondarie di II grado del territorio del Comune di Chiari e dei Comuni dell'Ambito Distrettuale n. 07 "Oglio Ovest".

L'obiettivo iniziale della ricerca era indagare il tema della ludopatia, della conoscenza ed eventuale propensione al gioco d'azzardo tra i ragazzi delle scuole coinvolte, ma con il team di progetto si è deciso di ampliare l'oggetto di analisi ad altre tematiche che si ritengono correlate (a monte e a valle) con i temi suddetti. Si è deciso di ampliare il set di domande ai temi dell'uso di internet, alla dipendenza da social network e a come questo possa collegarsi a comportamenti di bullismo-cyberbullismo e/o violenza.

I questionari, elaborati da Socialis, sono stati somministrati nelle scuole dagli educatori della Cooperativa Sociale Il Calabrone, i risultati sono stati analizzati dal Centro Studi.

Socialis, per poter elaborare un questionario adeguato alle fasce d'età coinvolte nell'indagine, ha approfondito i temi oggetto della ricerca eseguendo ricerche bibliografiche e consultando pubblicazioni sul tema. Sono state prese in considerazione alcune indagini eseguite da Centri di ricerca nazionali ed internazionali su campioni consistenti e con dati recentemente aggiornati.

Uno dei punti di partenza è stata la ricerca "Young Millennials Monitor - Giovani e Gioco d'Azzardo" di Nomisma-Unipol in collaborazione con Università di Bologna², condotta su un campione importante di ragazzi di scuole secondarie di secondo grado italiane (oltre 11.000 ragazzi dai 14 ai 19 anni), che ha cercato di tracciare un identikit del giovane giocatore d'azzardo, individuando anche il rendimento scolastico in matematica, l'orientamento verso la superstizione e la capacità di calcolo probabilistico tra i fattori che incidono sulla propensione al gioco d'azzardo. Nel box che segue è riportato un estratto della ricerca.

Young Millennials Monitor - Giovani e Gioco d'Azzardo

*Da questa ricerca emerge che nel corso del 2016 il 49% dei giovani studenti italiani ha tentato la fortuna almeno una volta. La **propensione al gioco è superiore nelle regioni centrali (54%) e al Sud (53%)**. Molti giovani (il 21%) iniziano a giocare per curiosità o per caso (20%); altri per semplice divertimento (18%), per il fatto che*

¹ Regione Lombardia, Bando per lo sviluppo e il consolidamento di azioni di contrasto al gioco d'azzardo, 2017

² http://www.nomisma.it/images/COMUNICATISTAMPA/2017-01-23_Nazionale_Nomisma_23.01_def.pdf



amici e familiari giochino (11%), o per la speranza di vincere una somma di denaro (11%). Dopo aver sfidato la sorte almeno una volta i giovani tendono a pensare che il gioco d'azzardo sia soprattutto una perdita di denaro (lo pensa il 32% degli studenti tra i 14 e i 19 anni). Nella classifica dei giochi più popolari tra i giovani si confermano ai **primi due posti il Gratta & Vinci (provato dal 35% degli studenti) e le scommesse sportive in agenzia (23%)**, mentre al terzo posto subentrano le scommesse sportive online (13%), seguite dai concorsi a pronostico a base sportiva come Totocalcio, Totip, Totogol (12%). Secondo l'indagine Nomisma la maggior parte dei giovani (27% sul totale) ha giocato a 1-2 tipologie di gioco durante il 2016; l'11% ne ha sperimentati tre o quattro e un ulteriore 11% ha partecipato ad almeno 5 tipologie di gioco, dato che denota una ricorsività alquanto preoccupante. **Il 17% degli studenti delle scuole secondarie superiori è frequent player, ha giocato una volta a settimana o anche più spesso.** Tuttavia il gioco è per lo più un passatempo occasionale e ha un impatto limitato sulla vita quotidiana: l'11% degli studenti gioca con cadenza mensile, un altro 21% più raramente. Per il 72% dei giocatori la spesa media settimanale in giochi è inferiore a 3 euro e il 62% degli studenti (il 42% di chi gioca) non spenderebbe nulla in giochi davanti a un'inaspettata disponibilità di 100 euro. Tra i fattori che incidono sulla propensione al gioco d'azzardo vi è innanzitutto il genere: **l'incidenza del gioco d'azzardo è sensibilmente maggiore tra i ragazzi (59% rispetto al 38% delle ragazze).** Altri fattori determinanti sono: area geografica (la propensione al gioco è maggiore al Sud-Isole 53% e al Centro 54% rispetto al Nord (42%)), età (è giocatore il 53% dei maggiorenni, contro il 47% dei minorenni), tipo di scuola frequentata e background familiare (**la propensione al gioco è maggiore negli istituti tecnici e professionali 58% e 52% contro il 42% dei licei e nelle famiglie in cui vi è un'abitudine al gioco 64% vs 9% delle famiglie non giocatrici).**

Oltre alle motivazioni sociali, l'interesse per il gioco d'azzardo è legato all'incapacità di valutare la struttura probabilistica della possibile vincita. La propensione al gioco è infatti direttamente correlata al rendimento scolastico in matematica: la quota di giocatori raggiunge il 51% tra chi ha un rendimento insufficiente, mentre è pari al 46% tra chi ha votazione superiore a 8 decimi. Dal rapporto Nomisma emerge una fascia di giocatori per la quale il rapporto con il gioco d'azzardo assume contorni più critici, con implicazioni negative sulla vita quotidiana e sulle relazioni familiari: il 36% dei giovani giocatori ha nascosto o ridimensionato le proprie abitudini di gioco ai genitori, il 4% ha derogato impegni scolastici per giocare, mentre il gioco ha causato discussioni e litigi con familiari e amici o problemi a scuola nel 5% dei giocatori.



Da questi spunti è partita la definizione delle domande dell'analisi oggetto del presente report. A queste variabili si è inoltre deciso di aggiungere alcune domande relative alla dipendenza dei giovani dalle nuove tecnologie e come questo si possa collegare a episodi di altre dipendenze o di "violenza".

Il tema della dipendenza dei giovani dalle nuove tecnologie si collega infatti a quello dei disturbi della personalità e delle relazioni. Per avere un'idea della diffusione del fenomeno, il recente studio "Digital in 2018" condotto da We are social e Hootsuite³ racconta di come gli italiani trascorrono circa 6 ore al giorno connessi, di cui quasi 2 sui social network. Lo studio vede l'Italia al 27° posto nella classifica mondiale per penetrazione di internet e all'11° a livello europeo: gli utenti di internet sono il 73% della popolazione italiana, quelli attivi sui social media sono il 57%. L'83% ha uno smartphone e il 51% lo usa per connettersi ai social media. Gli utenti attivi sui social media e su internet sono cresciuti del 10% rispetto al 2016. Ovviamente non si tratta di dati specifici sui giovani, ma la prospettiva di una "dipendenza" da social è quanto mai presente nel nostro paese.

La ricerca "#StatusOfMind - Social media and young people's mental health and wellbeing" della Royal Society of Public Health⁴ afferma – in relazione a ciò - che il 5% dei giovani sperimenta uno stato di forte dipendenza da social, più forte di quello da alcol e sigarette, connesso a un aumento di ansia e depressione, insonnia o pessima qualità del sonno, essenziale in età adolescenziale per lo sviluppo delle funzionalità cognitive. Molti giovani sperimentano quella che è stata chiamata sindrome "Fear of missing out" (FOMO), ovvero la sensazione di spaesamento, che può sfociare anche in veri e propri attacchi di panico, nel momento in cui il livello di batteria del proprio smartphone risulta basso e non si ha la possibilità di ricaricarlo.

Infine, l'uso distorto dei social può correlarsi ad atti di bullismo (in questo caso cyberbullismo), ovvero in *"un insieme di azioni aggressive e intenzionali, di una singola persona o di un gruppo, realizzate mediante strumenti elettronici (sms, mms, foto, video, email, chat rooms, instant messaging, siti web, telefonate), il cui obiettivo è quello di provocare danni ad un coetaneo incapace a difendersi"*⁵. Il tema del cyberbullismo ha effetti molto reali e gravi perché molto pervasivi: l'atto di bullismo online può avvenire in qualsiasi momento e indipendentemente dalla prossimità fisica con il bullo, l'anonimato favorito dalla rete e la percezione di invisibilità permette al bullo di agire sentendosi protetto, il materiale utilizzato per azioni di cyberbullismo

³ <https://www.slideshare.net/wearesocial/digital-in-italia-2018>

⁴ <https://www.rsph.org.uk/uploads/assets/uploaded/62be270a-a55f-4719-ad668c2ec7a74c2a.pdf>

⁵ Miur, <http://www.miur.gov.it/bullismo-e-cyberbullismo>



può essere diffuso in tutto il mondo, l'assenza di reazioni visibili da parte della vittima non consente al cyberbullo di vedere gli effetti delle proprie azioni.

Stante queste premesse, l'analisi condotta si articola nelle seguenti sezioni:

1. La prima sezione è dedicata all'**anagrafica**, da compilare con le generalità dell'alunno e alcune indicazioni circa l'ambiente familiare;
2. La seconda parte del questionario riguarda il **gioco d'azzardo**;
3. La terza sezione è dedicata **al web e ai social network**, per focalizzare il tema dell'uso del web e dell'eventual evidenza di una web addiction nel campione;
4. La quarta sezione riguarda i **comportamenti a rischio**, l'uso di sostanze o i comportamenti di bullismo subiti/agiti.

Il tema del gioco d'azzardo è stato indagato con batterie di domande relative a: la conoscenza del gioco, la propensione al gioco, la consapevolezza del rischio economico-materiale e relazionale-sociale che può derivare dal gioco.

Il tema del web e dei social network è stato indagato con batterie di domande relative a: mezzi utilizzati per accedere ad internet, tempo trascorso sul web, frequenza e motivazioni alla base dell'uso dei social network, sensazioni provate quando si è online, presenza di comportamenti aggressivi (subiti o agiti) nell'ultimo periodo.

La presente ricerca ha coinvolto un campione composto dai ragazzi di due istituti superiori ai quali sono stati somministrati questionari che potevano essere compilati online, fornendo risposte singole o multiple oppure esprimendo il grado di vicinanza alle affermazioni proposte.

Gli istituti coinvolti sono i seguenti:

- Centro Formazione Professionale C.F.P. Giuseppe Zanardelli di Chiari;
- Istituto Istruzione Superiore I.I.S. Lorenzo Gigli di Rovato.

2. GLI ESITI DELL'ANALISI

In questa sezione sono presentati i dati emersi dall'analisi dei questionari. I dati presentati sono stati raccolti al termine del 2017 in 15 classi di due Istituti di Istruzione Secondaria di Secondo Grado di Chiari e Rovato.

Le scuole e le classi coinvolte sono state le seguenti.

