

Alcolologia

In caso di mancato recapito inviare all'ufficio postale di Firenze CMP per la restituzione previo pagamento resi.

Poste Italiane S.p.A. - Spedizione in abbonamento postale - D.L. 353/2003 (copnv. In L. 27/02/2004) art. 1, comma 1 CB FIRENZE

Alcolologia

RIVISTA QUADRIMESTRALE

Publicata con il patrocinio della Società Italiana di Alcologia
e di Eurocare Italia

VALENTINO PATUSSI, GRUPPO DEL CENTRO ALCOLOGICO REGIONALE TOSCANO, Una legge ignorata • GIANNI TESTINO, ORNELLA ANCARANI, VALENTINO PATUSSI, EMANUELE SCAFATO, Consumo rischioso-dannoso di alcol: è necessario rivedere lo screening oncologico? • MONIA SANI, MARIANGELA SPAMPINATO, Consumo di alcol dei dipendenti AUSL 5 Pisa: seconda indagine epidemiologica • SALIMA SERAFIN, Alcoldipendenza femminile: pregiudizi e trattamento • PAOLO CIMAROSTI, AIDA MORO, Nascita ed evoluzione dell'attività riferita all'Amministratore di Sostegno svolta dall'Associazione Nuovo Paradigma ONLUS con sede a Pordenone in collaborazione con il servizio di Alcologia • ENRICO MANZON, L'esperienza pordenonese in materia di Amministratore di Sostegno • PATRICK SIMONI, "Etilometro: assolto l'asmatico". Un pericoloso equivoco • GLOBAL ALCOHOL POLICY ALLIANCE, Statement of Concern, 8 february 2013 • MARIAGRAZIA MOVALLI, MARTINA TESTA, MARINA DEVOTI, Recensione del libro "Mindfulness e comportamenti di dipendenza" • MOVIMENTO NO SLOT, Azzardopatia: insieme per ritrovare la vita • ANIFANTAKIS IOANNIS, ARIANNA BORSACCHI, SANDRA TEMPESTINI, ILARIA LONDI, SONIA GARCIA, ANTONELLA MANFREDI, Progetto "Il gioco dipende da te!"

Alcolologia

NUOVA SERIE * N. 17 * SETTEMBRE 2013

Alcologia

Rivista quadrimestrale della Fondazione Istituto Andrea Devoto
pubblicata con il patrocinio della Società Italiana di Alcologia
e di Eurocare Italia

Iscritto presso l'elenco della stampa periodica del Tribunale di Firenze n. 5548
del 22 gennaio 2007
ISSN 0394-9826
Abbonamento annuale (3 numeri) €50
Un fascicolo € 18
Fascicolo arretrato € 23
C/c postale n. 85621886
IBAN IT-82-J-07601-02800-000085621886

Spogli ed indici presenti su: www.alcolonline.it

L'Editore non può essere ritenuto responsabile per errori o qualunque azione derivante dall'uso di informazioni contenute nella rivista: le opinioni espresse non riflettono necessariamente quelle dell'Editore.

GARANZIA DI RISERVATEZZA PER GLI ABBONATI

L'Editore garantisce la massima riservatezza dei dati forniti dagli abbonati e la possibilità di richiederne la rettifica o la cancellazione scrivendo a Fondazione Istituto Andrea Devoto Onlus, via di Ripoli n.118, 50126 Firenze (e-mail: rivistaalcologia@alcolonline.it). Le informazioni custodite nell'archivio elettronico verranno utilizzate al solo fine di inviare informazioni importanti per gli abbonati (Legge 196/2003 -codice privacy).

COPYRIGHT 2007 FONDAZIONE ISTITUTO ANDREA DEVOTO ONLUS

Tutti i diritti sono riservati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta per nessun motivo in qualsiasi forma, elettronica o meccanica, senza il permesso scritto dell'editore.

IOANNIS ANIFANTAKIS - Ass.ne di Volontariato Arianna onlus
ARIANNA BORSACCHI - Ass.ne di Volontariato Arianna onlus
SANDRA TEMPESTINI- Ass.ne di Volontariato Arianna onlus
ILARIA LONDI - Ass.ne di Volontariato Arianna onlus
SONIA GARCIA – SerT, ASL 4 di Prato
ANTONELLA MANFREDI - SerT, ASL 4 di Prato

Progetto “Il gioco dipende da te!”

