

The background of the entire page is a collage of various playing cards from a standard deck, including face cards like the King of Spades and Queen of Clubs, and numbered cards like the Ace of Diamonds and Ten of Hearts. The cards are scattered across a dark green background, which also features a central circular area containing the title and subtitle.

LEGA CONSUMATORI BRESCIA

STUDENTI BRESCIANI E GIOCO D'AZZARDO

Indagine Selettiva tra gli Studenti Bresciani
delle Classi Terminali delle Superiori



Educazione e Tutela del Consumatore rispetto alla Problematica del Gioco d'Azzardo

Progetto finanziato dalla Camera di Commercio di Brescia
(det. n. 155/PRO/2010)

CAPOFILA:

Lega Consumatori Brescia

in collaborazione con Adiconsum e Federconsumatori di Brescia

STUDENTI BRESCIANI E GIOCO D'AZZARDO

Indagine Selettiva tra gli Studenti Bresciani
delle Classi Terminali delle Superiori

A CURA DI:

Dr. Lucio Bregoli, consigliere provinciale Acli

Dr. Gabriele Ringhini, sociologo ricercatore

Novembre 2010





LEGA CONSUMATORI BRESCIA

Via Spalto San Marco 37 bis – 25121 Brescia
Tel. 030.2294017 fax 030.2409834
brescia@legaconsumatori.it

Operatori nel settore dipendenza da gioco d'azzardo
che hanno collaborato all'attività di informazione del presente progetto:

G.A. GIOCATORI ANONIMI BRESCIA

Gruppo di auto aiuto
c/o Casa delle Associazioni – Via Cimabue n.16 – 25134 Brescia
Tel. 388.92.57.719

S.M.I. – MAGO DI OZ ONLUS

Via Padana Superiore
25035 Ospitaletto Brescia
Tel. 030 83.60.856

INDICE

INTRODUZIONE	4
1. IL DISEGNO GENERALE DELL'INDAGINE SUL GIOCO D'AZZARDO	6
1.1 Obiettivi di questa indagine	6
1.2 Metodologia e organizzazione del lavoro	7
1.3 Descrizione del campione reale	8
2. LE RISPOSTE AL QUESTIONARIO	9
2.1 Lettura complessiva del campione	9
2.1.1 I comportamenti rispetto al gioco	9
2.1.1.1 Gioco ricreativo o per soldi?	9
2.1.1.2 Gioco o scommessa: l'azzardo come ricerca del piacere/divertimento	10
2.1.1.3 I comportamenti di genere verso il gioco	11
2.1.1.4 Osservazioni	14
2.1.2 Atteggiamenti psicologici e relazionali correlati al gioco	15
2.1.2.1 Atteggiamenti psicologici	15
2.1.2.2 Comportamenti correlati al gioco con ricaduta sui rapporti con famiglia e società	15
2.1.2.3 Atteggiamenti psicologici e relazionali di genere correlati al gioco, suddivisi per genere	16
2.1.2.4 Osservazioni	18
2.1.3 La situazione familiare e le relazioni con i coetanei	19
2.1.3.1 La situazione familiare	19
2.1.3.2 Il rapporto con i genitori	19
2.1.3.3 Il rapporto con i coetanei	19
2.1.3.4 La situazione familiare e le relazioni con i coetanei suddivisa per genere	20
2.1.3.5 Osservazioni	22
2.1.4 Utilizzo di sostanze nocive	23
2.1.4.1 Utilizzo di sostanze nocive suddiviso per genere	23
2.1.4.2 Uso di droga e alcol	24
2.1.4.3 Osservazioni	25
3. TEST DI AUTOVALUTAZIONE SUL GIOCO D'AZZARDO	26
3.1 Premessa sul gioco d'azzardo	26
3.2 Il giocatore tipo che emerge dal test di autovalutazione	28
3.3 Il giocatore patologico	30
3.3.1 Il giocatore problematico	32
4. CORRELAZIONI TRA LE RISPOSTE AL QUESTIONARIO E LA TIPOLOGIA DEI GIOCATORI	34
4.1 Tipologia dei giocatori e gioco	34
4.1.1 Aspetti ludici	34
4.1.2 Aspetti psicologici	41
4.2 La famiglia	46
4.3 Gli amici	50
4.4 Le sostanze nocive	51
5. CONSIDERAZIONI FINALI INTERLOCUTORIE	55
RINGRAZIAMENTI	59





INTRODUZIONE

Molti di noi hanno sempre pensato che il gioco d'azzardo facesse parte del mondo e del comportamento degli adulti. Invece capita sempre più spesso di leggere sui giornali segnalazioni da parte di genitori preoccupati per la smania del gioco da parte dei figli, che a volte si traduce in liti e drammi familiari.

Nel 2008 la nostra attenzione al problema della dipendenza da gioco nei giovani è nata leggendo sui quotidiani nazionali, nell'arco di pochi mesi, alcuni articoli che presentavano storie di studenti sorpresi a rubare a scuola per raggranellare somme di denaro da destinare al gioco.

Nel corso del 2009 la Camera di Commercio di Brescia ha proposto alle Associazioni dei consumatori presenti sul territorio alcuni temi sui quali sviluppare dei progetti di attività a tutela dei consumatori. Uno di questi riguardava l'“educazione e tutela del consumatore rispetto alle problematiche del gioco d'azzardo”.

La Lega Consumatori di Brescia ha proposto un progetto mirato a verificare la propensione dei giovani al gioco d'azzardo e nel contempo a creare informazione sui rischi che il divertimento del gioco si trasformi in compulsione e dipendenza da gioco.

Abbiamo iniziato una ricerca sul fenomeno del gioco d'azzardo e scoperto che i giochi e le scommesse sono regolati da recenti norme di legge, la cui applicazione e gestione sono affidate all'A.A.M.S. (Azienda Autonoma Monopoli di Stato). Esse prevedono che le società di gestione dei giochi, scommesse, lotterie, slot machines, gratta e vinci, superenalotto, win for life, poker on line e via dicendo, per esercitare il gioco devono chiedere una concessione allo Stato, al quale poi versano una parte, variabile, delle somme incassate.

I dati ufficiali degli importi giocati dagli italiani, pubblicati da AAMS, evidenziano la progressione esponenziale di alcuni nuovi tipi di giochi, in particolare il gioco d'azzardo on line. E i fruitori dei giochi attraverso l'uso di internet sono in particolare i giovani. Ma la parte del leone, come dimensione di somme giocate, la fanno le slot machines, quelle macchinette mangiasoldi che si trovano in quasi tutti i bar, nelle sale giochi e, purtroppo, anche nei ritrovi per ragazzi.

Tuttavia i dati ufficiali non tengono conto delle forme di gioco d'azzardo illegali e di conseguenza le cifre reali sono di gran lunga maggiori.

Questi sono i dati ufficiali dell'AAMS al 31.12.2009:

MACRO CATEGORIE	RACCOLTA GIOCHI			ENTRATE ERARIALI		
DATI IN MILIONI DI EURO	2008	2009	DIFF. %	2008	2009	DIFF. %
Lotto	5.852	5.664	-3,2%	1.565	1.591	1,6%
Giochi numerici a total. naz.le (superenalotto)	2.509	3.776	50,5%	1.235	1.736	40,5%
Lotterie	9.274	9.434	1,7%	1.659	1.663	0,2%
Giochi a base sportiva	4.085	4.170	2,1%	249	218	-12,6%
Giochi a base ippica	2.272	1.981	-12,8%	110	97	-12,4%
Bingo	1.636	1.512	-7,6%	327	270	-17,5%
Apparecchi (slot machine)	21.685	25.525	17,7%	2.594	3.165	22,0%
Giochi di abilità a distanza (on line)	242	2.348	868,4%	7	70	868,4%
TOTALE	47.554	54.410	+14,4%	7.747	8.809	+13,7%

È sufficiente leggere questi dati del gioco d'azzardo “legale” per capire quale dimensione rappresenti questo business, sia per lo Stato italiano, che incamera le entrate erariali, sia per l'indotto, rappresentato da numerose società che gestiscono i vari tipi di giochi.

Nello sviluppo della nostra ricerca siamo entrati in contatto con l'associazione G.A. – Giocatori Anonimi di Brescia scoprendo una realtà inaspettata: persone di ogni estrazione sociale, divenute dipendenti dal gioco, che hanno dilapidato tutti i loro averi e anche quelli dei familiari, per giocare al casinò o, più semplicemente, al gratta e vinci. Ci siamo resi conto che la dipendenza da gioco è molto “democratica” perché colpisce in modo trasversale tutte le categorie sociali: gli industriali e gli extracomunitari, le casalinghe e i precari, i cassintegrati e gli studenti, i poveri e i ricchi. Ma questo problema è sottotraccia e poco conosciuto dalla gente. In molti casi il tossicodipendente e l'alcolista mostrano nell'aspetto lo stigma della loro dipendenza, mentre il giocatore patologico è mimetizzato, appare come una persona normale, con la differenza che nella sua testa lavora il tarlo del gioco, che lo spinge a cercare la sfida all'alea e sempre nuovo denaro per vincere questa sfida o per cercare disperatamente di recuperare le somme perse. In aggiunta vi è una importante differenza degli alcolisti ed i tossicodipendenti dai giocatori compulsivi:



i primi sono schiavi di sostanze, i secondi sono schiavi di un "modo". E quando il giocatore compulsivo cerca di smettere di giocare, nel suo comportamento si crea un "vuoto" che non può essere colmato con altre sostanze alternative.

La dipendenza da gioco compulsivo, pur essendo riconosciuta come patologia clinica, non è ancora ufficialmente assunta al rango di malattia e, purtroppo, i presidi sanitari pubblici specializzati ad intervenire per la cura di questa patologia hanno una presenza sul territorio nazionale disomogenea, mentre fioriscono le associazioni e i gruppi di auto - aiuto a cui possono rivolgersi i giocatori compulsivi e le loro famiglie.

È elevato l'allarme per la crescente pubblicità del gioco d'azzardo, nelle sue varie forme, veicolata attraverso tutti i mezzi di comunicazione di massa, stampa e programmi televisivi, che incitano a giocare e tentare la fortuna per la vincita "della vita". Non sono più rinviabili nuove norme che diano maggiore trasparenza al mercato dei giochi di abilità e di azzardo, in particolare per le forme di pubblicità che, nel caso del superenalotto e dei suoi astronomici montepremi, pubblicizza l'importo massimo

della vincita, senza tuttavia avvisare il giocatore sulle probabilità di vincita o di perdita.

La Lega Consumatori lancia l'allarme sulle dannose ricadute che la patologia da gioco compulsivo genera alle famiglie e auspica una maggiore consapevolezza collettiva riguardo alla problematica dei danni sociali provocati dalle sempre più crescenti pubblicità, diffusione, e facilità di accesso al gioco d'azzardo.

Le istituzioni pubbliche non devono più considerare il gioco d'azzardo solamente come la gallina dalle uova d'oro per l'erario statale, ma svolgere una incisiva azione per veicolare, soprattutto tra i giovani, il messaggio che riguarda l'uso responsabile del denaro e l'adozione di uno stile di vita sobrio, che non demonizza il gioco d'azzardo purché esso sia praticato con consapevolezza e moderazione.

Fabio Scozzesi
Presidente Lega Consumatori Brescia



1. IL DISEGNO GENERALE DELL'INDAGINE SUL GIOCO D'AZZARDO



1.1 OBIETTIVI DI QUESTA INDAGINE

Questa ricognizione sulla complessa tematica della propensione dei giovani verso il cosiddetto "gioco d'azzardo" vuole essere un primo tentativo di indagare un fenomeno che ha origini sostanzialmente recenti, ma già si connota come un reale percorso a rischio per le nuove generazioni.

Le società ad elevato sviluppo economico propongono modelli di vita fortemente centrati sul benessere economico assunto a ideale portante e fondante le relazioni sociali e interpersonali. Benessere economico come sinonimo dell'ideale del successo, del potere e della felicità individuale.

L'attuale crisi economica sta ulteriormente enfatizzando fino all'esasperazione l'ideale economicistico; le nuove generazioni giovanili percepiscono un peculiare processo di esclusione perfino dal livello di benessere che fu dei loro padri, dalle conquiste sociali e democratiche della generazione che li ha appena preceduti.

Partendo da questi presupposti si è inteso indagare l'incidenza del richiamo al gioco d'azzardo tra i giovani per conoscerne la capacità di attrazione e di penetrazione e, quindi, le conseguenze che un simile processo può avere sul loro processo di crescita.

Il gioco d'azzardo ha una lunga storia che tuttavia lo ricollega ad una classe sociale generalmente alta e

ristretta a "chi se lo poteva permettere", disponendo di adeguati capitali.

Alquanto recentemente soprattutto con la martellante pubblicizzazione e legalizzazione dei giochi a persistente contenuto economico (lotto, superenalotto, gratta e vinci, slot machine, video e dintorni) il gioco d'azzardo è entrato nel costume sociale, ha pervaso ogni categoria sociale e attualmente trova una particolare espansione nella popolazione giovanile.

Un forte contributo in questa direzione è fornito dall'informatizzazione di tutta questa gamma d'offerta, di quella che ormai si configura come l'autentica galassia dell'arcipelago del gioco d'azzardo.

Le nuove generazioni iniziate, sempre più precocemente addestrate alle tecnologie informatiche con le quali hanno notevole dimestichezza, subiscono più facilmente il fascino inebriante del gioco d'azzardo mimetizzato nell'ambivalente funzione accattivante del gioco e del divertimento.

In realtà come dimostrano alcune ricerche di settore, "il gioco si va facendo pericoloso"; la diffusività tra i giovani sta costantemente aumentando. A questo proposito, uno recentissimo studio di Federico Tonioni, direttore del Centro di cura per psicopatologie derivate da Internet, dell'Università Cattolica del Sacro Cuore di Roma documenta che un gruppo molto vasto (circa l'80%) di adolescenti o pre-adolescenti, in un'età che va dagli

11 anni fino ai 21 anni è dedito soprattutto ai social network e ai giochi d'azzardo on-line.

Conoscere o quantomeno intuire lo spessore di questo fenomeno tra i giovani bresciani è diventata un'esigenza che si è tradotta in questa indagine preliminare.

Per quanto ci è dato di conoscere mancano studi e ricerche mirate in ambito bresciano e, pertanto, si è deciso di iniziare un percorso di conoscenza della realtà giovanile locale.

Si è optato per un intervento di primo livello, intenzionalmente a carattere sostanzialmente interlocutorio e propedeutico per futuri sviluppi ricognitivi per ragioni di cautela investigativa e oggettivamente anche per carenza di pertinenti risorse finanziarie, eventualmente da esperire a sviluppo del presente lavoro.

1.2 METODOLOGIA E ORGANIZZAZIONE DEL LAVORO

In sostanza si sono operate scelte compatibili con le finalità espresse e le risorse umane disponibili.

Rispetto al campo di indagine è focalizzata l'attenzione su quella porzione di realtà giovanile che si presume potenzialmente più "adescabile" dal gioco d'azzardo quali le fasce giovanili di soglia alla maggiore età (17-19 anni) in quanto ipotizzate anche come dotate di maggiori disponibilità finanziarie, rispetto ai coetanei più giovani. In secondo luogo si è scelto ad oggetto di rilevazione diretta la categoria degli studenti assumendola oggettivamente a condizione giovanile più diffusa tra le attuali nuove generazioni e, strategicamente, a contesto investigativo più agevolmente raggiungibile in quanto accomunato dalla giornaliera presenza nelle rispettive sedi scolastiche.

Dato l'ipotizzato carattere interlocutorio della presente indagine sono stati individuati solamente due istituti scolastici connotati dall'alta frequentazione giovanile e territorialmente diversificati tra città e provincia.

Si è ben consapevoli dell'indotto di queste scelte progettuali soprattutto in ordine all'esclusione della categoria dei giovani lavoratori potenzialmente più esposti al rischio di compromissione nel gioco d'azzardo data la maggiore disponibilità economica derivante dal loro reddito da lavoro rispetto ai coetanei studenti. Inoltre, la delimitazione campionaria pur apparendo riduttiva consente di indagare su un numero elevato di soggetti sufficientemente idoneo per una dignitosa rappresentazione statistica.

In sostanza in conformità con il disegno complessivo dell'indagine, si ritiene che il presente lavoro consenta, seppur indicativamente, di documentare il particolare comportamento degli studenti bresciani e di elaborare le principali ipotesi interpretative, compatibili con le risorse soprattutto economiche di cui ci si è potuti avvalere.

Il campione reale dell'indagine è costituito da tutti gli studenti del quarto e del quinto anno degli istituti scolastici "Lunardi" di Brescia e "Einaudi" di Chiari con il totale di 601 soggetti in età compresa tra i 17 e i 19 anni.

Lo strumento di rilevazione si è concretizzato in un questionario anonimo di 38 domande, comprensibile e di facile compilazione per gli studenti, secondo il modello strutturato ed autosomministrato, appositamente predisposto per questa indagine, ma tenendo anche in dovuta considerazione la metodologia di alcune ricerche di settore.

Per la costruzione dello strumento si fatto particolare riferimento al questionario, basato sullo schema **S.O.G.S.** (*South Oaks Gambling Screen*), formulato nel 1987 dagli psichiatri H.R. Lesieur e S.B. Blume, della Clinica psichiatrica South Oaks di Long Island - New York, e pubblicato sull'*American Journal of Psychiatry*. È uno dei test più usati dagli psicoterapeuti per valutare se il paziente ha un rapporto potenzialmente problematico con il gioco d'azzardo. Il questionario fornisce una prima indicazione sulla eventuale patologia, che potrà essere diagnosticata correttamente dallo specialista solo dopo successivi e più approfonditi colloqui con l'interessato.

Al fine di verificare quale interazione vi fosse tra l'ambiente familiare, le relazioni sociali e l'uso di sostanze stupefacenti da una parte e il livello del gioco d'azzardo dall'altra, si è deciso di aggiungere nel questionario una sezione di domande inerenti a questi fattori.

Le aree indagate sono state:

- le finalità nei vari tipi di gioco d'azzardo: a scopo di divertimento o di guadagno?
- condizioni psicologiche abituali durante il gioco (esempi: stati d'animo di preoccupazione o ansietà);
- comportamento sociale dei giovani giocatori d'azzardo: necessità di mentire con i familiari; bisogno di puntare sempre di più per rifarsi e quindi non essere costretti a palesare la dipendenza dal gioco d'azzardo; gioco e atti antisociali, ecc.
- nella parte finale fine del questionario è stato predisposto un apposito test per cogliere le tipologie comportamentali dei soggetti sintetizzabili schematicamente nelle tipologie di giocatori "sociali", "problematici" o "patologici", come esperito e consolidato nella letteratura di settore.

La rilevazione empirica è avvenuta mediante la somministrazione di questionari appositamente costruiti e distribuiti in classe durante il normale orario scolastico con la supervisione organizzativa dei docenti che hanno offerto la loro disponibilità per la realizzazione dell'indagine, di concerto con l'istituzione scolastica.

A tutela della privacy, la consegna del questionario di tipo anonimo e strutturato è avvenuta mediante l'introduzione in un contenitore sigillato che ha raccolto tutti i questionari di ciascun istituto.

Non si sono verificati casi di rifiuto da parte degli studenti che hanno dimostrato una sostanziale condivisione dell'iniziativa ricognitiva.

Infine si è preceduto alla verifica di pertinenza dei questionari, alla loro validazione statistica, all'immissione e codifica dei dati per l'elaborazione computerizzata di tutte le informazioni raccolte.



1.3 DESCRIZIONE DEL CAMPIONE REALE

tab. 1	N.	%
Istituto		
Istituto E.	322	53,6
Istituto L.	279	46,4
CLASSI		
Quarta	332	55,2
Quinta	269	44,8
GENERE		
Maschi	199	33,1
Femmine	402	66,9
Età		
1992	246	40,9
1991	278	46,3
1990	69	11,5
Altro	8	1,3

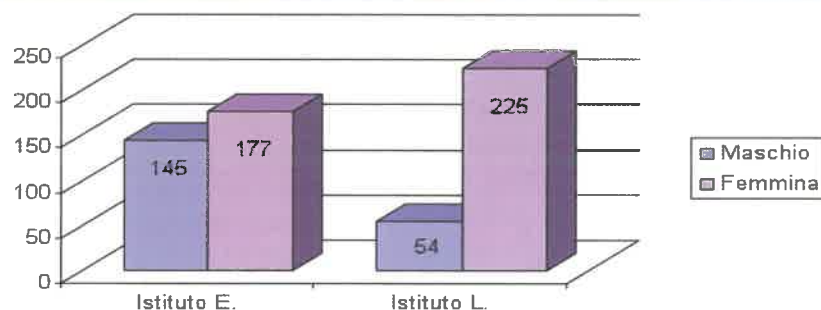
Il campione è costituito da 601 studenti compresi tra i 17 e i 19 anni appartenenti alle classi quarte e quinte degli Istituti coinvolti nell'indagine.

Nella tabella 1 sono elencate le principali caratteristiche del campione. La suddivisione per genere evidenzia la netta prevalenza della componente femminile che costituisce circa i due terzi dell'intero campione analizzato: complessivamente 66,9% di femmine rispetto al rimanente 33,1% di maschi.

La sperequazione di genere si riscontra nell'Istituto Lunardi che, data la peculiarità dei propri indirizzi di studio, espone una popolazione scolastica composta per la quasi totalità da femmine (80,7%) a fronte della minoranza di maschi (19,3%).

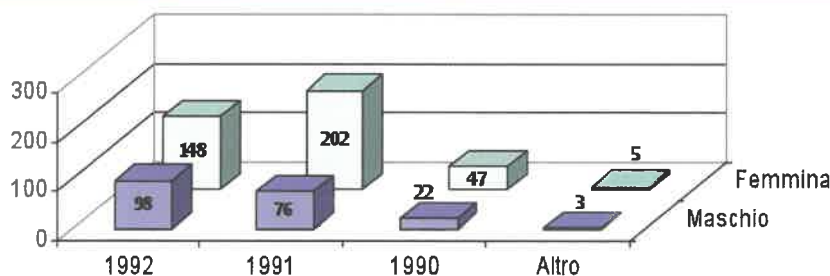
Nell'Istituto Einaudi la distribuzione appare maggiormente bilanciata per genere: la componente femminile, pur prevalente, raggiunge il 54,9% mentre quella maschile, seppur inferiore, si attesta a poca distanza col 45,1%.

STUDENTI SUDDIVISI PER ISTITUTO E GENERE

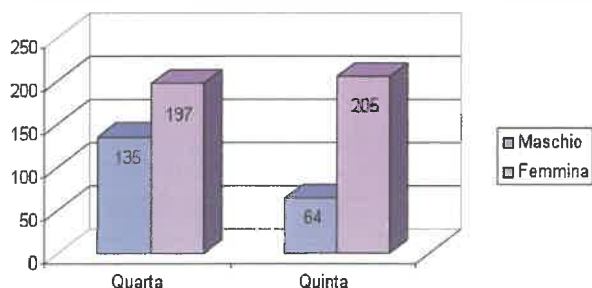


La suddivisione per età esplicita principalmente la fisiologica distribuzione per classi di età corrispondente all'anno di corso frequentato dagli studenti; si conferma, inoltre, il verosimile tasso di ripetenza che raggiunge il 12,9% di quegli studenti che hanno più di 19 anni, periodo nel quale si conclude ordinariamente il ciclo di studi superiori.

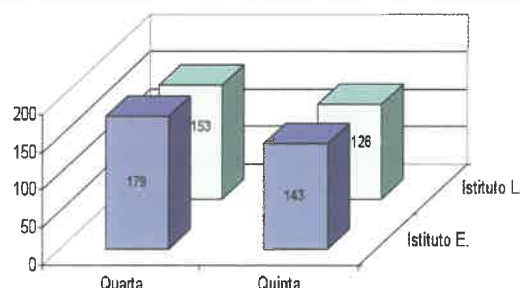
STUDENTI SUDDIVISI PER ETÀ E GENERE



STUDENTI SUDDIVISI PER CLASSE E GENERE



NUMERO INTERVISTATI RISPETTO A CLASSI E A ISTITUTO



2. LE RISPOSTE AL QUESTIONARIO

La lettura dei dati emersi dalla elaborazione dei questionari sarà effettuata da tre angolature:

Lettura delle risposte alle singole domande nel suo insieme e distinte per sesso, tenendo presenti i comportamenti rispetto al gioco e alla famiglia,

Lettura dei risultati del test che individua tre tipi di atteggiamento relativi al gioco d'azzardo: giocatore sociale, giocatore problematico e giocatore patologico.

Lettura dei dati emersi dal questionario in relazione ai tre tipi di atteggiamento emersi dal test.

2.1 LETTURA COMPLESSIVA DEL CAMPIONE

tab. 2a	N.	%
GIOCARE ON LINE SOLO PER DIVERTIMENTO		
Mai	267	44,5
Meno di una volta al mese	94	15,6
Circa una volta al mese	71	11,8
Circa una volta alla settimana	90	15,0
Ogni giorno	79	13,1
GIOCARE A CARTE SOLO PER DIVERTIMENTO		
Mai	36	6,0
Meno di una volta al mese	126	21,0
Circa una volta al mese	185	30,8
Circa una volta alla settimana	200	33,2
Ogni giorno	54	9,0
GIOCARE ON LINE PER SOLDI		
Mai	581	96,6
Meno di una volta al mese	10	1,7
Circa una volta al mese	5	0,8
Circa una volta alla settimana	4	0,7
Ogni giorno	1	0,2
GIOCARE A CARTE PER SOLDI		
Mai	463	77,0
Meno di una volta al mese	89	14,8
Circa una volta al mese	31	5,2
Circa una volta alla settimana	14	2,3
Ogni giorno	4	0,7

2.1.1 I COMPORTAMENTI RISPETTO AL GIOCO

2.1.1.1 GIOCO RICREATIVO O PER SOLDI?

Gli adolescenti che giocano una volta al mese on line per divertimento sono il 55,5%. Di questi giocano on line per divertimento tutti i giorni il 13,1%, giocano una sola volta alla settimana il 15%.

Coloro che giocano on line per soldi sono solo il 3,4 %: uno studente, pari allo 0,2% del campione, afferma di giocare tutti i giorni; solo quattro, lo 0,7%, giocano circa una volta alla settimana e cinque, lo 0,8%, una volta al mese.

Il 6% degli studenti afferma che non gioca mai a carte nemmeno per divertimento, mentre l'altro 94% afferma di giocare: il 9% gioca ogni giorno, il 33,3% circa una volta alla settimana e il 30,8% circa una volta al mese.

Coloro che non giocano per soldi a carte sono il 77%, mentre gioca per soldi il rimanente 23%: lo 0,7% gioca ogni giorno, il 2,3% circa una volta alla settimana e il 5,2% circa una volta al mese.

tab. 2b	N.	%
GIOCARE ALLE SLOT-MACHINE, POKER MACHINE O ALTRE MACCHINE		
Mai	458	76,2
Meno di una volta al mese	81	13,5
Circa una volta al mese	27	4,5
Circa una volta alla settimana	30	5,0
Ogni giorno	5	0,8
GIOCARE A BILIARDO O A QUALSIASI ALTRO GIOCO PER SOLDI		
Mai	541	90,0
Meno di una volta al mese	44	7,3
Circa una volta al mese	7	1,2
Circa una volta alla settimana	8	1,3
Ogni giorno	1	0,2

Il 76,2% degli studenti afferma di non aver mai giocato alle slot-machine o alle poker-machine, mentre il 23,8% afferma di aver giocato: meno di una volta al mese il 13,5%, circa una volta al mese il 4,5%, circa una volta alla settimana il 5,0% e lo 0,8%, ogni giorno.

Il 90% degli studenti non ha mai giocato per soldi al biliardo o a qualsiasi altro gioco mentre il rimanente 10% ha giocato per soldi: gioca meno di una volta al mese il 7,3%, gioca circa una volta al mese il 1,2 %, gioca circa una volta alla settimana l' 1,3 % e solo lo 0,2%, uno studente, afferma di giocare tutti i giorni.

In sintesi, a fronte di una stragrande maggioranza che afferma di giocare prevalentemente solo per gioco, si



consolida una quota minoritaria ma non insignificante di studenti che ammette giocare quasi sempre per soldi (circa 1 volta alla settimana o tutti i giorni). Inoltre si constata che il fenomeno del gioco d'azzardo, nella pluralità delle sue manifestazioni, coinvolge in modo ricorrente circa un terzo dei giovani; di fatto il gioco d'azzardo sta diventando un costume, un comportamento diffuso tra le nuove generazioni.

tab. 3	N.	%
SCOMMETTERE SU CAVALLI, CANI		
Mai	591	98,3
Meno di una volta al mese	3	0,5
Circa una volta al mese	3	0,5
Circa una volta alla settimana	4	0,7
Ogni giorno	79	13,1
SCOMMETTERE SU VARI SPORT		
Mai	461	76,7
Meno di una volta al mese	47	7,8
Circa una volta al mese	35	5,8
Circa una volta alla settimana	50	8,4
Ogni giorno	8	1,3

Il 90% degli studenti non ha mai giocato per soldi al biliardo o a qualsiasi altro gioco mentre il rimanente 10% ha giocato per soldi: gioca meno di una volta al mese il 7,3%, gioca circa una volta al mese il 1,2 %, gioca circa una volta alla settimana l' 1,3 % e solo lo 0,2%, uno studente, afferma di giocare tutti i giorni.

In sintesi, a fronte di una stragrande maggioranza che afferma di giocare prevalentemente solo per gioco, si consolida una quota minoritaria ma non insignificante di studenti che ammette giocare quasi sempre per soldi (circa 1 volta alla settimana o tutti i giorni). Inoltre si constata che il fenomeno del gioco d'azzardo, nella pluralità delle sue manifestazioni, coinvolge in modo ricorrente circa un terzo dei giovani; di fatto il gioco d'azzardo sta diventando un costume, un comportamento diffuso tra le nuove generazioni.

2.1.1.2 GIOCO O SCOMMESSA: L'AZZARDO COME RICERCA DEL PIACERE/DIVERTIMENTO

Il 98,34% non scommette su corse di cavalli o cani: sono solo 10 (l'1,7%) gli studenti che affermano di aver scommesso alcune volte; di questi 4 (lo 0,7%) affermano di scommettere circa una volta alla settimana.

I vari sport coinvolgono molto di più gli adolescenti nella voglia di scommettere. Infatti sono 140 (pari al 23,3%) coloro che hanno scommesso una o più volte al mese su vari sport: di questi l'8,4% scommette circa una volta alla settimana e l'1,3% (8 studenti) affermano di scommettere ogni giorno.

Sono però il 53,1% del campione gli studenti che affermano di giocare al lotto o ad altre lotterie, mentre il 46,9% affermano di non aver mai giocato.

Il 7,0% gioca circa una volta alla settimana, mentre l'1,3%, (8 ragazzi) afferma di giocare al lotto o ad altre lotterie ogni giorno.

Coloro che non hanno mai giocato al gratta e vinci sono il 43,3%, mentre il rimanente 56,7% gioca: il 35,6% meno di una volta al mese il 12,3% circa una volta al mese e lo 0,8%, (5 persone) ogni giorno.

Poco più della metà degli studenti (il 52,6%) afferma di non giocare al super enalotto. Il 26,1% lo gioca meno di una volta al mese, l'11,8% lo gioca circa una volta al mese, il 7,7% circa una volta alla settimana e l'1,8% ogni giorno.

È diffusa convinzione che chi gioca con frequenza settimanale o giornaliera sia potenzialmente esposto o soggettivamente compromesso nel rischio di interiorizzare comportamenti patologici. Utilizzando questo codice interpretativo si può legittimamente ritenere che il tasso di alta esposizione coinvolga mediamente circa il 10% del campione che ricorre al gioco d'azzardo.

La prevalenza comportamentale a carattere molto ricorrente si colloca nell'area delle scommesse sportive che coinvolge settimanalmente o giornalmente una sessantina di giovani (il 9,6% del campione). Al secondo posto, quasi con gli stessi valori, si colloca il ricorso al superenalotto con 47 giovani coinvolti, pari al 9,5% del campione.