Tabella 1: Le classi coinvolte nell'analisi

Scuole	N. classi coinvolte				
	1°	2°	3°	4°	5°
1. C.F.P. Zanardelli di Chiari	1	1	1	1	1
2. I.I.S. Gigli di Rovato	2	2	2	2	2
Totale	3	3	3	3	3
	15				

2.1. Il campione

Il campione della ricerca è costituito da un totale di 312 ragazzi delle scuole superiori, di cui il 49,7% femmine (155 soggetti) ed il 50,3% maschi (157 soggetti) (Figura 1). La composizione del campione vede una quota maggioritaria di ragazzi di 16 anni, inferiori sono i maggiorenni (vedi Figura 2).

Figura 1. Composizione del campione per genere

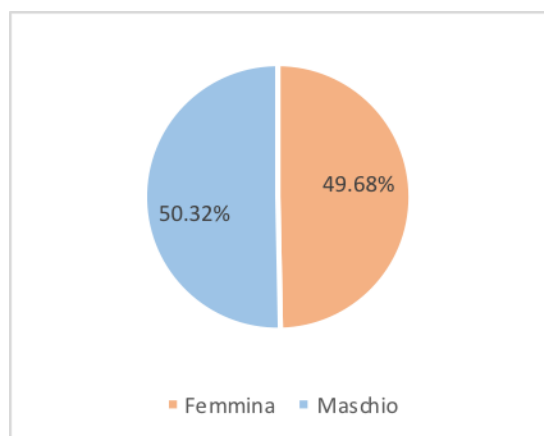
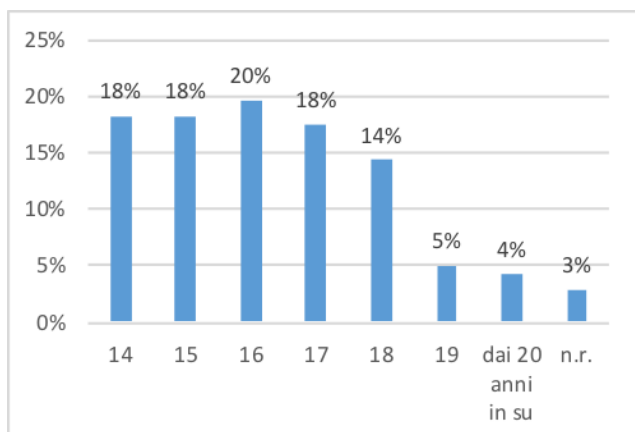


Figura 2. Composizione del campione per età



Per alcune domande, il campione totale di rispondenti è diverso da 312. Alcuni infatti non hanno risposto a tutte le domande. La percentuale di rispondenti riportata in tali variabili è calcolata sul totale dei rispondenti, generalmente indicata nello schema relativo.

Inoltre, tra i rispondenti si presume che alcuni non abbiano compilato correttamente quanto richiesto, si ritiene che alcune dichiarazioni quali “giocare ogni giorno” o “spendere più di 100 euro settimanali per il gioco” siano dubbiose, se non propriamente mendaci. Per questo non saranno commentate nel testo.

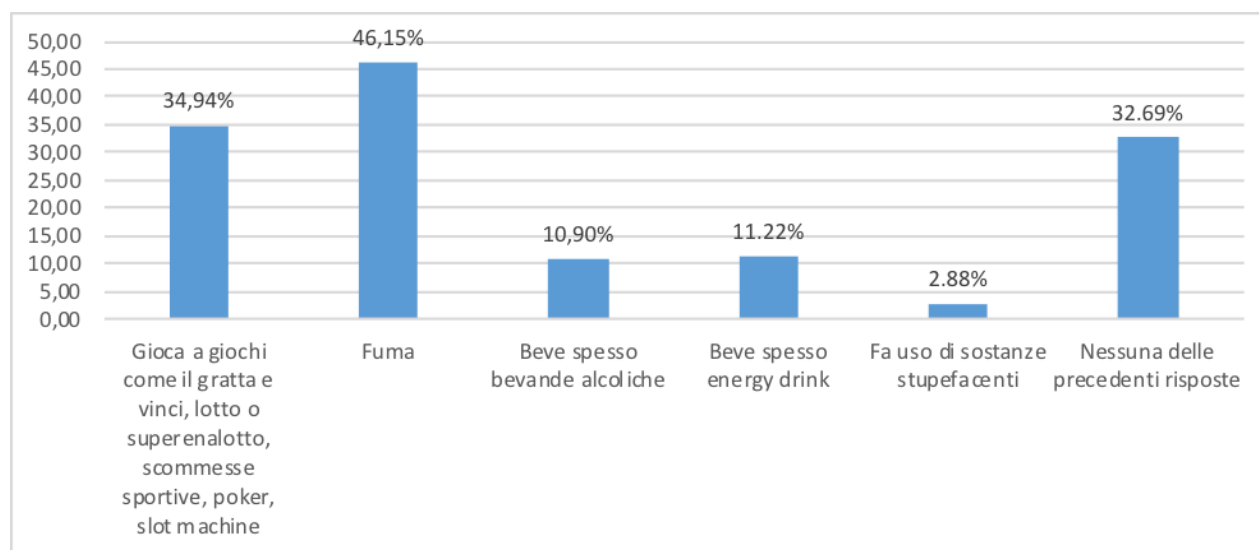
2.1.1. Condizione familiare

All’anagrafica segue una parte dedicata alla presenza di alcuni particolari comportamenti in famiglia. L’argomento è stato indagato tramite la domanda “Nella tua famiglia c’è qualcuno che...”, seguita dalle seguenti specifiche:

- Gioca a gratta e vinci, lotto o superenalotto, scommesse sportive, poker, slot machine;
- Fuma;
- Beve spesso bevande alcoliche;
- Beve spesso energy drink;
- Fa uso di sostanze stupefacenti

La Figura seguente mostra i risultati.

Figura 3. Presenza di comportamenti familiari poco sani o a rischio.



Per il 33% degli intervistati non sono presenti in famiglia comportamenti considerati poco sani o rischiosi. Nei casi in cui invece ne sia stata indicata la presenza, si tratta per lo più di fumatori e persone che giocano (dal semplice gratta e vinci, fino alle scommesse o alle slot machine). L'uso di alcol o di sostanze stupefacenti rappresenta complessivamente il 14% delle risposte.

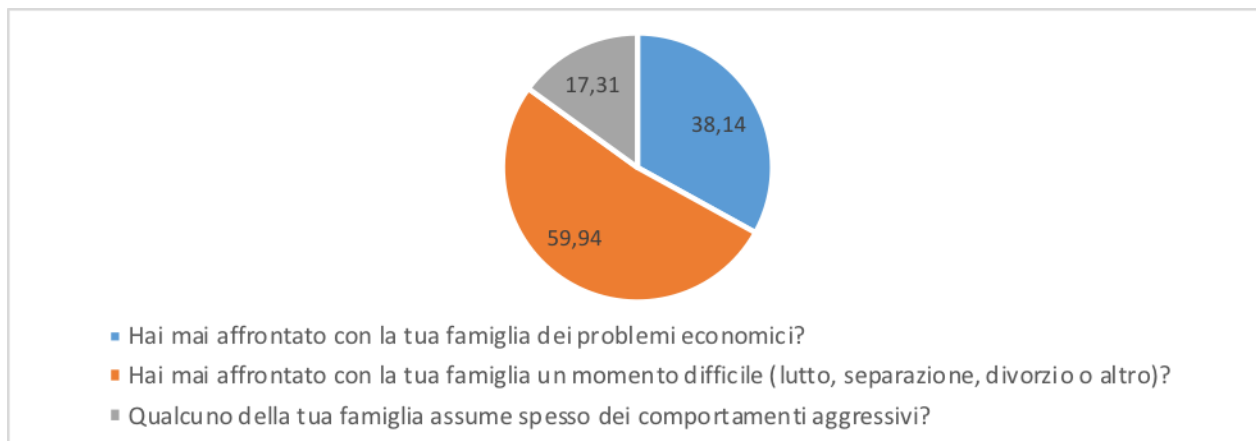
Il secondo blocco di domande riguardava la situazione familiare e gli eventuali problemi economici, i momenti difficili e la presenza di comportamenti aggressivi in famiglia. Queste problematiche sono state indagate tramite le seguenti domande:

- *“Hai mai affrontato con la tua famiglia problemi economici?”*,
- *“Hai mai affrontato con la tua famiglia un momento difficile (per es. lutto, separazione, divorzio o altro)?”*
- *“Qualcuno della tua famiglia assume spesso comportamenti aggressivi?”*

Era possibile la scelta multipla.

La Figura seguente mostra i risultati.

Figura 4. Presenza di condizioni familiari difficili



Quasi il 60% dei ragazzi sostiene di aver affrontato insieme alla propria famiglia un momento difficile, mentre il 38% dei ragazzi ha dovuto affrontare un problema economico, e il 17% dei ragazzi dichiara la presenza di un comportamento aggressivo in famiglia.

2.2. Il gioco d'azzardo

2.2.1. La conoscenza in tema "gioco d'azzardo"

In questa sezione presentiamo i dati riguardanti i comportamenti relativi al gioco d'azzardo, in particolare le esperienze con vari tipi di gioco d'azzardo (online e offline), la frequenza con cui i ragazzi giocano e i luoghi predisposti al gioco.

Per indagare le attitudini dei ragazzi riguardo al gioco d'azzardo abbiamo incluso una serie di domande rispondendo alle quali gli intervistati dovevano indicare quanto si sentivano in accordo/disaccordo con le affermazioni elencate, esprimendo un giudizio in una scala da "completamente in disaccordo" a "completamente d'accordo". Nelle Tabelle seguenti sono riportati i dati rispetto alle domande più significative.