Riassunto

Il gioco d’azzardo è divenuto negli ultimi anni una consuetudine e uno stile di vita, che purtroppo arreca numerosi problemi sia ai giocatori che alle loro famiglie. Il presente articolo vuole spiegare l’intervento svolto in collaborazione con il Sert dell’Asl 4 di Prato con i ragazzi dei primi anni delle scuole superiori. Il progetto verteva su esercitazioni e discussioni in aula volte alla definizione del concetto di gioco d’azzardo e di come quest’ultimo sia significativamente presente nelle nostre vite. Inoltre è stata svolta un’indagine conoscitiva che ha cercato di esplorare i significati che per i giovani adolescenti il gioco d’azzardo possiede, se gli è capitato di giocare e a quali giochi giocassero. Tale indagine non rappresenta una verità statisticamente significativa, visto il numero esiguo di partecipanti (89 ragazzi), ma sicuramente fa una fotografia dello stato delle cose e permette di ipotizzare sviluppi e progettazioni future.

Parole chiave: *adolescenti, gioco d’azzardo, rischio, perdita.*

Abstract

Gambling has become in recent years a tradition and a way of life, which unfortunately causes many problems to both players and their families. This article will explain the project done in partnership with the ASL Sert 4 of Prato with teenagers in their early school years. The project concerned on exercises and classroom discussions aimed at defining the concept of gambling and how it is significantly present in our lives. In addition, a survey was conducted to find the importance that gambling has for those teenagers, if they play and what games they were playing. This survey is not really statistically significant because of the small number of participants (89 boys), but it definitely takes a snapshot of the situation and allows to consider developments and future designs.

Keywords: *teenagers, gambling, risk, lost the game*

Introduzione

Il progetto "Il gioco dipende da te!" è stato promosso dal SerT dell'Azienda ASL 4 di Prato, sostenuto da un finanziamento regionale sul gioco d'azzardo e realizzato dagli operatori dell'Ass.ne di volontariato Arianna onlus di Prato. Il progetto si è rivolto, in maniera sperimentale, alle classi seconde dell'Istituto comprensivo "Convenevole da Prato", con l'obiettivo di informare e sensibilizzare i giovani sulla realtà del gioco d'azzardo.

Per la realizzazione del progetto sono stati effettuati tre incontri di due ore ciascuno con le quattro classi selezionate, per un totale di dodici incontri e una partecipazione complessiva di 89 ragazzi e ragazze. Gli incontri si sono svolti nell'aula magna dell'Istituto con i ragazzi disposti in modo circolare per favorire la comunicazione e l'ascolto reciproco e strutturati nella seguente maniera:

A. nel primo incontro si è fatto un brainstorming sulla definizione di gioco e di gioco d'azzardo. Di seguito, alcuni studenti hanno rappresentato una scena dalla favola di Pinocchio. Si è scelto lo strumento della "drammatizzazione" perché forniva metafore interessanti e favoriva la sospensione del giudizio da parte dei ragazzi. La parte della storia presa specificatamente in esame è stata quella conosciuta come il "Campo dei miracoli", passaggio del romanzo divenuto famoso per la partecipazione del Gatto e della Volpe. Il lavoro si è svolto attraverso la messa in scena da parte dei ragazzi dei vari personaggi presenti e la successiva riflessione sul ruolo del Gatto e della Volpe, sulla tendenza di Pinocchio a credere facilmente a chi prometteva facili guadagni e sulla morale per la quale "i soldi si guadagnano col lavoro delle proprie mani o coll'ingegno della propria testa" (1). Questo ha favorito nei ragazzi l'immedesimazione nel ruolo di Pinocchio e la comprensione di cosa possano significare oggi il Gatto e la Volpe. Inoltre, si sono evidenziate altre numerose similitudini e somiglianze con quanto oggi rappresenta la pubblicità e la pressione che essa esercita nell'indurre bisogni e necessità. Conseguentemente si è potuto riflettere sulla diffusione del gioco d'azzardo, sull'espansione delle offerte illusorie online e sulla manipolazione degli interessi e del piacere.