GIOCARE AL LOTTO O ALTRE LOTTERIE		
Mai	282	46,9
Meno di una volta al mese	184	30,6
Circa una volta al mese	85	14,2
Circa una volta alla settimana	42	7,0
Ogni giorno	8	1,3

GIOCARE AL GRATTA E VINCI		
Mai	260	43,3
Meno di una volta al mese	214	35,6
Circa una volta al mese	74	12,3
Circa una volta alla settimana	48	8,0
Ogni giorno	5	0,8

GIOCARE AL SUPER ENALOTTO		
Mai	316	52,6
Meno di una volta al mese	157	26,1
Circa una volta al mese	71	11,8
Circa una volta alla settimana	46	7,7
Ogni giorno	11	1,8

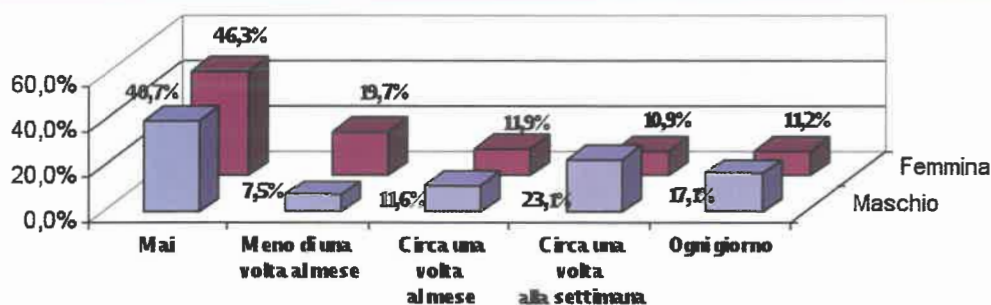
Seguono il gratta e vinci con 53 giovani e il gioco del lotto con 50 soggetti, mentre appare minoritaria la quota di chi scommette su cavalli e animali (7 studenti).

Infine si osserva il preoccupante fenomeno della multiesposizione, cioè della ricorrenza di comportamenti compromissori espressi da molti soggetti verso varie tipologie di gioco e di scommesse. In sostanza di circa il 5-6% di giovani che si trovano coinvolti in gran parte delle tipologie di gioco. Indubbiamente è in questa quota che si concentra il giocatore identificabile come patologico.

2.1.1.3 I COMPORTAMENTI DI GENERE VERSO IL GIOCO

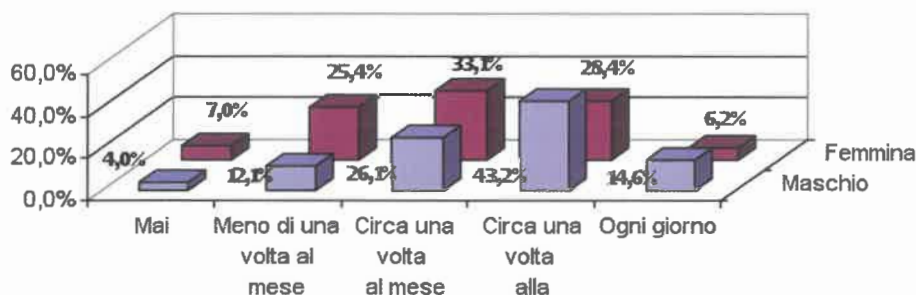
Se i dati vengono esaminati separatamente tra il sottocampione maschile e quello femminile, si possono individuare i rispettivi comportamenti e il diverso grado di esposizione al rischio gioco d'azzardo tra i due generi.

GIOCARE ON LINE SOLO PER DIVERTIMENTO



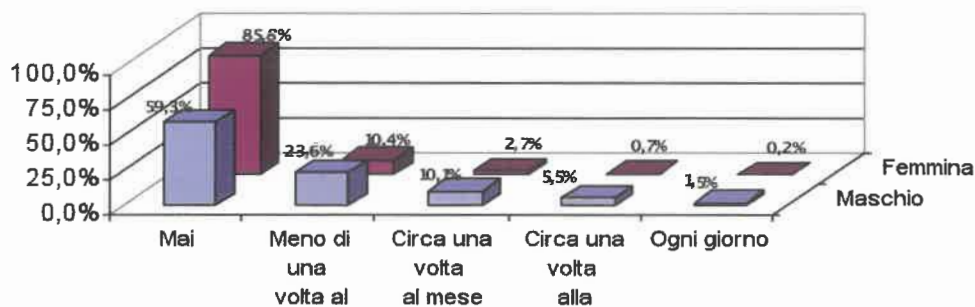
Rispetto al gioco on line, i ragazzi superano le ragazze sia nel numero dei giocatori che nella frequenza delle giocate.

GIOCARE A CARTE SOLO PER DIVERTIMENTO



La stragrande maggioranza gioca a carte per divertimento. La maggioranza delle ragazze (58,5%) gioca meno o comunque non più di una volta al mese, la maggioranza dei ragazzi (57,8% del totale dei ragazzi) gioca ogni giorno o almeno una volta alla settimana.

GIOCARE A CARTE PER SOLDI

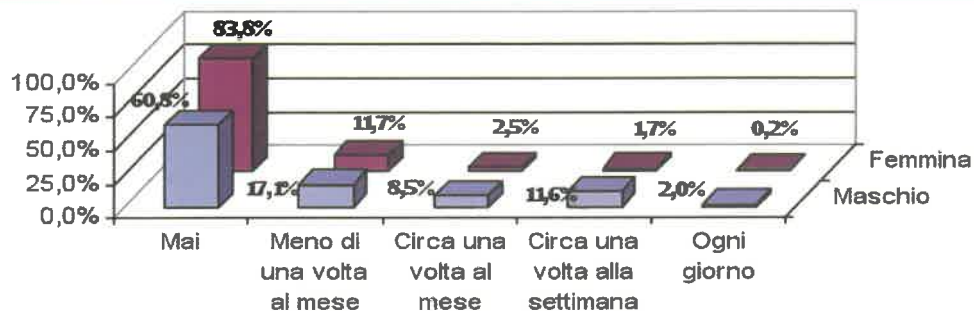


Ha giocato a carte per soldi il 40,1% degli studenti maschi e il 14,2% delle studentesse.

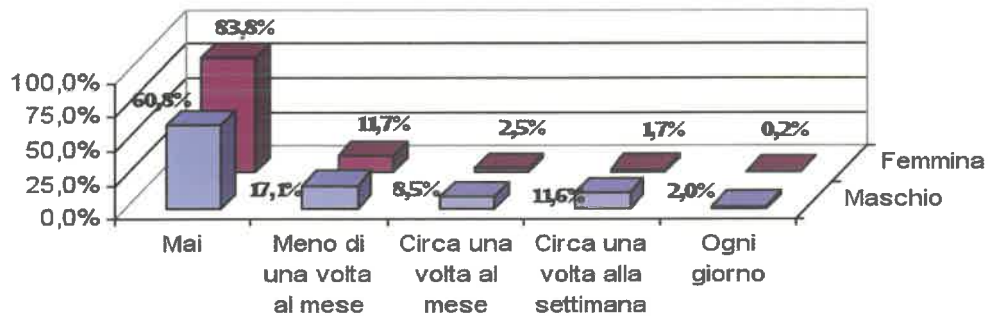
Circa 2 ragazzi maschi su 5 hanno giocato alle slot-machine, poker machine o altre macchine, 1 ragazzo su 8 gioca circa una volta alla settimana e 1 su 50 tutti i giorni. Una ragazza su 6 ha giocato alle slot machine, una ragazza su 58 gioca circa una volta alla settimana.



GIOCARRE ALLE SLOT MACHINE O AD ALTRE MACCHINE

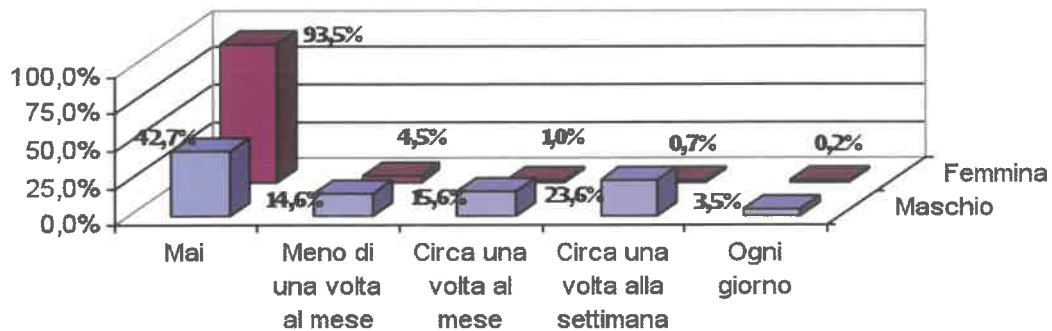


GIOCARRE A BILIARDO O A QUALSIASI ALTRO GIOCO PER SOLDI



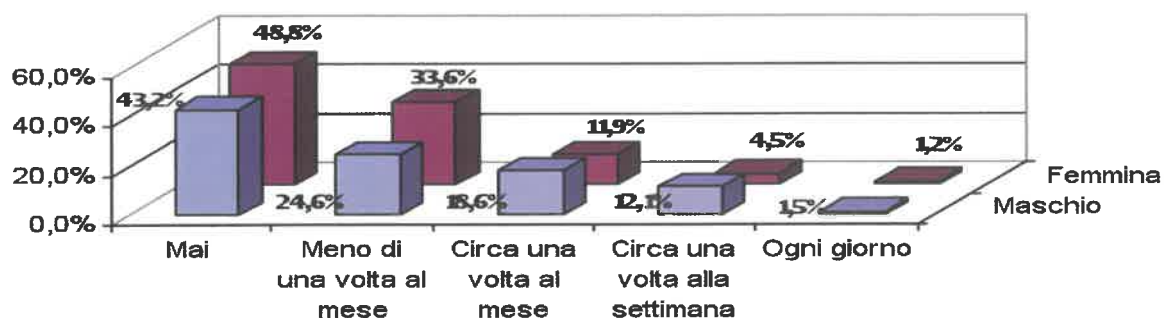
Il 20,1% degli studenti maschi (1 su 5) ha giocato al biliardo; 1 su 33 gioca circa una volta alla settimana. Una ragazza su 27 afferma di giocare al biliardo meno di una volta al mese e una su 200 circa una volta alla settimana.

SCOMMETTERE SU VARI SPORT



3 ragazzi su 5 e una ragazza su 15 scommettono su vari sport.

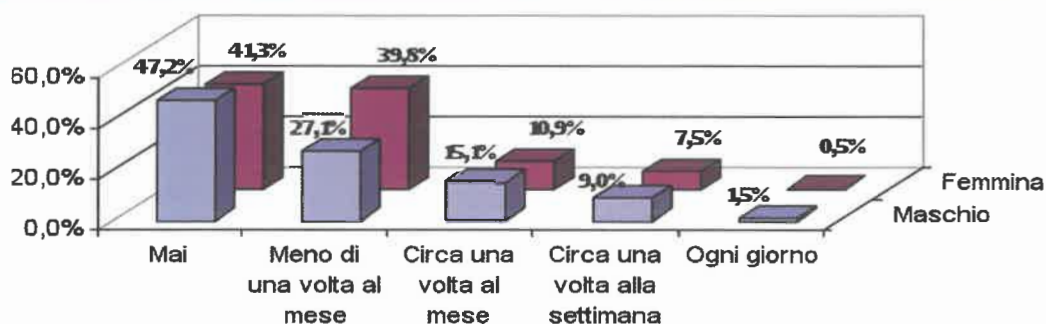
GIOCARRE AL LOTTO O AD ALTRE LOTTERIE



Sono più le ragazze (56,8%) che giocano al lotto o ad altre lotterie rispetto ai maschi (51,2%).

La maggioranza delle ragazze gioca meno di una volta al mese (33,6%) mentre i ragazzi giocano più spesso: il 12,1% dei ragazzi gioca circa una volta alla settimana e l'1,5% ogni giorno, le ragazze sono rispettivamente il 4,5% e l'1,2%.

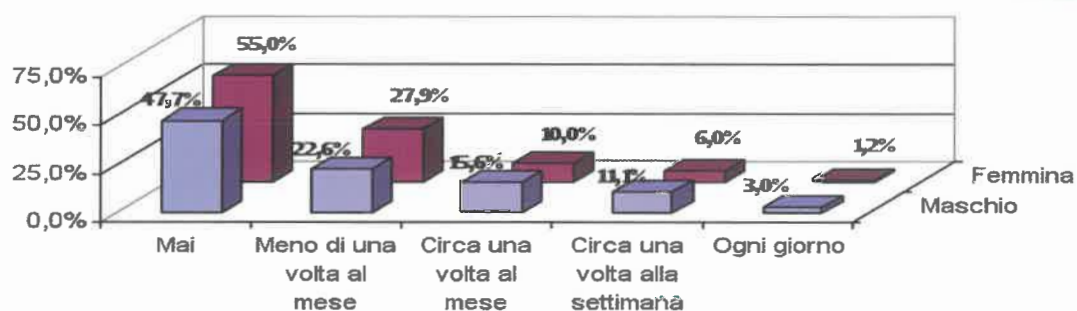
GIOCARRE AL GRATTA E VINCI



Nel gioco al gratta e vinci sono più le ragazze a giocare (58,7%) rispetto ai ragazzi (52,8%).

Il 39,8% delle ragazze gioca meno di una volta al mese rispetto al 27,1% dei maschi. Percentualmente sono meno i ragazzi che giocano al gratta e vinci, ma giocano spesso: il 15,1% (contro il 10,9% delle ragazze) gioca circa una volta al mese; il 9,0% contro il 7,5% delle ragazze gioca circa una volta alla settimana e l'1,5% contro lo 0,5% delle ragazze gioca ogni giorno.

GIOCARRE AL SUPERENALOTTO



Giocare al superenalotto coinvolge molto meno le ragazze dei ragazzi: il 55% delle ragazze afferma di non avere mai giocato al superenalotto, rispetto al 41,3% delle ragazze che avevano affermato di non aver mai giocato al gratta e vinci o al 48,8% che non avevano mai giocato al lotto.

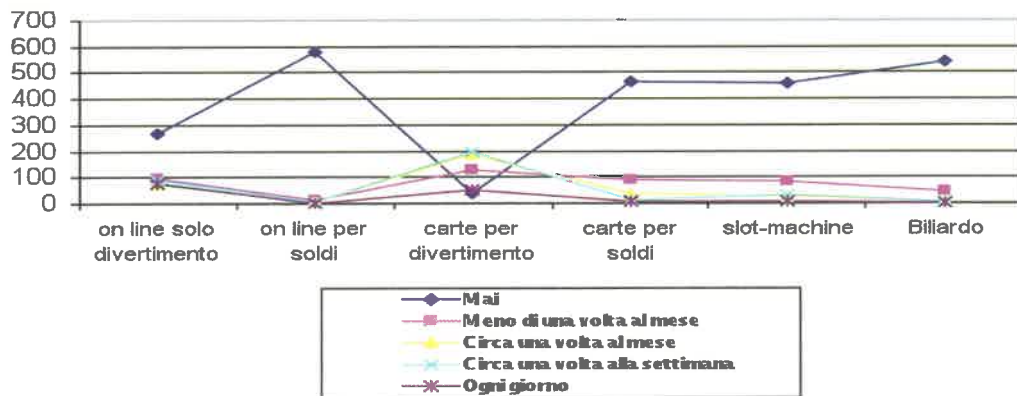
Il non coinvolgimento dei maschi nei giochi del lotto, del gratta e vinci e del superenalotto è abbastanza ricorrente: rispettivamente il 43,2% non ha mai giocato al lotto, il 47,2% non ha giocato al gratta e vinci e il 47,7% non ha giocato al superenalotto.



2.1.1.4 OSSERVAZIONI

Il gioco più praticato per divertirsi è il gioco delle carte. Sono solo il 6% coloro che affermano di non aver mai giocato: il 4% dei maschi e il 7% delle femmine.

GIOCARE PER DIVERTIMENTO O PER SOLDI



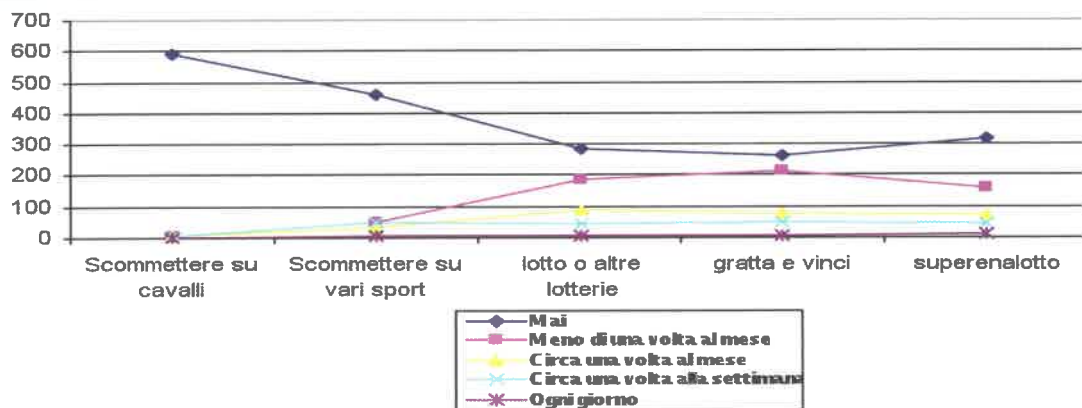
Rispetto agli altri giochi, invece, la percentuale di coloro che non hanno mai giocato è molto alta:

- il 96,7% non ha mai giocato on line per soldi: 93,5% maschi e 98,3% femmine;
- il 90% non ha mai giocato al biliardo: 79,9% maschi e il 95% femmine;
- il 75,7% non ha mai giocato alle slot-machine: 60,8% maschi e 83,8% femmine;
- il 77,0% non ha mai giocato a carte per soldi: 59,3% maschi e 85,8% femmine

I giochi meno praticati sono: on line per soldi e biliardo. Ciò è dovuto al fatto che il campione è formato dal 66,9% di ragazze, che per tradizione utilizzano di meno internet rispetto ai ragazzi e non frequentano bar o sale da biliardo.

Scommettere su cavalli o cani è praticato solo dall'1,7% degli studenti: 10 studenti di cui 8 maschi e 2 femmine. Il 76,7% scommette su vari sport. Sono più i ragazzi che giocano, il 57,3%, che le ragazze, il 6,5%. Inoltre i ragazzi giocano più spesso delle ragazze.

GIOCARE PER DIVERTIMENTO O PER SOLDI



Giocano al lotto il 53,1% degli intervistati. Sono più i maschi che giocano (56,8%) che le femmine (51,2%). La maggioranza delle femmine che giocano al lotto (33,6%) lo fanno meno di una volta al mese. Mentre i maschi tendono a giocare più spesso: il 32,2% gioca più di una volta al mese o alla settimana.

Al gratta e vinci gioca il 56,7% degli intervistati. Lo giocano, il 58,7% delle ragazze e il 52,8% dei maschi.

Il 47,4% degli intervistati gioca al superenalotto. Lo gioca il 52,3% dei maschi e il 45,0% delle femmine.

I giochi on line, di società (carte, biliardo) e tecnologici (slot-machine, poker-machine) sono utilizzati più dai maschi che dalle femmine. Diversamente da quanto si pensi, alcuni giochi che sembravano essere prevalentemente maschili, perché situati in ambienti pubblici come i bar o sale da gioco, oggi sono praticati anche dal sesso femminile: infatti 1 ragazza su 6 gioca alle slot-machine o poker-machine e 1 ragazza su 7 gioca a carte per soldi.

Le scommesse sportive interessano marginalmente la componente femminile.

Il gioco d'azzardo (lotto, gratta e vinci, superenalotto) coinvolge la maggioranza sia degli studenti maschi che la maggioranza delle studentesse. Il gratta e vinci è giocato più dalle ragazze che dai ragazzi.

2.1.2 ATTEGGIAMENTI PSICOLOGICI E RELAZIONALI CORRELATI AL GIOCO

2.1.2.1 ATTEGGIAMENTI PSICOLOGICI (TAB. 4)

Il 5,5% degli studenti (33 unità) è preoccupato a causa del gioco: 27, il 4,5%, raramente e 6, l'1,0%, ogni tanto. Nessun studente afferma di essere spesso preoccupato a causa del gioco.

Il 5% degli studenti (30 unità) afferma di aver bisogno di puntare somme di denaro sempre più alte per raggiungere l'eccitazione desiderata. Di questi solo il 18 (lo 3,0%) afferma che ciò succede raramente, 11 (l'1,8%) ogni tanto e ad 1 spesso. 72 ragazzi (il 12%) provano irrequietezza o irritabilità quando tentano di interrompere o cessare il gioco: capita raramente al 9,0%, capita ogni tanto al 2,3% e capita spesso allo 0,7%.

33 ragazzi (il 5,5%) giocano per sfuggire da problemi, da sensi di impotenza o di colpa o ansietà o depressione: il 4,7% gioca raramente per questi motivi, mentre lo 0,8% gioca ogni tanto.

Sono 130 (il 21,6%) coloro che sentono la necessità di tornare a giocare per rifarsi dopo una perdita: tornano raramente a giocare il 14,6% (88 ragazzi), ogni tanto il 4,7% (28) e spesso il 2,3% (14).

In sintesi, sono gli stessi studenti con maggiore frequentazione del gioco d'azzardo a percepire un senso di disagio personale: vi è la percezione di qualcosa di preoccupante che turba la loro serenità, che sta diventando un problema serio. Ci si rende conto di essere entrati o di stare per entrare in un circuito vizioso dal quale si fatica ad uscire.

2.1.2.1 COMPORTAMENTI CORRELATI AL GIOCO CON RICADUTA SUI RAPPORTI CON FAMIGLIA E SOCIETÀ (TAB. 5)

Il 6,2% degli studenti mente alla famiglia per dissimulare la portata del coinvolgimento nel gioco. Il 4% mente raramente, mentre lo 0,8% (pari a 5 studenti) mente spesso. Solo 15 ragazzi affermano di avere litigato con la famiglia o marinato la scuola a causa del gioco. Di questi, 9 litigano raramente, 4 litigano ogni tanto e 2 litigano spesso. 13 studenti affermano di avere commesso atti antisociali o illegali per finanziare il gioco: 2 lo fanno spesso. Il 7,5% dei ragazzi, 45 studenti, afferma di spendere per il gioco molto più denaro di quanto preventivato e allo 0,7% spesso. Il 45,4% degli intervistati usa internet per svago al massimo un'ora al giorno. Ma il 18,6% lo usa per più di tre ore al giorno.

tab. 5	N.	%
MENTI AI MEMBRI DELLA TUA FAMIGLIA O AD ALTRI PER DISSIMULARE LA PORTATA DEL TUO COINVOLGIMENTO NEL GIOCO?		
Mai	564	93,8
Raramente 1/2 volte	24	4,0
Ogni tanto 3/4 volte	8	1,4
Spesso, più di 5 volte	5	0,8

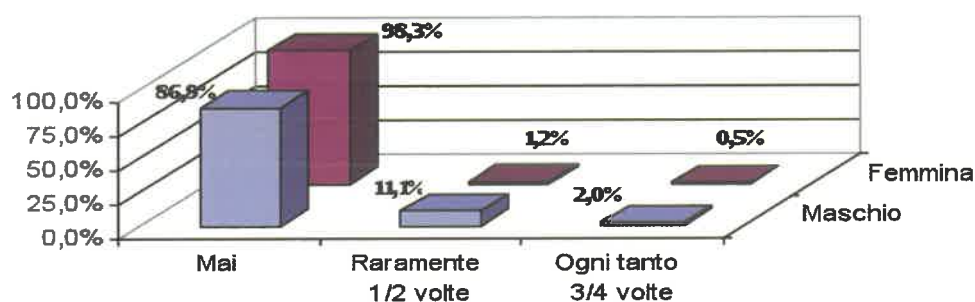
tab. 4	N.	%
SEI PREOCCUPATO A CAUSA DEL GIOCO?		
Mai	568	94,5
Raramente 1/2 volte	27	4,5
Ogni tanto 3/4 volte	6	1,0
HAI BISOGNO DI PUNTARE SOMME DI DENARO SEMPRE PIÙ ALTE PER RAGGIUNGERE L'ECCITAZIONE DESIDERATA?		
Mai	571	95,0
Raramente 1/2 volte	18	3,0
Ogni tanto 3/4 volte	11	1,8
Spesso, più di 5 volte	1	0,2
PROVI IRREQUIETENZA O IRRITABILITÀ QUANDO TENTI DI INTERRUPELLO O CESSARE L'ATTIVITÀ DI GIOCO?		
Mai	529	88,0
Raramente 1/2 volte	54	9,0
Ogni tanto 3/4 volte	14	2,3
Spesso, più di 5 volte	4	0,7
GIOCHI PER CERCARE DI SFUGGIRE DA PROBLEMI O PER ALLEVIARE UN UMORE DISFORICO?		
Mai	568	94,5
Raramente 1/2 volte	28	4,7
Ogni tanto 3/4 volte	5	0,8
DOPO UNA PERDITA AL GIOCO, TORNI A GIOCARE IL GIORNO DOPO PER "RIFARTI"?		
Mai	471	78,4
Raramente 1/2 volte	88	14,6
Ogni tanto 3/4 volte	28	4,7
Spesso, più di 5 volte	14	2,3

HAI LITIGATO CON LA FAMIGLIA, O HAI MARINATO LA SCUOLA A CAUSA DEL GIOCO?		
Mai	586	97,5
Raramente 1/2 volte	9	1,5
Ogni tanto 3/4 volte	4	0,7
Spesso, più di 5 volte	2	0,3
HAI COMMESSO ATTI ANTISOCIALI O ILLEGALI PER FINANZIARE IL TUO GIOCO?		
Mai	588	97,8
Raramente 1/2 volte	10	1,7
Ogni tanto 3/4 volte	1	0,2
Spesso, più di 5 volte	2	0,3
SPENDI MOLTO PIÙ DENARO PER IL GIOCO DI QUANTO TU ABBAI PREVENTIVATO?		
Mai	556	92,5
Raramente 1/2 volte	32	5,3
Ogni tanto 3/4 volte	9	1,5
Spesso, più di 5 volte	4	0,7
UTILIZZI INTERNET PER SVAGO?		
Meno di 1 ora al giorno	127	21,1
1 ora al giorno	146	24,3
2 ore al giorno	160	26,6
3 ore al giorno	56	9,3
Più di 3 ore al giorno	112	18,6



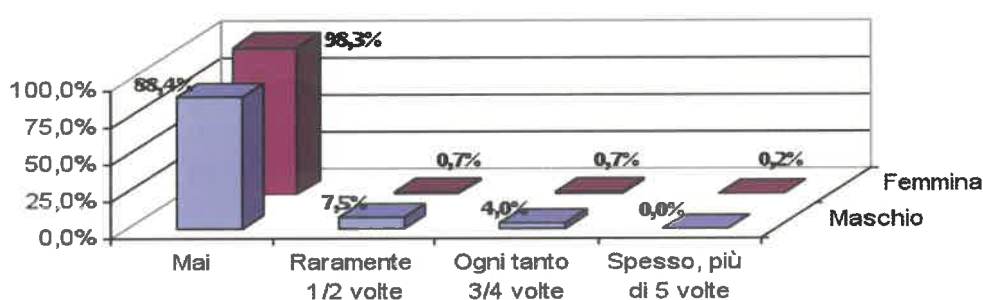
2.1.2.3 ATTEGGIAMENTI PSICOLOGICI E RELAZIONALI DI GENERE CORRELATI GIOCO, SUDDIVISI PER GENERE

SEI PREOCCUPATO A CAUSA DEL GIOCO?



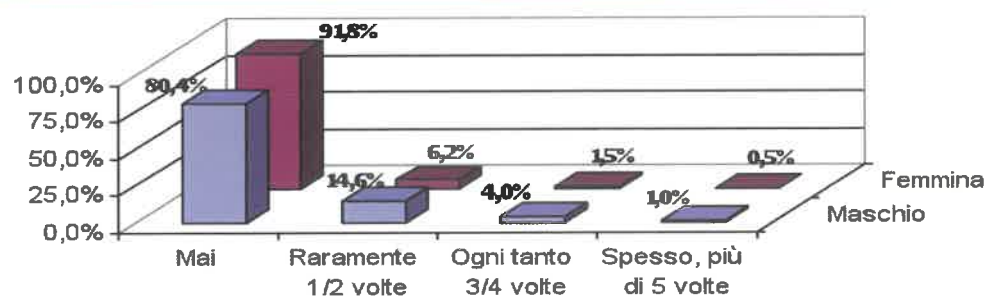
I ragazzi sono molto più preoccupati rispetto alle ragazze a causa del gioco: più di 1 ragazzo su 7 è preoccupato a causa del gioco contro 1 ragazza su 60 circa.

HAI BISOGNO DI PUNTARE SOMME DI DENARO SEMPRE PIÙ ELEVATE PER RAGGIUNGERE L'ECCITAZIONE DESIDERATA?



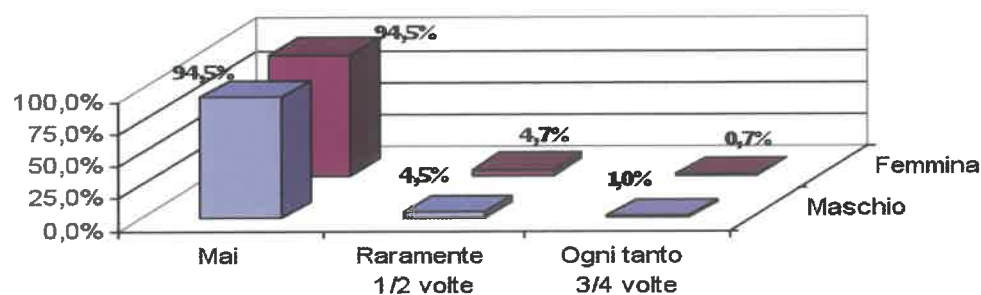
La necessità di puntare somme di denaro sempre più alte per trovare l'eccitazione desiderata coinvolge più i maschi che le femmine: 1 su 8 rispetto a 1 ragazza su 62.

PROVI IRREQUIETEZZA O IRRITABILITÀ QUANDO TENTI DI INTERROMPERE L'ATTIVITÀ DI GIOCO?



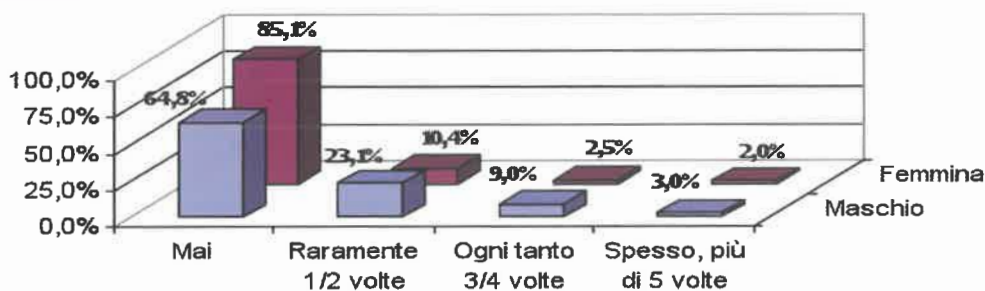
1 ragazzo su 5 prova irrequietezza o irritabilità quando tenta di interrompere il gioco, mentre ha la stessa reazione psicologica 1 ragazza su 12.

GIOCHI PER CERCARE DI SFUGGIRE DAI PROBLEMI O PER ALLEVIARE UN UMORE DISFORICO?



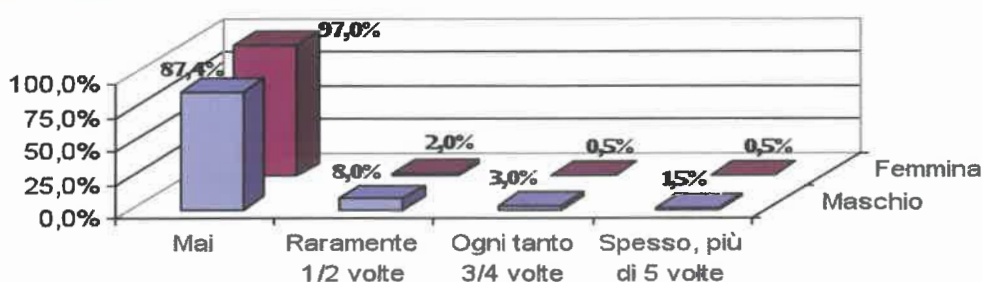
1 studente su 16 di entrambi i sessi gioca per sfuggire a problemi, a sensi di impotenza, di colpa, di ansietà, di depressione.

DOPO UNA PERDITA AL GIOCO, TORNI A GIOCARE IL GIORNO DOPO PER "RIFARTI"?