Tabella 2. Atteggiamento nei confronti del gioco d'azzardo

a) Il gioco d'azzardo è una pura perdita di denaro

	Freq.	Percent.	Cum.
Completamente in disaccordo	10	3.23%	3.23%
In disaccordo	33	10.65%	13.87%
D'accordo	126	40.65%	54.52%
Completamente d'accordo	141	45.48%	100.00%
<i>Totale</i>	310	100.00%	

b) Giocare d'azzardo più volte a settimana non provoca nessun danno a sé o agli altri

	Freq.	Percent.	Cum.
Completamente in disaccordo	155	50.00%	50.00%
In disaccordo	133	42.90%	92.90%
D'accordo	19	6.13%	99.03%
Completamente d'accordo	3	0.97%	100.00%
<i>Totale</i>	310	100.00%	

c) *È un problema simile all'alcolismo e all'uso di droghe*

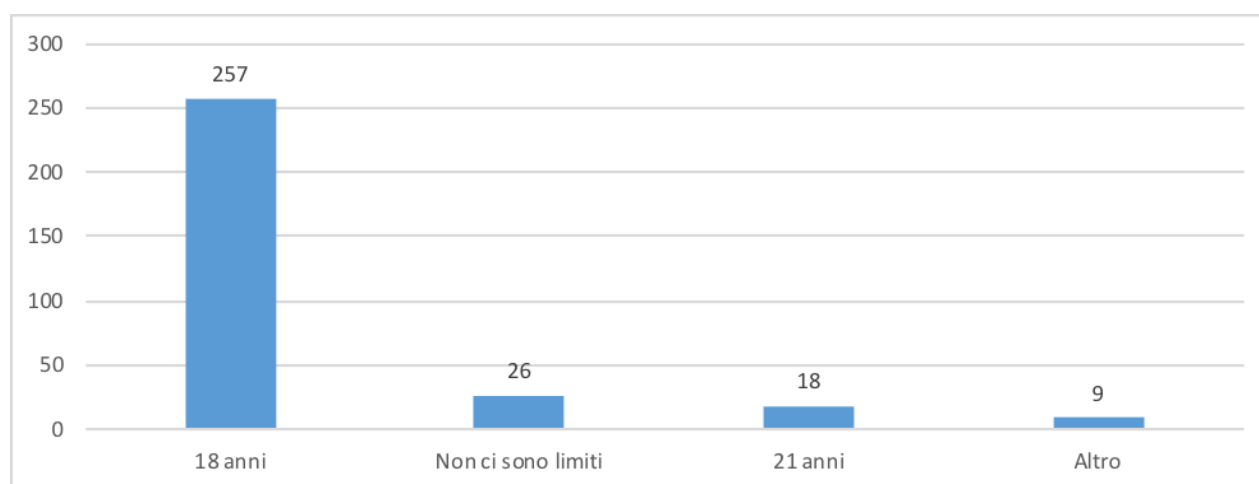
	Freq.	Percent.	Cum.
Completamente in disaccordo	26	8.44%	8.44%
In disaccordo	48	15.58%	24.03%
D'accordo	141	45.78%	69.81%
Completamente d'accordo	93	30.19%	100.00%
Totale	308	100.00%	

Come viene mostrato nella Tabella 2.a), la maggior parte dei ragazzi (267 soggetti) vede il gioco d'azzardo come una perdita di denaro, così come la gran parte dei rispondenti è completamente in disaccordo con l'affermazione che giocare più volte a settimana non provochi nessun danno a sé o agli altri (288 soggetti) (Tabella 2. b)).

Per quanto riguarda il legame con le "dipendenze", nella Tabella 2.c), molti ragazzi vedono il problema della dipendenza dai giochi d'azzardo simile all'assunzione di alcolici e all'uso di droghe (234 soggetti), invece alcuni ragazzi sono in disaccordo con questo paragone (74 soggetti), si tratta del 24% del campione.

Si evidenzia (Figura 5) una buona conoscenza dei ragazzi riguardo alla età legale per poter giocare d'azzardo (occorre aver compiuto almeno 18 anni), anche se 57 soggetti, cioè il 18%, non hanno saputo rispondere.

Figura 5. *Conoscenza dell'età legale per poter giocare d'azzardo*



2.2.2. La propensione al gioco d'azzardo

Molti ragazzi riportano di aver giocato a giochi offline almeno una volta nella vita. In particolare, Gratta e Vinci, Superenalotto ottengono i maggiori tassi di utilizzo. I Gratta e Vinci risultano essere il gioco d'azzardo offline più diffuso tra i ragazzi, 106 ragazzi sostengono di aver giocato almeno 1-2 volte nella vita.

Tabella 3. Presenza e frequenza di comportamenti a rischio ludopatia.

	Mai	1-2 volte	3-10 volte	11-20 volte	21-40 volte	Più di 40	Totale
Gratta e vinci	32,00% 88	38,55% 106	18,91% 52	5,82% 16	2,18% 6	2,55% 7	275
Scommesse sportive in agenzia (calcio, auto, moto, cavalli)	70,18% 193	11,27% 31	6,91% 19	2,91% 8	0,73% 2	8,00% 22	275
Slot machine	80,36% 221	13,09% 36	2,55% 7	2,55% 7	0,73% 2	0,73% 2	275
Lotto, lotterie, superenalotto	69,82% 192	22,91% 63	4,73% 13	1,09% 3	0,36% 1	1,09% 3	275
Bingo	80,00% 220	11,27% 31	5,09% 14	1,82% 5	0,73% 2	1,09% 3	275
Poker al tavolo con altre persone	84,73% 233	6,55% 18	4,73% 13	1,45% 4	0,73% 2	1,82% 5	275

L'indagine specifica dei singoli giochi offline mostra che una media del 69% dei rispondenti dichiara di non aver mai giocato, il 17% di aver giocato 1-2 volte, il 7% di aver giocato 3-10 volte.

Se però la domanda si passa dall'indagare il passato ("quante volte hai giocato nella tua vita") alla frequenza del presente ("con che frequenza giochi"), il dato cambia. Il 37% dichiara di non giocare mai, il 43% gioca circa un paio di volte l'anno, mentre quasi il 9% del campione totale gioca una volta a settimana e il 4% gioca due-tre volte a settimana.

Tabella 4. La frequenza del gioco d'azzardo offline

Frequenza	Valore assoluto	Percentuale
Mai	102	37,09%
Circa un paio di volte l'anno	119	43,27%
Almeno una volta al mese	24	8,73%
Una volta a settimana	17	6,18%
Due/tre volte a settimana	11	4,00%
Tutti i giorni	2	0,73%
TOTALE	275	100,00%

Per quanto riguarda i giochi d'azzardo online, l'attitudine dei ragazzi cambia: la maggior parte, ovvero l'81% (224 soggetti) degli intervistati dichiara di non aver mai giocato ad alcun gioco online, mentre solo il 4% gioca almeno una volta al mese. Tra chi dichiara di aver giocato o di giocare online, la pratica più popolare è quella delle scommesse sportive con il 4,36% dei ragazzi che dichiara di aver giocato almeno 1 volta nella vita, seguita dal poker online (il 2,91%). Gli altri tipi di giochi d'azzardo online non sono diffusi tra i ragazzi.

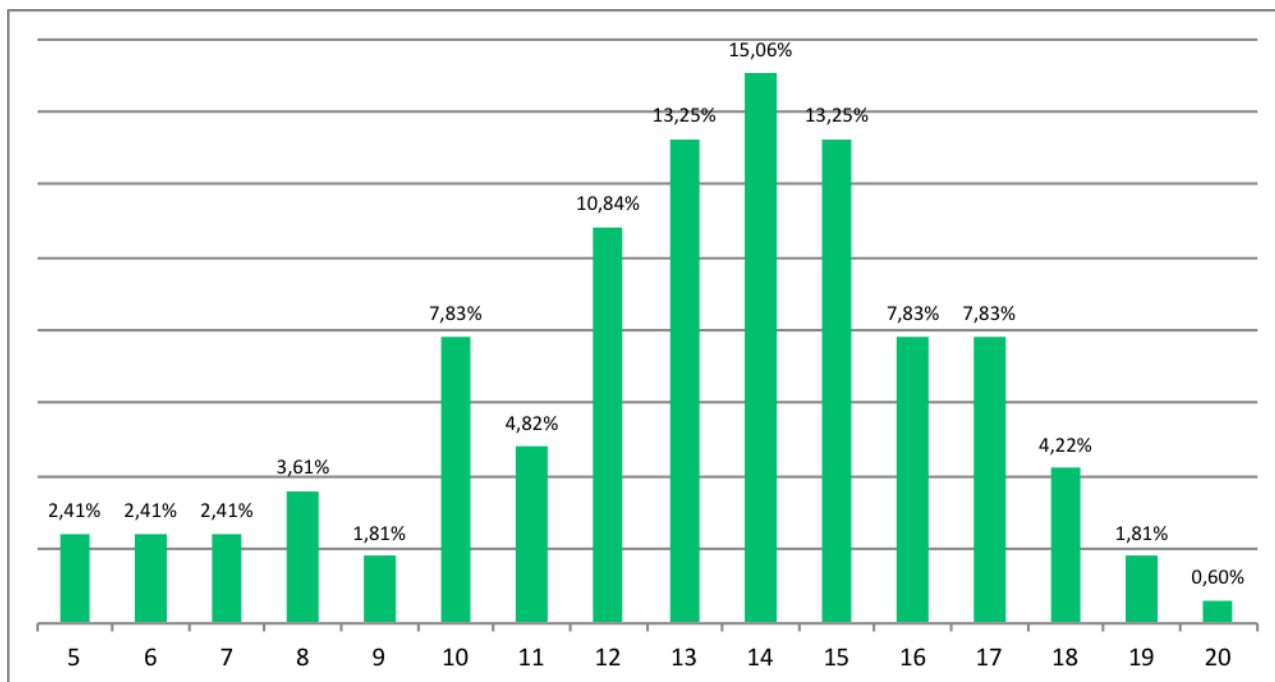
Tabella 5. Numero di ragazzi che giocano o hanno giocato d'azzardo online, per tipologia di gioco

Tipo di gioco	Mai	1-2 volte	3-10 volte	11-20 volte	21-40 volte	Più di 40	Totale
Gratta e vinci online	97,09% 267	1,09% 3	1,09% 3	0,00% 0	0,00% 0	0,73% 2	275
Scommesse sportive online (calcio, auto, moto, cavalli)	85,45% 235	4,36% 12	4,73% 13	1,82% 5	0,36% 1	3,27% 9	275

Tipo di gioco	Mai	1-2 volte	3-10 volte	11-20 volte	21-40 volte	Più di 40	Totale
Slot machine online	95,27% 262	2,91% 8	0,36% 1	0,73% 2	0,00% 0	0,73% 2	275
Lotto, lotterie, superenalotto online	96,73% 266	2,18% 6	0,36% 1	0,00% 0	0,00% 0	0,73% 2	275
Bingo online	97,45% 268	1,45% 4	0,36% 1	0,00% 0	0,00% 0	0,73% 2	275
Poker online	91,64% 252	2,91% 8	1,82% 5	1,09% 3	0,36% 1	2,18% 6	275

Un dato interessante emerge dall'analisi dell'età nella quale i ragazzi hanno giocato d'azzardo per la prima volta. Risulta un picco tra 13 e 16 anni, ben inferiore rispetto all'età legale di 18 anni, e percentuali significative intorno ai 10 anni (età della scuola primaria).

Figura 6. Età a cui si è giocato d'azzardo per la prima volta



Tra i ragazzi che hanno risposto alla domanda "Con chi ha giocato d'azzardo per la prima volta?", il 9% ha giocato da solo, il 24% dei ragazzi intervistati ha giocato con un familiare, mentre il 41% ha giocato con amici.