B. Nel secondo incontro i ragazzi hanno letto l'articolo di un giornale dal titolo "Malato di poker, roulette e cavalli. Così ho distrutto la mia vita" e di seguito, divisi in piccoli gruppi, hanno discusso sui

contenuti dell'articolo. Ogni gruppo tramite un suo portavoce, ha portato in assemblea i risultati del lavoro svolto nei piccoli gruppi. Infine, si è somministrato un brevissimo questionario per rilevare alcuni comportamenti e stili di vita dei ragazzi rispetto al gioco d'azzardo e si è utilizzato, come stratagemma per l'induzione di un pensiero critico, un semplice esercizio di calcolo sul concetto di "guadagno" nel gioco d'azzardo.

C. Nel terzo e ultimo incontro si è lavorato su un ulteriore articolo "Videolotterie e casinò online. La mania ha invaso il web" che è stato letto dai ragazzi, sempre seduti in cerchio. Di seguito, suddivisi in piccoli gruppi, hanno avuto il compito di elaborare delle proposte di legge per amministrare meglio il gioco d'azzardo (Piccolo Parlamento). Le discussioni nei gruppi erano molto intense e come mostrano i risultati hanno creato una forte polarizzazione tra permissivisti e proibizionisti.

I ragazzi, nella riflessione finale sul lavoro fatto, si sono espressi positivamente sia per la possibilità di confrontarsi tra di loro che per l'aspetto inizialmente divertente dell'esperienza. A conclusione dell'incontro si è posta importanza sul concetto di rispetto verso se stessi, verso il prossimo e di conseguenza sulla diminuzione dei comportamenti autolesionistici, come il gioco d'azzardo.

Analisi dei dati

Nell'indagine sono stati coinvolti 89 studenti e i dati raccolti sono stati trattati analizzando le frequenze con l'ausilio di fogli elettronici. Per i dati non quantitativi (domande aperte) è stata effettuata l'analisi qualitativa.

Brainstorming

Nel corso del primo incontro, attraverso la tecnica del brainstorming, i ragazzi hanno fornito delle definizioni di gioco e di gioco d'azzardo. Il grafico 1 mostra le parole che gli studenti hanno associato al concetto di gioco. Per la maggior parte dei ragazzi (14,8%) il gioco è, in primo luogo, "divertimento" e "amicizia". Alcuni studenti (11,1%) associano il gioco a "creatività", "rispetto delle regole" e "concentrazione", mentre per altri (7,4%) il gioco è, in ugual misura, "felicità", "adrenalina", "abilità" e "sfogo".

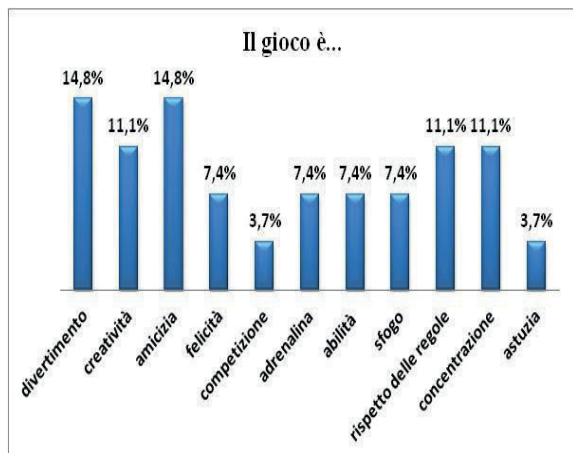


Grafico n. 1

Per quanto riguarda il gioco d'azzardo, il 15,4% del campione lo associa a "rovina", l'11,5% a "soldi/avarizia", "scommessa", "schiavitù" e "strategia". Per altri studenti (7,7%) invece, il gioco d'azzardo richiama i concetti di "sfida", "inganno", "irresponsabilità" e "fortuna" (Graf. 2).