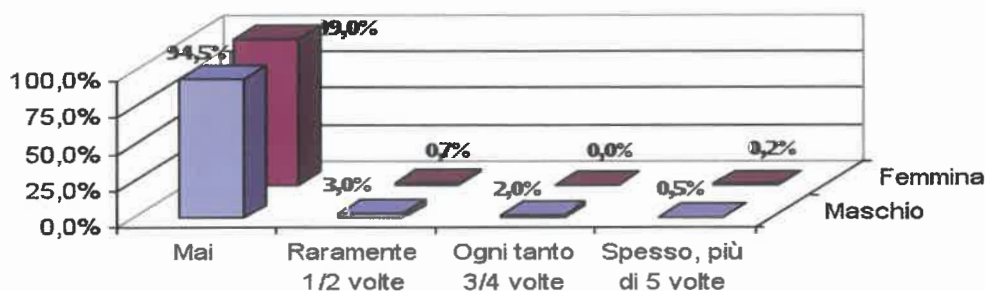
Sono molto più i maschi rispetto alle femmine che, dopo una perdita al gioco, tornano a giocare il giorno dopo per rifarsi: ritornano a giocare 2 ragazzi contro 1 ragazza.

MENTI AI MEMBRI DELLA TUA FAMIGLIA O AD ALTRI PER DISSIMULARE LA PORTATA DEL TUO COINVOLGIMENTO NEL GIOCO?



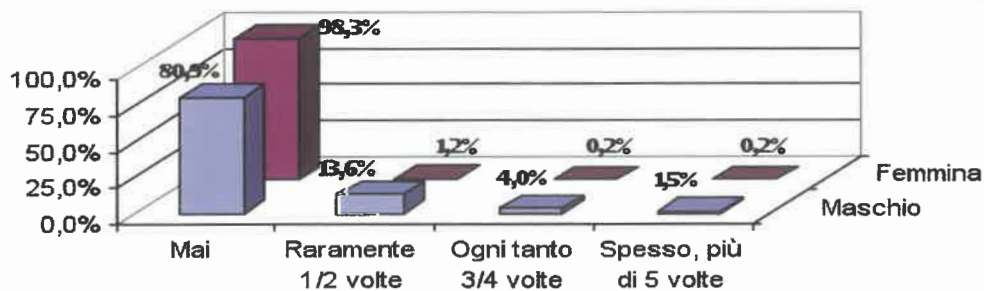
1 ragazzo su 8 mente ai suoi genitori per dissimulare il suo coinvolgimento nel gioco, mentre per lo stesso motivo mente 1 ragazza su 33.

HAI LITIGATO CON LA FAMIGLIA O HAI MARINATO LA SCUOLA A CAUSA DEL GIOCO?



A causa del gioco i maschi litigano con la famiglia più delle femmine. I conflitti familiari interessano 1 ragazzo su 20 rispetto a 1 ragazza su 100.

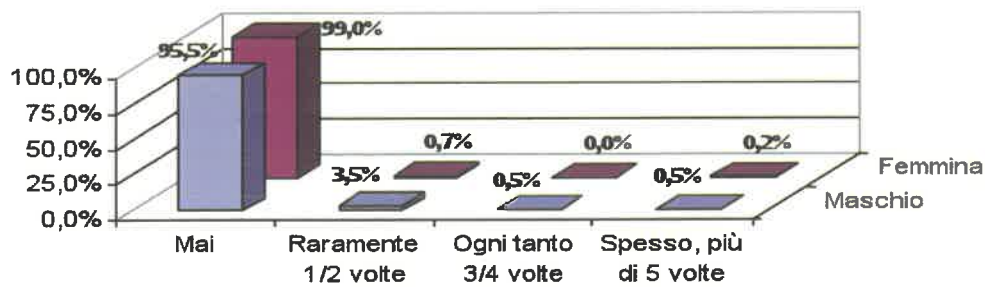
SPENDI MOLTO PIÙ DENARO PER IL GIOCO DI QUANTO TU ABBAIA PREVENTIVATO?



Un ragazzo su cinque spende molto più denaro per il gioco di quanto abbia preventivato, mentre le ragazze sono più prudenti: spende di più solo 1 ragazza su 70 circa.



HAI COMMESSO ATTI ILLEGALI O ANTISOCIALI PER FINANZIARE IL TUO GIOCO?



Un ragazzo su 22 afferma di aver commesso atti antisociali o illegali per finanziare il gioco, mentre commette gli stessi atti una ragazza su 100.

In sostanza chi ricorre più frequentemente ad una qualsiasi tipologia del gioco d'azzardo tende a sviluppare atteggiamenti ambivalenti e disturbanti il proprio equilibrio psicologico e il normale sviluppo delle relazioni familiari e sociali.

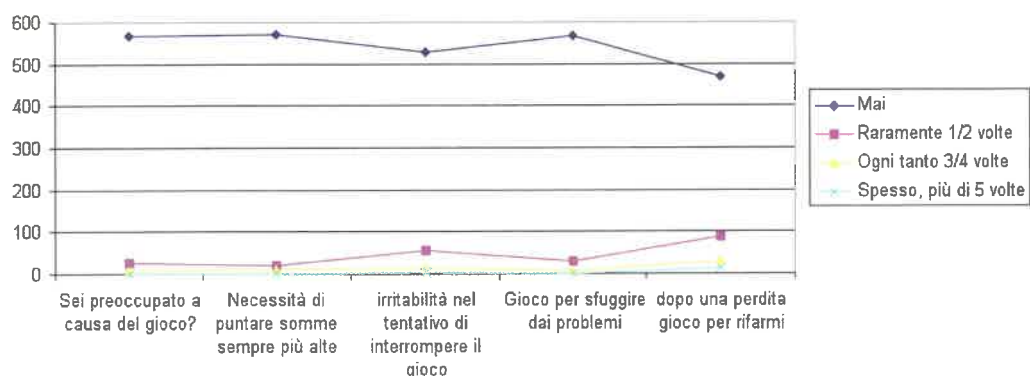
Si percepisce uno stato di alterazione delle relazioni che induce comportamenti artificiali che tendono da una parte a negare o ad occultare il dato oggettivo della propria forte esposizione alla dipendenza da gioco e dall'altro si avverte una sorta di impotenza rispetto ad un fenomeno che li travolge anche contro la loro stessa volontà.

2.1.2.4 OSSERVAZIONI

Gli atteggiamenti verso il gioco che condizionano maggiormente gli studenti sono:

1. L'irritabilità che nasce dentro il giocatore quando cerca di interrompere il gioco: ne soffre l'11,98% degli studenti intervistati. Fra questi, i maschi sono il doppio delle femmine.
2. La voglia di rifarsi dopo una perdita (il 21,63%). Anche in questo caso i maschi, più delle femmine, tornano a giocare il giorno dopo per rifarsi. I due atteggiamenti sono molto correlati tra di loro soprattutto tra coloro che giocano raramente.
3. La menzogna è lo strumento principale utilizzato per nascondere alla famiglia il proprio coinvolgimento nel gioco. La pratica 1 ragazzo su 8 (il 12,5% dei maschi) e 1 ragazza su 33 (il 3% delle femmine).
4. La lite in famiglia a causa del gioco coinvolge solo 15 studenti (il 2,50%). Anche in questo caso sono più i maschi che le femmine a litigare a causa del gioco. Esiste una dipendenza reciproca tra il mentire e il litigio in famiglia a causa del gioco: si litiga perché i genitori presumibilmente sospettano o hanno la certezza che il figlio sperperi i danari per il gioco, si mente o si dissimula la portata del gioco per non discutere o litigare con i propri familiari.
5. Il commettere atti antisociali o illegali per finanziare il gioco è praticato, anche se raramente, da 1 ragazzo su 50 circa (il 2,16%). Sono più i maschi a praticarli che le femmine.

ATTEGGIAMENTI PSICOLOGICI VERSO IL GIOCO



2.1.3 LA SITUAZIONE FAMILIARE E LE RELAZIONI CON I COETANEI

2.1.3.1 LA SITUAZIONE FAMILIARE (TAB. 6)

L'88,7% dei genitori sono sposati, il 3,6% sono separati, il 2,2% divorziati, il 2,2% conviventi. Il 2,2% non specifica la composizione della famiglia. Il 5% è figlio unico, il 20,6% ha un fratello/sorella, il 55,9% ha due fratelli e il 18,5% ha più di due fratelli. Il 46,6% delle famiglie è composto dai/dal genitori/e con i figli, l'8,0% delle famiglie ha tra i propri componenti il nonno o la nonna, lo 0,8% lo zio, il 44,6% non risponde o dà risposte diverse.

tab. 6	N.	%
INDICACI COME È COMPOSTA LA TUA FAMIGLIA:		
Solo con i genitori	416	69,2
Solo con mia madre	33	5,5
Solo con mio padre	3	0,5
Altro	149	24,8
I TUOI GENITORI SONO:		
Sposati	533	88,7
Separati	22	3,6
Divorziati	20	3,3
Conviventi	13	2,2
Altro	13	2,2
QUANTI FRATELLI/SORELLE HAI?		
Nessuno	30	5,0
Uno	124	20,6
Due	336	55,9
Più di due	111	18,5
CON TE VIVE ANCHE QUALCUN ALTRO PARENTE?		
No	280	46,6
Nonno	18	3,0
Nonna	30	5,0
Zio	5	0,8
Altro	268	44,6

2.1.3.2 IL RAPPORTO CON I GENITORI (TAB. 7)

Il rapporto con la propria madre è ottimo per il 38,1% degli studenti, buono per il 55,7% e negativo o inesistente per il 3,7%. Il rapporto con il proprio padre è ottimo per il 31,9% degli studenti, buono per il 56,7%, negativo o inesistente per il 7,3%.

tab. 7	N.	%
COME GIUDICI IL RAPPORTO CON TUA MADRE?		
Ottimo	229	38,1
Buono	335	55,7
Negativo	10	1,7
Inesistente	12	2,0
Altro	15	2,5
COME GIUDICI IL RAPPORTO CON TUO PADRE?		
Ottimo	192	31,9
Buono	341	56,7
Negativo	18	3,0
Inesistente	26	4,3
Altro	24	4,1

2.1.3.3 IL RAPPORTO CON I COETANEI (TAB. 8)

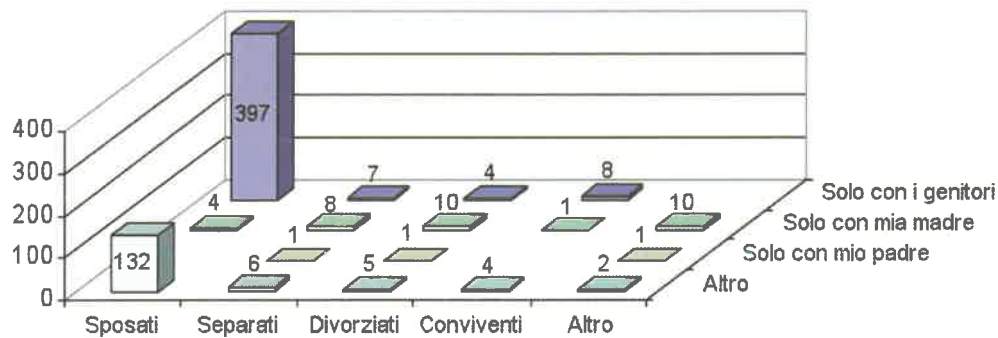
Il 42,8% degli studenti ritiene che il rapporto con i propri coetanei sia ottimo, il 53,6% buono e il 3,0% negativo o inesistente. Il 47,1% degli studenti si ritiene più maturo dei suoi coetanei.

tab. 8	N.	%
COME GIUDICI IL RAPPORTO CON I TUOI COETANEI?		
Ottimo	257	42,8
Buono	322	53,6
Negativo	9	1,5
Inesistente	9	1,5
Altro	4	0,6
TI SENTI PIÙ MATURO DEI TUOI COETANEI?		
Sì	283	47,1
No	104	17,3
Non so	214	35,6



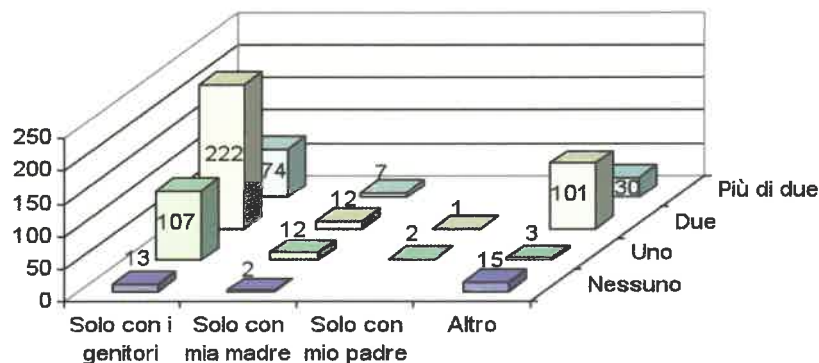
2.1.3.4 LA SITUAZIONE FAMILIARE E LE RELAZIONI CON I COETANEI, SUDDIVISA PER GENERE

COMPOSIZIONE DELLA FAMIGLIA RISPETTO ALLA SITUAZIONE DEI SINGOLI GENITORI



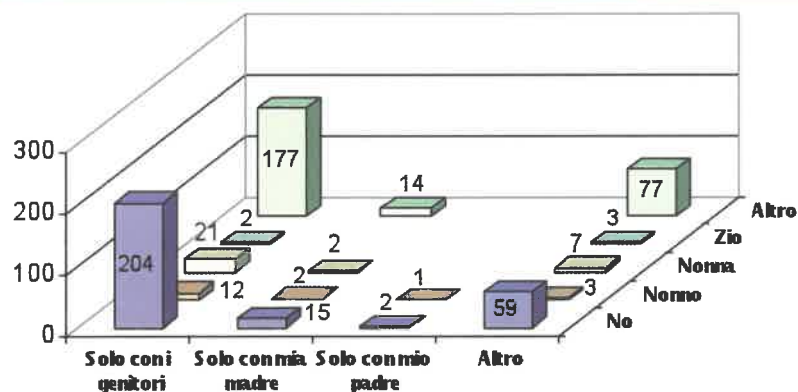
2 famiglie su 3 sono formate da genitori sposati. 1 ragazzo su 5 indica altro senza specificare la situazione dei genitori.

COMPOSIZIONE DELLA FAMIGLIA RISPETTO AL NUMERO DI FRATELLI



La maggioranza delle famiglie dei ragazzi intervistati è composta da 5 o più componenti.

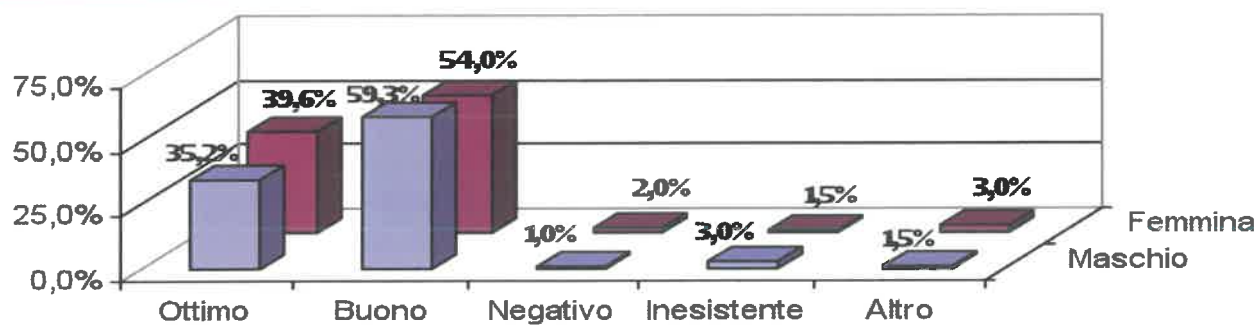
COMPOSIZIONE DELLA FAMIGLIA CON PARENTI CONVIVENTI



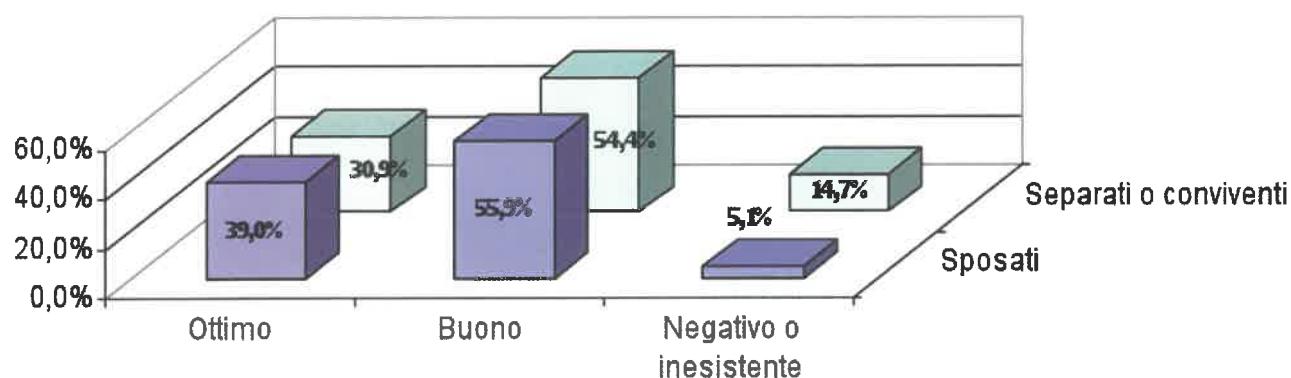
Circa 1 famiglia su 3 non ha parenti conviventi.

1 ragazzo su 18 giudica negativo o inesistente il rapporto con la madre: lo stesso giudizio sul rapporto materno è espresso dalle ragazze. Tra gli studenti che hanno i genitori conviventi o separati, 1 su 7 ha un rapporto negativo o inesistente con la propria madre. Sono 1 su 20 gli studenti che vivono con entrambi i genitori e che giudicano negativi o inesistenti i rapporti con la madre.

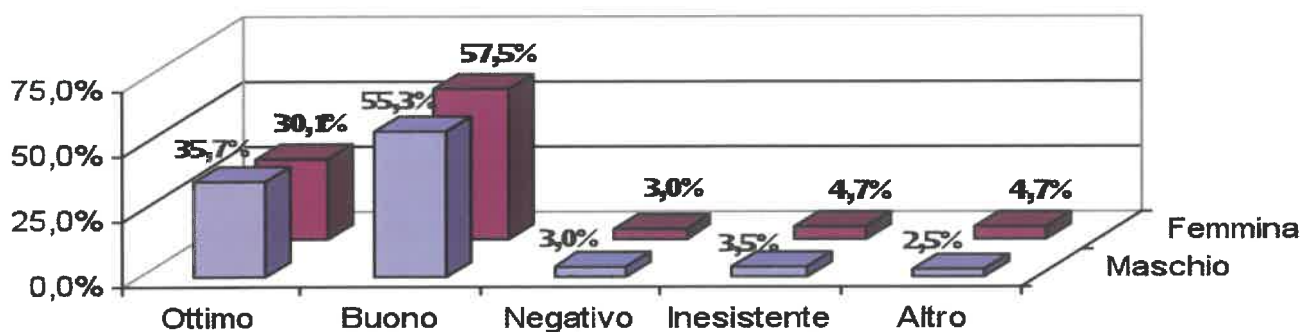
COME GIUDICHI IL RAPPORTO CON TUA MADRE?



GIUDIZIO DEL RAPPORTO CON LA MADRE RISPETTO ALLA CONDIZIONE DEL GENITORE



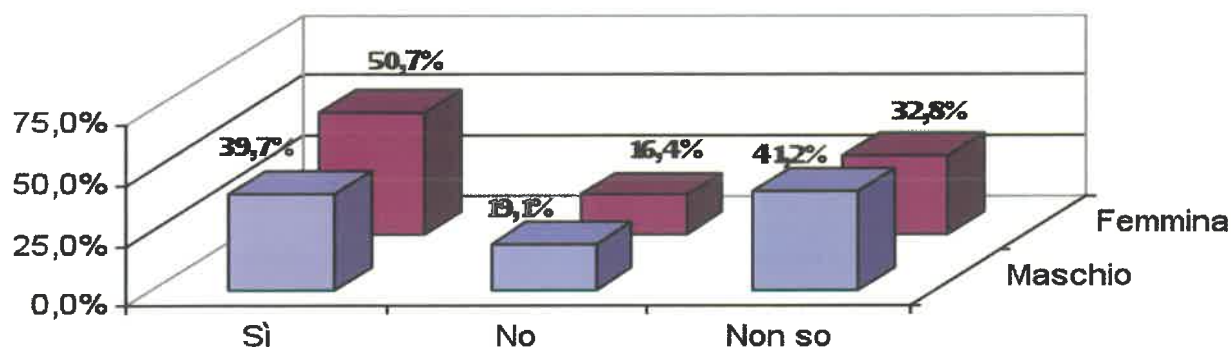
COME GIUDICHI IL RAPPORTO CON TUO PADRE?



1 ragazzo su 11 giudica negativo o inesistente il rapporto con il padre e lo stesso giudizio è espresso da 1 ragazza su 8. Tra gli studenti che hanno i genitori conviventi o separati, 1 su 2 ha un rapporto negativo o inesistente con il proprio padre. Sono 1 su 15 coloro che vivono con entrambi i genitori e che hanno rapporti negativi o inesistenti con il padre.

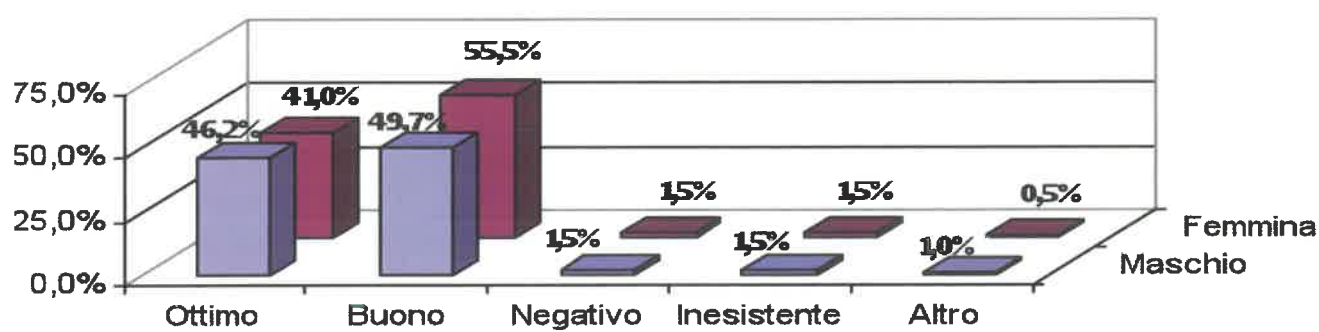


TI SENTI PIÙ MATURO DEI TUOI COETANEI?



1 ragazza su 2 si ritiene più matura dei suoi coetanei, mentre si ritengono più maturi dei suoi coetanei 2 ragazzi su 5.

COME GIUDICHI IL RAPPORTO CON I TUOI COETANEI?



Solo 1 ragazzo su 25 e 1 ragazza su 28 giudica il rapporto con i suoi coetanei negativo o inesistente.

2.1.3.5 OSSERVAZIONI

L'88,7% degli studenti vive con entrambi i genitori, mentre il rimanente 11,3% vive con un genitore separato.

Il 74,4% delle famiglie degli studenti intervistati ha più figli.

La convivenza con parenti nella stessa famiglia, con nonni e zii riguarda il 9,0% circa.

Il rapporto con la madre è negativo o inesistente per il 6,2% degli intervistati e l'11,3% ha lo stesso problema con il padre.

Questo atteggiamento negativo è uguale per entrambi i sessi nei confronti della madre, 1 giovane su 18. Rispetto al padre questo rapporto si incrina in maggior misura: 1 ragazzo su 15 giudica negativo o inesistente il rapporto con il padre, lo stesso vale per 1 ragazza su 8.

Le ragazze hanno una un'autostima maggiore dei ragazzi. Infatti 1 ragazza su 2 (il 50,7%) si ritiene più matura dei suoi coetanei, mentre lo ritengono 2 ragazzi su 5 (il 39,7%).

Il rapporto tra i coetanei è buono o ottimo per il 96,4% degli studenti.

2.1.4 UTILIZZO DI SOSTANZE NOCIVE (TAB. 8)

Sono solo il 24,3% coloro che affermano di non fare uso di alcol. Il 29,0% ne fa uso raramente, il 39,4% qualche volta e il 7,3% ne fa uso spesso.

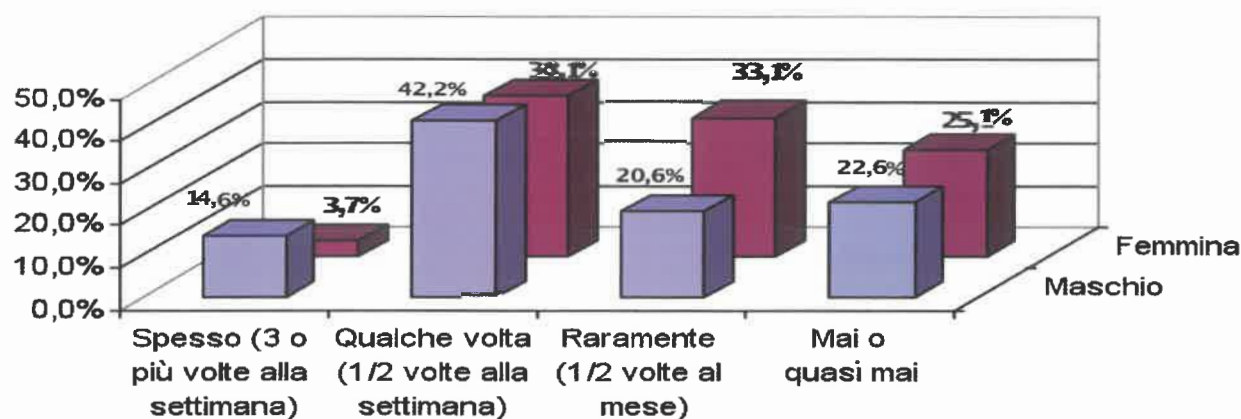
Il 15,5% degli studenti afferma di aver fatto uso di droghe leggere: 1 studente su 6. L'8% ne fa uso raramente, il 3,3% ne fa qualche volta e il 4,2% le usa spesso.

Il 4,3% (1 studente su 23) afferma di fare uso di droghe pesanti. L'1,8% ne fa uso raramente, l'1,5% qualche volta, l'1,0% spesso. Il 31,9% degli intervistati ha avuto un lutto familiare.

tab. 8	N.	%
CON QUALE FREQUENZA FAI USO DI ALCOL?		
Spesso (3 o più volte alla settimana)	44	7,3
Qualche volta (1/2 volte a settimana)	237	39,4
Raramente (1/2 volte al mese)	174	29,0
Mai o quasi mai	146	24,3
CON QUALE FREQUENZA FAI USO DI DROGHE LEGGERE?		
Spesso (3 o più volte alla settimana)	25	4,2
Qualche volta (1/2 volte a settimana)	20	3,3
Raramente (1/2 volte al mese)	48	8,0
Mai o quasi mai	508	84,5
CON QUALE FREQUENZA FAI USO DI DROGHE PESANTI?		
Spesso (3 o più volte alla settimana)	6	1,0
Qualche volta (1/2 volte al settimana)	9	1,5
Raramente (1/2 volte al mese)	11	1,8
Mai o quasi mai	575	95,7
RECENTEMENTE C'È STATO UN LUTTO NELLA TUA FAMIGLIA O TRA I TUOI CARI?		
Sì	192	31,9
No	409	68,1

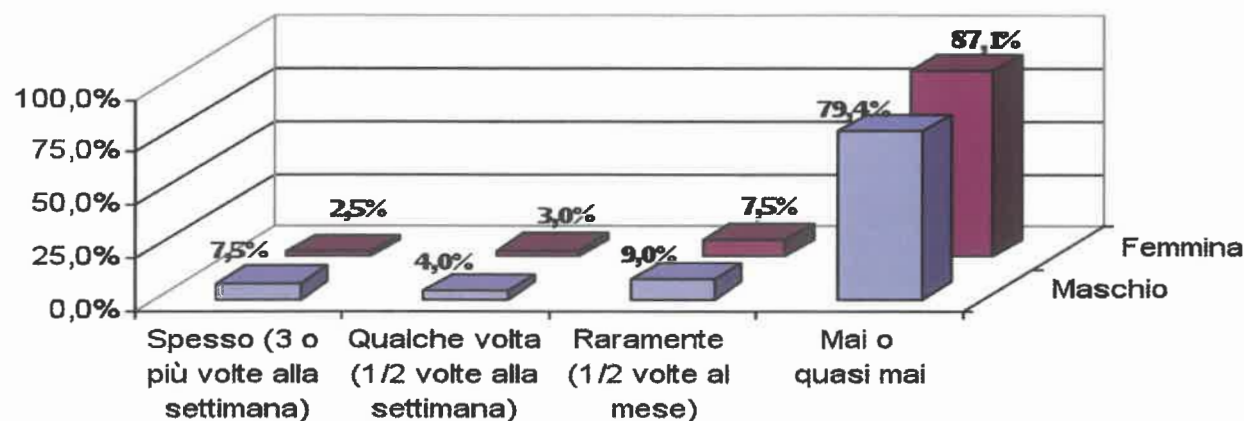
2.1.4.1 UTILIZZO DI SOSTANZE NOCIVE, SUDDIVISO PER GENERE

CON QUALE FREQUENZA FAI USO DI ALCOL?



Il 77,4% dei maschi e il 74,9% delle femmine fa uso di alcol.

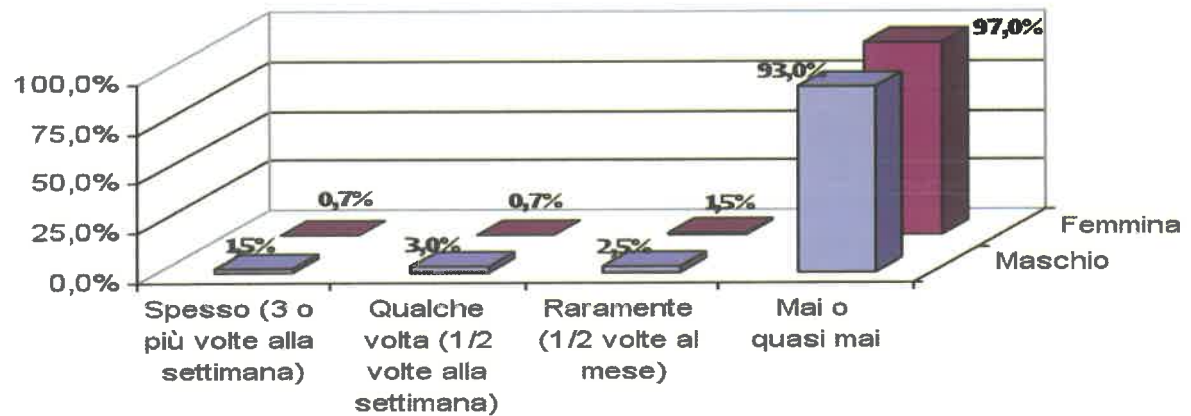
CON QUALE FREQUENZA FAI USO DI DROGHE LEGGERE?



1 ragazzo su 5 e 1 ragazza su 8 fanno uso di droghe leggere.



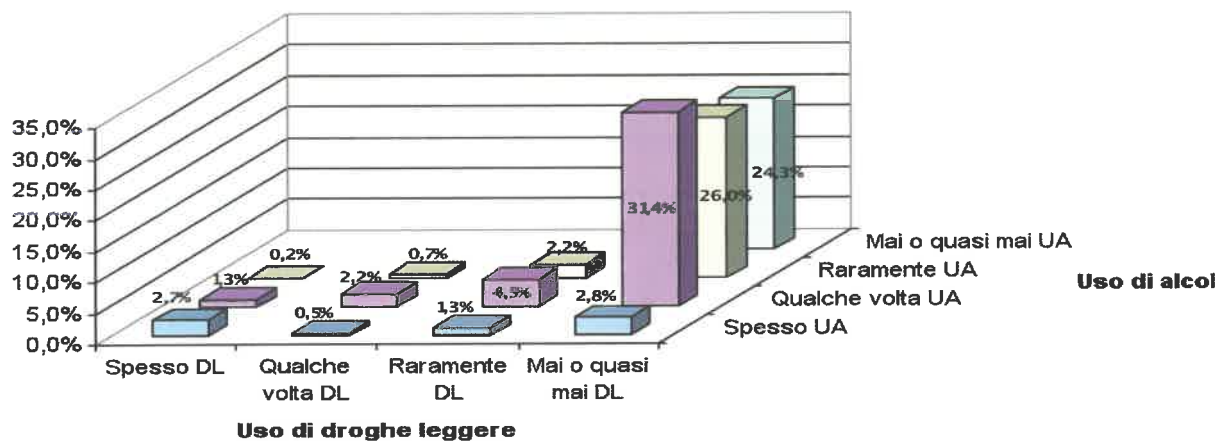
CON QUALE FREQUENZA FAI USO DI DROGHE PESANTI?