2.2.3. La consapevolezza rispetto al gioco d'azzardo

Questa parte del questionario si focalizzava sulla conoscenza e la consapevolezza del gioco d'azzardo da parte dei ragazzi intervistati, sul modo in cui il ragazzo vive l'atto del gioco e sulla percezione del rischio legato al gioco stesso. Il rischio è stato suddiviso nelle sottocategorie di:

- Rischio materiale-economico
- Rischio relazionale-sociale

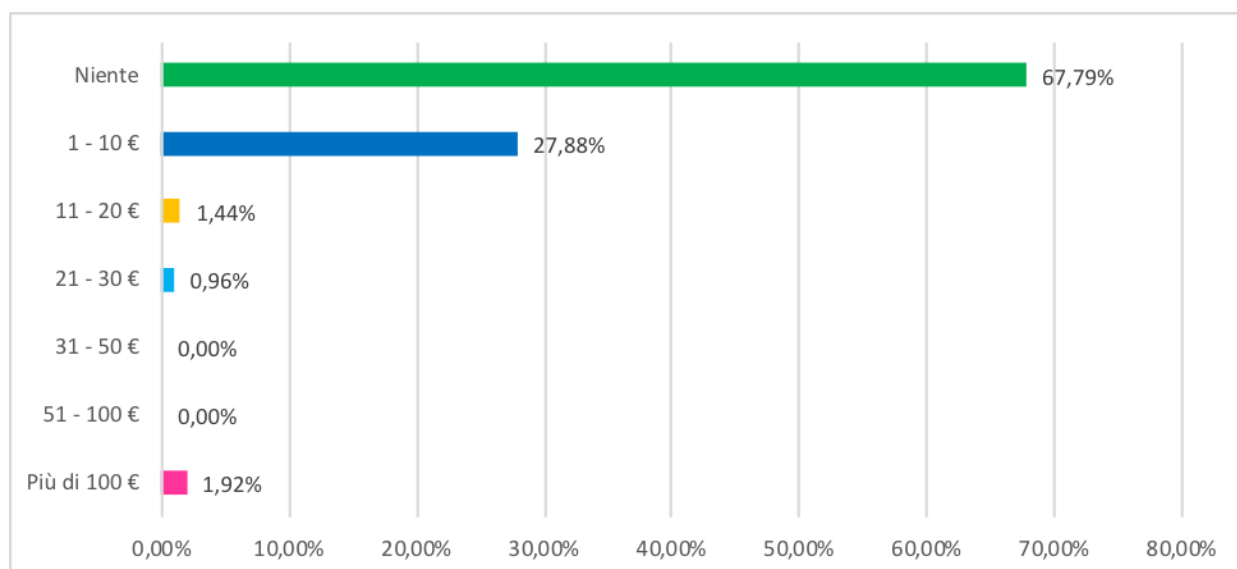
ed è stato analizzato attraverso un'unica batteria di domande articolate negli specifici temi.

➤ *Rischio materiale-economico*

Questa parte del questionario voleva analizzare la spesa effettuata per il gioco d'azzardo, le sensazioni provate, le modalità di recupero e di spesa del denaro e i fattori di rischio di dipendenza.

I ragazzi che sostengono di non spendere niente per il gioco d'azzardo sono la maggioranza (il 67,79%), a seguire il gruppo di chi spende in media da 1 a 10 euro (27,88%). Ci sono pochi ragazzi che spendono più della soglia di 10 euro (Vedi la Figura 7).

Figura 7. Spesa media settimanale per giocare d'azzardo





La maggior parte dei ragazzi (85%) ritiene che tale importo di spesa sia giusto, mentre il 6% vorrebbe disporre di più denaro, l'8% sostiene di spendere troppo denaro per giocare.

Tabella 6. Percezione dei soldi spesi per il gioco d'azzardo

Ritieni che la tua spesa per il gioco d'azzardo sia giusta?	Valore assoluto	Percentuale
No, vorrei disporre di più denaro	12	6,56%
Sì, è la cifra giusta	156	85,25%
No, sto spendendo troppo	15	8,20%
TOTALE	183	100,00%

Tra i 34 ragazzi che hanno risposto alla domanda "Hai mai speso soldi tuoi o usato la tua paghetta per giocare d'azzardo?" 7 soggetti hanno risposto "sì" mentre 26 soggetti non hanno mai speso i loro soldi per giocare.

Per indagare i rischi monetari e le sensazioni provate abbiamo incluso una serie di affermazioni, così valutate dai ragazzi.

Tabella 7. Comportamenti legati al gioco d'azzardo e rischio economico-materiale

Affermazione	Vero	Falso	Totale
Utilizzi la tua paghetta settimanale per incrementare i tuoi livelli di gioco d'azzardo	12,31% 24	87,69% 171	195
Quando non stai giocando d'azzardo, pensi e programmi la tua successiva giocata	16,92% 33	83,08% 162	195
Se perdi, torni a giocare per recuperare le tue sconfitte	11,86% 23	88,14% 171	194
Pensi a modi con cui procurarti denaro per giocare d'azzardo	10,77% 21	89,23% 174	195



Affermazione	Vero	Falso	Totale
Utilizzi crescenti quantità di denaro nelle successive giocate per raggiungere l'obiettivo desiderato	5,67% 11	94,33% 183	194
Se cerchi di smettere di giocare d'azzardo ti senti irrequieto/irritabile	8,72% 17	91,28% 178	195
Hai preso del denaro senza chiedere il permesso destinandolo al gioco d'azzardo	8,21% 16	91,79% 179	195
Hai rischiato di perdere amicizie o relazioni a causa del gioco d'azzardo	5,67% 11	94,33% 183	194
Ti è capitato di chiedere dei soldi ai tuoi genitori o ai tuoi amici per giocare d'azzardo	17,95% 35	82,05% 160	195
Hai utilizzato denaro destinato ad altro per giocare d'azzardo	12,31% 24	87,69% 171	195
Ti è capitato di snobbare la scuola per il gioco d'azzardo	3,59% 7	96,41% 188	195
Ti sei pentito di aver speso denaro per giocare d'azzardo	38,14% 74	61,86% 120	194
Se giochi d'azzardo più volte in una settimana fai dei calcoli sulle spese che stai sostenendo	31,96% 62	68,04% 132	194

Seppure le risposte “Vero” siano minoritarie, vi sono dati piuttosto rilevanti rispetto alla richiesta di soldi a genitori o amici, così come all’essersi pentiti di aver giocato e al fatto di “ripensare” alla prossima giocata.

➤ *Rischio relazionale-sociale*

Per indagare le sensazioni che provano i ragazzi abbiamo incluso le seguenti affermazioni che prevedevano la valutazione dei ragazzi da “completamente in disaccordo”, a “completamente d’accordo”.

Tabella 8. Percezione del rischio relazionale del gioco d'azzardo

a) *Pensi che giocare d'azzardo sia una buona occasione per passare da solo del buon tempo?*

	Freq.	Percent.	Cum.
Completamente in disaccordo	61	25.31	25.31
In disaccordo	80	33.20	58.51
D'accordo	72	29.88	88.38
Completamente d'accordo	28	11.62	100.00
Totale	241		

Il 41,5% dei rispondenti pensa che giocare d'azzardo sia una buona occasione per passare da soli del tempo.

b) *Se giochi pochi euro non sarà una grossa perdita?*

	Freq.	Percent.	Cum.
Completamente in disaccordo	29	12.13	12.13
In disaccordo	78	32.64	44.77
D'accordo	112	46.86	91.63
Completamente d'accordo	20	8.37	100.00
Totale	239	100.00	

Il 47% ritiene che giocare pochi euro non sia una grande perdita.

c) *Quando sei annoiato senti la voglia di giocare d'azzardo?*

	Freq.	Percent.	Cum.
Completamente in disaccordo	155	64.32	64.32
In disaccordo	68	28.22	92.53
D'accordo	14	5.81	98.34
Completamente d'accordo	4	1.66	100.00
Totale	241	100.00	

d) *Pensi che giocare d'azzardo in solitudine possa portarti a risultati migliori?*

	Freq.	Percent.	Cum.

Completamente in disaccordo	135	55.79	55.79
In disaccordo	76	31.40	87.19
D'accordo	25	10.33	97.52
Completamente d'accordo	6	2.48	100.00
Totale	242	100.00	

e) *Senti il desiderio di stare per i fatti tuoi nella tua camera per completare dei giochi d'azzardo?*

	Freq.	Percent.	Cum.
Completamente in disaccordo	166	69.17	69.17
In disaccordo	56	23.33	92.50
D'accordo	14	5.83	98.33
Completamente d'accordo	4	1.67	100.00
Totale	240	100.00	

La maggioranza degli intervistati non sente voglia di giocare, e non ritiene che l'isolamento sia una strategia "utile" ai fini del gioco.

f) *Quando un adulto ti raccomanda di non trascorrere troppo tempo a giocare d'azzardo pensi che debba farsi gli affari suoi?*

	Freq.	Percent.	Cum.
Completamente in disaccordo	134	55.37	55.37
In disaccordo	65	26.86	82.23
D'accordo	33	13.64	95.87
Completamente d'accordo	10	4.13	100.00
Totale	242	100.00	

g) *Pensi che i tuoi amici giochino d'azzardo tanto quanto te?*

	Freq.	Percent.	Cum.
Completamente in disaccordo	76	32.07	32.07
In disaccordo	70	29.54	61.60

D'accordo	69	29.11	90.72
Completamente d'accordo	22	9.28	100.00
Totale	237		

Il percepito rispetto agli amici vede circa il 60% del campione che ritiene che gli amici non giochino come chi compila.

h) *Pensi che potrai perdere delle amicizie se giochi d'azzardo spesso?*

	Freq.	Percent.	Cum.
Completamente in disaccordo	52	21.67	21.67
In disaccordo	49	20.42	42.08
D'accordo	84	35	77.08
Completamente d'accordo	55	22.92	100.00
Totale	240	100.00	

Il 58% degli intervistati ritiene che il gioco d'azzardo possa compromettere le proprie relazioni amicali.

i) *Mentre giochi d'azzardo ti capita di rispondere frettolosamente e in maniera sgarbata alle altre persone, rispetto a quando non giochi?*

	Freq.	Percent.	Cum.
Completamente in disaccordo	123	52.12	52.12
In disaccordo	58	24.58	76.69
D'accordo	43	18.22	94.92
Completamente d'accordo	12	5.08	100.00
Totale	236	100.00	

j) *Ti senti in grado di rispettare l'orario in cui avevi deciso di iniziare a giocare d'azzardo e quello in cui avevi deciso di smettere?*

	Freq.	Percent.	Cum.
Completamente in disaccordo	66	28.21	28.21

In disaccordo	45	19.23	47.44
D'accordo	69	29.49	76.92
Completamente d'accordo	54	23.08	100.00
Totale	234	100.00	

- k) *Pensi che giocare d'azzardo sia buona occasione per fare nuove amicizie, anche confrontando le tue esperienze di gioco con altre persone?*

	Freq.	Percent.	Cum.
Completamente in disaccordo	123	51.46	51.46
In disaccordo	79	33.05	84.53
D'accordo	29	12.13	96.65
Completamente d'accordo	8	3.35	100.00
Totale	239	100.00	

L'83% ritiene che il gioco d'azzardo NON rappresenti un'occasione per costruire relazioni.