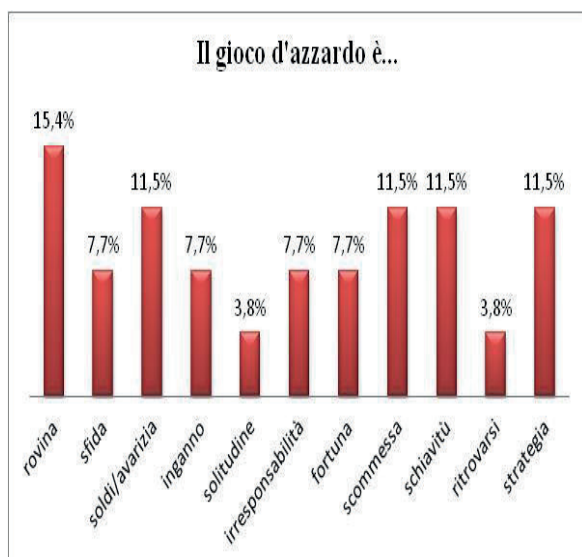


Grafico n. 2

Elaborazione statistica del questionario

Incidenza del gioco d'azzardo

Nel primo incontro è stata proposta agli studenti una scheda di riflessione contenente domande sul loro rapporto con il gioco d'azzardo. L'82% del campione (73 studenti) dichiara di aver giocato d'azzardo almeno una volta nella vita, mentre il 18% (16 studenti) afferma di non aver mai giocato. Come mostra il grafico 3, tali percentuali sono sostanzialmente uniformi nelle 4 classi considerate.

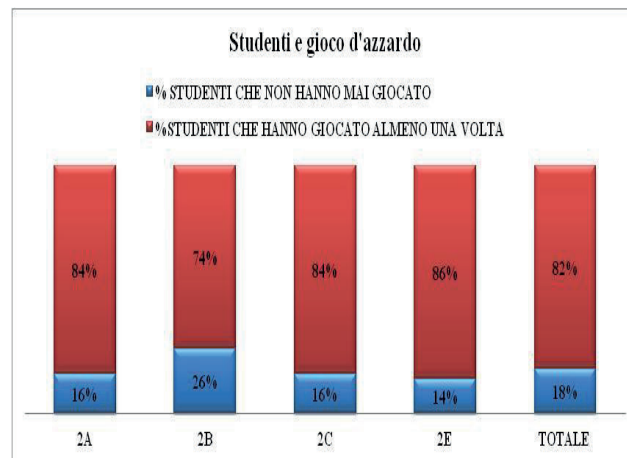


Grafico n. 3

Considerando gli studenti giocatori, dalla ricerca emerge che il 39,7% ha giocato ad un solo gioco d'azzardo, il 28,8% ha giocato a due diversi tipi, mentre il 16,4% ha provato più di tre giochi d'azzardo diversi (Graf. 4).



Grafico n. 4

Nel grafico 5 sono riportati i giochi considerati nell'indagine. Emerge una significativa diffusione del Gratta&Vinci (86%) tra gli studenti giocatori (viene calcolato, tra gli studenti giocatori, il numero e la percentuale di studenti che ha giocato a quel gioco), seguito a debita distanza dalle carte (30,1%) e dal SuperEnalotto (21,9%). I giochi su internet, invece, sono praticati solo dal 6,8% degli studenti giocatori (Graf. 5).

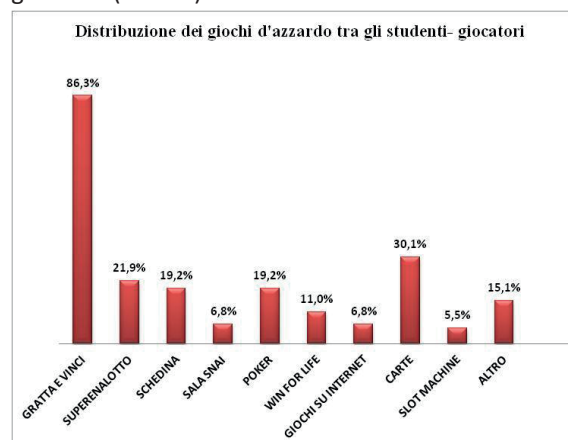


Grafico n. 5

Alla domanda “Mi piace/piacerebbe giocare?” il 74% del campione risponde che non gli piace/piacerebbe giocare d'azzardo e solo il 25% dichiara il contrario (Graf. 6).

