

SERVIZIO SANITARIO REGIONALE  
EMILIA-ROMAGNA  
Azienda Unità Sanitaria Locale di Modena



Comune di Modena

COMUNE DI MODENA

---

Settore Cultura, Sport e Politiche Giovanili

Settore Direzione Generale

Settore Polizia Municipale e Politiche per la Legalità e le  
Sicurezze

Settore Politiche sociali, sanitarie e per l'integrazione

ProbABILmente: le illusioni e i giochi di  
fortuna

# ProbABILmente: le illusioni e i giochi di fortuna

---

I risultati dell'intervento realizzato negli istituti secondari di primo e secondo grado di Modena e provincia

**- anno scolastico 2015/2016 -**



Ufficio Organizzazione Qualità Ricerche  
Comune di Modena  
Piazza Grande, 16 • 41121Modena  
Tel. 059-2032588

# Indice

1. IL GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO	4
Descrizione del problema	4
Gli interventi di prevenzione scolastica	5
2. IL PERCORSO DEL PROGETTO: FORMAZIONE INSEGNANTI, IL DISEGNO SPERIMENTALE CON GLI STUDENTI, GLI STRUMENTI DI RILEVAZIONE	6
L'Unità Didattica	8
3. I RISULTATI DELL'INTERVENTO REALIZZATO NEGLI ISTITUTI SECONDARI DI SECONDO GRADO DI MODENA	9
Scuole coinvolte e caratteristiche degli intervistati	9
La pratica del gioco d'azzardo tra gli studenti: frequenza, tipologia di giochi, luoghi	11
A quali giochi in cui si vincono o perdono soldi i giovani studenti hanno dichiarato di aver giocato?	15
Differenze significative genere, età, scuole e tra chi ha risposto che non gioca (negli ultimi 12 mesi; nell'arco della vita)	16
Le pratiche di gioco nelle famiglie degli studenti	18
La rappresentazione dei giovani del gioco d'azzardo: prima e dopo l'intervento e a distanza	20
Le influenze della pratica del gioco d'azzardo sugli studenti	23
Conoscenze degli studenti sulle probabilità di vincita prima e dopo l'intervento	25
Differenze significative: genere, età	28
Il desiderio di giocare soldi veri a giochi in cui si vince o perde denaro	30
Differenze di genere	30
Desiderio di gioco tra i giocatori e i non giocatori	31
Partecipazione ad altre iniziative a scuola su GAP	32
Partecipazione alle lezioni sul gioco d'azzardo svolte in classe nei mesi di gennaio-febbraio 2016	32
RIFLESSIONI	33

4. I RISULTATI DELL'INTERVENTO REALIZZATO IN DUE ISTITUTI SECONDARI DI PRIMO GRADO	35
Scuole coinvolte e caratteristiche degli intervistati	35
La pratica del gioco d'azzardo tra gli studenti: frequenza, tipologia di giochi, luoghi	37
A quali giochi in cui si vincono o perdono soldi i giovani studenti hanno dichiarato di aver giocato?	39
Medie: differenze significative genere, età, scuole	39
Le pratiche di gioco nelle famiglie degli studenti di terza media	40
La rappresentazione dei giovani del gioco d'azzardo: prima e dopo l'intervento e a distanza	41
Le influenze della pratica del gioco d'azzardo sugli studenti	43
Conoscenze degli studenti sulle probabilità di vincita prima e dopo l'intervento	44
Il desiderio di giocare soldi veri a giochi in cui si vince o perde denaro	45
Incroci tra desiderio gioco / giocatori e non giocatori	46
Partecipazione ad altre iniziative a scuola su GAP	47
Partecipazione alla lezione/i sul gioco d'azzardo svolte in classe nei mesi di marzo/aprile	47
RIFLESSIONI	48
SPUNTI DI RIFLESSIONE E CONFRONTO TRA I RISULTATI EMERSI NELLE SCUOLE SUPERIORI E MEDIE	49
NOTA METODOLOGICA	50
Universo di riferimento	50
Il metodo di rilevazione	50
Rappresentatività dei risultati	50
Deviazione standard	51
BIBLIOGRAFIA	52

# Il gioco d'azzardo patologico

## Descrizione del problema

Il gioco d'azzardo è un fenomeno in crescita in Italia e il suo andamento è inversamente proporzionale alla crisi economica in atto. Quando viene meno la fiducia nella propria possibilità di risolvere i propri problemi (economici ed emotivi), si fa largo l'idea di tentare il destino, alla ricerca della fatalità che può “cambiarti la vita” o almeno risollevarti dalla situazione negativa che vivi.