1 ragazzo su 14 e 1 ragazza su 33 fanno uso di droghe pesanti.

2.1.4.2 USO DI DROGA E ALCOL

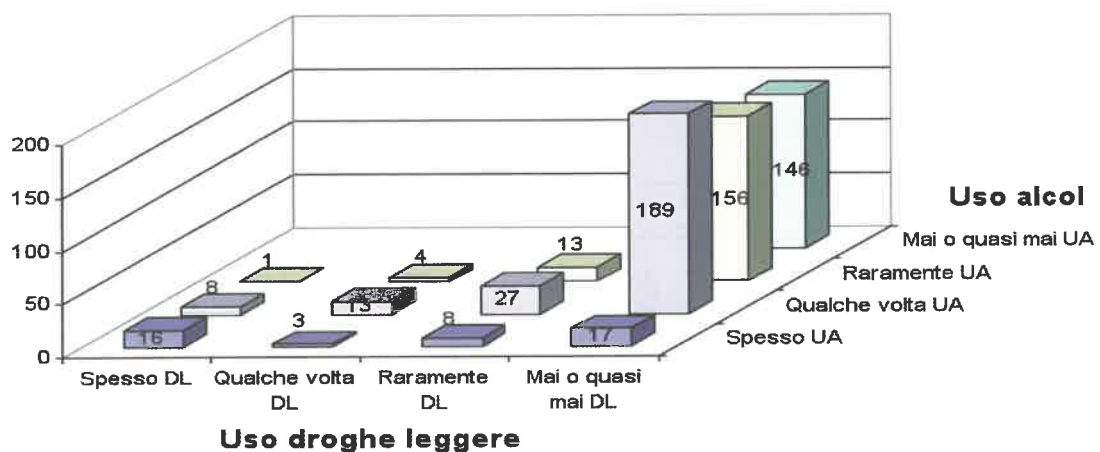
USO DI DROGHE LEGGERE IN RAPPORTO ALL'USO DI ALCOL (%)



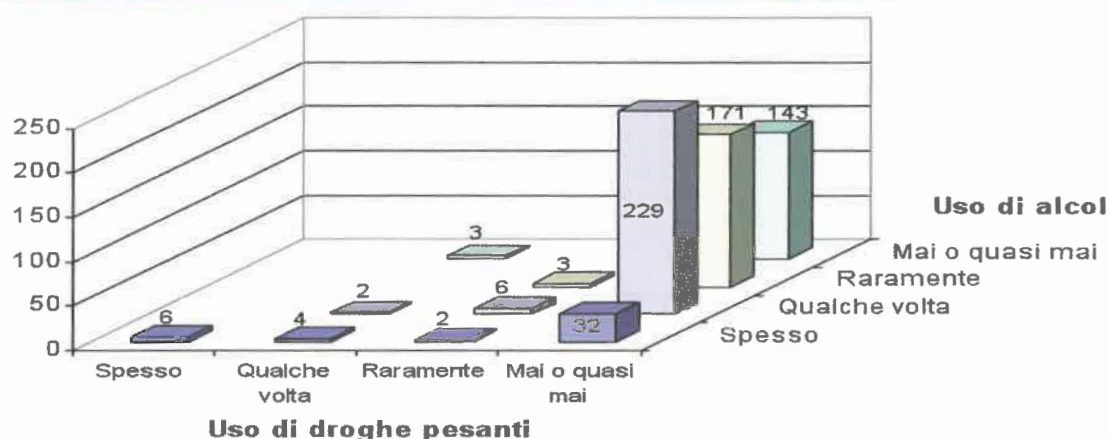
1 intervistato su 6 (il 15,5% del campione) ha fatto uso di droghe leggere e alcol. 16 studenti (il 2,7%) fanno uso spesso di droghe leggere e alcol.

Sono 44 gli studenti che affermano di far uso spesso di alcol e 25 coloro che fanno uso spesso di droghe leggere.

USO DI DROGHE LEGGERE IN RAPPORTO ALL'USO DI ALCOL (VAL. ASSOLUTI)



USO DI DROGHE PESANTI IN RAPPORTO ALL'USO DI ALCOL (VAL. ASSOLUTI)



Poco più di 1 studente su 23 ha fatto uso di droghe pesanti e alcol. 6 studenti (l'1,0%) fanno uso spesso di droghe leggere e alcol.

2.1.4.3 OSSERVAZIONI

Dalla lettura dei dati si può affermare che l'uso di alcol e droghe coinvolge numerosi studenti intervistati, per lo più senza significative distinzioni di genere.

L'assunzione di alcol da parte delle ragazze è praticata con ricorrenza dal 74,9% delle studentesse intervistate: 3 ragazze su 4; solamente una minoranza di circa il 33% ne ha fatto un uso contenuto.

Il comportamento dei ragazzi non si discosta sostanzialmente da quello delle coetanee: infatti 3 su 4 fanno abitualmente uso di alcol.

I ragazzi che fanno uso di droghe leggere sono 1 studente su 5, le ragazze sono circa 1 su 8.

Le droghe pesanti sono state usate dal 6% dei maschi (1 su 17) e dal 3% delle femmine (1 su 33 circa).

In sintesi si osserva un'esposizione sostanzialmente paritaria tra maschi e femmine in ordine al consumo abituale di alcol, mentre alquanto diversa si presenta l'esposizione al consumo di sostanze stupefacenti.

Il maggiore consumo e, quindi, il potenziale rischio di compromissione riguardano i maschi con percentuali sempre più elevate rispetto alle proprie coetanee. In particolare si conferma il dato preoccupante ricorrente e abituale delle droghe classificate come "pesanti" dagli stessi intervistati.

Complessivamente il fenomeno coinvolge una quota non esigua di giovani (attorno al 4%) ma con diversa compromissione tra i generi: il doppio dei maschi (6,0%) rispetto alle femmine (3,0%).





3. TEST DI AUTOVALUTAZIONE SUL GIOCO D'AZZARDO



3.1 PREMESSA SUL GIOCO D'AZZARDO

La mania del gioco d'azzardo è descritta nella letteratura medica già alla fine dell'ottocento. La patologia legata al gioco d'azzardo non ha mai avuto il riconoscimento di carattere clinico. Solo nel 1987 la psichiatria ha riconosciuto il gioco d'azzardo (gioco d'azzardo patologico, GAP) inserendolo nel DSM-III-R «Manuale Diagnostico e Statistico dei Disturbi Mentali»¹.

Il DSM-IV del 1994, revisionato nel 2000, inquadra il gioco d'azzardo in un insieme di comportamenti che presentano alcune caratteristiche comuni: "incapacità di resistere a un desiderio impellente, tentazione di compiere un'azione pericolosa per sé o per gli altri, nonché sensazione crescente di tensione o di eccitazione prima di compiere l'azione, che si trasforma in gratificazione o sollievo al momento di compierla o dopo averla compiuta; poi seguono sentimenti di rimorso o sensi di colpa"². Seguendo queste linee guida è stata redatta una apposita scheda per accertare coloro che sono affetti da patologie da gioco d'azzardo, GAP.

¹ Il manuale, correntemente definito con l'acronimo DSM, è uno degli strumenti diagnostici per disturbi mentali più utilizzati da medici, psichiatri e psicologi di tutto il mondo.

² A. Couyoumdjian, R. Baiocco, C. Del Miglio, "Adolescenti e nuove dipendenze - Le basi teoriche, i fattori di rischio, la prevenzione", Editori Laterza, 2006.

CRITERI DIAGNOSTICI PER IL GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO NEL DSM-IV

1. È eccessivamente assorbito dal gioco d'azzardo.
2. Ha bisogno di giocare d'azzardo con quantità crescenti di denaro.
3. Ha ripetutamente tentato senza successo di controllare, ridurre o interrompere il gioco d'azzardo.
4. È irrequieto o irritabile quando tenta di ridurre o interrompere il gioco d'azzardo.
5. Gioca d'azzardo per sfuggire problemi o per alleviare un umore disforico, vale a dire di oppressione angosciata e di tristezza.
6. Dopo aver perso al gioco, spesso torna un altro giorno per giocare ancora.
7. Mente ai membri della famiglia, al terapeuta o ad altri per occultare l'entità del proprio coinvolgimento nel gioco d'azzardo.
8. Ha commesso azioni illegali come falsificazione, frode, furto o appropriazione indebita per finanziare il gioco d'azzardo.
9. Ha messo a repentaglio o perso una relazione significativa, il lavoro oppure opportunità scolastiche o di carriera per il gioco d'azzardo.
10. Fa affidamento su altri per reperire denaro per alleviare una situazione finanziaria disperata causata dal gioco d'azzardo.

Seguendo i criteri riportati nella scheda, si possono individuare le seguenti tipologie di giocatori:

I «GIOCATORI NON PROBLEMATICI» E/O «GIOCATORI SOCIALI»

Sono coloro che giocano solo per divertirsi, per passare il tempo o per rilassarsi. I giocatori sociali non presentano nessun sintomo di quelli elencati nella tabella del DSM-IV.

I «GIOCATORI PROBLEMATICI» O «GIOCATORI A RISCHIO»

Sono coloro che manifestano da uno a quattro dei criteri del DSM-IV: sono soggetti che hanno perso o stanno perdendo il controllo sul gioco e che, pur non arrivando alla fase di disperazione tipica dei «giocatori patologici», presentano una serie di problemi familiari, economici, di scuola o di lavoro. Non è detto che tutti i giocatori di questa categoria diventeranno giocatori patologici.

I «GIOCATORI COMPULSIVI» O «GIOCATORI PATOLOGICI»

Presentano almeno cinque dei sintomi elencati dal DSM-IV: sono soggetti che giocano non per il guadagno materiale, ma per il piacere di giocare. Questa diagnosi rileva aspetti di antisocialità e psicopatia, di ossessività e compulsività, di ansia e depressione, nonché una bramosia e un'inesausta ricerca di stimoli gratificanti conseguente alla minore capacità, rispetto alla norma, di provare sensazioni piacevoli e gratificanti in situazioni quotidiane di vita³.



3.2 IL GIOCATORE TIPO CHE EMERGE DAL TEST DI AUTOVALUTAZIONE

La terza parte del questionario distribuito agli studenti riguardava un Test indirizzato a verificare il grado del loro coinvolgimento nel gioco d'azzardo. Essi dovevano indicare con quale frequenza si erano impegnati, nel corso degli ultimi due mesi, nelle attività descritte nelle apposite domande.

Il Test era formato da dieci domande, ad ogni domanda si doveva scegliere una delle cinque risposte predisposte. Ogni risposta aveva un peso in punti: mai (1), meno di una volta al mese (2), almeno una volta al mese (3), almeno una volta a settimana (4), ogni giorno (5).

Sommando le risposte era possibile individuare la tipologia del giocatore:

Da 10 a 20 punti: *giocatore sociale*

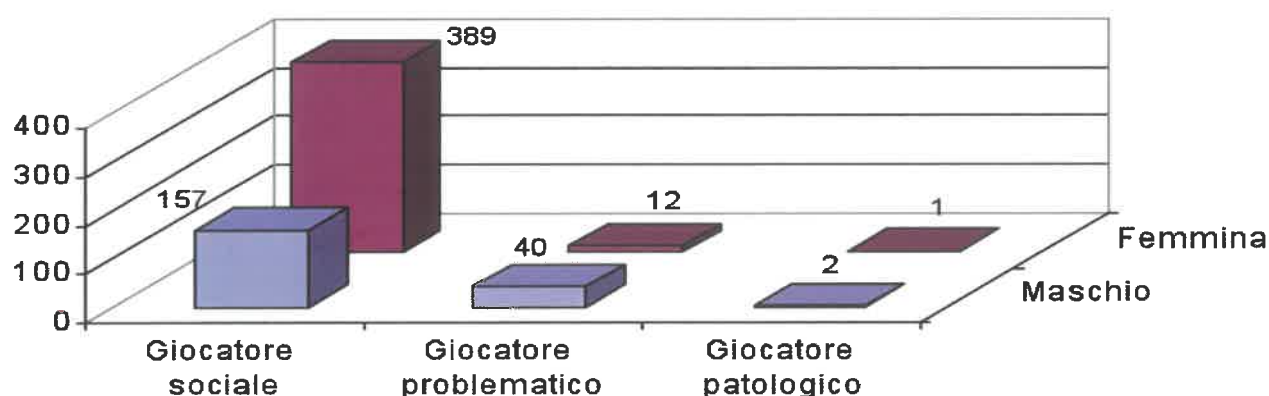
Da 21 a 30 punti: *giocatore problematico*

Da 31 a 50 punti: *giocatore patologico*

I dati emersi rispetto al test dai questionari sono rappresentati dalla tabella 9:

tab. 9	N.	%
TIPOLOGIA GIOCATORE		
Giocatore sociale	546	90,8
Giocatore problematico	52	8,7
Giocatore patologico	3	0,5
Totale	601	100,0

TIPOLOGIA GIOCATORI (TEST)

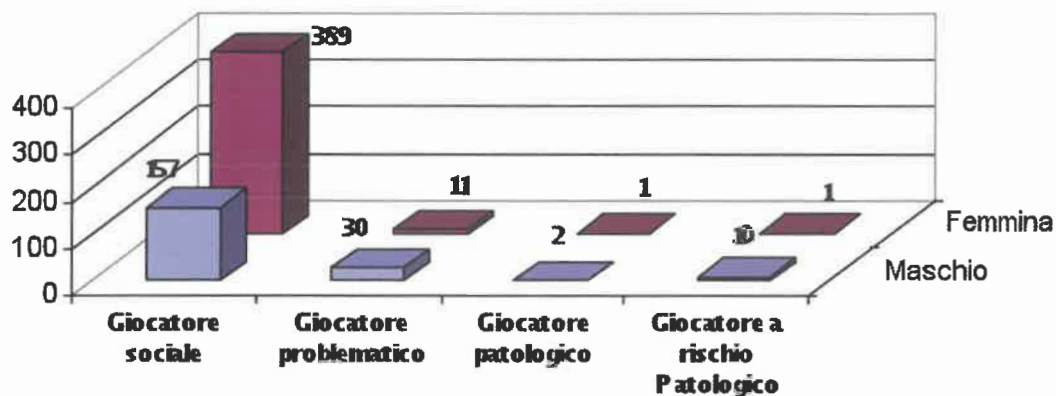


In sintesi si constata che circa il 9% degli intervistati evidenzia problematiche preoccupanti:

- 3 studenti sono giocatori patologici/compulsivi; di cui 2 maschi e 1 femmina
- 52 studenti sono giocatori problematici a rischio, di cui 40 maschi e 12 femmine

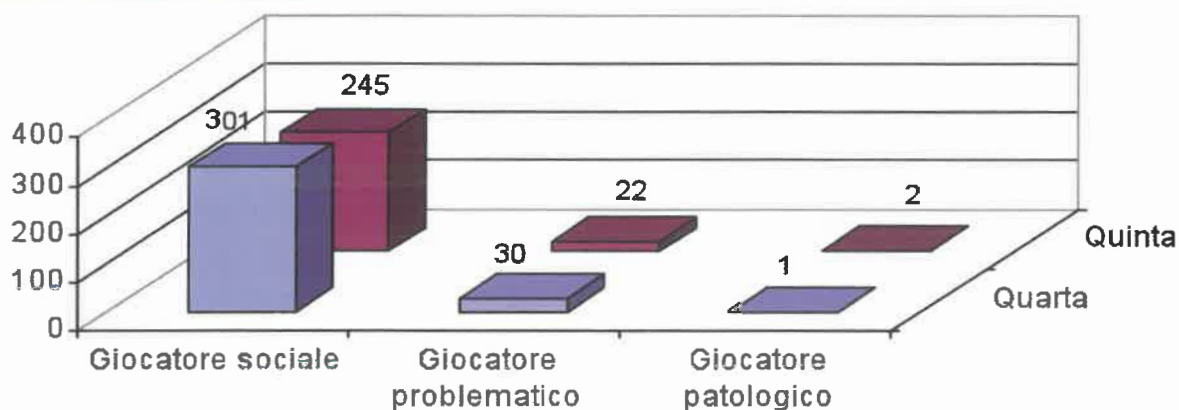
Se scomponiamo i giocatori problematici in due fasce, una che va da 21 a 25 punti e la seconda da 26 a 30 punti, possiamo appurare quanti sono gli studenti più a rischio di diventare giocatori patologici.

GIOCATORI A RISCHIO PATOLOGICO



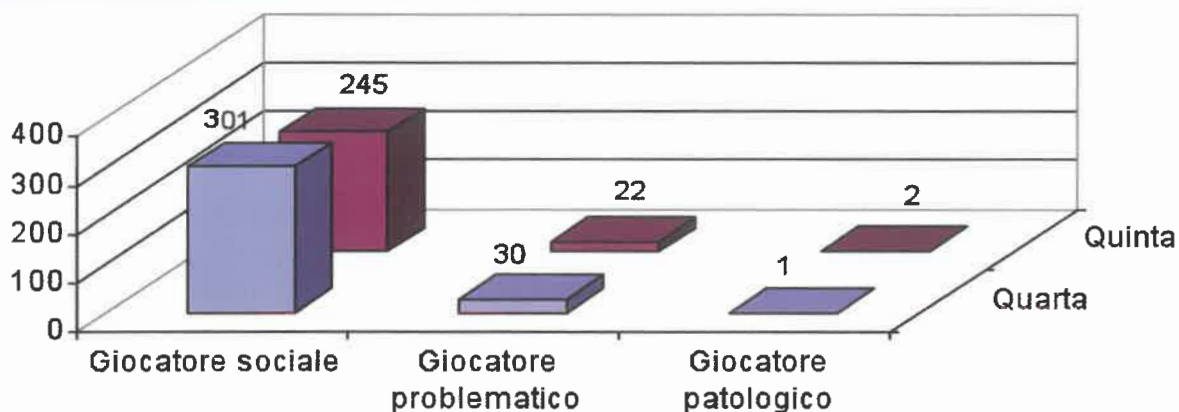
11 ragazzi, di cui 10 maschi e 1 femmina, rischiano di diventare dei giocatori patologici.

TIPOLOGIA GIOCATORE SUDDIVISA PER CLASSI



I 3 giocatori patologici che frequentano la quinta (2) e la quarta (1) sono entrambi del 1991.

TIPOLOGIA GIOCATORE SUDDIVISA PER CLASSI



I giocatori problematici sono ripartiti abbastanza uniformemente per classi e per età.



3.3 IL GIOCATORE PATOLOGICO

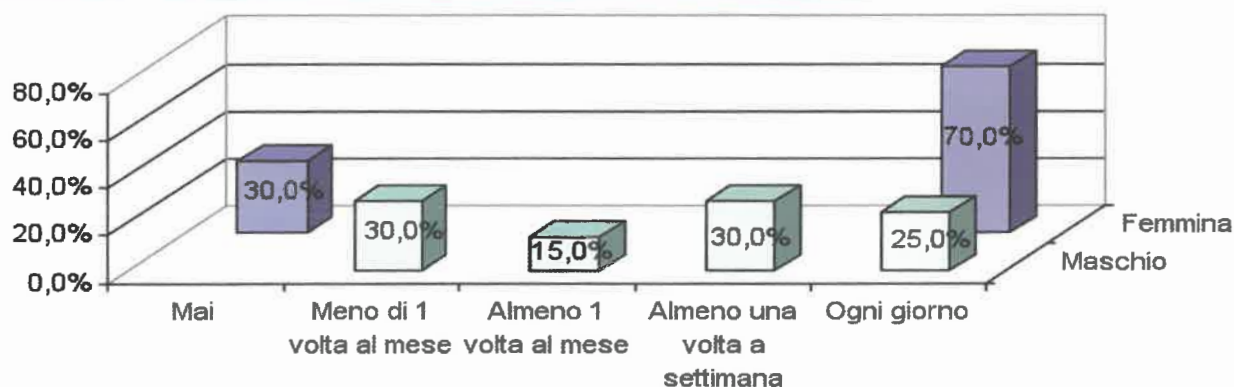
I risultati del test riguardante i giocatori patologici, sono indicati nella seguente tabella 10.

Tab. 10 - Risposte alle domande del test

FREQUENZA	Mai	Meno di 1 volta al mese	Almeno 1 volta al mese	Almeno 1 volta a settimana	Ogni giorno	Totale
Ho giocato a carte per soldi						
Maschio	0	1	1	0	0	2
Femmina	0	0	0	0	1	1
Ho scommesso sulle corse dei cavalli o dei cani						
Maschio	0	2	0	0	0	2
Femmina	1	0	0	0	0	1
Ho comprato un "gratta e vinci"						
Maschio	0	0	1	1	0	2
Femmina	0	0	0	0	1	1
Ho comprato un biglietto della lotteria						
Maschio	0	0	0	2	0	2
Femmina	0	0	0	0	1	1
Ho giocato a bingo						
Maschio	0	1	1	0	0	2
Femmina	1	0	0	0	0	1
Ho giocato a dadi						
Maschio	0	1	0	0	1	2
Femmina	0	0	0	0	1	1
Ho scommesso su competizioni sportive individuali						
Maschio	0	1	0	1	0	2
Femmina	0	0	0	0	1	1
Ho scommesso su competizioni sportive di squadra						
Maschio	0	0	0	0	2	2
Femmina	0	0	0	0	1	1
Ho giocato al lotto/superenalotto						
Maschio	0	0	0	2	0	2
Femmina	0	0	0	0	1	1
Ho giocato a slot-machines						
Maschio	0	0	0	0	2	2
Femmina	1	0	0	0	0	1
TOTALE RISPOSTE MULTIPLE						
Maschio	0	6	3	6	5	20
Femmina	3	0	0	0	7	10
TOTALE COMPLESSIVO	3	6	3	6	12	30

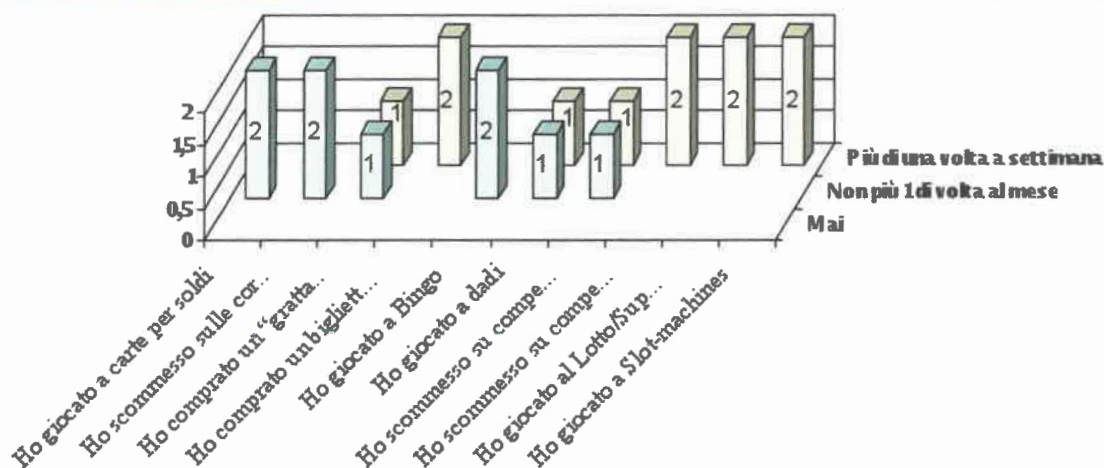
I giocatori patologici sono 3.

GIOCATORE PATOLOGICO: FREQUENZA AL GIOCO



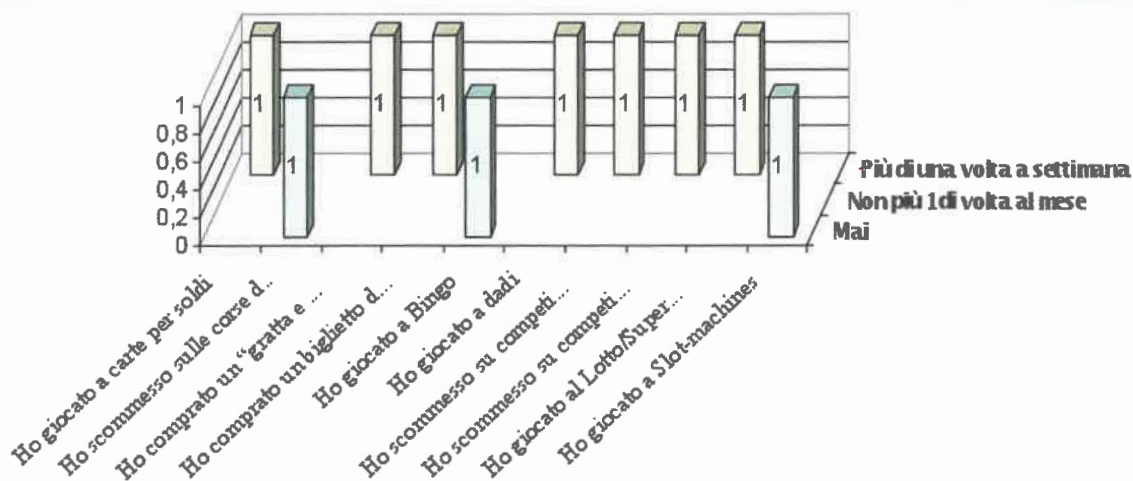
Dalle risposte multiple emerge che per i giocatori patologici maschi la frequenza al gioco non è giornaliera, mentre lo è per la giocatrice patologica femmina.

GIOCATORE PATOLOGICO MASCHIO: FREQUENZA PER TIPO DI GIOCO



I maschi giocano più di una volta alla settimana alla lotteria, al lotto, su competizioni sportive di squadra e alle slot-machines. Anche il gratta e vinci, il gioco dei dadi e su competizioni sportive individuali è giocato più di una volta alla settimana da 1 giocatore patologico.

GIOCATORE PATOLOGICO FEMMINA: FREQUENZA PER TIPO DI GIOCO



La giocatrice patologica scommette ogni giorno su tutto all'infuori delle Slot-machine, dal Bingo e dalle corse dei cavalli o dei cani.

Dai dati e dai grafici si evince come il giocatore patologico abbia necessità di giocare spesso.



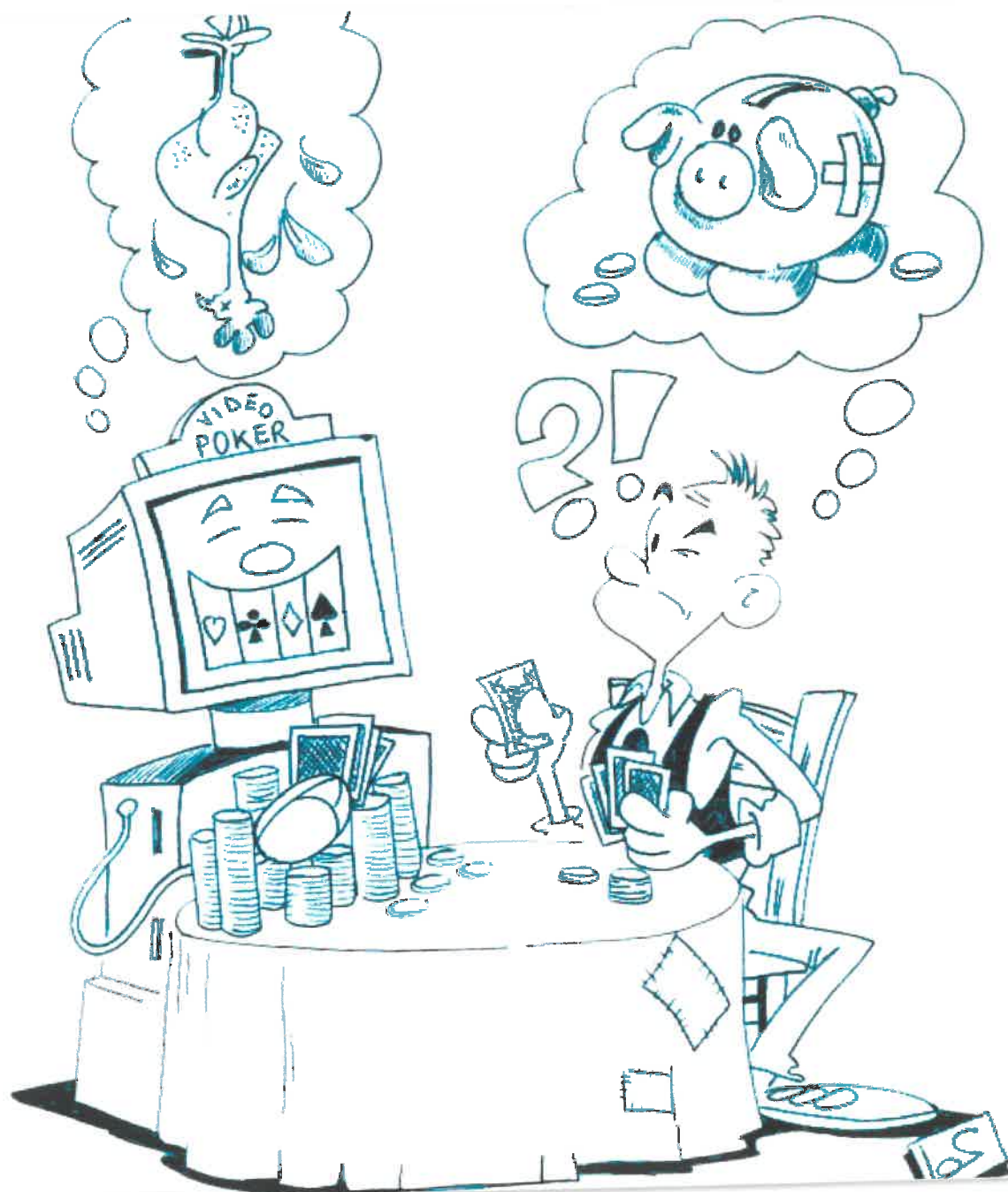
3.3.1 IL GIOCATORE PROBLEMatico

I risultati del test riguardanti i giocatori problematici, sono indicati dalla seguente tabella 11.

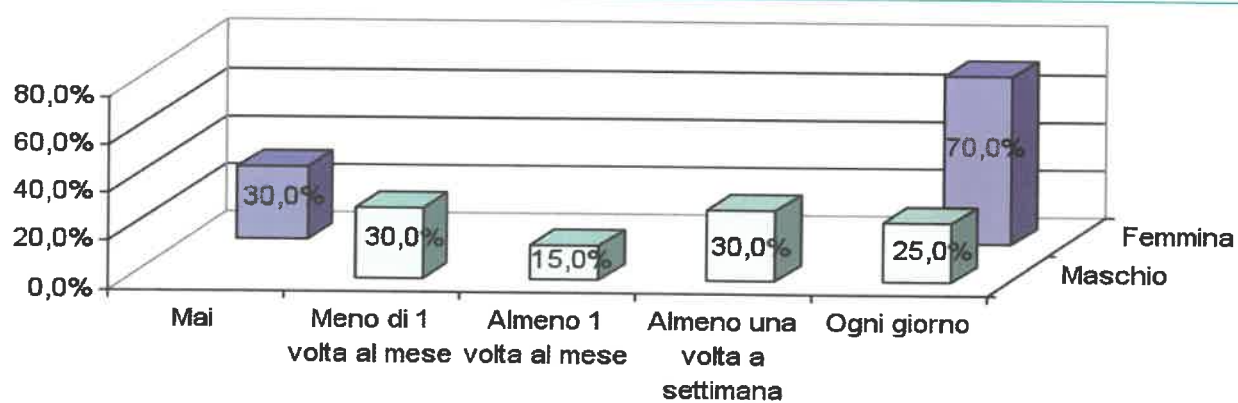
tab. 11- Risposte alle domande del test

FREQUENZA	Mai	Meno di 1 volta al mese	Almeno 1 volta al mese	Almeno 1 volta a settimana	Ogni giorno	Totale
Ho giocato a carte per soldi						
Maschio	10	13	8	7	2	40
Femmina	3	4	3	2	0	12
Ho scommesso sulle corse dei cavalli o dei cani						
Maschio	37	3	0	0	0	40
Femmina	12	0	0	0	0	12
Ho comprato un "gratta e vinci"						
Maschio	4	14	12	9	1	40
Femmina	0	1	2	8	1	12
Ho comprato un biglietto della lotteria						
Maschio	7	16	12	4	1	40
Femmina	1	1	5	5	0	12
Ho giocato a bingo						
Maschio	25	10	5	0	0	40
Femmina	1	7	3	1	0	12
Ho giocato a dadi						
Maschio	26	8	3	2	1	40
Femmina	3	4	4	1	0	12
Ho scommesso su competizioni sportive individuali						
Maschio	15	5	9	10	1	40
Femmina	9	2	1	0	0	12
Ho scommesso su competizioni sportive di squadra						
Maschio	4	4	6	21	5	40
Femmina	9	1	1	1	0	12
Ho giocato al lotto/superenalotto						
Maschio	3	8	13	13	3	40
Femmina	0	2	6	2	2	12
Ho giocato a slot-machines						
Maschio	9	8	10	12	1	40
Femmina	4	2	2	4	0	12
TOTALE RISPOSTE MULTIPLE						
Maschio	140	89	78	78	15	400
Femmina	42	24	27	24	3	120
TOTALE COMPLESSIVO	182	113	105	102	18	520

I giocatori problematici sono 3.