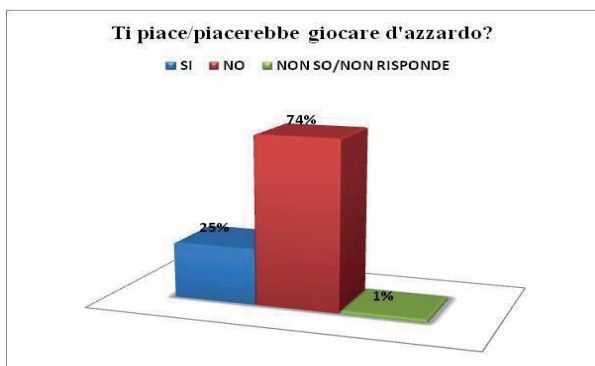


Grafico n. 6

Il grafico 7 riporta le motivazioni degli studenti che hanno affermato che non gli piace/piacerebbe giocare d'azzardo. Si nota che il 27,3% non specifica la motivazione, mentre la motivazione a non giocare riferita dal 21,2% degli studenti è “perché diventa un'ossessione”, seguita da “si perdono soldi” (18,2%) e “rovina la vita” (15,2%). Alcuni ragazzi (6,1%) riferiscono di aver provato, ma che non gli è piaciuto e la stessa percentuale afferma che non gli piace, ma ogni tanto gioca d'azzardo.

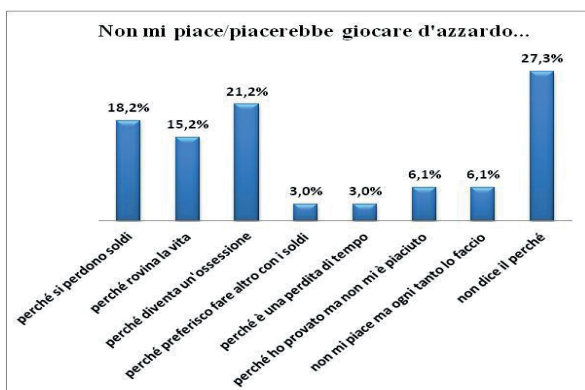


Grafico n. 7

Il grafico 8 mostra, invece, le motivazioni al gioco d'azzardo. Si osserva che la spinta maggiore (68,2%) a giocare d'azzardo è “vincere dei soldi”. La seconda motivazione fornita dai ragazzi (13%) è quella dell'emozione data dal gioco d'azzardo, mentre le altre opzioni sono di pari importanza (4,5%) (“stare con gli amici/divertirmi”, “cambiare la mia vita”, “non dice perché”). In generale si può notare che le motivazioni per cui piace il gioco d'azzardo sono meno diversificate rispetto a quelle per cui non piace, con una certa prevalenza della motivazione “vincere dei soldi”.



Grafico n. 8

Il grafico 9 mostra le dichiarazioni fatte dagli studenti giocatori circa le volte in cui hanno vinto e perso giocando d'azzardo. Per ogni soggetto è stato conteggiato il numero medio di dichiarazione di vincita o perdita e non la quantità di soldi vinta o persa. Si nota che una maggioranza significativa di studenti giocatori afferma di aver vinto quanto perso (49,3%) mentre il 27,4% dichiara di aver più perso che vinto ed il 21,9% di aver mediamente più vinto che perso.