- l) *Pensi che giocando d'azzardo puoi danneggiare la tua salute?*

	Freq.	Percent.	Cum.
Completamente in disaccordo	56	23.73	23.73
In disaccordo	38	16.10	39.83
D'accordo	71	30.08	69.92
Completamente d'accordo	71	30.08	100.00
Totale	236	100.00	

- m) *Pensi che giocando d'azzardo rischi di cacciarti nei guai con la polizia?*

	Freq.	Percent.	Cum.
Completamente in disaccordo	66	27.85	27.85
In disaccordo	71	29,96	57.81
D'accordo	67	28.27	86.08
Completamente d'accordo	33	13.92	100.00

Totale	237	100.00	
---------------	-----	--------	--

Il 60% degli intervistati ritiene che giocare d'azzardo possa compromettere la propria salute, mentre c'è minor preoccupazione rispetto a problematiche di tipo legale.

n) *Comunichi con i tuoi amici per mezzo di messaggi/WhatsApp/Facebook per aggiornarvi sulle strategie di gioco e risultati?*

	Freq.	Percent.	Cum.
Completamente in disaccordo	114	55.88	55.88
In disaccordo	41	20.10	75.98
D'accordo	37	18.14	94.12
Completamente d'accordo	12	5.88	100.00
Totale	204	100.00	

o) *Quando giochi d'azzardo ti dimentichi dei tuoi problemi?*

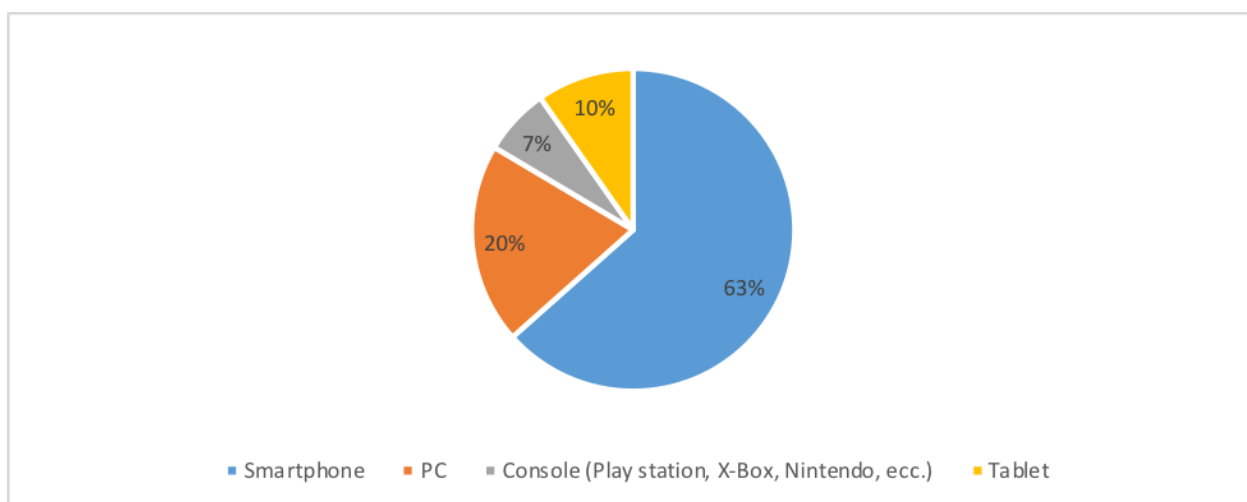
	Freq.	Percent.	Cum.
Completamente in disaccordo	111	54.95	54.95
In disaccordo	68	33.66	88.61
D'accordo	17	8.42	97.03
Completamente d'accordo	6	2.97	100.00
Totale	202	100.00	

Dalla batteria di risposte, emerge come il gruppo maggioritario dei rispondenti non viva un rischio "relazionale", stante le risposte negative in merito alla necessità di isolamento o alla costruzione di relazioni basate sul tema del gioco, al fatto di usare il gioco come "argomento" di discussione con gli amici. C'è una parziale consapevolezza del rischio che il gioco possa influire negativamente sulla salute.

2.3. L'uso di internet

Nella presente sezione verranno analizzati i dati che riguardano l'utilizzo dei social network e il tempo dedicato al web. La Figura 8 mostra che il mezzo più utilizzato dai ragazzi per accedere ad internet è lo smartphone (il 63%) e di seguito il PC (il 20%).

Figura 8. Mezzi utilizzati per accedere ad internet



Analizzando il tempo trascorso su web, i dati dimostrano che la frazione di tempo più significativa è quella di 1-2 ore al giorno. Specificatamente:

- il 72% dei ragazzi spende 1-2 ore sul web per fare ricerche online;
- il 46% è connesso ai portali di musica e/o video (es., YouTube, Vevo) per 1-2 ore;
- il 37% gioca ai giochi telefonici online per 1-2 ore;
- Il 33% dei ragazzi accende ai social network almeno per 1-2 ore al giorno, ma in aggiunta il 32% per 3-5 ore al giorno.

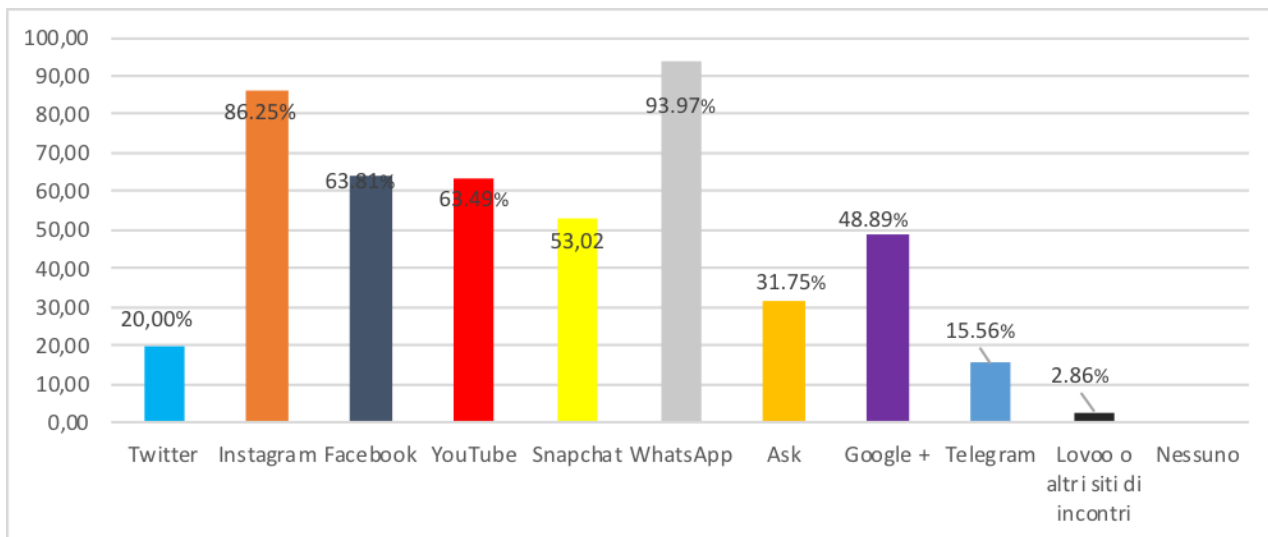
Per quanto riguarda la costante connessione, il 10% dei ragazzi sostiene di essere online almeno per 6-10 ore sui social network, mentre il 18% si dichiara "sempre connesso" ai social network. I social network si confermano l'elemento che porta alla maggior connessione dei ragazzi.

Tabella 9. Il tempo giornaliero trascorso in internet

	Mai	1-2 ore	3-5 ore	6-10 ore	Sono sempre connesso	Totale
Social Network	5,24% 14	33,71% 90	32,21% 86	10,49% 28	18,35% 49	267
Blog	79,03% 211	15,36% 41	2,25% 6	1,87% 5	1,50% 4	267
Ricerche online	14,23% 38	72,66% 194	8,99% 24	1,12% 3	3,00% 8	267
Multiplayer online (Play Station, PC, X-Box, Nintendo, ecc.)	61,80% 165	21,35% 57	11,99% 32	1,50% 4	3,37% 9	267
Giochi telefonici online (Candy Crash, Clash Royale, Clash of Clans, Pokemon GO, ecc.)	51,31% 137	37,45% 100	8,61% 23	0,37% 1	2,25% 6	267
Flash games online (puzzle, giochi di carte, Fruit Ninja, Bubble Shooter, scacchi, sudoku, ecc.)	82,40% 220	14,23% 38	1,50% 4	0,00% 0	1,87% 5	267
Portali di musica e/o video (YouTube, Vevo)	4,49% 12	46,07% 123	29,21% 78	10,49% 28	9,74% 26	267
Streaming (film, serie tv, programmi, musica)	20,22% 54	43,45% 116	23,22% 62	6,37% 17	6,74% 18	267

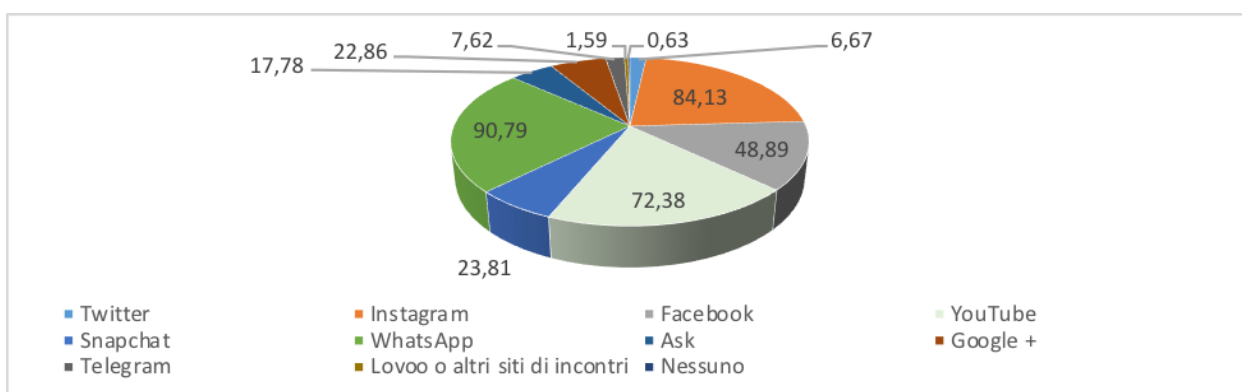
I social network più popolari tra i ragazzi sono, in ordine: WhatsApp (94% dei ragazzi ha un account), Instagram (86%), Facebook e YouTube (63%), Snapchat (53%), seguito dai altri social come Google+ (48%), Ask (31%), Twitter (20%), il 15% ha un account di Telegram, gli altri social hanno raccolto quasi 3% degli utenti, e non c'è nessuno che sostiene di non avere un account di uno dei social network proposti.