GIOCATORE PROBLEMatico: FREQUENZA AL GIOCO

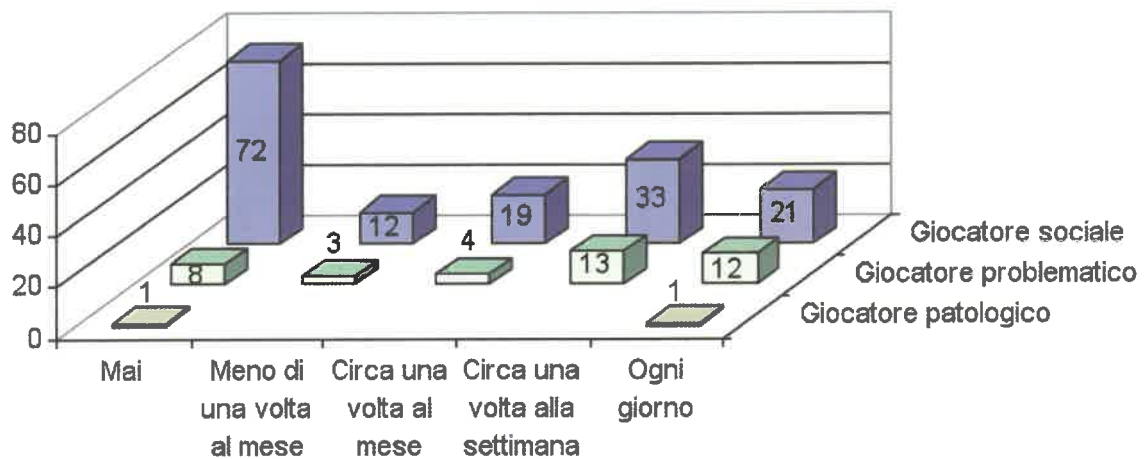


4. CORRELAZIONI TRA LE RISPOSTE AL QUESTIONARIO E LA TIPOLOGIA DEI GIOCATORI

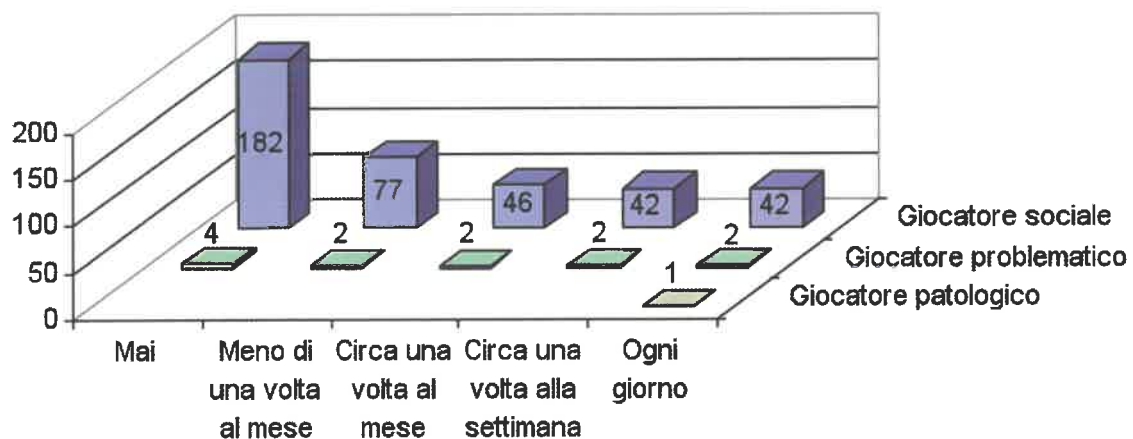
4.1 TIPOLOGIA DEI GIOCATORI E GIOCO

4.1.1 ASPETTI LUDICI

GIOCARE ON LINE SOLO PER DIVERTIMENTO (MASCHI)

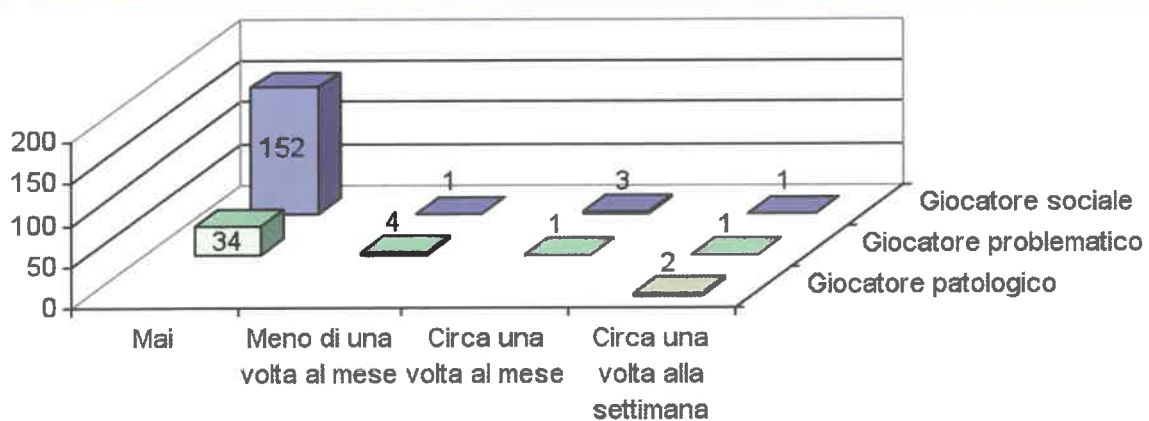


GIOCARE ON LINE SOLO PER DIVERTIMENTO (FEMMINE)

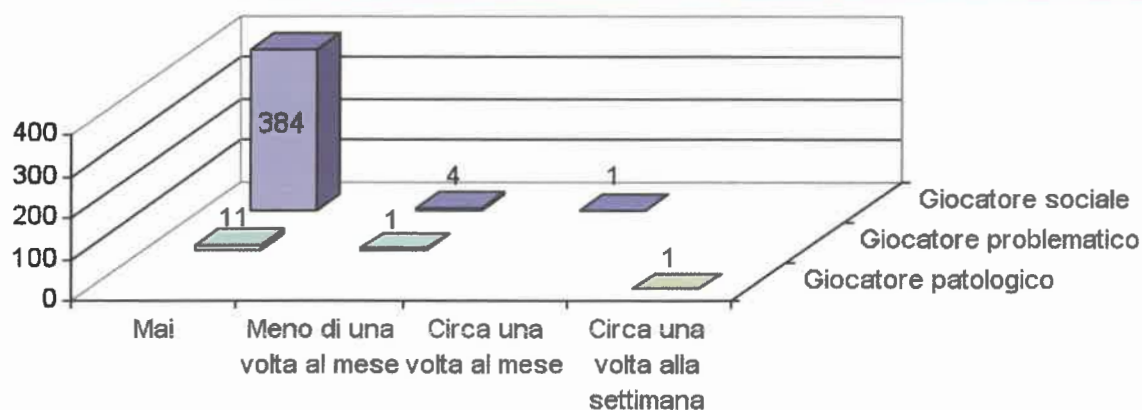


Dei 3 giocatori patologici solo 1 non gioca on line per divertimento, gli altri 2 giocano, invece, quotidianamente. I giocatori problematici e sociali maschi giocano più frequentemente delle femmine.

GIOCARE ON LINE PER SOLDI (MASCHI)

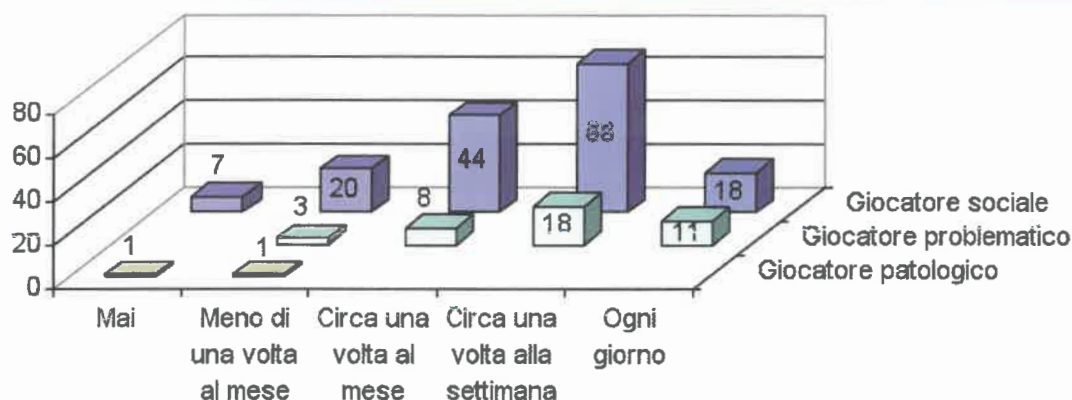


GIOCARRE ON LINE PER SOLDI (FEMMINE)

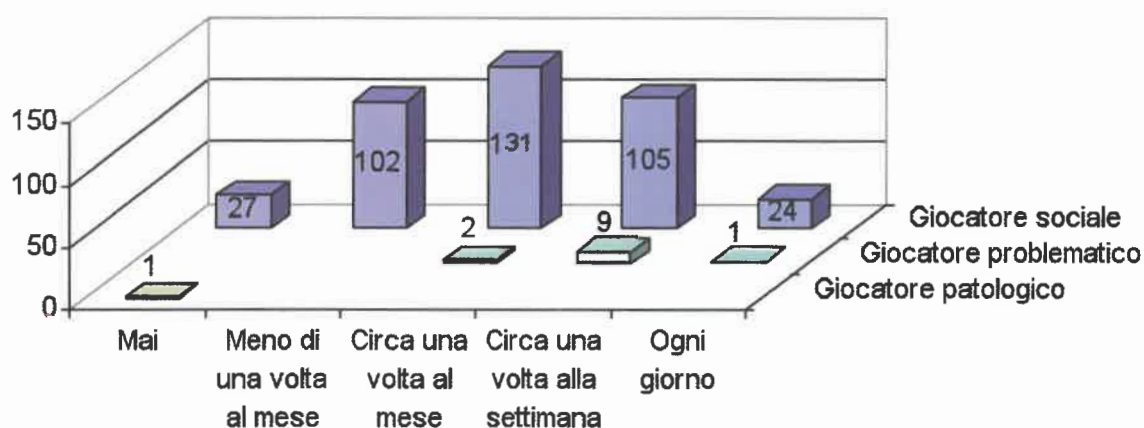


I giocatori patologici giocano on line per soldi circa una volta alla settimana; anche in questo caso i giocatori problematici e sociali maschi giocano più frequentemente delle femmine.

GIOCARRE A CARTE SOLO PER DIVERTIMENTO (MASCHI)



GIOCARRE A CARTE SOLO PER DIVERTIMENTO (FEMMINE)

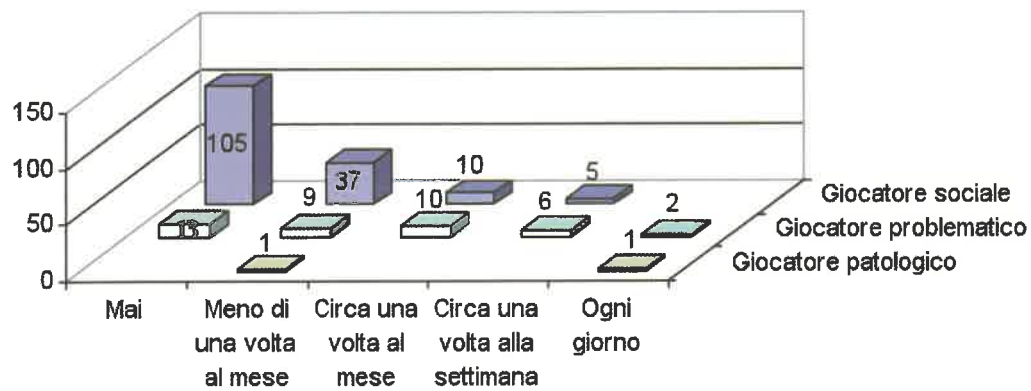


I giocatori patologici intervistati non giocano a carte per divertimento mentre quelli problematici e sociali giocano spesso.

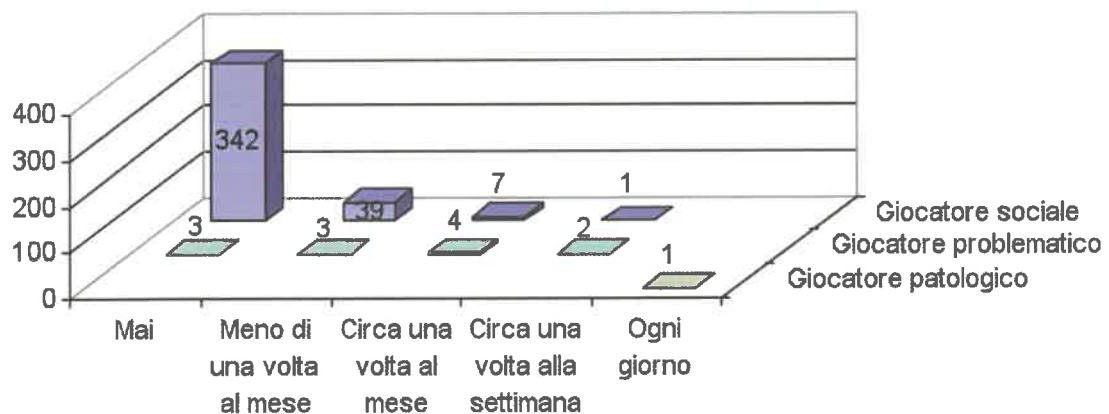
Dei 3 giocatori patologici, sono 2 (1 ragazzo e 1 ragazza) che giocano ogni giorno a carte per soldi mentre quelli che giocano circa una volta alla settimana sono 14, di cui 6 giocatori problematici maschi e 2 femmine.



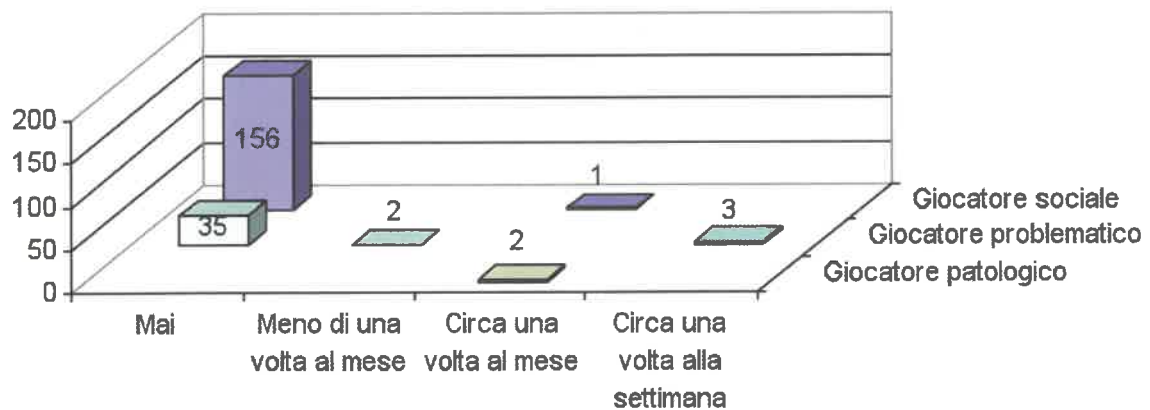
GIOCARRE A CARTE PER SOLDI (MASCHI)



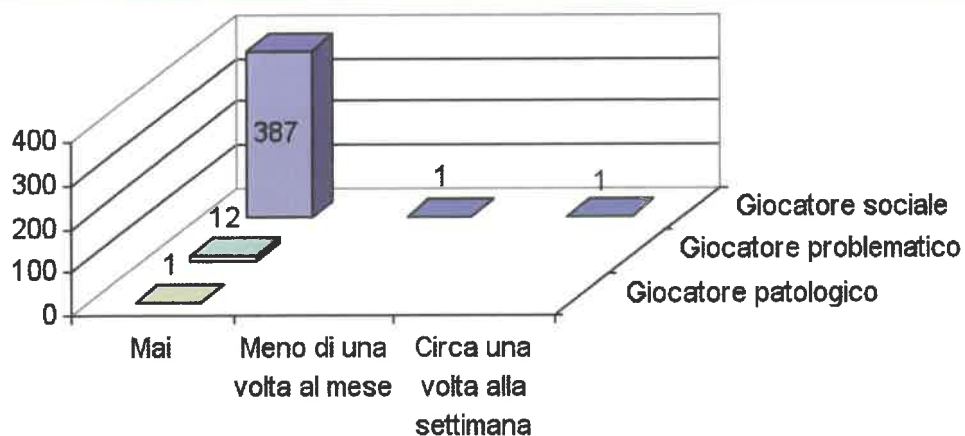
GIOCARRE A CARTE PER SOLDI (FEMMINE)



SOMMESSE SU CAVALLI/ CANI (MASCHI)

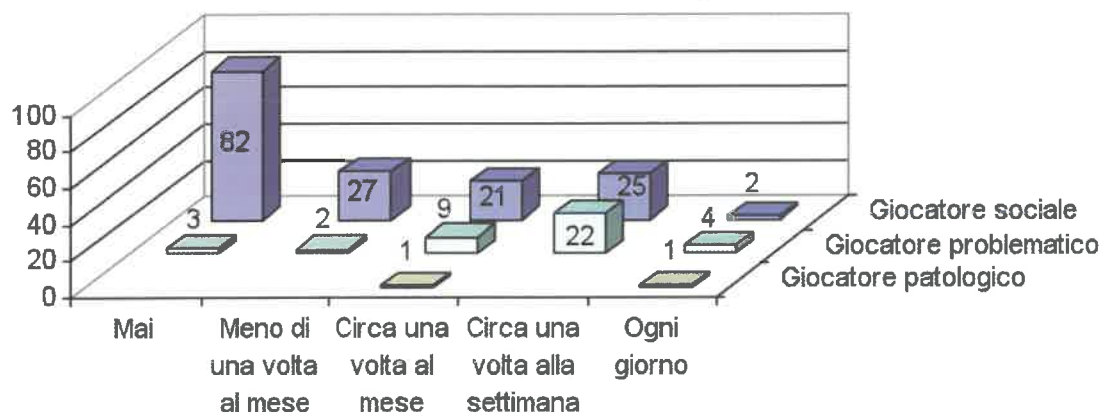


SOMMESSE SU CAVALLI/ CANI (FEMMINE)

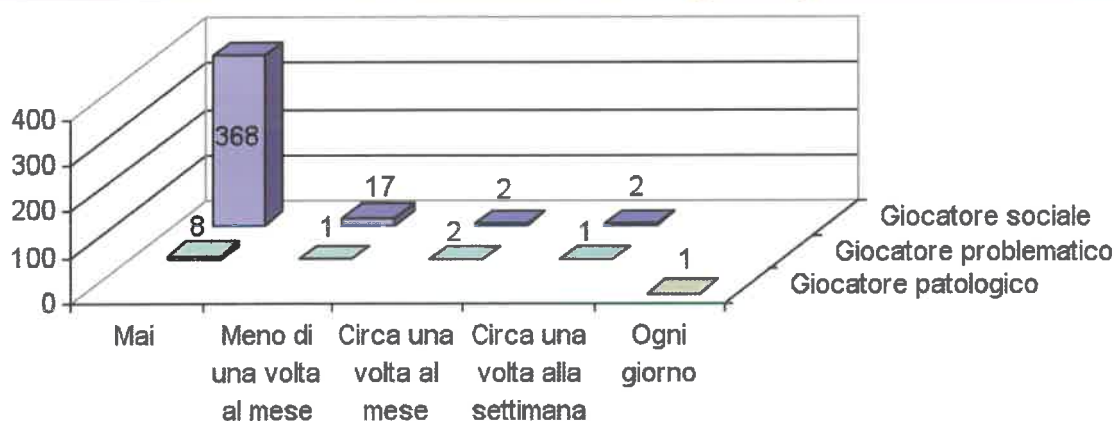


La scommessa su cavalli o cani, in agenzia, in pista o con un bookmakers, è praticata solo una volta al mese dai 2 giocatori patologici maschi, mentre 3 giocatori problematici e 1 giocatrice sociale affermano di giocare molto più frequentemente, generalmente una volta alla settimana.

SCOMMETTERE SU VARI SPORT (MASCHI)



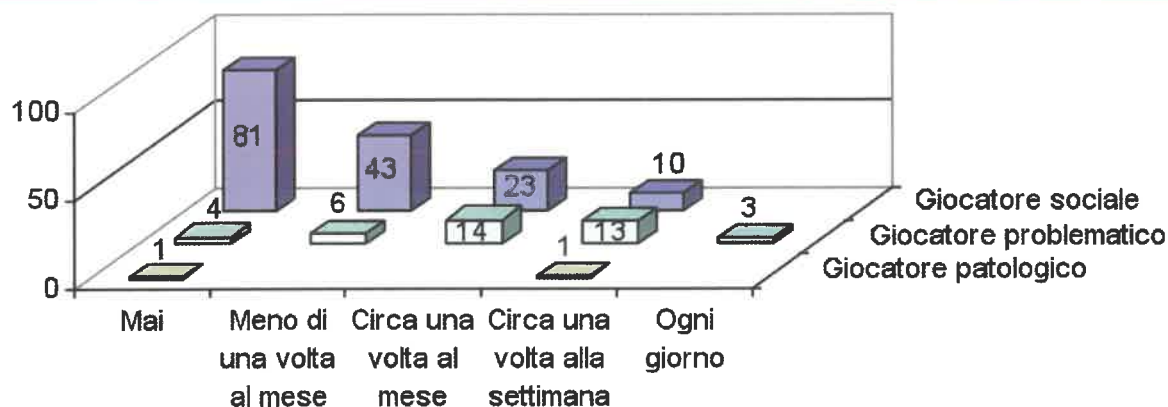
SCOMMETTERE SU VARI SPORT (FEMMINE)



2 giocatori patologici (1 ragazzo e 1 ragazza) su 3 scommettono su vari sport ogni giorno. 4 giocatori problematici e 2 giocatori sociali (maschi) scommettono ogni giorno. 23 giocatori problematici (22 maschi e 1 femmina) scommettono una volta alla settimana.

Una volta alla settimana scommettono anche 27 giocatori sociali (25 maschi e 2 femmine).

GIOCARRE AL LOTTO O AD ALTRE LOTTERIE (MASCHI)

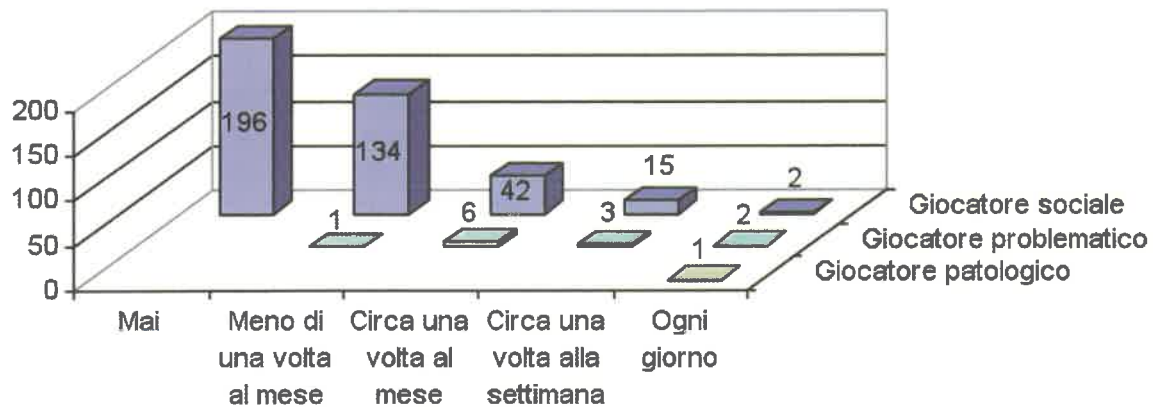


Solo la giocatrice patologica, 5 giocatori problematici (3 maschi e 2 femmine) e 2 giocatrici sociali giocano ogni giorno al lotto o ad altre lotterie.

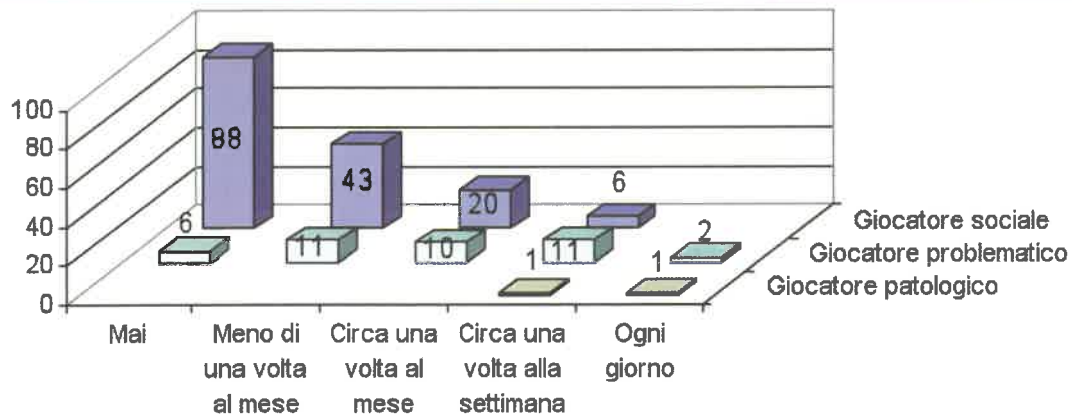
Coloro che giocano una volta alla settimana sono 42 (24 maschi e 18 femmine): 1 giocatore patologico, 16 giocatori problematici (13 maschi e 3 femmine) e 25 giocatori sociali (10 maschi e 15 femmine).



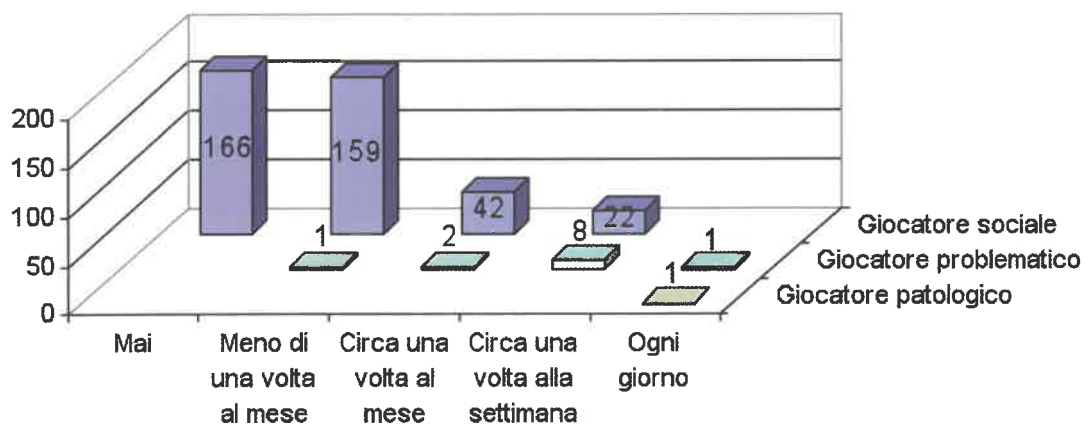
GIOCARRE AL LOTTO O AD ALTRE LOTTERIE (FEMMINE)



GIOCARRE AL GRATTA E VINCI (MASCHI)



GIOCARRE AL GRATTA E VINCI (FEMMINE)



5 studenti giocano tutti i giorni al "gratta e vinci": 1 giocatore e 1 giocatrice patologica e 3 giocatori problematici (2 maschi e 1 femmina). Coloro che giocano circa una volta alla settimana sono 48: 18 maschi di cui 1 giocatore patologico e 11 giocatori problematici e 30 femmine di cui 8 giocatrici problematiche e 22 giocatrici sociali.

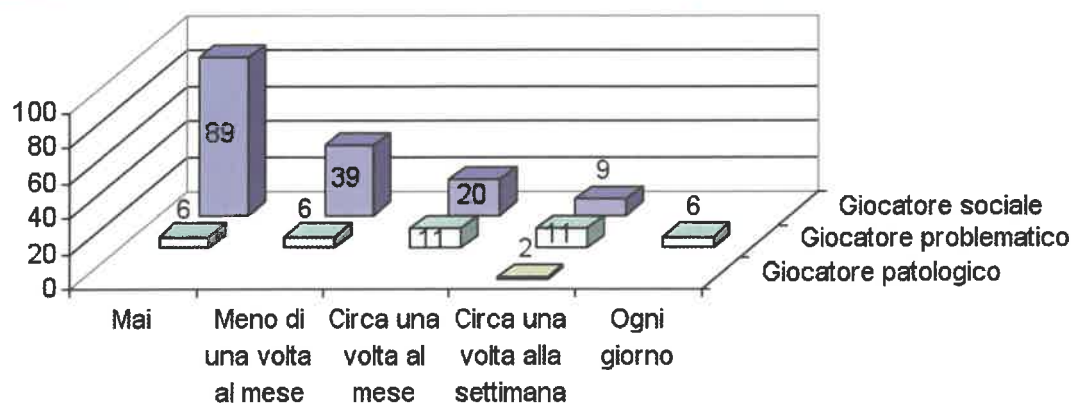
11 studenti giocano ogni giorno al superenalotto. Di questi 1 giocatrice patologica, 8 giocatori problematici (6 maschi e 2 femmine) e 2 giocatori sociali.

46 studenti giocano circa una volta alla settimana: 2 giocatori patologici, 14 giocatori sociali (undici maschi e tre femmine) e 30 giocatori sociali (9 maschi e 21 femmine).

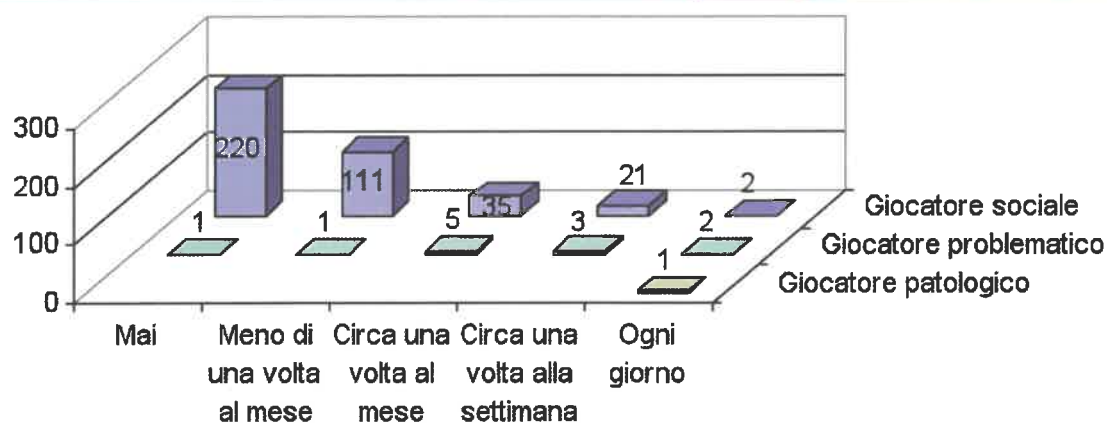
3 giocatori patologici e 2 giocatori problematici giocano ogni giorno alle slot-machine.

30 studenti affermano di giocare circa una volta alla settimana: 16 giocatori problematici (12 maschi e 4 femmine) e 14 giocatori sociali (11 maschi e 3 femmine).