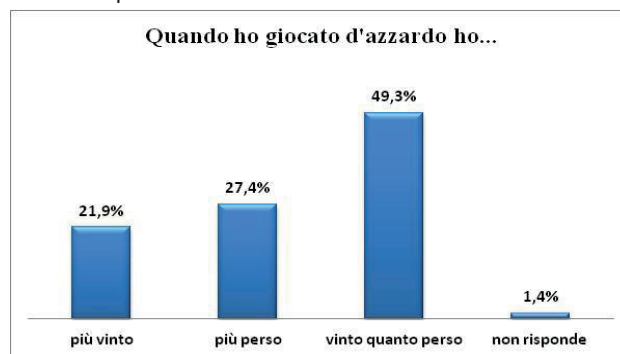


Grafico n. 9

Risposte all' esercitazione

La scheda di riflessione proposta agli studenti presentava, inoltre, la seguente esercitazione: "Ho in tasca un Euro e mi compro un Gratta&Vinci con il quale vinco 10 euro. Con i soldi vinti compro 10 Gratta&Vinci da un euro ma non vinco niente. Quanti soldi ho guadagnato e quanti ne ho persi?" Come mostra il grafico 10, la maggior parte degli studenti (42,7%) risponde di guadagnare 0 Euro e perderne 11, mentre il 40,4% ritiene di guadagnare 0 Euro e perderne 1. Una piccola parte del campione (7,9%), invece, risponde di guadagnare e perdere 10 Euro. Si nota che all'interno delle singole classi c'è una certa tendenza a rispondere in modo uniforme. Ovviamente non si è data la risposta “giusta” agli studenti, ignorando la pressione che esercitavano sul conduttore, ma si è consigliato di parlarne con il loro professore di matematica.

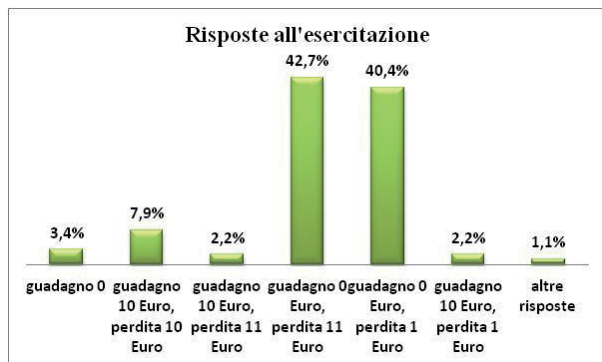


Grafico n. 10

Esercitazione "Piccolo Parlamento"

Nel terzo ed ultimo incontro i ragazzi sono stati divisi in gruppi con la richiesta di elaborare una proposta di legge riguardo al gioco d'azzardo. Nelle quattro classi che hanno partecipato, sono stati formati 17 gruppi di lavoro. Dall'analisi del contenuto degli elaborati sono individuabili 4 gruppi di tendenza proibizionista, 1 gruppo permissivista e 12 gruppi che mediano tra le due posizioni estreme. I gruppi "proibizionisti" (4) propongono l'abolizione totale del gioco d'azzardo legale (Supernalotto, Gratta&Vinci, giochi online, ecc...) e non legale. Questi gruppi criticano lo Stato perché utilizza il gioco d'azzardo per incrementare le entrate economiche. Ritengono che il gioco d'azzardo venga eccessivamente pubblicizzato e che sia troppo diffuso (bar, internet, supermercati, Poste, edicole...) e troppo facilmente accessibile. Evidenziano i rischi connessi al gioco, soprattutto quello di indebitarsi o di non riuscire a smettere. Per questi motivi, un gruppo propone anche una multa per "punire" chi gioca.

Il gruppo "permissivista" non pone limitazioni al gioco d'azzardo né alla sua promozione pubblicitaria. Propone di consentire il gioco d'azzardo legale anche ai minorenni. Ad esempio, suggerisce il limite di 10 anni di età per Gratta&Vinci e le scommesse sui cavalli, mentre porta a 16 anni la soglia per il poker e il casinò.

La maggioranza dei gruppi (12) assume una posizione intermedia: propone delle leggi che, pur permettendo il gioco d'azzardo, pongono delle limitazioni per proteggere i giocatori da alcuni rischi soprattutto da quello dei debiti. La limitazione più proposta è quella che riguarda l'età. Questi gruppi ritengono che il gioco d'azzardo sia pericoloso soprattutto per i giovani perché più influenzabili. Infatti, riferiscono di conoscere coetanei che giocano abitualmente e non riescono a smettere. Per questo alcuni propongono di vietare il gioco

d'azzardo ai minori di 16 anni, la maggior parte ai minori di 18 anni, altri di porre il limite legale a 20 o a 25 anni. A queste età si ritiene che i ragazzi siano più consapevoli o abbiano un lavoro.

Anche questi gruppi sostengono che il gioco d'azzardo sia troppo pubblicizzato sia in tv che su internet, dove compaiono delle icone con messaggi promozionali o con la scritta "hai vinto". Per questa ragione viene proposto di diminuire o abolire soprattutto su internet la pubblicità del gioco d'azzardo. Inoltre, si ritiene che i personaggi famosi e molto seguiti dai giovani non dovrebbero pubblicizzare il gioco d'azzardo.