Figura 9. Tipo di social network di cui i ragazzi possiedono un account



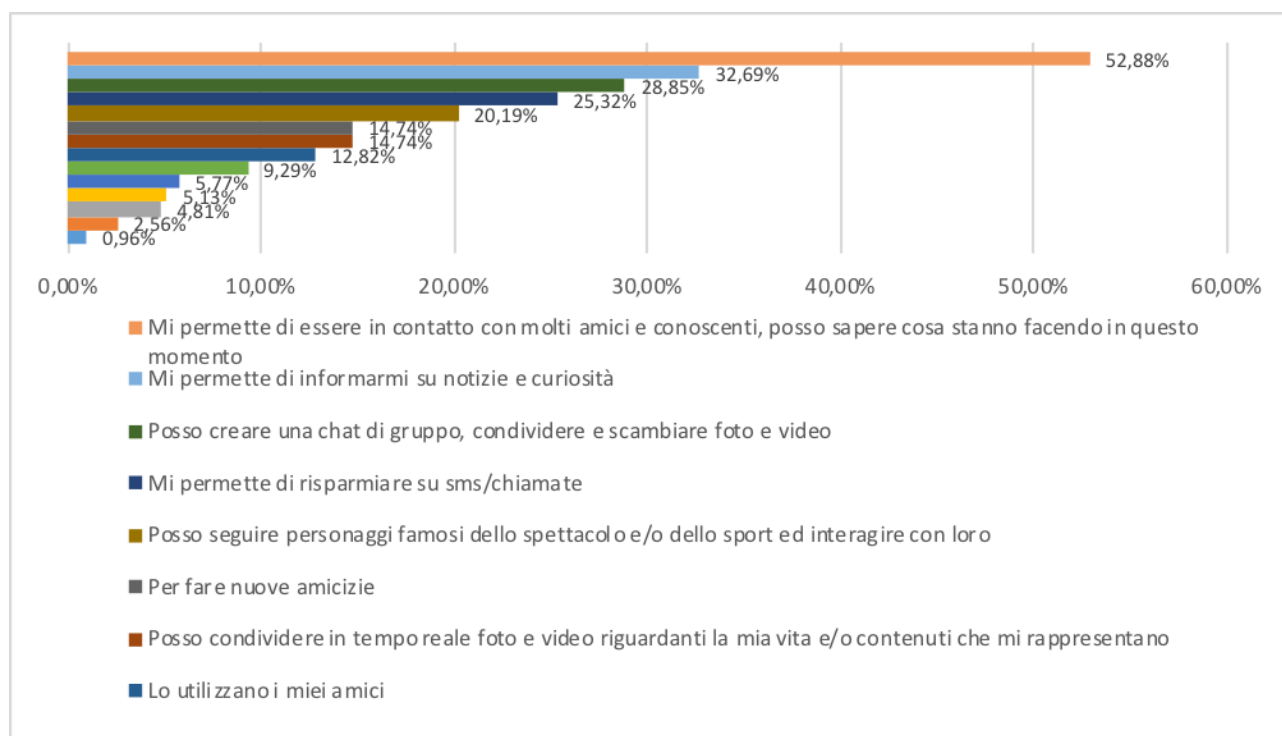
La frequenza d'uso nell'ultima settimana rispecchia la numerosità di coloro che hanno account, vedendo la maggior frequenza d'uso per Whatsapp, Instagram, Youtube, Facebook.

Figura 10. Frequenza dell'uso dei social network nell'ultima settimana, per tipo di social network



Per quanto riguarda la motivazione che spinge i ragazzi a utilizzare un tipo di social network piuttosto che un altro (i ragazzi potevano scegliere fino a tre motivazioni più importanti), la maggior parte dei ragazzi (52% del campione totale) considera un social network come un mezzo che permette di essere in contatto con molti amici e conoscenti e per sapere cosa stanno facendo in quel momento. Entrando nel dettaglio, molti ragazzi utilizzano social network per una questione di comodità e risparmio, sia dal punto economico (il 25% sostiene di risparmiare sulle chiamate e SMS) sia dal punto di vista organizzativo, ad esempio, per organizzare chat di gruppo (il 29%), condividere contenuti, seguire le notizie del web e tenersi informati (il 33%). I dati completi sono riportati nella Figura 11.

Figura 11. Motivazioni principali alla base dell'uso di social network



Per quanto riguarda la riservatezza dei dati e il desiderio di condividere tutti i dati personali pubblicati su web, solo il 12% dei ragazzi vorrebbe raggiungere il maggior pubblico possibile. La maggior parte dei ragazzi non condivide i contenuti personali con il pubblico per questioni di privacy. L'81% dei ragazzi sostiene di aver bloccato o impedito la visualizzazione dei propri contenuti social a qualcuno, invece il 18% non l'ha mai fatto.



Si evidenzia una discreta conoscenza dei ragazzi riguardo alla riservatezza e al controllo dei contenuti pubblicati online. Non ne è a conoscenza il 12% dei ragazzi, il 41% pensa che i dati rimangano pubblicati per sempre, il 17% sostiene che i contenuti non siano più visibili dopo un certo tempo, ma possano essere sempre recuperati, invece il 28% crede che le foto e i video pubblicati vengano archiviati dal sito o dal social network e solo l'1% pensa che i contenuti vengano eliminati dopo qualche tempo.

Il 28% dei ragazzi crede di aver il controllo sui dati pubblicati sul web, invece il 67% sostiene di non averne controllo e di non poter decidere quando cancellare i contenuti, il 5% non è interessato alla questione.

I dati dimostrano la presenza di un buon senso critico per quanto riguarda le fonti e la provenienza delle informazioni pubblicate. Solo il 4% dei ragazzi crede che tutti i contenuti pubblicati online siano veri, mentre il 48% non pensa che tutto ciò che viene pubblicato sia vero, e il 46% sostiene di cercare di verificare la fonte o di confrontare le informazioni con gli amici.

A seguire la rilevazione relativa alle sensazioni legate alla presenza online.

Tabella 10: Le sensazioni che i ragazzi provano online, % di risposte affermative

La soddisfazione che provo sui social network è la stessa che provo uscendo con i miei amici	14,29%
Ho bisogno di controllare i like e gli status su Facebook o Instagram per sentirmi parte di un gruppo	15,36%
Quando ricevo molti like su Facebook o Instagram mi sento più sicuro	22,86%
Mi sento più libero di essere me stesso quando chatto online rispetto agli incontri personali	25,71%
Sarebbe bello se fossi un influencer della rete	26,07%
Ogni volta che vivo un momento significativo ci tengo a dividerlo con i miei amici di Facebook o Instagram	36,07%
Penso che una persona molto popolare su Facebook o Instagram abbia più possibilità di carriera	36,07%
Se un mio contatto pubblica qualcosa che mi piace è importante che io metta un like	36,79%
Quando non ho modo di connettermi sento che mi sto perdendo qualcosa di interessante	38,57%
Sento di avere il pieno controllo dei miei account e dei miei dati personali che sono in rete	47,50%
Se un amico visualizza il mio messaggio e non mi risponde subito, mi capita di sentirmi offeso o irrequieto	49,29%



Pubblico solo contenuti che generano un riscontro positivo fra i miei contatti	51,43%
Penso che i canali social siano il modo migliore per coinvolgere/invitare persone	51,43%
Per me è indispensabile avere sempre la possibilità di accedere alla rete	52,14%
Quando non ho con me lo smartphone sento che mi manca qualcosa	53,21%
Quando vado a dormire spengo/metto offline il telefono	53,93%
Per me è importante mantenere una buona immagine sui social network	54,29%
Quando la gente apprezza i miei contenuti social mi sento appagato	57,14%
Mi capita a volte di mandare messaggi durante la notte	61,43%
La maggior parte dei miei amici sui social network sono gli stessi che frequento nella mia vita	61,43%
Appena sveglio controllo le nuove notifiche	64,64%
È giusto che alcune app e giochi online siano vietati ai minori di 16 anni	78,57%
Ritengo giusto se durante i pasti i miei genitori mi impediscono di utilizzare lo smartphone	80,00%
Mi assicuro di portare sempre con me lo smartphone	84,64%

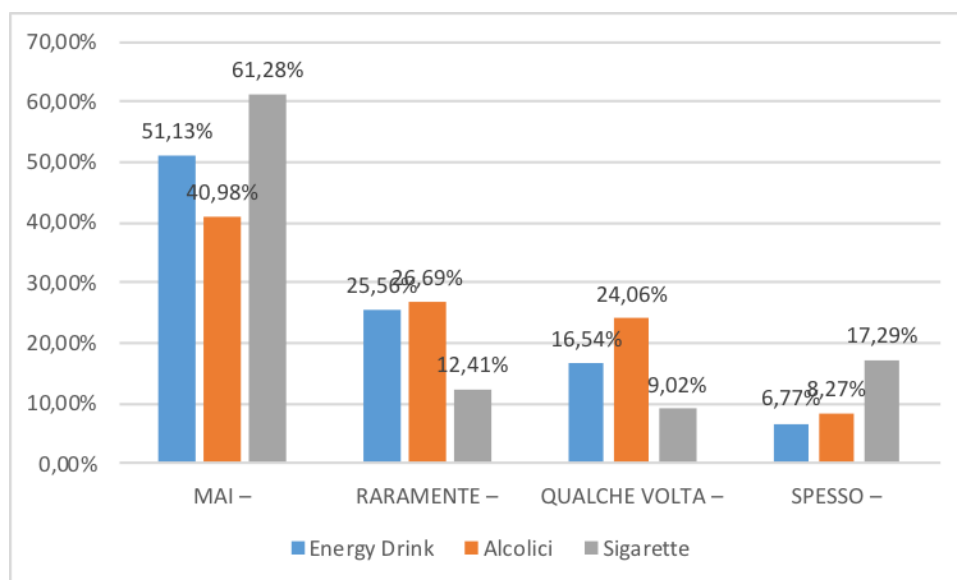
Per quanto riguarda le sensazioni che i ragazzi provano quando sono online, vi sono pareri piuttosto vari. L'84% si assicura di portare sempre il proprio smartphone con sé, il 51% ritiene indispensabile avere sempre la possibilità di accedere alla rete, e il 53% dei ragazzi sente che gli manca qualcosa quando non ha lo smartphone con sé. Il 58% dei ragazzi si sente appagato quando la gente apprezza i contenuti pubblicati su social, il 51% dei giovani intervistati pubblica solo contenuti che generano un riscontro positivo fra i propri contatti, il che potrebbe indicare la possibile dipendenza dal riconoscimento sociale tramite "like". D'altro canto però, mentre il 54% dichiara di spegnere il telefono durante la notte, il 61% dichiara che a volte ha mandato messaggi "notturni". Nonostante la necessità di avere lo smartphone sempre con sé, pare esservi la consapevolezza che vi siano momenti in cui sia necessario "staccare" (il pranzo, la notte, ad esempio) e che la vita virtuale debba in qualche modo realizzarsi nella vita reale (il 61% dichiara che amici reali e virtuali sono in gran parte gli stessi).

2.4. I comportamenti a rischio

Al termine del questionario sono state inserite alcune domande riferite all'uso e al consumo di sostanze e altre riguardo l'aver assunto e/o subito comportamenti di bullismo.