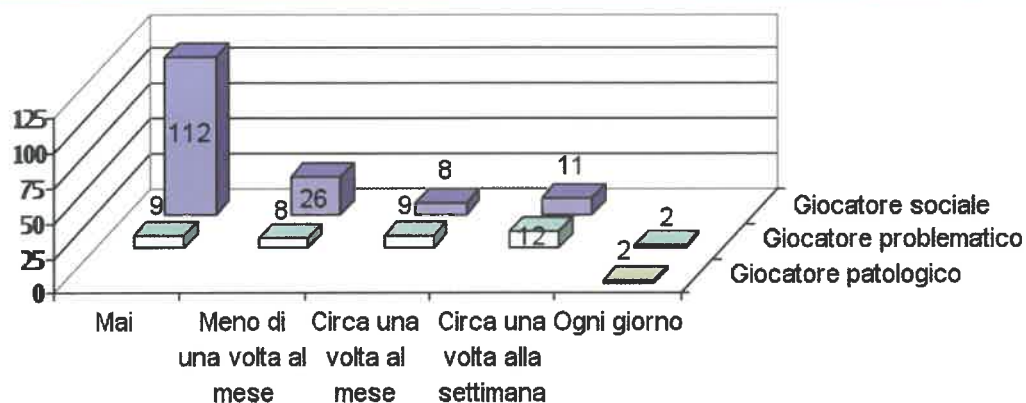
GIOCARE AL SUPERENALOTTO (MASCHI)



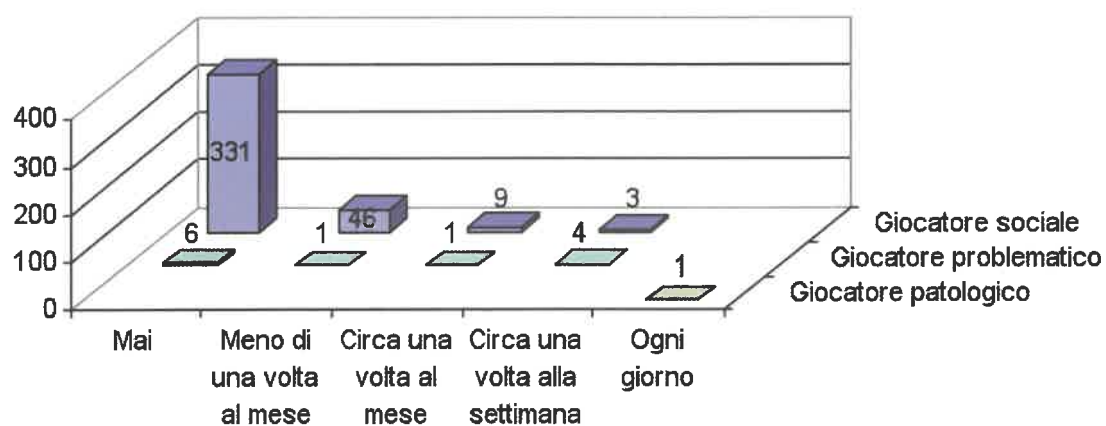
GIOCARE AL SUPERENALOTTO (FEMMINE)



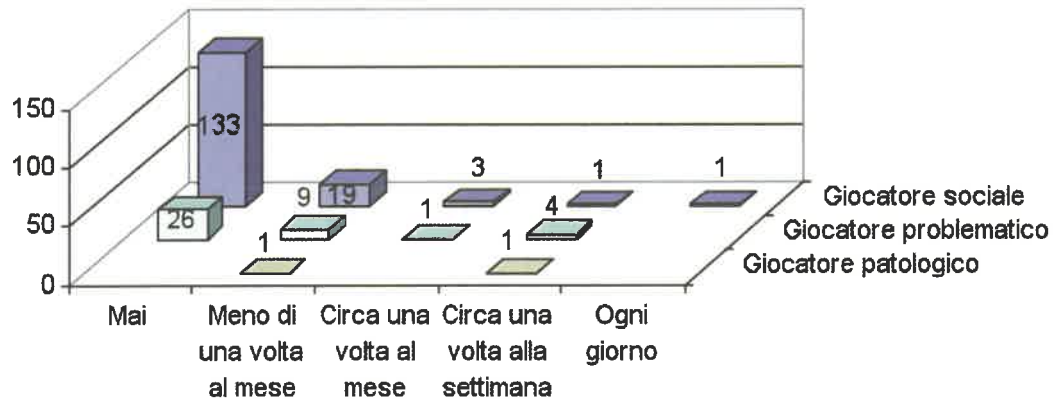
GIOCARE CON SLOT MACHINE, POKER MACHINE O ALTRE MACCHINE (MASCHI)



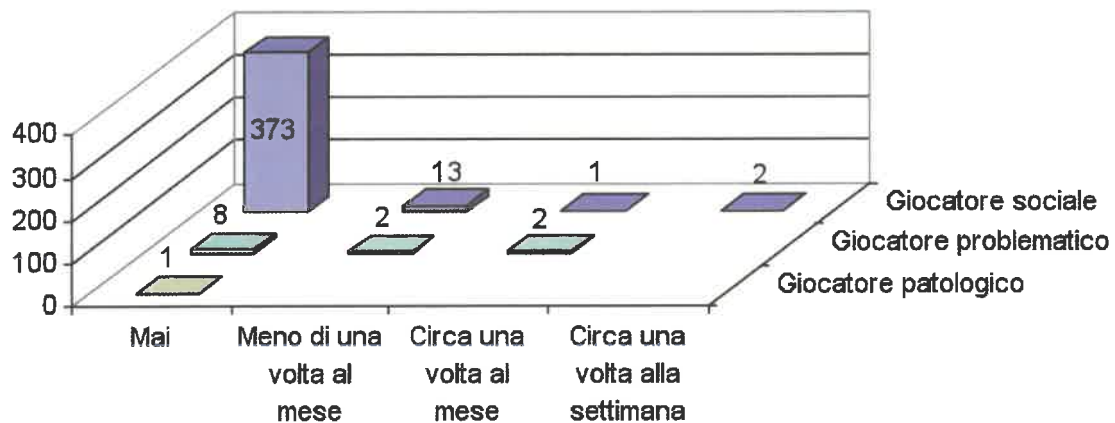
GIOCARE CON SLOT MACHINE, POKER MACHINE O ALTRE MACCHINE (FEMMINE)



GIOCARRE A BILIARDO O A QUALSIASI ALTRO GIOCO PER SOLDI (MASCHI)



GIOCARRE A BILIARDO O A QUALSIASI ALTRO GIOCO PER SOLDI (FEMMINE)

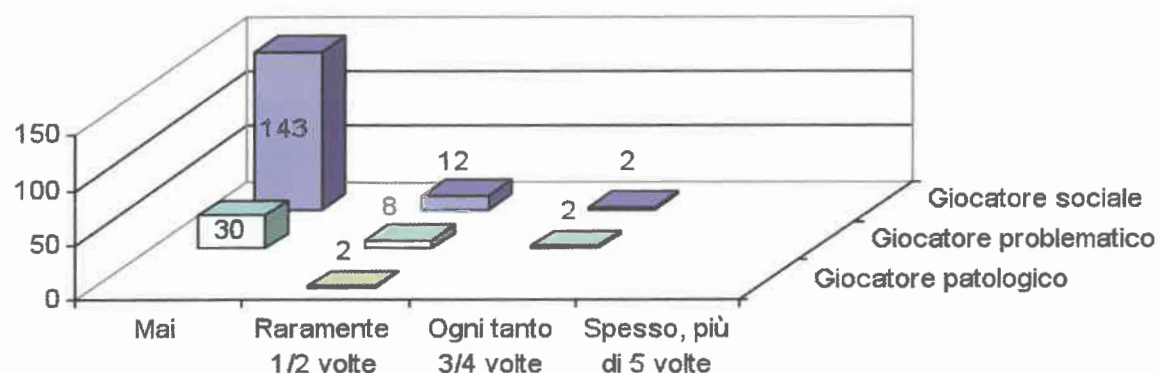


Solo 3 giocatori sociali (1 maschio e 2 femmine) affermano di giocare tutti i giorni a biliardo. 9 studenti affermano di giocare circa una volta alla settimana: fra questi 1 giocatore patologico, 6 giocatori problematici (4 maschi e 2 femmine) e 2 giocatori sociali (1 maschio e 1 femmina).

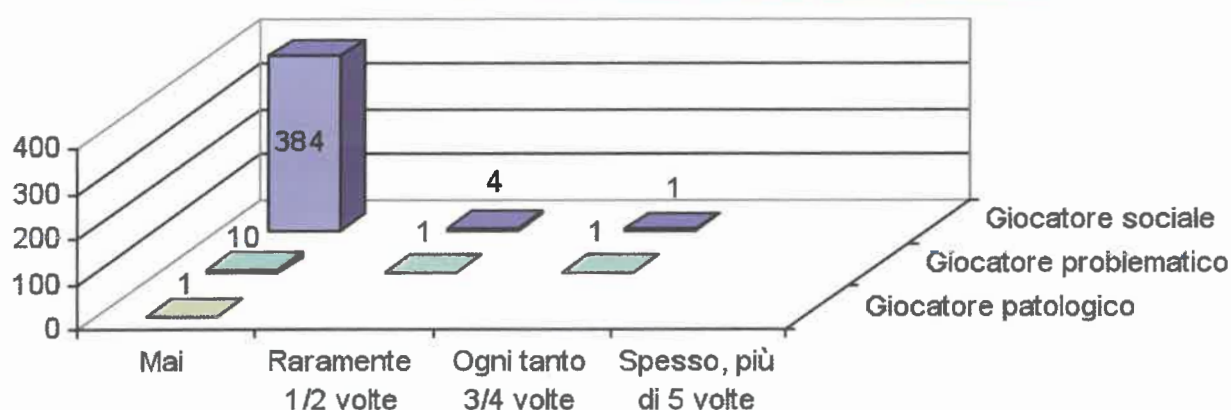


4.1.2 ASPETTI PSICOLOGICI

SEI PREOCCUPATO A CAUSA DEL GIOCO? (MASCHI)

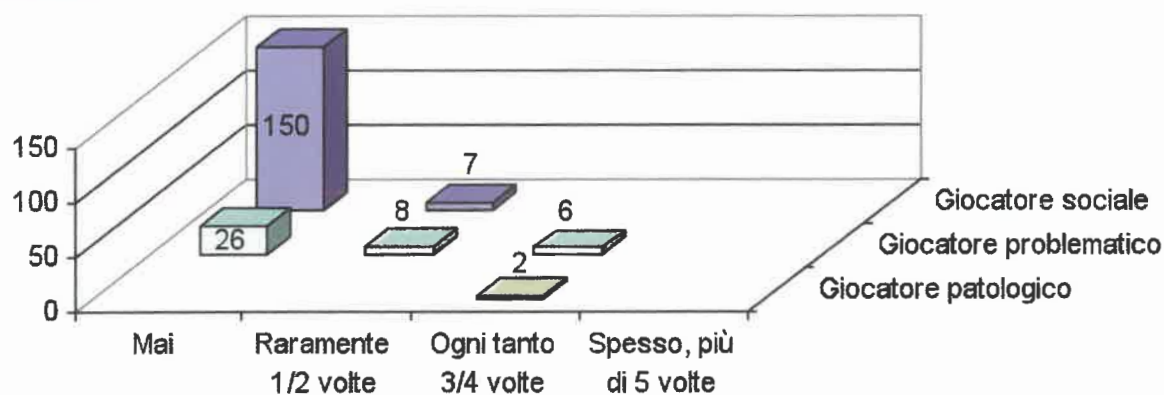


SEI PREOCCUPATA A CAUSA DEL GIOCO? (FEMMINE)



I giocatori patologici raramente si preoccupano a causa del gioco, la giocatrice patologica afferma di non essere mai preoccupata. Solo 6 giocatori affermano di essere preoccupati ogni tanto.

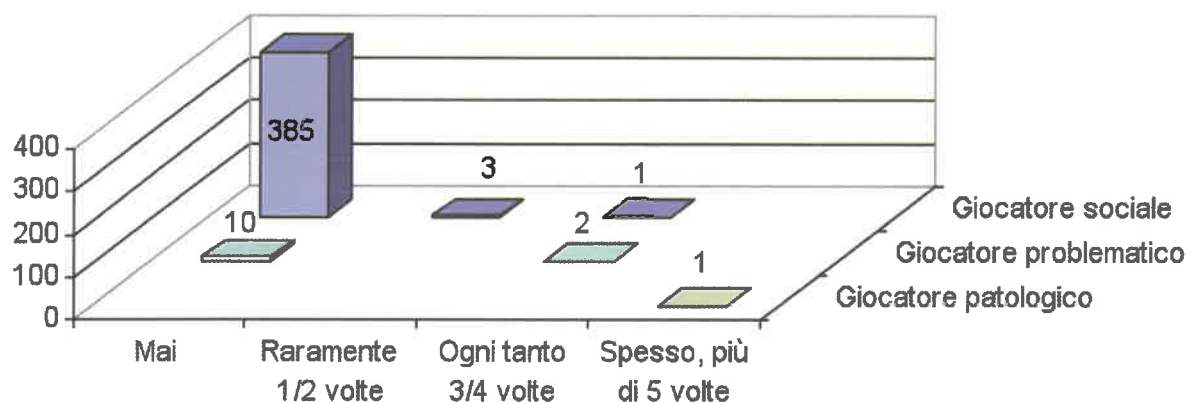
HAI BISOGNO DI PUNTARE SOMME DI DENARO SEMPRE PIÙ ALTE PER RAGGIUNGERE L'ECCITAZIONE DESIDERATA? (MASCHI)



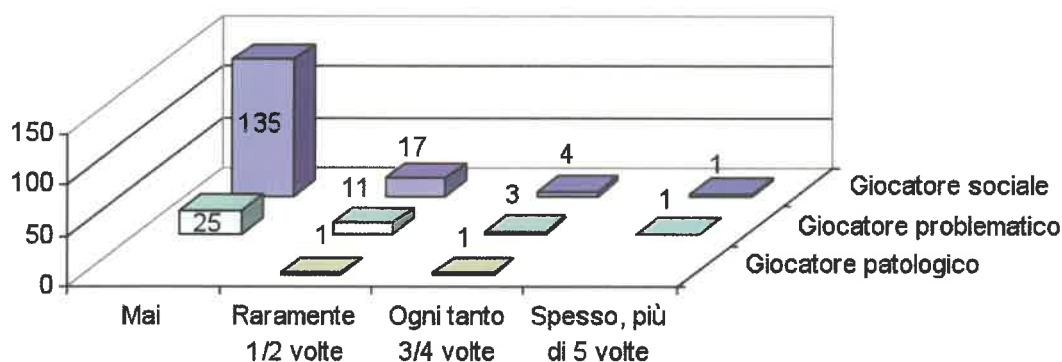
La giocatrice patologica afferma di aver bisogno di puntare somme di denaro sempre più alte per raggiungere l'eccitazione desiderata. Al contrario, 11 studenti affermano di avere questa necessità ogni tanto: si tratta di 2 giocatori patologici, 8 giocatori problematici (6 maschi e 2 femmine) e 1 giocatrice sociale.



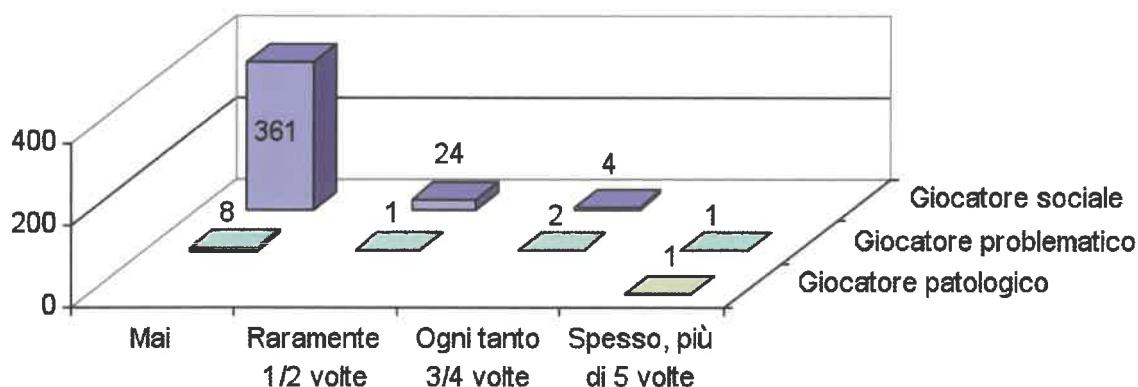
HAI BISOGNO DI PUNTARE SOMME DI DENARO SEMPRE PIÙ ALTE PER RAGGIUNGERE L'ECCITAZIONE DESIDERATA? (FEMMINE)



SEI IRRITATO O IRREQUIETO QUANDO TENTI DI INTERROMPERE L'ATTIVITÀ DI GIOCO? (MASCHI)



SEI IRRITATO O IRREQUIETO QUANDO TENTI DI INTERROMPERE L'ATTIVITÀ DI GIOCO? (FEMMINE)

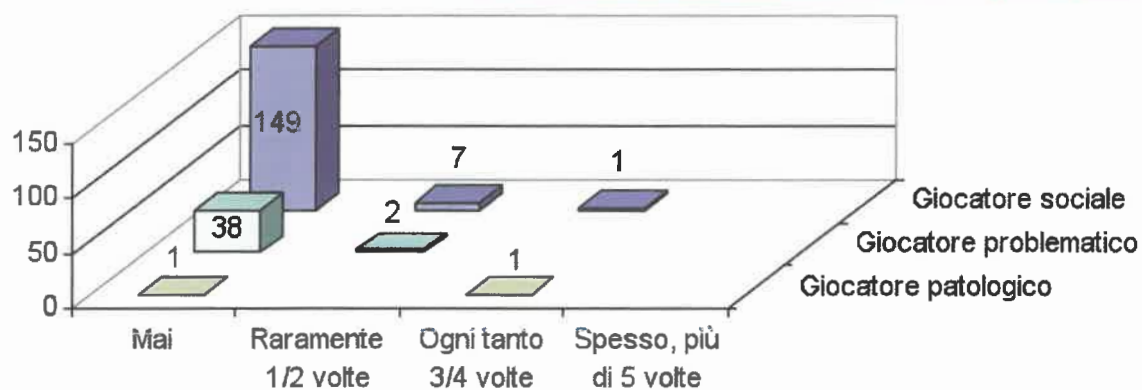


4 studenti affermano di provare irrequietezza o irritabilità quando tentano di interrompere o cessare l'attività di gioco: 1 giocatrice problematica, 2 giocatori problematici (1 maschio e 1 femmina) e 1 giocatore sociale.

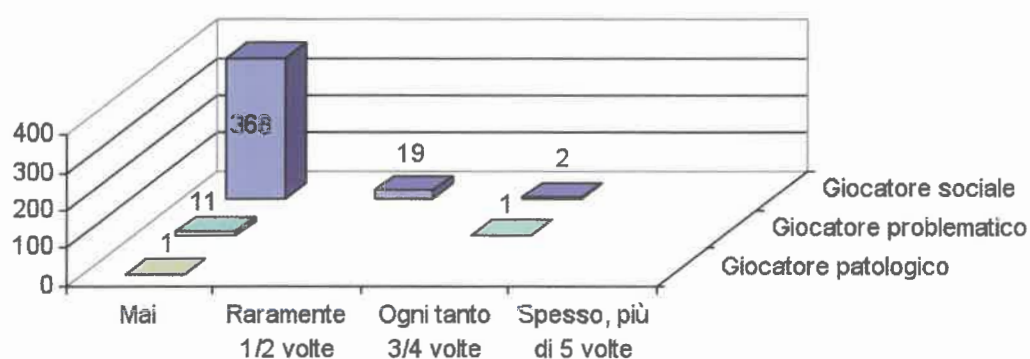
Solo 5 studenti affermano di giocare per cercare di sfuggire dai propri problemi o per alleviare un umore disforico (sensi di impotenza, di colpa, ansietà, depressione): 1 giocatore patologico, 1 giocatore problematico e 3 giocatori sociali (1 maschio e 2 femmine).

130 studenti affermano che nel 2009 sono tornati a giocare il giorno dopo per rifarsi della perdita al gioco: di questi 88 sono tornati raramente a giocare per rifarsi della perdita, 28 ogni tanto e 14 spesso.

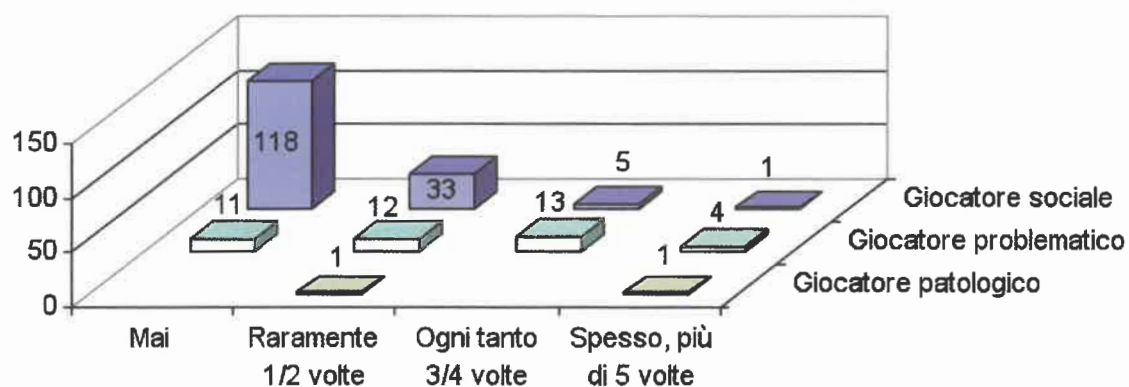
GIOCHI PER SFUGGIRE DAI PROBLEMI O PER ALLEVIARE UN UMORE DISFORICO? (MASCHI)



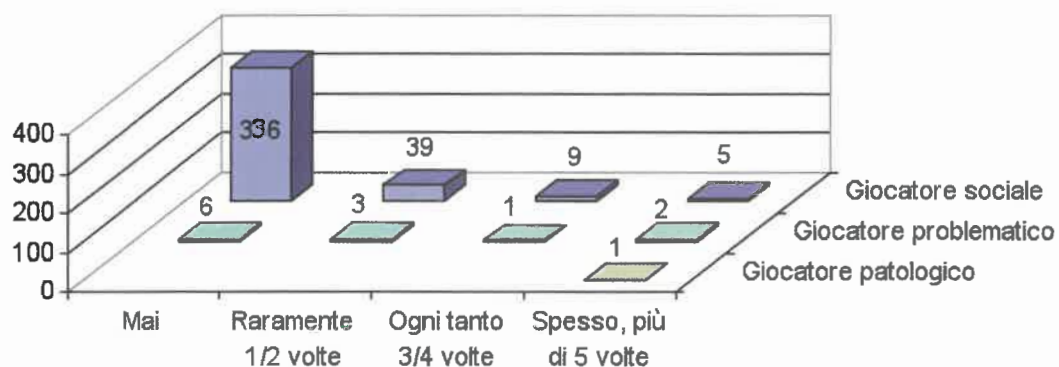
GIOCHI PER SFUGGIRE DAI PROBLEMI O PER ALLEVIARE UN UMORE DISFORICO? (FEMMINE)



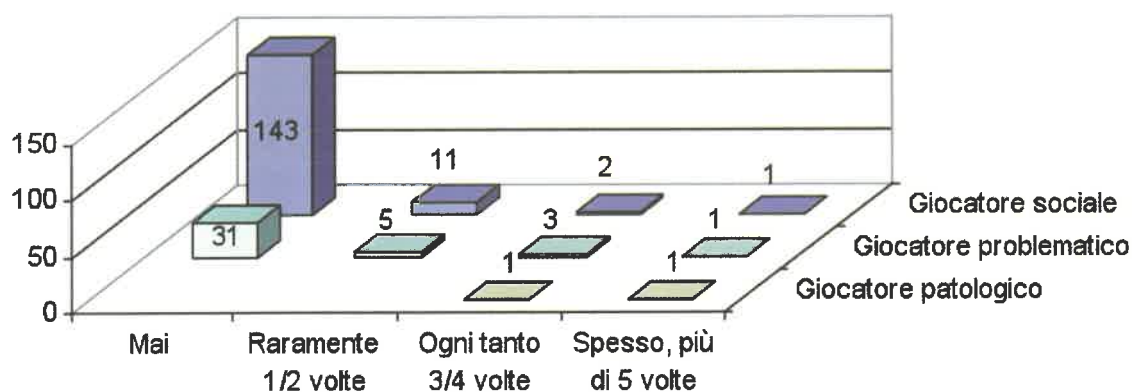
DOPO UNA PERDITA AL GIOCO, TORNI A GIOCARE IL GIORNO DOPO PER "RIFARTI"? (MASCHI)



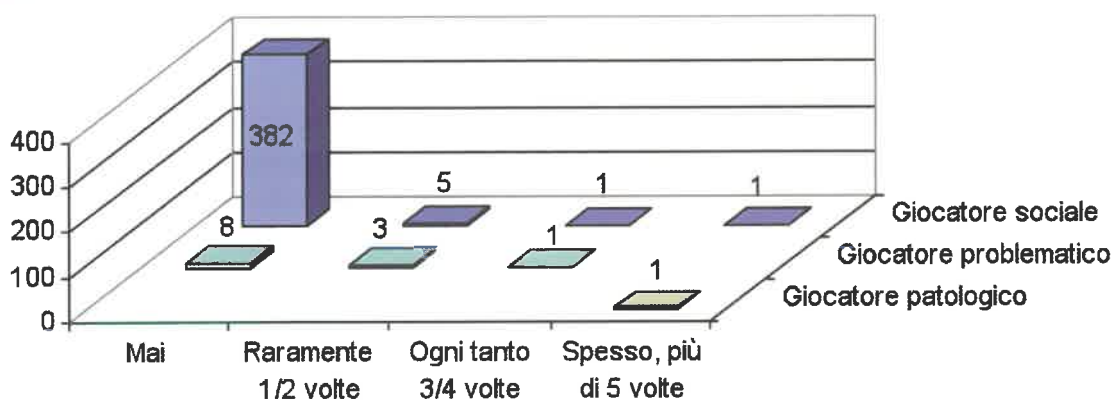
DOPO UNA PERDITA AL GIOCO, TORNI A GIOCARE IL GIORNO DOPO PER "RIFARTI"? (FEMMINE)



MENTI AI MEMBRI DELLA TUA FAMIGLIA O AD ALTRI
PER DISSIMULARE LA PORTATA DEL TUO COINVOLGIMENTO NEL GIOCO? (MASCHI)

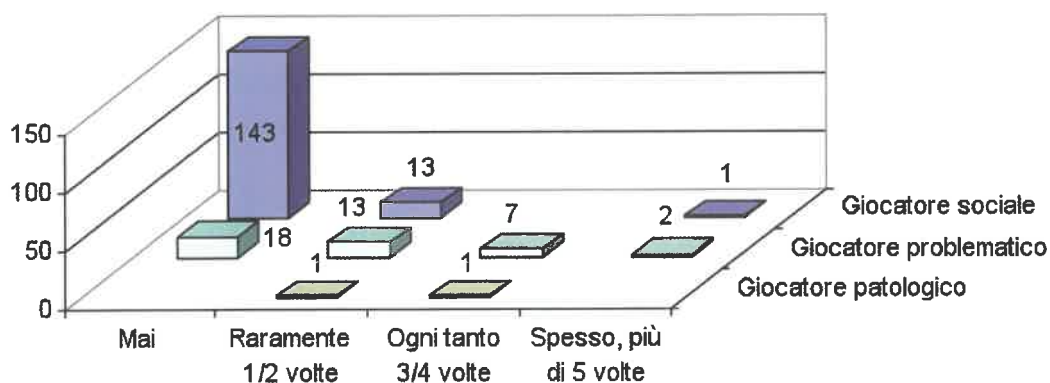


MENTI AI MEMBRI DELLA TUA FAMIGLIA O AD ALTRI
PER DISSIMULARE LA PORTATA DEL TUO COINVOLGIMENTO NEL GIOCO? (FEMMINE)



I maschi, più delle femmine, mentono per dissimulare la portata del loro coinvolgimento al gioco.

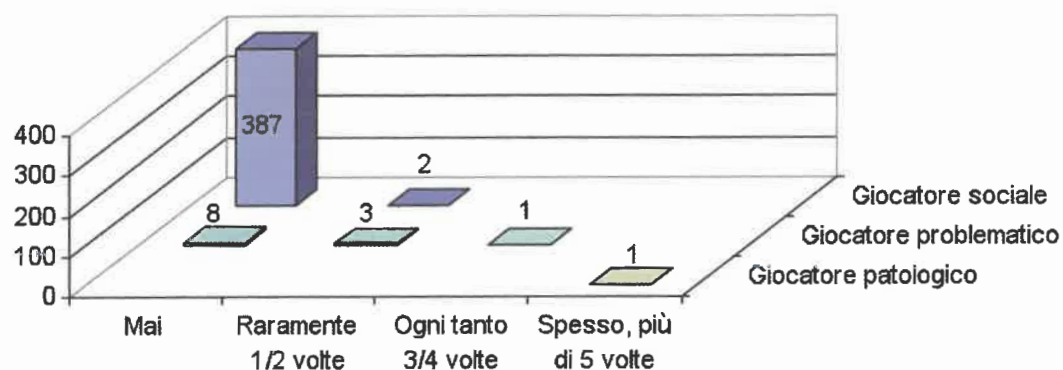
SPENDI MOLTO PIÙ DENARO PER IL GIOCO DI QUANTO TU ABBAIA PREVENTIVATO? (MASCHI)



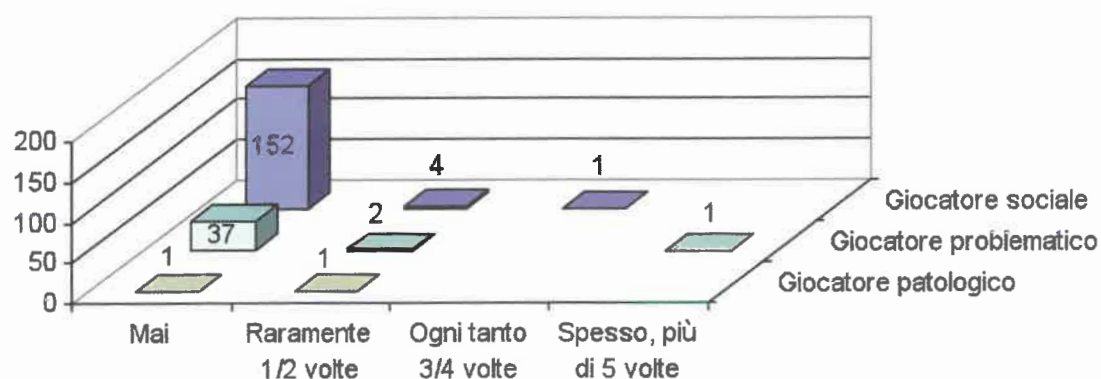
Tra i maschi, molto più che tra le femmine, prevale la tendenza a spendere più di quanto hanno preventivato di spendere per il gioco.

Inoltre, i maschi più delle femmine (9 contro 4) tendono a compiere atti antisociali o illegali per finanziare il gioco; 1 giocatore problematico e la giocatrice patologica dichiarano espressamente di esprimere questi comportamenti in modo alquanto ricorrente.