Questi gruppi di ragazzi pongono anche un limite di soldi da giocare, soprattutto per i minorenni. È interessante la proposta per cui i giocatori dovrebbero acquistare una scheda nominale che contiene la cifra massima che si può giocare in un mese. La scheda dovrebbe essere mostrata o inserita ogni volta che si gioca. Alcuni propongono di eliminare i jackpot e altri di fare monte premi più piccoli e ripetuti. Questi gruppi suggeriscono anche di limitare le situazioni in cui si può giocare.

Inoltre, i ragazzi propongono di togliere le slot macchine dai bar e dai pub; in particolare, ricorre la proposta di abolire i giochi online, su cui si può esercitare un minore controllo. Si propone di giocare solo nei casinò e sale Snai, dove si può controllare l'età dei giocatori, fissare un limite massimo di tempo e di soldi per il gioco. Si suggerisce anche di ridurre il numero di casinò, di aumentare i controlli e i sequestri delle slot macchine abusive e di potenziare gli interventi di cura per il gioco d'azzardo patologico.

Il follow up

A distanza di sei mesi (novembre 2011) e mentre i ragazzi frequentavano la terza media, si è fatto un'incontro di un'ora con le classi, in cui si sono presentati i risultati della ricerca fatta l'anno precedente. Gli studenti sono stati positivamente colpiti dal rivedere gli operatori in classe e dal poter ragionare sulle scelte effettuate sei mesi prima e anche sulla maggiore consapevolezza che hanno oggi riguardo al gioco d'azzardo.

L'incontro con gli adulti

Come da progetto sono stati realizzati due incontri con gli adulti di riferimento: uno con i docenti e uno con i genitori dei ragazzi. Mentre quello offerto ai docenti ha visto una discreta partecipazione, avendoli anche coinvolti nella realizzazione del progetto e a volte presenti anche in classe, quello

offerto ai genitori ha visto una bassa presenza, considerando le circa 90 famiglie coinvolte direttamente. Inoltre è stata data la possibilità di partecipare a questi incontri a tutti i genitori della scuola, informandoli attraverso avvisi e volantini. Questo dato ci fa riflettere prima sulle modalità comunicative, sempre meno efficaci nel coinvolgimento delle famiglie, e di seguito sull'effettiva motivazione dei genitori, spesso troppo impegnati, a prendere parte a incontri di questo tipo.

Conclusioni

Anche se dall'analisi presentata non emerge un quadro con particolari situazioni o gruppi a rischio, è opportuno soffermarsi su alcune "piccole" percentuali o casi isolati che, soltanto per determinati aspetti, considerata l'età di riferimento, possono arrivare a comportamenti compulsivi e a rischio nel prossimo futuro.

Dalla presente ricerca sono emerse informazioni rilevanti circa le abitudini dei ragazzi. Come mostra anche la letteratura sul tema uno degli aspetti più delicati è quello dell'utilizzo del computer e della rete web, che gli espone a rischi elevati anche per il gioco d'azzardo e l'acquisto on line.

Il quadro dei comportamenti rischiosi in adolescenza sta cambiando seguendo la promozione e la pubblicità di "prodotti" fin'ora impensabili per la tenera età. Si confermano i dati delle statistiche nazionali, riguardo l'abassamento dell'età media del gioco d'azzardo. Tutto questo deve spingere gli adulti di riferimento, operatori della salute compresi, ad intraprendere progettazioni e azioni future in questa direzione (2). Considerata l'età dei ragazzi (12 anni) e il tempo che hanno avuto a disposizione (ca. 30'), meraviglia la chiarezza e la concretezza delle loro proposte. Al contrario, noi adulti abbiamo a volte delle difficoltà nel dare risposte ovvie e adeguate per il bene di tutti. Forse i giovanissimi possono esserci di sostegno.

Bibliografia

1. Carlo Collodi: Pinocchio.
2. Anifantakis I., Londi I., Capozza M., Ruvigliani E., Tempestini S.: "Ricerca e intervento sui comportamenti compulsivi nei preadolescenti di Prato". *Alcologia*, luglio 2011, nr. 10.
3. C. Guerreschi: Giocati dal gioco. San Paolo Ed., 2000.
4. F.B. Cicala: Il gioco d'azzardo: Marlin Ed, 2006.