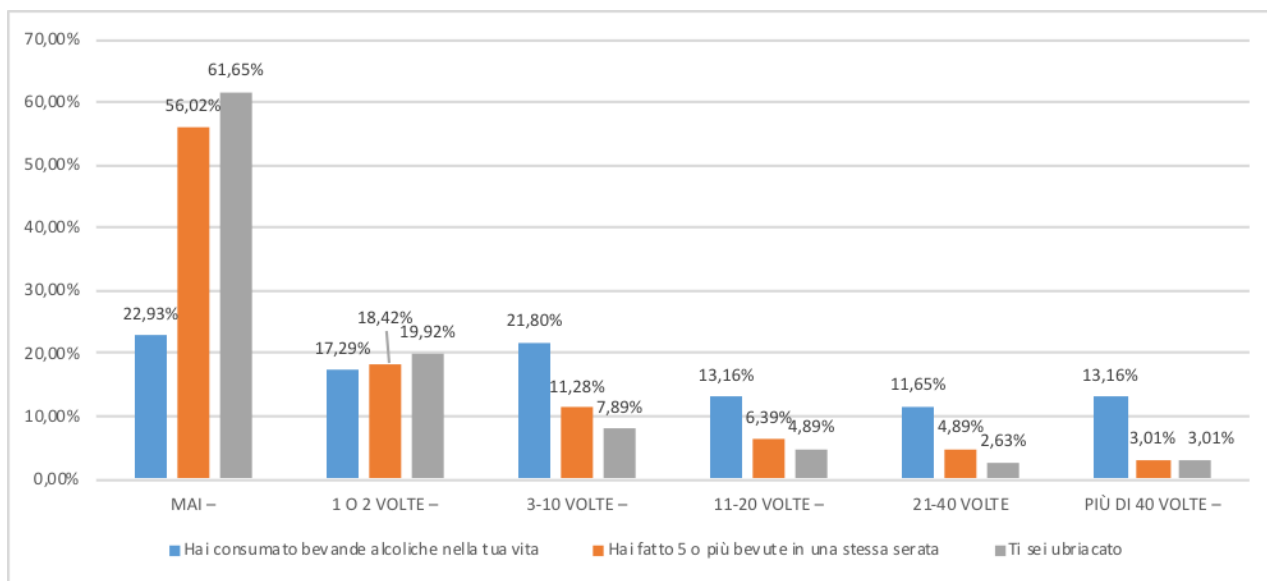
Una prima domanda riguardava l'uso di sostanze quali alcol, energy drink, sigarette. La maggioranza dei ragazzi (60%) ha fatto uso di alcol. Sono invece le sigarette ad essere consumate più spesso, rispetto alle altre sostanze.

Figura 12: Il comportamento dei ragazzi intervistati in merito all'uso di energy drink, alcolici o sigarette.



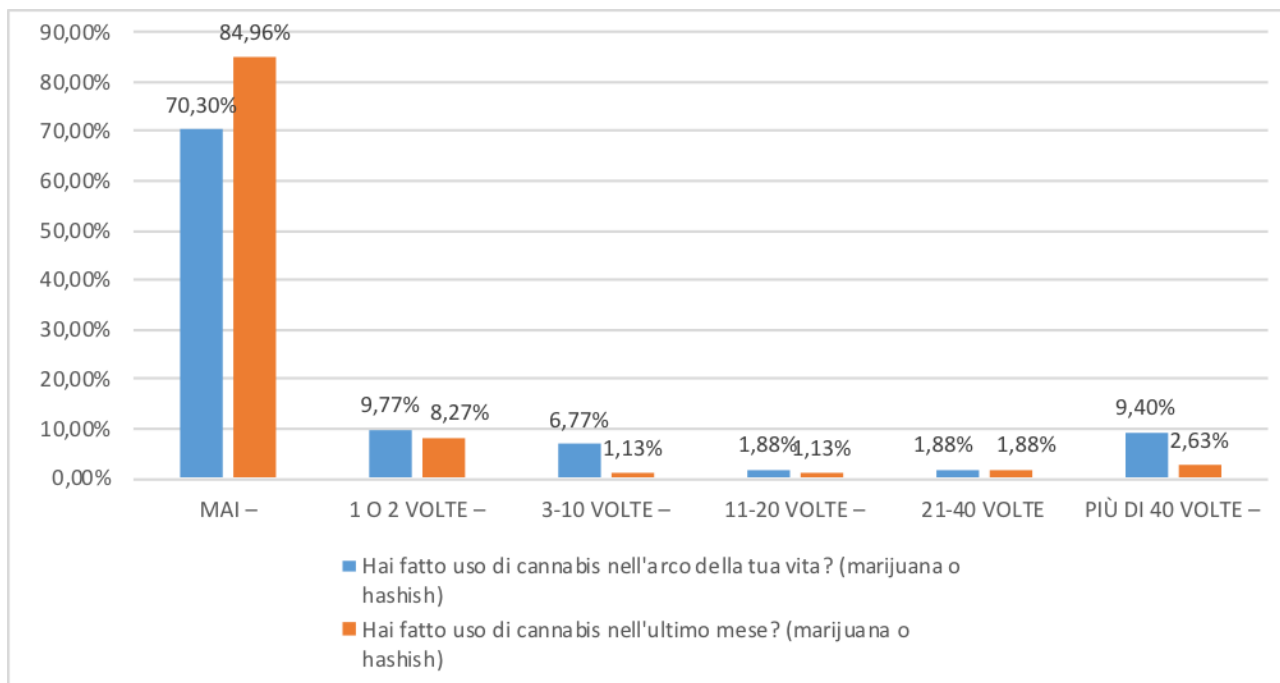
Per quanto riguarda l'uso di alcol, i dati sottolineano alcuni aspetti significativi laddove il 25% del campione dichiara di aver consumato alcol per più di 20 o 40 volte. Anche il fenomeno del "binge drinking" si è manifestato nel 30% del campione per più volte (da 1 a 10 volte).

Figura 13: Il comportamento dei ragazzi intervistati in merito all'uso di alcol



Per quanto riguarda l'uso di droghe, la rilevazione ha dato esiti meno significativi, anche se vi è un 10% circa del campione che pare essere "consumatore frequente".

Figura 14: Il comportamento dei ragazzi intervistati in merito all'uso di droghe



Il 12% dei ragazzi intervistati sostiene di avere avuto comportamenti aggressivi o di bullismo verso gli altri negli ultimi mesi, tra essi ci sono 26 maschi e 10 femmine. Al contrario, il 16% dichiara di essere stato vittima di un comportamento aggressivo o di bullismo negli ultimi mesi (il genere si inverte, sono 27 femmine e 20 maschi). Interessante notare che 14 ragazzi sul totale non hanno risposto alle domande riguardo ai temi del bullismo e dei comportamenti aggressivi.

Figura 15. Hai avuto comportamenti aggressivi/di bullismo verso gli altri negli ultimi mesi?

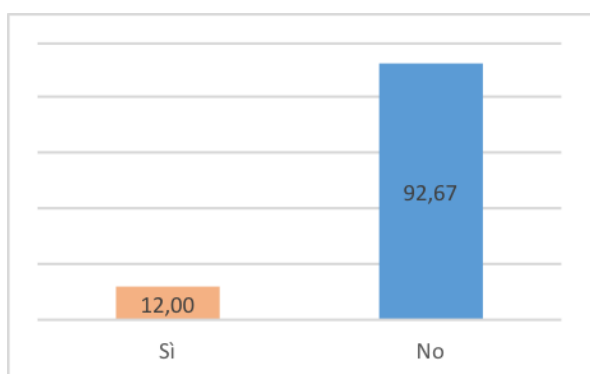
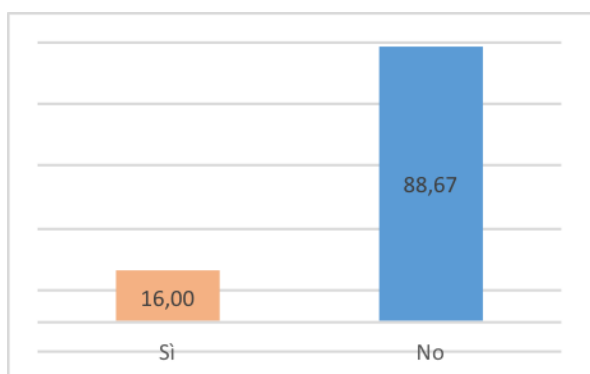


Figura 16. Ti è capitato di essere stato vittima di comportamenti aggressivi/di bullismo negli ultimi mesi?





2.5. Le correlazioni

Considerando la correlazione tra le diverse variabili, sono stati effettuati i test di Cramer e Pearson⁶ che hanno mostrato correlazioni molto poco significative tra le seguenti variabili:

- Acquisto di gratta & vinci e comportamenti aggressivi/bullismo: Cramer's V 0,0251
- Scommesse e comportamenti aggressivi/bullismo: Cramer's V 0,0962
- Slot machine e comportamenti aggressivi/bullismo: Cramer's V 0,0625
- Uso di social network e comportamenti aggressivi/bullismo: Cramer's V 0,0990
- Consumo di alcolici e comportamenti aggressivi/bullismo: Cramer's V 0,0443
- Consumo di sigarette e comportamenti aggressivi/bullismo: Cramer's V 0,0508

Lievemente più significative le seguenti correlazioni:

- Uso di multiplayer online e comportamenti aggressivi/bullismo: Cramer's V 0,1141
- Uso di giochi telefonici online e comportamenti aggressivi/bullismo: Cramer's V 0,1129
- Presenza di familiari che giocano e uso di slot machine: Cramer's V 0,1589
- Presenza di familiari che giocano e acquisto di lotto/superenalotto: Cramer's V 0,1572
- Consumo di energy drink e comportamenti aggressivi/bullismo: Cramer's V 0,1537
- Presenza di familiari che bevono e giovani che si ubriacano: Cramer's V 0,1857
- Abilità in matematica e acquisto di gratta & vinci: Cramer's V 0,1349
- Abilità in matematica e scommesse sportive in agenzia: Cramer's V 0,1716
- Abilità in matematica e uso di slot machine: Cramer's V 0,1402
- Abilità in matematica e acquisto di lotto/superenalotto: Cramer's V 0,1118
- Abilità in matematica e gioco al bingo: Cramer's V 0,1632
- Abilità in matematica e gioco al poker: Cramer's V 0,1479

Maggiori le correlazioni tra le seguenti variabili:

- Presenza di familiari che giocano e acquisto di gratta & vinci: Cramer's V 0,3456
- Presenza di familiari che giocano e scommesse sportive in agenzia: Cramer's V 0,4555
- Presenza di familiari che giocano e gioco al bingo: Cramer's V 0,3604

⁶ Il test di Cramer's consente di correlare misure di 2 variabili categoriche, laddove le variabili abbiano diverse dimensioni. Cramer's V equivale a 0 quando non ci sono relazioni tra due variabili, e in genere ha un valore massimo di 1, indipendentemente dalla dimensione del campione.



3. CONCLUSIONI

A conclusione del report, si riportano alcune considerazioni di sintesi, anche se il dettaglio delle risposte resta molto interessante al fine di progettare azioni di prevenzione o altri interventi.

Il gioco d'azzardo risulta un fenomeno con una forte esposizione mediatica e che, a seguito delle innovazioni tecnologiche, è divenuto facilmente accessibile a fasce sempre più giovani di popolazione. La ricerca ha indagato la frequenza e le modalità con cui il fenomeno si manifesta tra i giovani, per poter attivare interventi preventivi espressamente tarati sugli adolescenti. In aggiunta, sono stati indagati i comportamenti legati all'uso del web e ai cosiddetti "comportamenti a rischio", per comprendere se – oltre alla ludopatia – vi siano fenomeni di web addiction o dipendenze da sostanze che possano interrelarsi al tema del gioco patologico, e di conseguenza progettare interventi *ad hoc*.