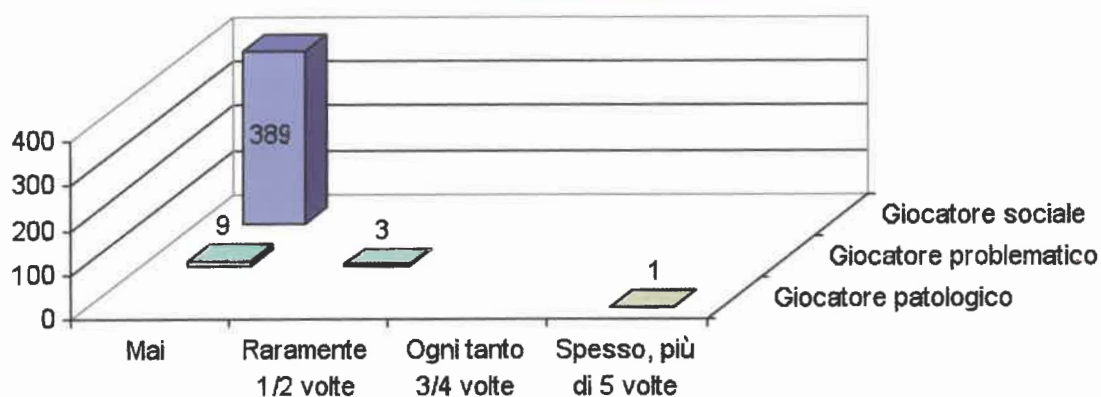
SPENDI MOLTO PIÙ DENARO PER IL GIOCO DI QUANTO TU ABBA PREVENTIVATO? (FEMMINE)



HAI COMMESSO ATTI ANTISOCIALI O ILLEGALI PER FINANZIARE IL TUO GIOCO? (MASCHI)

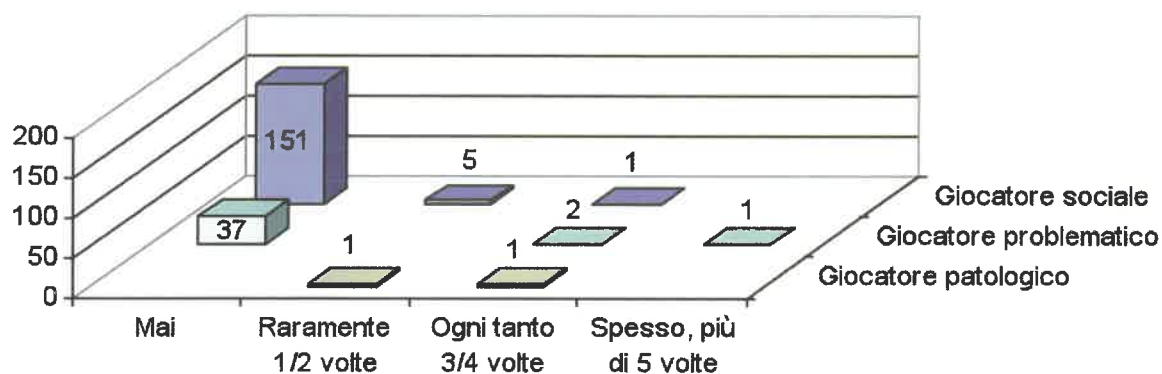


HAI COMMESSO ATTI ANTISOCIALI O ILLEGALI PER FINANZIARE IL TUO GIOCO? (FEMMINE)

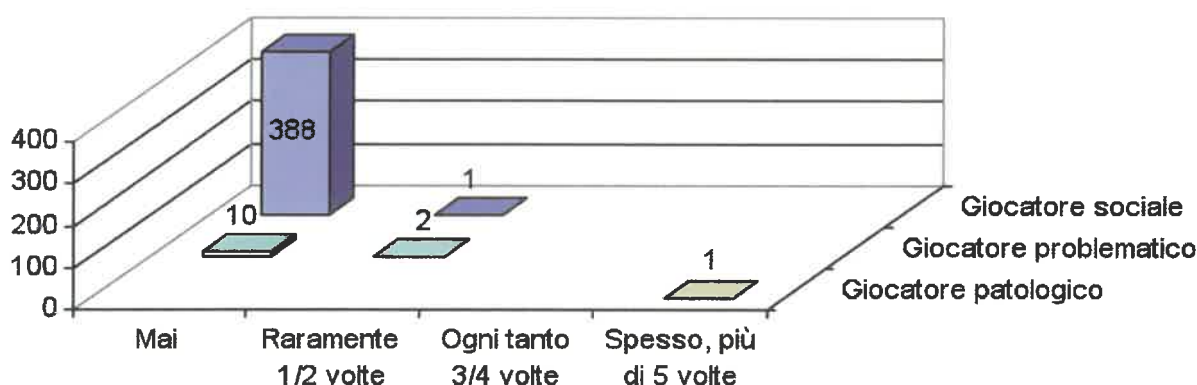




HAI LITIGATO CON LA FAMIGLIA O HAI MARINATO LA SCUOLA A CAUSA DEL GIOCO? (MASCHI)



HAI LITIGATO CON LA FAMIGLIA O HAI MARINATO LA SCUOLA A CAUSA DEL GIOCO? (FEMMINE)



I ragazzi, in misura quasi tripla rispetto alle ragazze, (11 contro 4) ammettono di litigare con la famiglia, prevalentemente con i genitori o di marinare la scuola a causa del gioco; 1 giocatore problematico e la giocatrice patologica affermano di litigare con la famiglia o marinare la scuola spesso volte.

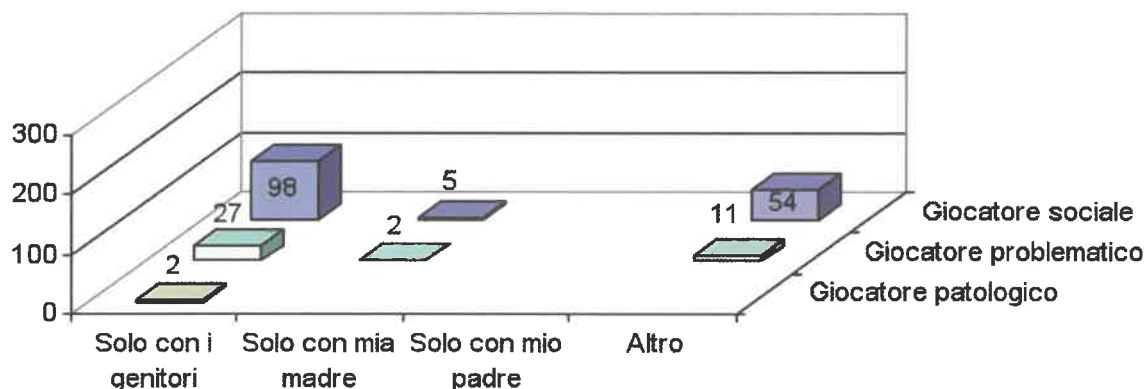
4.2 LA FAMIGLIA

La stragrande maggioranza degli studenti vive solamente con i propri genitori senza la presenza di altri parenti come nella più classica condizione dell'attuale famiglia nucleare.

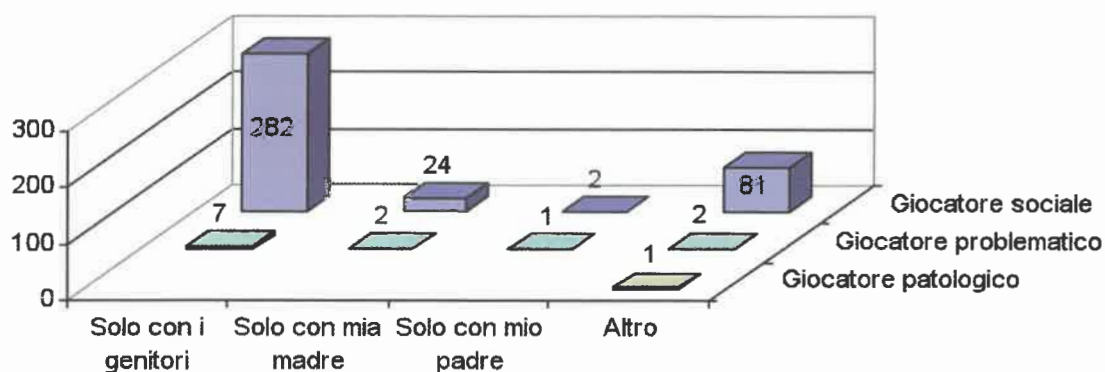
In questa tipologia familiare troviamo 2 giocatori patologici maschi e 34 giocatori problematici.

447 studenti hanno due o più fratelli; tra questi troviamo i 3 giocatori patologici.

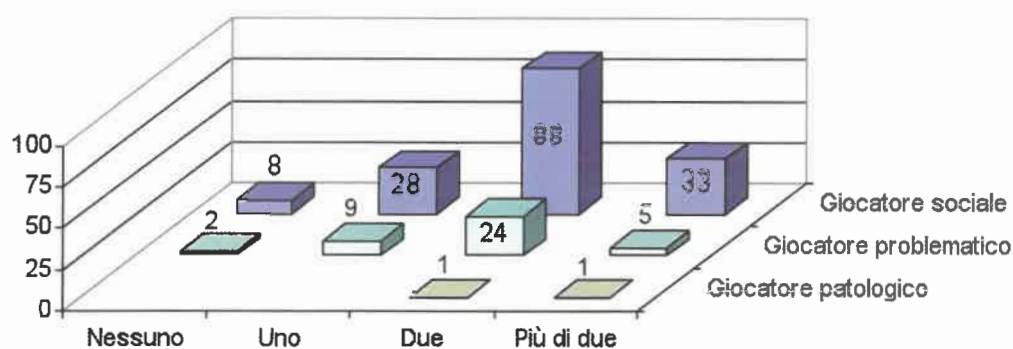
COME È COMPOSTA LA TUA FAMIGLIA? (MASCHI)



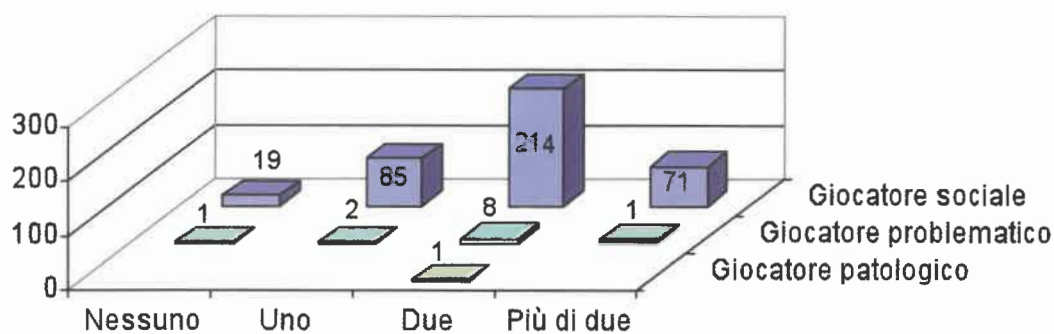
COME È COMPOSTA LA TUA FAMIGLIA? (FEMMINE)



QUANTI FRATELLI/SORELLE HAI? (MASCHI)



QUANTI FRATELLI/SORELLE HAI? (FEMMINE)



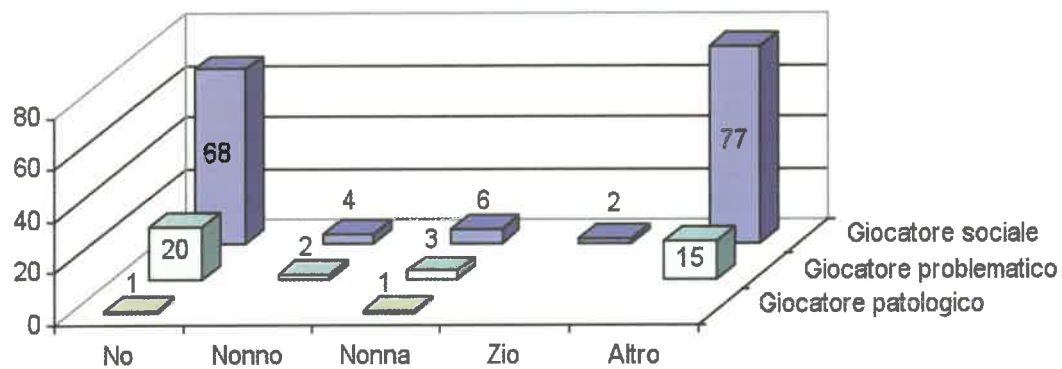
Nella famiglia di 1 studente su 13 vive anche il nonno o la nonna. Nella famiglia di un giocatore patologico vive la nonna; stessa situazione per la famiglia della giocatrice patologica, nella quale vive il nonno.

1 studente su 11 vive in una famiglia separata o divorziata (17 ragazzi e 38 ragazze).

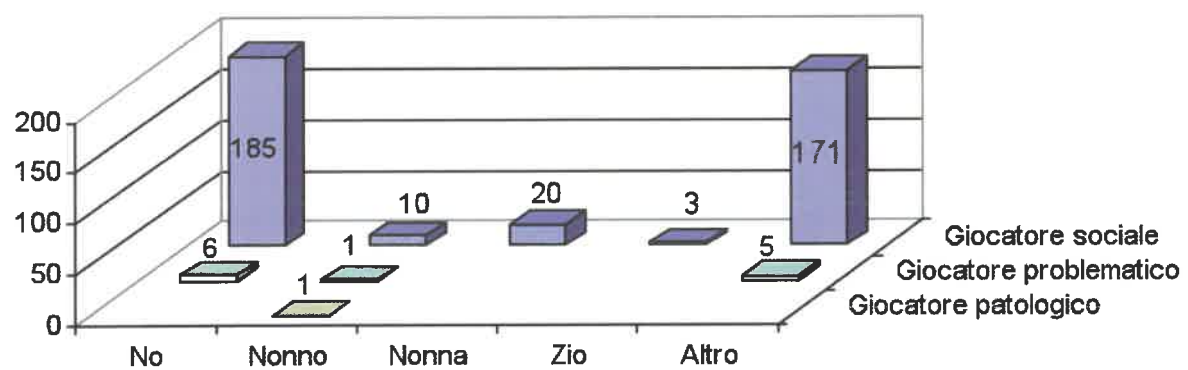
I giocatori patologici maschi vivono nella famiglia originaria mentre la giocatrice patologica indica altro.



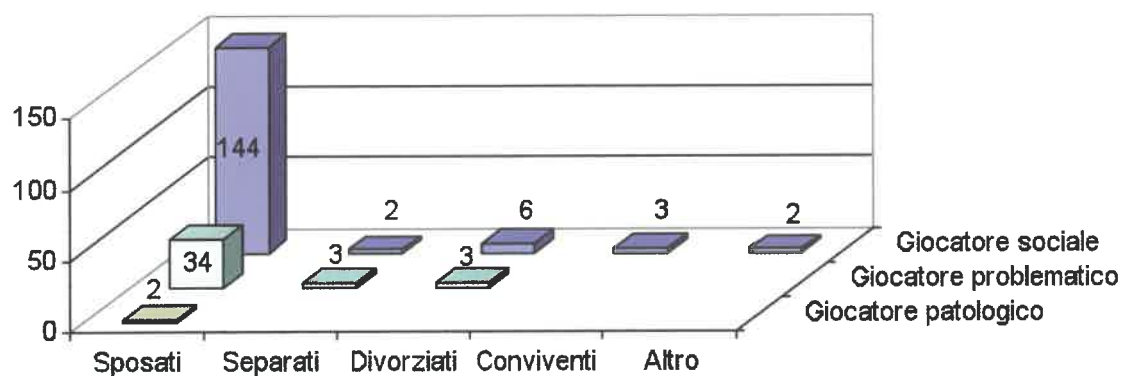
CON TE VIVE ANCHE QUALCHE ALTRO PARENTE? (MASCHI)



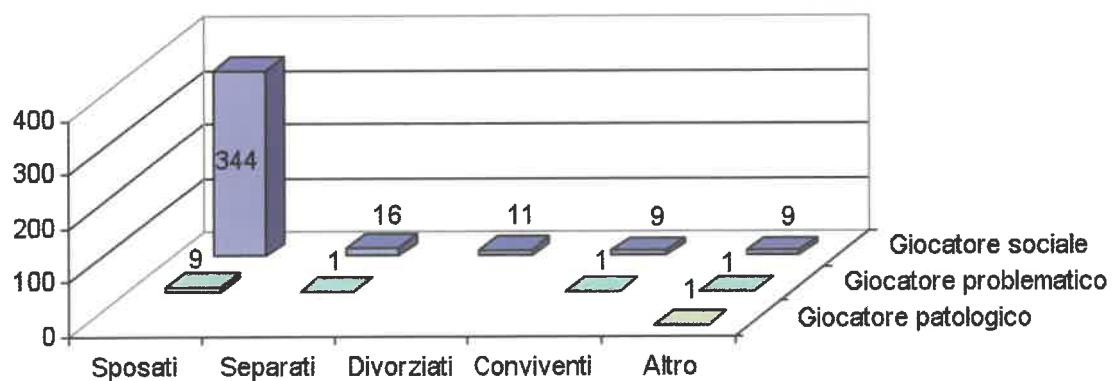
CON TE VIVE ANCHE QUALCHE ALTRO PARENTE? (FEMMINE)



I TUOI GENITORI SONO: (MASCHI)

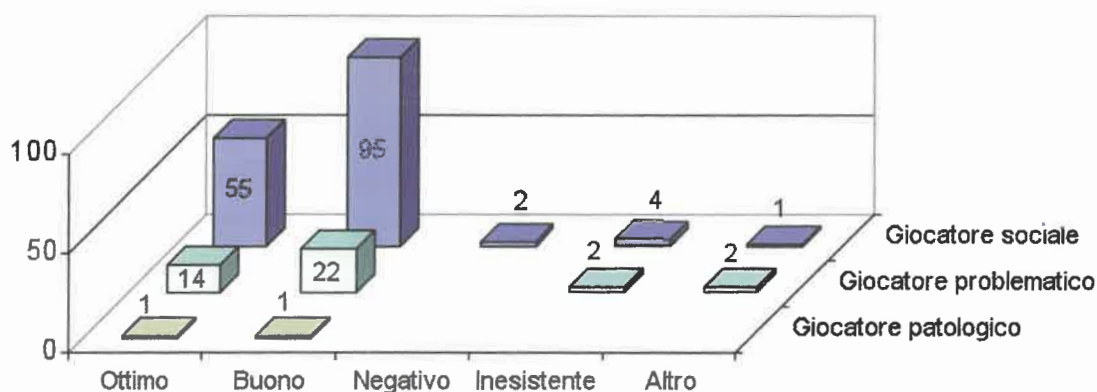


I TUOI GENITORI SONO: (FEMMINE)

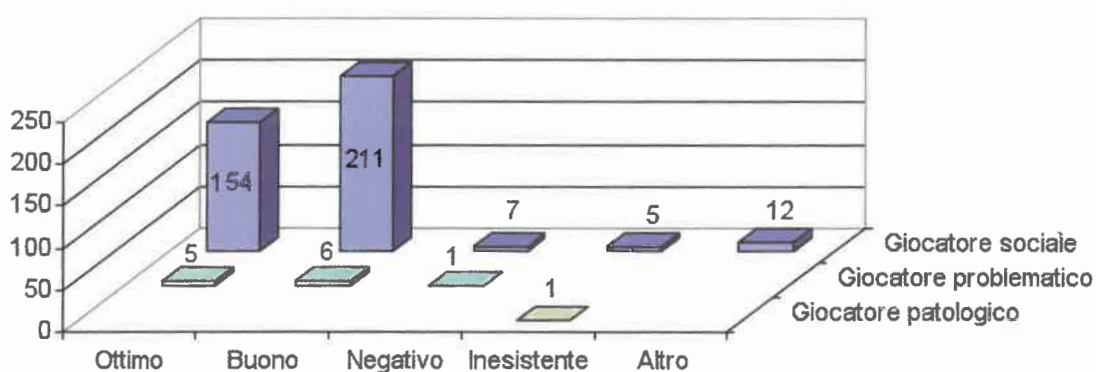


Solo 22 studenti (8 maschi e 14 femmine) affermano che il rapporto con la loro madre è negativo o inesistente: 1 studente su 28. Questo rapporto è negativo per 1 ragazzo su 25 e per 1 ragazza su 34.

COME GIUDICHI IL RAPPORTO CON TUA MADRE? (MASCHI)

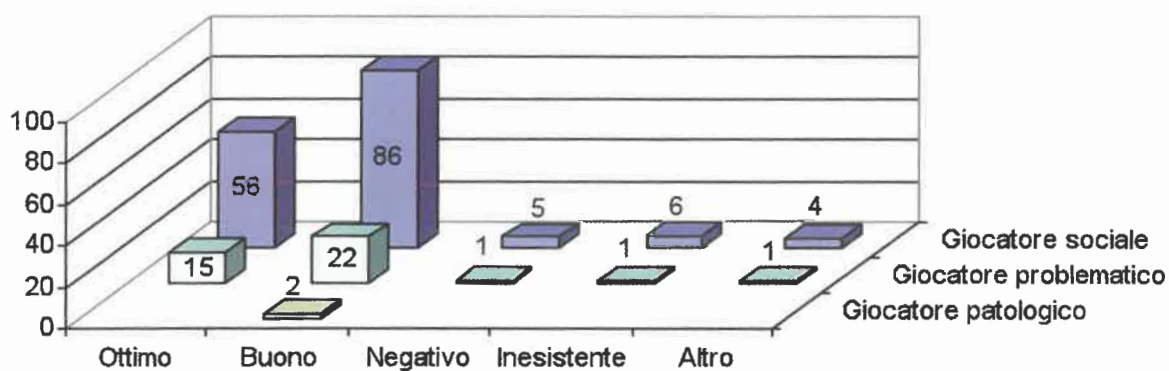


COME GIUDICHI IL RAPPORTO CON TUA MADRE? (FEMMINE)

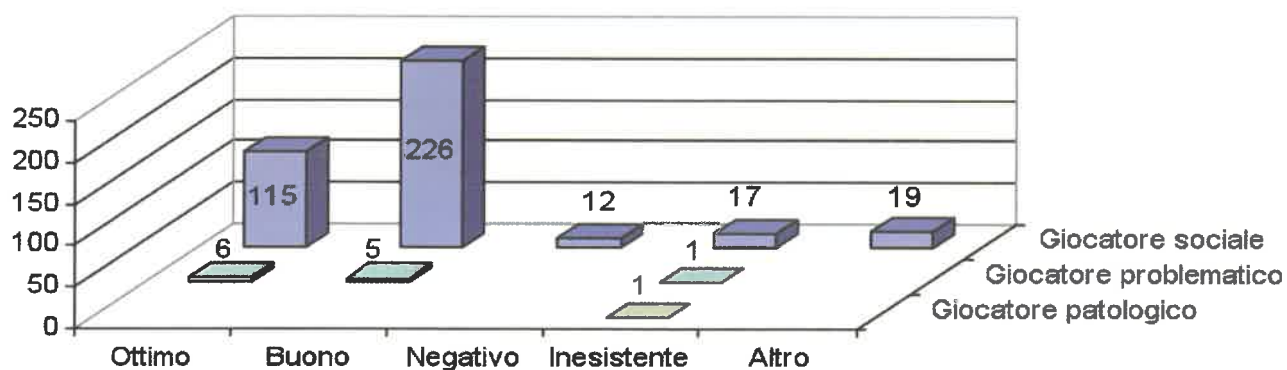


1 studente su 14 giudica il rapporto con il padre negativo o inesistente. Sono più le femmine che i maschi a giudicare questo rapporto negativo: 31 contro 13.

COME GIUDICHI IL RAPPORTO CON TUO PADRE? (MASCHI)

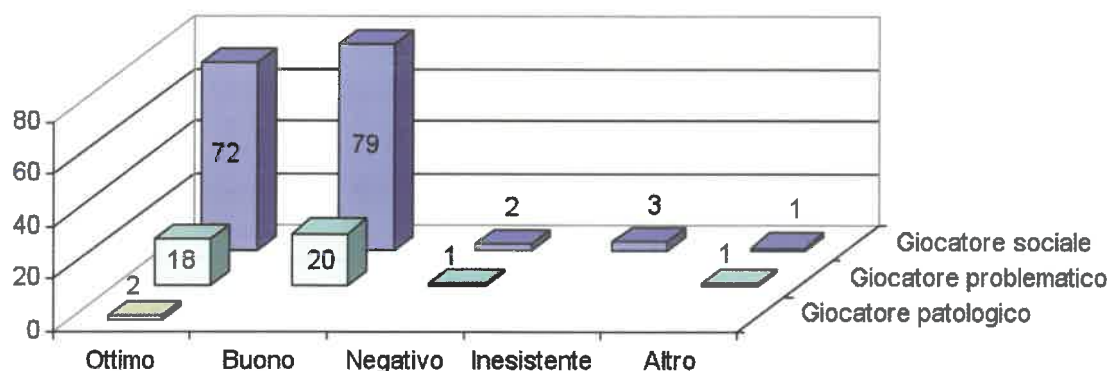


COME GIUDICHI IL RAPPORTO CON TUO PADRE? (FEMMINE)

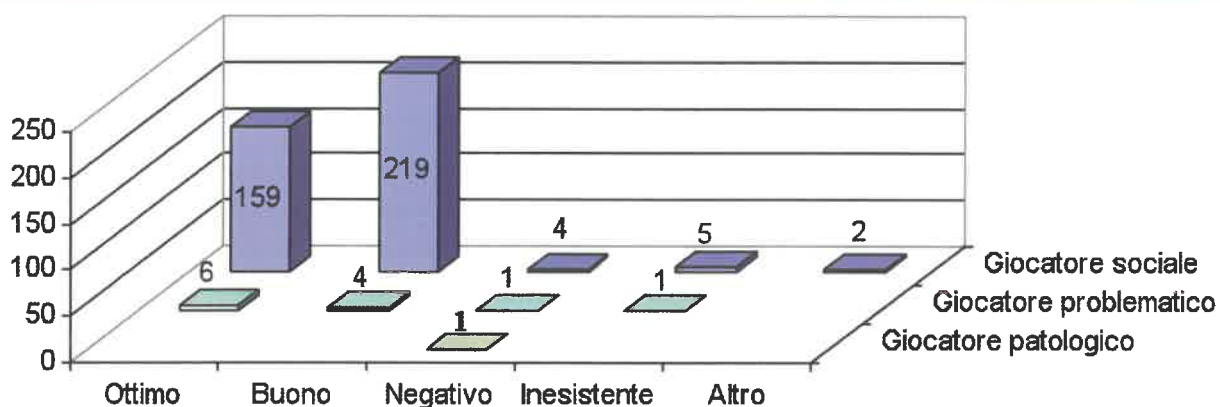


4.3 GLI AMICI

COME GIUDICHI IL RAPPORTO CON I TUOI COETANEI? (MASCHI)



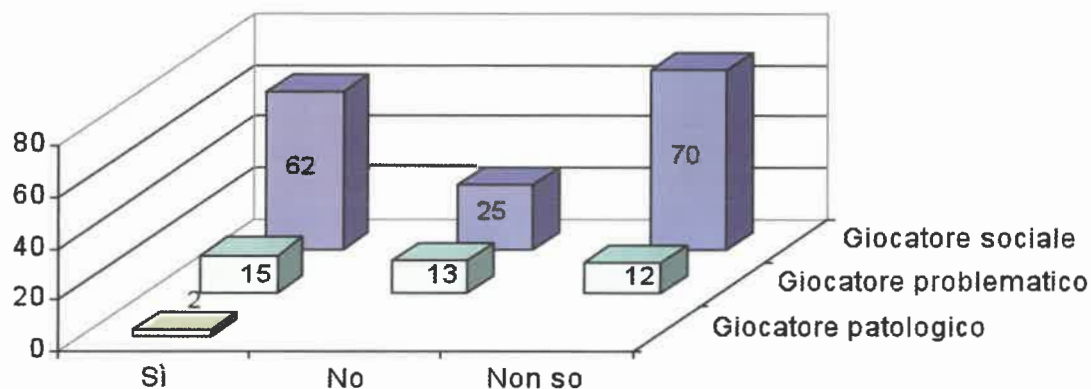
COME GIUDICHI IL RAPPORTO CON I TUOI COETANEI? (FEMMINE)



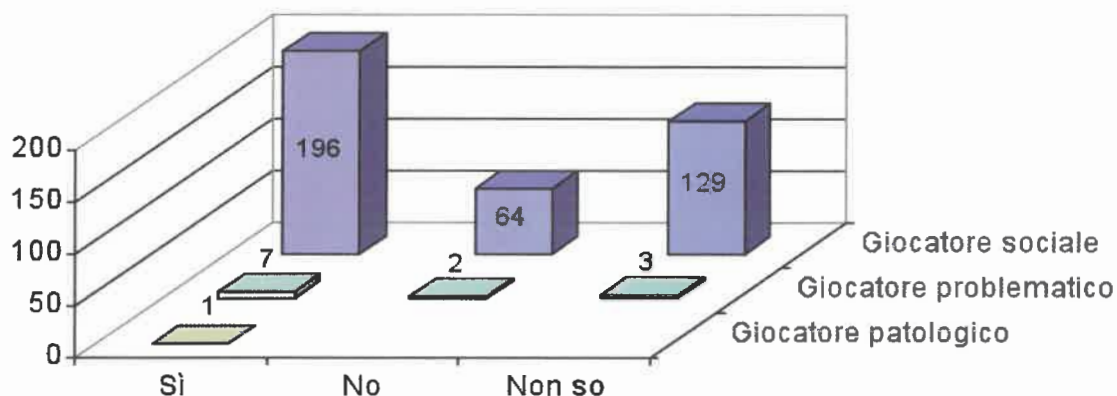
Solo 18 studenti, tra cui 1 giocatore patologico e 3 giocatori problematici (1 studente su 34), giudicano il loro rapporto con i coetanei negativo o inesistente.

I 3 giocatori patologici dichiarano di sentirsi più maturi dei loro coetanei.

TI SENTI PIÙ MATURO DEI TUOI COETANEI? (MASCHI)

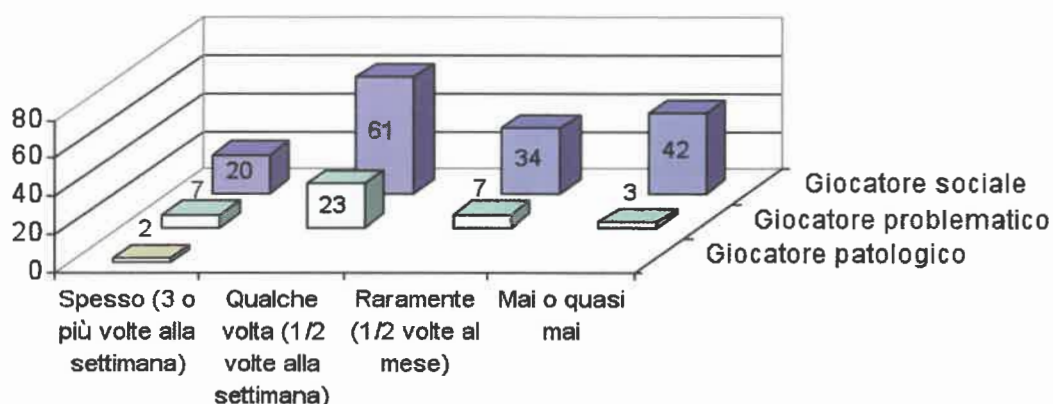


TI SENTI PIÙ MATURO DEI TUOI COETANEI? (FEMMINE)



4.4 LE SOSTANZE NOCIVE

CON QUALE FREQUENZA FAI USO DI ALCOL? (MASCHI)

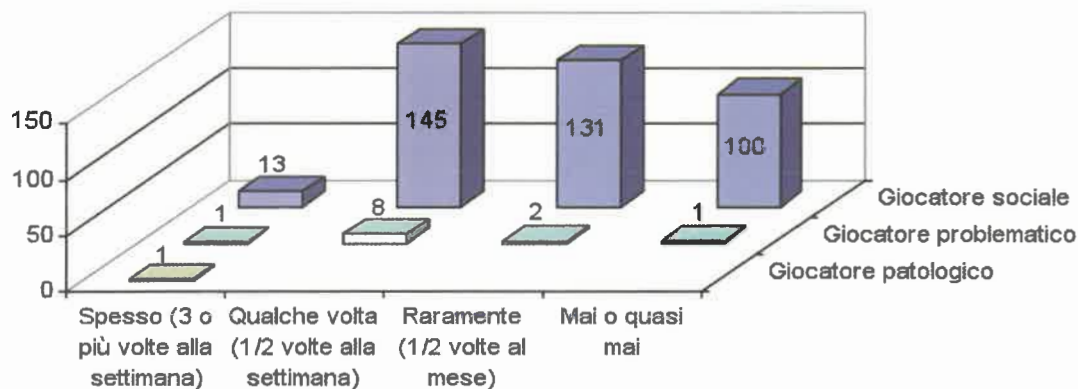


1 studente su 14 fa uso spesso di alcol: sono più i maschi che fanno uso di alcol durante la settimana rispetto alle femmine.

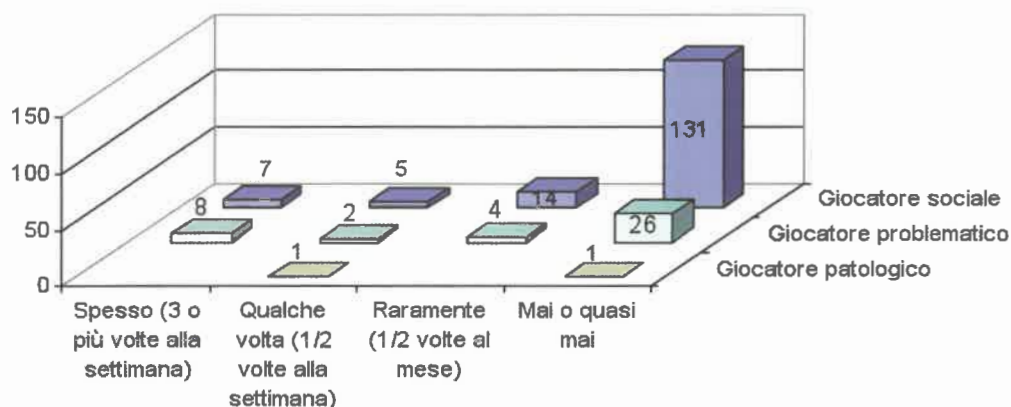
Ma sono più le ragazze che fanno uso di alcol, anche se raramente, rispetto ai ragazzi. I giocatori patologici fanno spesso uso di alcol.



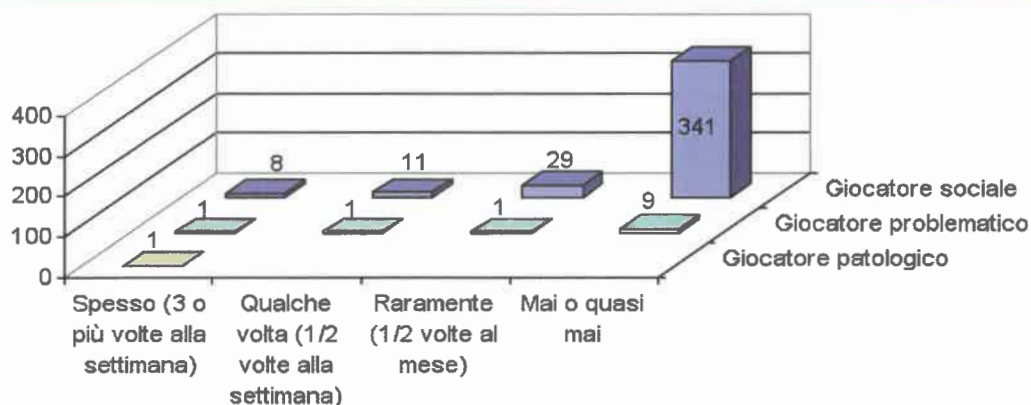
CON QUALE FREQUENZA FAI USO DI ALCOL? (FEMMINE)



CON QUALE FREQUENZA FAI USO DI DROGHE LEGGERE? (MASCHI)



CON QUALE FREQUENZA FAI USO DI DROGHE LEGGERE? (FEMMINE)

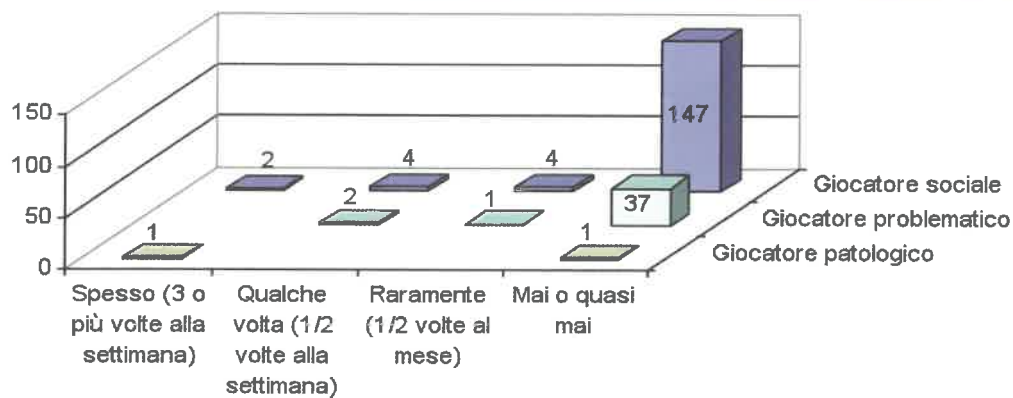


1 studente su 7 fa uso di droghe leggere. Di questi 25, 1 studente su 24, ne fa uso spesso. Dei giocatori patologici 1 afferma di non farne uso, 1 qualche volta alla settimana e la giocatrice spesso volte.

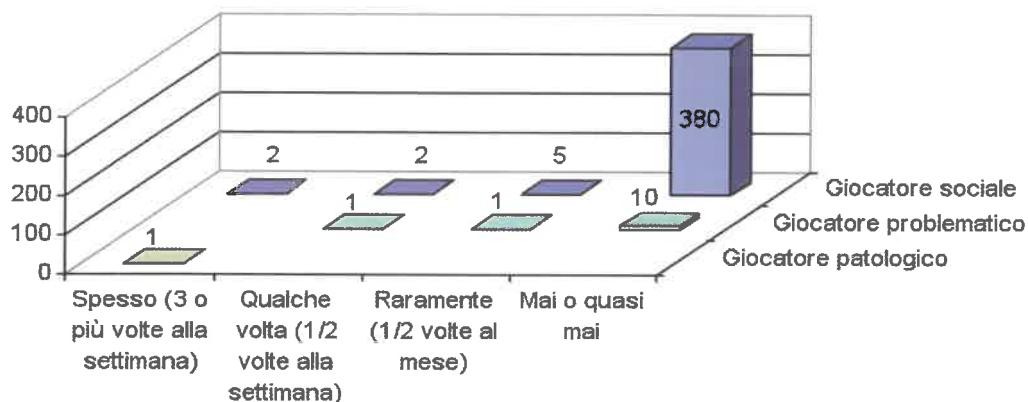
1 studente su 24 fa uso di droghe pesanti. Coloro che ne fanno uso spesso sono 6 (3 maschi e 3 femmine). Tra questi, ci sono 1 giocatore patologico e la giocatrice patologica.

2 giocatori patologici (1 maschio e 1 femmina) recentemente hanno avuto un lutto nella loro famiglia.

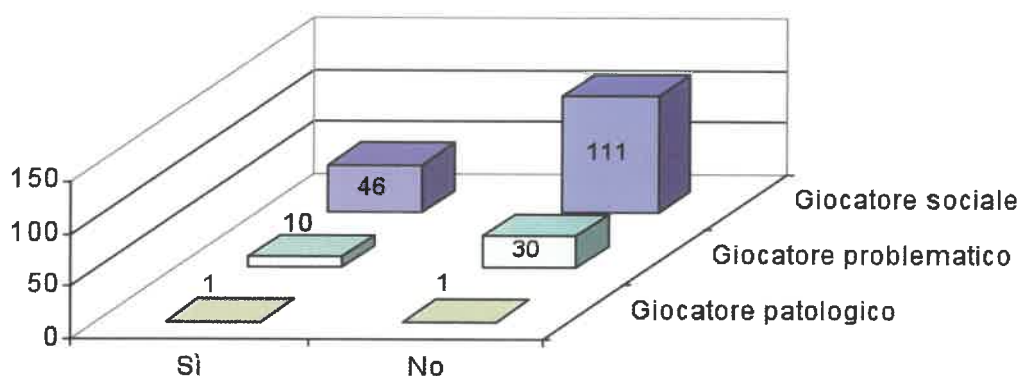
CON QUALE FREQUENZA FAI USO DI DROGHE PESANTI? (MASCHI)



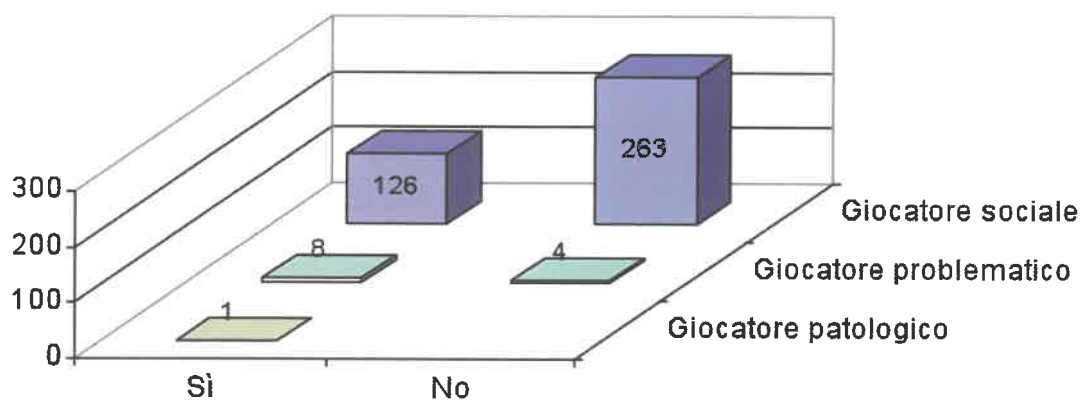
CON QUALE FREQUENZA FAI USO DI DROGHE PESANTI? (FEMMINE)



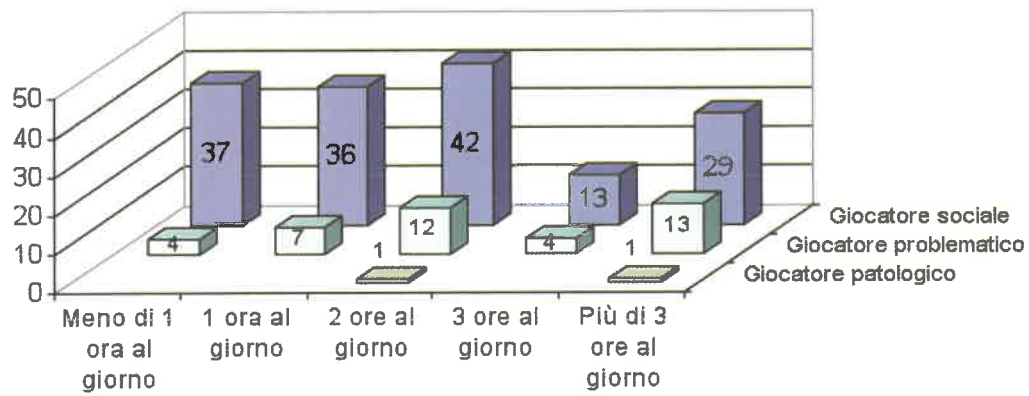
RECENTEMENTE C'È STATO UN LUTTO NELLA TUA FAMIGLIA O TRA I TUOI CARI? (MASCHI)



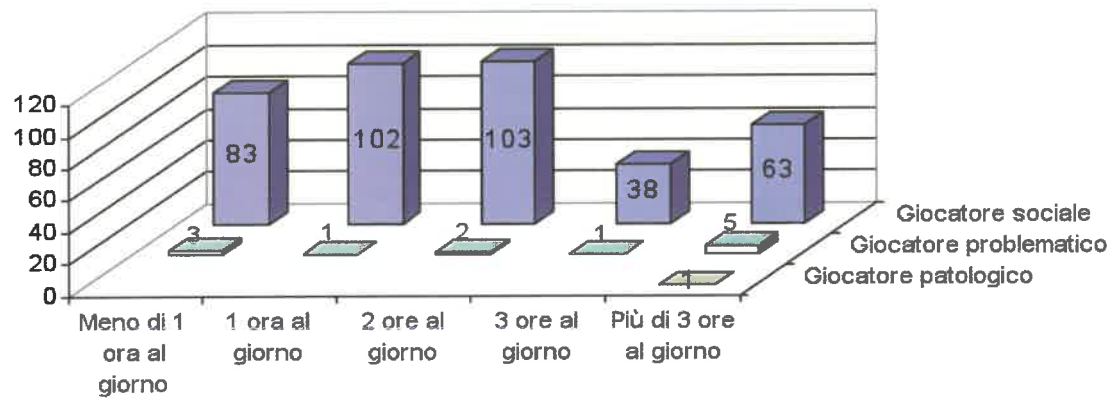
RECENTEMENTE C'È STATO UN LUTTO NELLA TUA FAMIGLIA O TRA I TUOI CARI? (FEMMINE)



QUANTO TEMPO UTILIZZI INTERNET PER SVAGO? (MASCHI)



QUANTO TEMPO UTILIZZI INTERNET PER SVAGO? (FEMMINE)



2 giocatori patologici (1 maschio e 1 femmina) utilizzano internet più di tre ore al giorno. l'altro giocatore patologico lo utilizza circa 2 ore al giorno.

5. CONSIDERAZIONI FINALI INTERLOCUTORIE



L'indagine condotta tra gli studenti bresciani evidenzia in primo luogo che il gioco d'azzardo che potremmo definire popolare trova un terreno molto fertile tra le nuove generazioni giovanili. Lo studiato connubio tra gioco e facile guadagno rappresenta un incentivo ad avvicinarsi alla vasta gamma di proposte particolarmente allettanti, immediatamente accessibili a tutti, a poco costo ciascuna e, peraltro, perfettamente legali.

La pervasività del fenomeno tra gli studenti bresciani è documentata chiaramente dall'alto tasso di "consumo del gioco d'azzardo" espresso dalla stragrande maggioranza degli intervistati. Considerando l'intera gamma delle tipologie di questi così "maledetti giochi" si può legittimamente affermare che tutti i giovani hanno provato a giocare, almeno una volta.

Il ricorso a questo gioco è entrato nella cultura giovanile, nel costume ricorrente e a volte perfino quotidiano anche per quella particolare categoria di giovani che, in

ragione della loro maggiore acculturazione, si presume che abbiano potuto interiorizzare le necessarie difese per non incorrere nel circuito della compromissione e della dipendenza.

In realtà le cose stanno ben diversamente.

Alcune tipologie di gioco hanno conquistato in modo ricorrente e talvolta abitudinario più della metà dei giovani: come documentato sulla base delle affermazioni degli intervistati ben oltre il 50% dei giovani studenti ricorre al gioco on line, al lotto, al super enalotto, e oltre un quarto ricorre e si aggrappa frequentemente alle slot e poker machine.

Aspetti ludici ed economici si fondono indissolubilmente in atteggiamenti che lentamente si consolidano fino trasformarsi in patologie comportamentali.

La diffusa convinzione che il giocare sia oggettivamente un "gioco", cioè l'espressione legittima della dimensione ludica dell'esistenza stempera a tal punto la potenziale



percezione del rischio dipendenza da neutralizzare le difese culturali della persona, che lentamente diventa vittima e non più attore delle proprie scelte.

La quota degli studenti esposti a rischio compromissione pre o realmente patologica appare alquanto ampia: in estrema sintesi la si può quantificare attorno al 20% di questa popolazione giovanile, se si considera l'intero ventaglio delle offerte di gioco.

Il dato di conclamata compromissione pare esprimersi nel valore di circa il 5% degli studenti bresciani. Si tratta di giovani che avvertono il disagio di questa loro condizione che percepiscono come problematica e fonte di preoccupazioni personali, non facilmente superabili.

Sono coloro che esprimono e hanno interiorizzato la compulsione da gioco, che viene vissuto e ricercato come modalità per evadere dai propri problemi personali, per tacitare le proprie ansie adolescenziali e giovanili, per negarsi a se stessi, vittime di un pericoloso processo di disistima di se stessi.

Pur percependo la condizione in cui si trovano faticano e non hanno il coraggio e la forza di riprendere in mano la regia della propria vita e rischiano di lasciarsi consumare dal proprio stato depressivo.

L'indotto comportamentale di questa dipendenza spinge i giovani ad assumere comportamenti sempre più compromissori e pericolosi.

Quando si perde si tende a investire più denaro per aumentare le scommesse e per rifarsi delle perdite, invece che desistere in ragione dell'insuccesso palesemente riscontrato; è un comportamento che il 21,6% degli intervistati dichiara di assumere in modo ricorrente. Questa incapacità di contenersi porta i soggetti verso attività ed azioni per il recupero illegale di risorse finanziarie da trovare a qualsiasi costo avendo esaurite quelle messe a disposizione della famiglia. Il percorso, come peraltro documenta la letteratura di settore, appare alquanto ricorrente nei giocatori patologici, ben presenti anche nel contesto degli studenti bresciani, come sopra analiticamente documentato.

Si parte dall'incessante richiesta alla famiglia per avere una paghetta più elevata apportando fantasiose giustificazioni. Ovviamente i genitori tendono a porre un freno e un limite a simili richieste; si ricorre alle bugie e ai vari sotterfugi che alla lunga vengono smascherati. Si entra progressivamente nell'area dell'incomprensione relazionale del conflitto intrafamiliare, soprattutto con le figure genitoriali.

Gli stessi intervistati (mediamente il 12%), dichiarano di aver ricorso o di ricorrere alla menzogna verso i propri genitori per ottenere maggior denaro, un comportamento che finisce per alimentare la conflittualità palese fino al litigio aperto e ricorrente, come si verifica per il 5% dei nostri intervistati.

Il passo successivo conduce all'assunzione di

comportamenti trasgressivi e palesemente illegali ai quali anche il 2,2% del nostro campione confessa di farvi ricorso pur senza specificarne il contenuto, ma peraltro facilmente ipotizzabile, (furti in casa e poi in altri contesti, violenza di varia natura, ricorso anche alla prostituzione come si verifica nei casi patologici di tossicodipendenza).

In sostanza si entra spesso inconsapevolmente nel tunnel della dipendenza da gioco di cui si diventa vittime, analogamente a quanto avviene per la droga, ma con una sorta di aggravante.

Mentre il tossicodipendente percepisce più chiaramente la condizione patologica e di malessere per le evidenti e rapide ripercussioni sul proprio stato di salute, il dipendente da gioco stenta a riconoscersi come un soggetto affetto da patologia, tende a sottovalutare il rischio di dipendenza ritenendosi in grado di controllare la situazione e, perfino, è convinto che può smettere anche se non subito, non adesso.

In questa sua convinzione soggettiva, meglio configurabile come alibi comportamentale, il giocatore d'azzardo è "supportato e confortato" dalla legalità dei suoi comportamenti ammessi dalla legge, non stigmatizzati da nessuno, socialmente accettati; in fondo non c'è nulla di male e non si fa del male a nessuno se si gioca anche così, si sta un po' davanti alle macchinette, se si tenta la fortuna con il super enalotto, con il gratta e vinci poco costoso, con le schede "fortunello" da un euro...alla volta.

Un ulteriore elemento di interesse e di preoccupazione emergente dai questionari è costituito da altri comportamenti a rischio espressi dai giovani intervistati. Ci si riferisce, in particolare al consumo di alcol e di varie sostanze stupefacenti.

I dati forniti dalla nostra indagine mostrano la persistenza e la costante diffusione del fenomeno tra le nuove generazioni; non è un dato di novità statistica, ma non per questo meno inquietante. La presente ricerca non si è attardata specificamente sul fenomeno ma, tuttavia non ha escluso di coglierne la portata, seppur in modo sintetico. Si confermano gli esiti di molte ricerche analoghe e le informazioni fornite in proposito dai centri e servizi delle ASL. Tra questi studenti bresciani il ricorso all'alcol nelle sue varie espressioni (birra, vino liquori, superalcolici) è una consuetudine saltuaria o ricorrente per la stragrande maggioranza di loro (valori complessivi mediamente attorno al 75%). Come altrove, la tendenza al consumo di alcol è espressa paritariamente dai maschi e dalle femmine seppur nella diversità del ricorso alle tipologie alcoliche.

Insomma il bere alcol anche sottoforma di cocktail, soprattutto in compagnia, nelle varie feste, festini, happy hour è diventata una moda tra i giovani, è un "comportamento in" espresso e sempre più esibito, peraltro, anche dai minorenni del nostro campione.

Sul versante droga la situazione appare sostanzialmente in linea con ricerche analoghe e con i dati periodicamente pubblicati dai vari osservatori del servizio sanitario nazionale; nel nostro campione, tuttavia, si registra una percentuale inferiore di consumatori. Ripetiamo che l'indagine non ha inteso esplorare a fondo il problema e si è limitata ad un sommaria osservazione. E' verosimile pertanto che si riscontri uno scarto "in positivo", cioè una percentuale di consumatori sottostimata a studi afferenti a ricerche sulla più vasta condizione giovanile. Non va dimenticato, inoltre che, la presente indagine ha riguardato soggetti di poche e circoscritte classi di età peraltro di giovanissimi e quindi ancora meno compromessi nel consumo abituale di droghe. Ci vuole tempo anche per diventare tossicodipendenti patologici!

Il valore complessivo del consumo dichiarato di sostanze a vario titolo stupefacenti, compreso il consumo occasionale, si aggira attorno ad un quarto del campione, un valore di parecchio inferiore a quello rilevato dalle ricerche di settore. Non c'è comunque da consolarsi perché se da una parte il fenomeno appare meno grave rispetto al peggio, forse lo è in ragione della giovane età degli intervistati. In ogni caso il fenomeno rimane preoccupante e esprime un contesto giovanile di potenziale esposizione a percorsi di rischio anche grave di reale dipendenza.

La distinzione, talvolta troppo sbrigativa ma utile al fine della comprensione del fenomeno, tra droghe leggere e pesanti consente di cogliere alcuni tratti di peculiarità del nostro giovane campione.

Il consumo prevalente riguardo alle droghe leggere mostra significative anche se non rilevanti diversificazioni di genere. Sono i maschi a prevalere nel consumo di droghe leggere (79,4%, mai consumato), rispetto alle femmine (87,1% mai consumato) a conferma di analoghi comportamenti riscontrati in altri contesti di ricerca.

La documentazione sul consumo di droghe pesanti da parte dei nostri intervistati mostra uno scenario comportamentale sostanziale identico a quello riscontrato in altre ricerche. I maschi sono maggiormente coinvolti dal consumo per una quota non marginale del 7% tra ricorso occasionale (raramente 2,5%) e quasi abituale (4,5%). Dal canto loro le femmine dichiarano un consumo molto inferiore rispetto ai maschi, pari esattamente alla metà (complessivamente il 2,9%) ma con una distribuzione sostanzialmente paritaria tra consumatrici occasionali (1,5%) e consumatrici abituali (4%). Si tratta di differenze non di poco conto perché evidenziano comportamenti differenziati veicolatori di correlate esposizioni a rischio dipendenza.

I maschi risultano sicuramente più compromessi e soprattutto già fortemente collocati nell'area della potenziale compromissione a causa della consistente quota di consumatori abituale di droghe pesanti.

Le femmine, anche se meno coinvolte dal fenomeno, espongono, tuttavia, una analogo andamento di compromissione potenziale che afferisce già alla metà delle consumatrici abituali.

In definitiva, stando ai risultati interlocutori e indubbiamente da approfondire, è del tutto evidente in questa indagine che la questione droga è molto presente tra questi giovani studenti bresciani; si tratta di un problema purtroppo così fortemente noto da non creare più problema... perché ormai lo sanno tutti che "i giovani oggi fanno così".

Affermazioni e atteggiamenti assurdi quanto drammatici che chi ha responsabilità educative e formative verso le nuove generazioni ha il sacrosanto dovere di rimuovere per un agire di prevenzione di concreta solidarietà verso i giovani.

Il quadro complessivo si complica se si comparano i vari tipi di consumi dei giovani. Si assiste ad una nefasta combinazione di fattori a rischio rappresentata dall'abitudine al pluriconsumo di sostanze nocive per la salute.

Si osserva, infatti, circa un 20 % di consumatori di almeno una sostanza nociva sono anche assuntori contestuali di altra come ad es. alcol e un qualche tipo di droga. Il caso più ricorrente è quello relativo alla correlazione tra droghe leggere e alcol, mentre è meno consistente il caso di droghe pesanti. In questo campo non si registra una particolare differenza tra maschi e femmine nel consumo combinato di alcol e droghe leggere, mentre a differenza è maggiore nel binomio alcol-droghe pesanti nel quale prevale nettamente la componente maschile.

In sostanza si confermano le risultanze di molte ricerche sulla multifattorialità dei consumi a rischio dei giovani, a conferma dell'ipotesi che i consumi a rischio tendono a cumularsi una volta superata la soglia della condizione di dipendenza da una o più sostanze nocive. E' noto, del resto, che la tendenza alla trasgressività delle regole è l'autostrada che conduce progressivamente al pluriconsumo e alla pluridipendenza da sostanze nocive, neutralizzando ogni forma di autocontrollo personale.

Infine l'osservazione sulla tipologia e l'identikit del consumatore di giochi d'azzardo.

Assumendo il riferimento alle tipologie identificative ormai codificate dagli studiosi della materia, (vedi DSM-III-R del citato «Manuale Diagnostico e Statistico dei Disturbi Mentali») anche noi abbiamo sintetizzato le risultanze dell'indagine in tre categorie di giocatori.

La prima attiene ai giocatori "sociali" che come accennato in precedenza sono coloro che agiscono quasi esclusivamente per divertimento e per svago. Pertanto, si distinguono nettamente dalle altre due categorie in quanto non presentano alcun problema di dipendenza dal gioco e di disagio personale derivante dal gioco. Proprio per





questa loro particolare condizione sono definiti anche come "giocatori non problematici".

La nostra indagine conferma una situazione analoga ad altri contesti territoriali: si tratta della condizione più maggioritaria e molto estesa tra i giovani studenti bresciani (546 soggetti pari al 90,8%). In questa categoria prevalgono nettamente le femmine rispetto ai coetanei maschi, mentre rispetto alla classi la distribuzione appare meno accentuata con una modesta prevalenza della classi quarte rispetto alle quinte.

La seconda categoria fa riferimento ai giocatori "problematici" definiti anche come "giocatori a rischio" in quanto si collocano in quell'area che, anche se non necessariamente, ha più probabilità di scivolare nella condizione patologia da gioco. Si tratta di soggetti di soglia che investono parecchio nel gioco al punto da crearsi una serie di problemi personali, famigliari economici e che incrementano il loro stato di disagio, di inquietudine, di insoddisfazione. Per gli studi il disagio tende a sfociare anche in ambito scolastico con comportamenti di estraniamento dal contesto educativo, di negligenza, di disaffezione allo studio e non raramente anche di insuccesso scolastico.

Anche in questa categoria costituita dall'8,7% del campione, si riscontrano tendenze comportamentali particolari. Prevalgono nettamente i maschi sulle femmine (due terzi contro un terzo delle femmine). Rispetto alle classi di frequenza largamente rappresentative anche delle classi di età, si registra la prevalenza delle classi quarte rispetto alle quinte e cioè anche degli studenti più giovani. Questo dato porterebbe a ritenere verosimile l'ipotesi che si vada progressivamente sviluppando nei più giovani la percezione del rischio che stanno correndo con il gioco e, pertanto, riescono a controllare la propria situazione uscendo dall'area del rischio. Un buon segnale per intervenire tempestivamente ad arginare un fenomeno che rischia di rovinare la vita dei giovani.

La terza categoria è complessivamente molto contenuta nel valore dello 0,5%, una quota modesta statisticamente ma socialmente molto preoccupante, considerata la giovane età dei nostri inchiestati. Si tratta, infatti, di soggetti in condizione di conclamata dipendenza da gioco; ossessionati dal piacere inebriante delle emozioni forti che provocano anche le perdite sono sospinti ad assumere comportamenti in famiglia e fuori. Le conseguenze sulla struttura della loro personalità, peraltro ancora in formazione sono devastanti per problemi

di ansia, di compulsività incontrollabile, di ricerca di sensazioni sempre più forti che alla fine conducono alla depressione, al totale annientamento della propria personalità quando non anche della vita stessa diventata insopportabile, un inferno. Data l'esiguità dei casi conclamati non è attendibile documentare se non un'incompiuta descrizione meramente indicativa. In sintesi si osserva che prevalgono i maschi sulle femmine e gli studenti delle classi quinte che non sono riusciti ad arginare il comportamento a rischio.

C'è, tuttavia, un ulteriore elemento utile da prendere in seria considerazione. All'esiguità numerica dei giovani giocatori patologici (3 in totale) si associa il dato di problematicità di altri 11 giovani che collocati nel punteggio molto prossimo alla patologia conclamata (26-30 di punteggio nella scala DSM-IV) si possono ragionevolmente ritenere nella condizione di reale rischio. Nella quasi totalità si tratta di maschi e in ogni caso di soggetti sui quali è assolutamente necessario intervenire con adeguate azioni di supporto per contrastare il potenziale quanto reale percorso che conduce dalla dipendenza patologica.

In conclusione, come si è potuto osservare, questa ricerca, seppur preliminare, obbliga a prendere atto di un fenomeno di disagio che sta progressivamente intaccando in modo subdolo ma mortale le nuove generazioni, compresa quella bresciana.

Troppi fattori concorrono a ritenere che la situazione andrà peggiorando nel giro di pochi anni, dato il basso livello di attenzione che le istituzioni, non solo scolastiche, a tutt'oggi riservano a questo peculiare fenomeno giovanile.

La legalizzazione del gioco d'azzardo associata alla enorme possibilità di accesso da parte dei giovani e alla sottovalutazione del rischio a causa della tollerabilità sociale contribuiscono a sottovalutare il rischio al quale sono quotidianamente esposti gli studenti bresciani.

Ci si augura che questa indagine diventi un campanello d'allarme per quanti hanno compiti educativi e di tutela della salute dei giovani: non è possibile attendere oltre. Il fenomeno va innanzitutto monitorato con ricerche più approfondite e realmente funzionali ad elaborare progetti di ampio respiro per concretizzarsi in azioni di prevenzione, recupero precoce e cura dei giovani già coinvolti in questa tragica esperienza.

RINGRAZIAMENTI

Voglio esprimere un particolare ringraziamento a tutti coloro che con il proprio impegno e lavoro hanno reso possibile la realizzazione di questo progetto:

Alla Camera di Commercio di Brescia, che ha finanziato il progetto negli anni 2009 e 2010.

Al Dr. Pasquale Antonio Motta, dirigente, *alla Prof.ssa Scalvini*, dirigente vicario, dell'I.T.C. "L. Einaudi" di Chiari e al Dr. Fausto Mangiavini, dirigente dell'I.I.S. "A. Lunardi" di Brescia, per la sensibilità che li ha distinti riguardo alla problematica del gioco d'azzardo in rapporto ai giovani.

Al corpo docenti e agli studenti intervistati di entrambi gli istituti per la disponibilità e pazienza dimostrate in occasione della rilevazione nelle classi attraverso i questionari.

Al Dr. Lucio Bregoli, che ha ideato e condotto la parte statistica del progetto.

Al Prof. Gabriele Ringhini, sociologo ricercatore, per i preziosi consigli e l'amichevole collaborazione alla sintesi del progetto.

Al Dr. Roberto Rossini, Presidente delle Acli Bresciane, per la disponibilità della parte logistica e operativa del progetto.

A Daniela Del Ciello e Valentina Rivetti per i suggerimenti riguardanti la parte grafica e la collaborazione in occasione del convegno.

Agli amici Edda, Francesco, Walter, Andrea, Lucio G., che hanno collaborato alla rilevazione ed elaborazione dei questionari.

Alla Psicologa Dr.ssa Laura Piccinelli, per la collaborazione negli incontri con genitori e docenti nelle scuole interessate all'indagine.

L'ultimo ringraziamento, il più importante e sincero, lo rivolgo *al G.A. – Giocatori Anonimi di Brescia nelle persone di Virgilio e Paola e a tutto il gruppo*.

Le loro testimonianze, portate durante gli incontri pubblici, hanno contribuito a svelare la drammatica realtà della dipendenza da gioco e a sensibilizzare moltissime persone sulle conseguenze della ludopatia, nonché a risvegliare l'attenzione dei media locali sulla dimensione del fenomeno del gioco d'azzardo e sui conseguenti rischi.

Fabio Scozzesi
Presidente Lega Consumatori Brescia

HANNO PRESTATO IL PATROCINIO AL PROGETTO:

Comune di Brescia
Provincia di Brescia
Asl di Brescia
Ufficio Scolastico Provinciale
Istituto Tecnico "L. Einaudi" – Chiari
I.I.S "A. Lunardi" – Brescia
Acli Bresciane
Forum delle Associazioni Familiari
G.A. – Giocatori Anonimi di Brescia





EDITING ED ELABORAZIONE GRAFICI STATISTICI: Fabio Scozzesi e Lucio Bregoli

VIGNETTE: Luca Saccardo

COVER E PROGETTO GRAFICO: Valentina Rivetti e Daniela Del Ciello - *Teste Calde*

FINITO DI STAMPARE nel mese di dicembre 2010, per *Teste Calde* di Brescia Display S.n.c.

www.testecalde.net - info@testecalde.net
tel. 030.79.95.123 - fax. 030.98.26.707





LEGA CONSUMATORI

Via Spalto San Marco 37 bis – 25121 Brescia
Tel. 030.2294017 fax 030.2409834
brescia@legaconsumatori.it