➤ *La condizione "di partenza"*

L'indagine ha voluto inizialmente indagare quali fossero le condizioni "ambientali" legate al contesto familiare che potevano essere potenzialmente dannose o legate allo sviluppo di comportamenti più favorevoli al gioco d'azzardo. I risultati hanno evidenziato che, all'interno del campione:

- Comportamenti "a rischio" piuttosto diffusi riguardano il fumo (46%) e il gioco d'azzardo (35%);
- Situazioni economiche difficili si riscontrano nel 38% delle famiglie del campione;
- Comportamenti aggressivi si riscontrano nel 17% delle famiglie del campione.

➤ *La conoscenza del gioco d'azzardo*

Il campione indagato ha una buona conoscenza dei temi legati al gioco:

- L'85% lo ritiene una pura perdita di denaro;
- Il 92% ritiene che giocare più volte a settimana sia dannoso;
- Il 75% ritiene che sia un problema simile alle dipendenze da alcol e droghe (ma qui il dato interessante è che il 25% non lo ritiene tale);
- Vi è però un 17% del campione che non sa l'età legale per poter accedere al gioco d'azzardo.

➤ *La propensione al gioco d'azzardo*

Per quanto riguarda il gioco offline:



- La maggior parte degli intervistati dichiara di giocare poco frequentemente (il 37% non gioca mai e il 43% gioca circa un paio di volte l'anno), mentre quasi 9% del campione totale gioca una volta a settimana e il 4% gioca due-tre volte a settimana;
- Se però si passa ad indagare risposte più specifiche legate a “quante volte nella vita”, il dato migliora. Le risposte in merito al “tipo di gioco”, mostrano come il 69% non abbia mai giocato a nessuno dei giochi elencati e il 17% vi abbia giocato 1-2 volte. Si tratta perlopiù di Gratta & Vinci e Lotto/Lotterie/Superenalotto;

Per quanto riguarda il gioco online:

- La maggior parte (80%) dichiara di non aver mai giocato d'azzardo online, solo il 4% gioca almeno una volta al mese;
- Tra chi dichiara di aver giocato o di giocare online, si tratta soprattutto di chi ha scommesso almeno una volta nella vita su match sportivi o di chi ha giocato a poker online

Un dato interessante emerge dall'analisi dell'età nella quale i ragazzi hanno giocato d'azzardo per la prima volta. Risulta un picco tra 13 e 16 anni, ben inferiore rispetto all'età legale di 18 anni.

Il 41% dei ragazzi che si sono avvicinati al gioco d'azzardo lo ha fatto con amici, il 24% con un familiare.

➤ *La consapevolezza in merito al gioco d'azzardo*

Per quanto riguarda il rischio economico-materiale, si può affermare che il campione indagato non è particolarmente esposto. Sono maggioritari i comportamenti tendenti a non spendere, a non rischiare somme di denaro, non perdere denaro.

Per quanto riguarda il rischio relazionale-sociale, la maggioranza dei rispondenti non sembra vivere situazioni di rischio dal punto di vista “relazionale”, stante le basse percentuali di risposta in merito alla necessità di isolamento, o alla costruzione di relazioni basate sull'argomento “gioco”. Vi è però una parziale consapevolezza (60% degli intervistati) del rischio che il gioco possa influire negativamente sulla salute.

➤ *L'uso di internet*

L'indagine è proseguita andando ad indagare le abitudini degli studenti per quanto riguarda l'uso di internet e dei social network in particolare, cercando di rilevare l'eventuale presenza di comportamenti di dipendenza. Questi i risultati:

- L'uso dei social è suddiviso tra chi (50% del campione) è connesso da 1 a 5 ore (il 35,5% dichiara di usarli 1-2 ore al giorno e il 15% tra le 3-5 ore), mentre in media il 40% dichiara di non usare mai i social elencati;



- I social network più popolari tra i ragazzi sono, in ordine: WhatsApp (94% dei ragazzi), Instagram (86%), Facebook e YouTube (63%), Snapchat (53%), tutti gli intervistati hanno almeno un account tra quelli proposti;
- La maggior parte dei ragazzi (52% del campione totale) considera i social network soprattutto come un mezzo che permette di restare in contatto con amici e conoscenti;
- Per quanto riguarda le sensazioni provate, l'84% si assicura di portare sempre il proprio smartphone, il 51% ritiene indispensabile avere sempre la possibilità di accedere alla rete, mentre il 53% dei ragazzi sente che gli manca qualcosa quando non ha lo smartphone con sé. Il 51% dei giovani intervistati pubblica solo contenuti che generano un riscontro positivo fra i propri contatti, il 49% mostra segni di ansia se non ha feedback positivi ai propri messaggi, il che potrebbe indicare la possibile dipendenza dal riconoscimento sociale tramite "like"

Dalle risposte emerge come una parte significativa del campione (più del 50%) dimostra sintomi di dipendenza dai social network e FOMO "paura di essere tagliati fuori", cioè rimanere offline oppure senza uno Smartphone. Ovviamente si tratta di risposte che andrebbero indagate con opportuni approfondimenti qualitativi specifici, ma che possono essere la base di partenza per riflettere su azioni future in tema.

➤ *Comportamenti a rischio*

L'indagine ha mostrato una grande maggioranza di ragazzi che dichiarano di non usare droghe. In tema alcol vi sono comportamenti diversi, ma senza dubbio la diffusione dell'uso (e abuso) di alcol è maggiore di quella delle droghe, per alcuni punti di vista vi sono aspetti che destano segni di preoccupazione (frequenza del consumo e di fenomeni come il binge drinking).

Il 12% dei ragazzi intervistati sostiene di avere avuto comportamenti aggressivi o di bullismo verso gli altri negli ultimi mesi. Al contrario, il 16% dichiara di essere stato vittima di un comportamento aggressivo o di bullismo negli ultimi mesi.

➤ *Correlazioni*

Le correlazioni più significative riguardano la "familiarità" con cui i ragazzi vivono il gioco d'azzardo. Laddove si è in presenza di familiari che giocano, i ragazzi sono più portati ad acquistare "gratta & vinci", scommettere, giocare al bingo. Molto meno importanti le altre correlazioni rilevate.

In conclusione, il campione analizzato mostra una discreta conoscenza e consapevolezza sui temi del gioco d'azzardo, ha una bassa propensione al gioco, seppure non ne sia avulso. L'età di avvicinamento al gioco



desta preoccupazione e nonostante vi sia una gran parte dei ragazzi che mostra conoscenza e consapevolezza, vi è circa un 20% che non conosce elementi fondamentali quali l'età legale per giocare.

La dipendenza da web e social network vede risultanze più significative, con il 100% dei ragazzi che accede ad un social network e con sentimenti contrastanti nella maggioranza dei ragazzi (la paura di non essere connessi, il timore di non ottenere apprezzamenti virtuali, ecc.). Si tratta di ragazzi che nel proprio percorso hanno incontrato e incontrano esperienze con l'alcol e – meno significativamente – con la droga.

Il contesto familiare è ancora determinante, in tema di gioco e di uso di sostanze. Ovviamente è un esito presumibile, ma che i dati e le correlazioni hanno confermato.

L'approfondimento qui presentato ha come intento quello di fornire elementi utili per la sperimentazione di interventi a contrasto della ludopatia e delle altre dipendenze, per comprendere come migliorare conoscenza e consapevolezza nei ragazzi, ponendo l'accento agli aspetti legali, al rapporto con il denaro, ai danni per la salute e alla compromissione delle relazioni familiari e/o amicali.



4. BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA

Capitanucci D., Smaniotto R., Biganzoli A. (2010). La prevenzione del gioco d'azzardo problematico negli adolescenti attraverso l'adattamento del video Lucky. *Quaderni Italiani di Psichiatria*, 29(1), pp.30-39.

Croce M. (2001). Il caso del gioco d'azzardo: una droga che non esiste, dei danni che esistono. *Personalità/Dipendenze*, fasc. II, pp.225-242.

Narr R., Allen J., TanJ., Loeb E. (2017). *Child Development, Close Friendship Strength and Broader Peer Group Desirability as Differential Predictors of Adult Mental Health*. The Society for Research in Child Development, University of Virginia.

Somenzi M. (2013). *Social Network e adolescenti: un'analisi psicologica*. Tesi di laurea Università Cattolica del Sacro Cuore – Milano; Facoltà di Scienze Linguistiche e Letterature Straniere; Corso di Laurea in Lingue, Comunicazione e Media.

http://www.cinziafoggia.it/uploads/6/6/5/7/6657131/gioco_dazzardo_patologico.pdf

<http://www.datamediahub.it/2016/06/13/penetrazione-social-eu5/#axzz4tfyu6JC3>

<http://www.engage.it/ricerche/fra-i-teenager-whatsapp-sorpassa-facebook-diventando-il-social-di-riferimento/24003#HiUA0HmqmlvqIpBy.97>

<http://www.engage.it/ricerche/social-network-whatsapp-e-il-piu-usato-dai-giovani-italiani-in-crescita-tumblr-e-snapchat/37159#HpgOaxjGzT6xpLit.97>

http://www.huffingtonpost.it/2013/10/10/fomo-fear-of-missing-out-la-dipendenza-dai-social-network-n_4078127.html

<http://www.ilsole24ore.com/art/tecnologie/2017-05-22/i-cinque-sintomi-dipendenza-social-media-173648.shtml?uuid=AEchIzQB&fromSearch>

<http://www.jasmineskee.com/inspiration/30-its-not-fomo-fear-of-missing-out-its-now-fobo-fear-of-being-offline>

<http://www.miur.gov.it/bullismo-e-cyberbullismo>

http://www.nomisma.it/images/COMUNICATISTAMPA/2017-01-23_Nazionale_Nomisma_23.01_def.pdf

<http://www.vita.it/it/article/2017/01/23/millennials-e-azzardo-cosi-svendono-il-futuro-delle-generazioni/142185/>

<https://it.businessinsider.com/indagine-iglese-instagram-e-il-social-piu-pericoloso-per-lequilibrio-mentale-degli-adolescenti-e-altri-9-fatti-del-giorno/>

<https://it.businessinsider.com/linternet-delle-cose-ci-sta-riportando-al-medioevo-trasformandoci-in-servi-della-gleba-digitali/>

<https://medium.com/world-economic-forum/why-having-lots-of-friends-as-a-teenager-can-be-bad-for-your-mental-health-66fc3538c9ad>

<https://wearesocial.com/it/blog/2017/01/digital-in-2017-in-italia-e-nel-mondo>

<https://www.rsph.org.uk/uploads/assets/uploaded/62be270a-a55f-4719-ad668c2ec7a74c2a.pdf>

<https://www.slideshare.net/wearesocial/digital-in-italia-2018>

<https://www.weforum.org/agenda/2016/05/the-reason-millennials-arent-t-happy-at-work/>

<https://www.weforum.org/agenda/2017/08/this-is-why-you-can-t-put-down-your-phone/>