Il Gioco D'azzardo ha le seguenti caratteristiche: si gioca per vincere dei soldi, si gioca scommettendo contro il caso/fortuna. Nel breve periodo il giocatore sviluppa la percezione, che poi si tramuta in convinzione, di potere prevedere, predire il risultato. Si tratta di “distorsioni cognitive” che portano a credere, per esempio, che “il numero ritardatario” al lotto abbia più probabilità di essere estratto, rispetto ad altri numeri già usciti più volte. La rincorsa della vincita può agganciare la psiche delle persone che si trovano a giocare somme crescenti di denaro e a perderle. La coscienza di avere perso più denaro di quello che ci si era prefissato apre la via alla seconda fase che caratterizza lo strutturarsi della malattia da Gioco Patologico: si gioca per rifarsi dei soldi persi, per rimettere a posto le cose.

Lo studio ESPAD@Italia 2015 evidenzia che il gioco d'azzardo è praticato dal 51% dei giovani che hanno frequentato la scuola secondaria di secondo grado. I giovani giocatori a rischio sono l'11,6%, quelli problematici sono il 7,5% (sulla base del test Sogs-Ra). Secondo gli studi del Ministero della Salute (2012), la dimensione del fenomeno gioco d'azzardo in Italia è difficilmente stimabile in quanto, ad oggi, non esistono studi accreditati e validamente rappresentativi del fenomeno. La popolazione italiana totale o stimata in circa 60 milioni di persone, di cui il 54% sarebbero giocatori d'azzardo e la stima dei giocatori d'azzardo problematici varia dall'1,3% al 3,8% della popolazione generale, mentre la stima dei giocatori d'azzardo patologici varia dallo 0,5% al 2,2%.

L'Italia è uno dei Paesi al mondo in cui si gioca di più a livello pro-capite e siamo al primo posto in Europa e al terzo posto nel mondo tra i paesi che giocano di più.

Negli ultimi anni, inoltre, l'accesso al gioco d'azzardo è stato facilitato: sono aumentate le occasioni settimanali in cui giocare, vengono proposti giochi sempre nuovi, l'accesso al gioco è ampiamente facilitato anche dall'uso di internet e dello smartphone.

Il numero di persone che gioca d'azzardo ha raggiunto dimensioni impressionanti e sta producendo effetti che impongono riflessioni e considerazioni da condividere con i professionisti che nell'ambito sanitario, sociale, giudiziario si trovano ad intercettare situazioni problematiche legate agli eccessi di gioco.

Il Gioco d'Azzardo Patologico (GAP) rientra nelle nuove dipendenze o *news addiction*, cioè tutte quelle forme di dipendenza in cui non è implicato l'intervento di alcuna sostanza stupefacente o chimica ma dove l'oggetto della dipendenza è un comportamento o una attività lecita e socialmente accettata. Il gioco d'azzardo si definisce patologico quando interferisce in modo significativo con il funzionamento occupazionale, interpersonale e finanziario di base. Il GAP è da diverso tempo riconosciuto come disturbo con caratteristiche diagnostiche specifiche, si tratta di una patologia multifattoriale che riguarda fattori neurobiologici, ambientali, relazionali e psicologici; a rendere il quadro ancora più complesso, è la frequente comorbidità con altri disturbi quali: disturbo da abuso di sostanze, disturbi depressivi e di personalità.

Il Gioco d'Azzardo Patologico, precedentemente classificato nel DSM-IV-R come un disturbo degli impulsi non altrimenti specificato, è stato inserito nel DSM-V nel capitolo delle Dipendenze (Substance-Related and Addictive Disorders).

La regione Emilia-Romagna ha costituito un tavolo tecnico regionale sul fenomeno del gioco d'azzardo patologico. A luglio 2013 è stata approvata la Legge Regionale n° 5/2013 ed è stato costituito *“il Piano Integrato per il contrasto, la prevenzione e la riduzione del rischio della dipendenza dal gioco patologico in cui sono previste specifiche azioni per interventi di prevenzione, formazione/ricerca, integrazione della rete dei servizi e clinica”* che prevede azioni specifiche per la prevenzione rivolta ai giovani.

Per quello che riguarda la prevenzione l'ambito di intervento è ampio e va dalla sensibilizzazione generica sul fenomeno, alla creazione di una rete di esercizi commerciali liberi dalla slot machine, nell'idea che il Gioco d'Azzardo Patologico sia un fenomeno che coinvolge non solo l'ambito sanitario, ma anche quello sociale ed educativo.

## **Gli interventi di prevenzione scolastica**

La letteratura internazionale suggerisce di lavorare sulla popolazione per favorire la comprensione esatta delle reali possibilità di vincita (evitando suggestioni illusorie di facili guadagni). Nell'anno scolastico 2015/2016 sono state avviate in Emilia-Romagna varie esperienze progettuali le cui linee di intervento sono al centro del dibattito del Tavolo di Lavoro Regionale. Il Piano Nazionale della Prevenzione e il Piano Regionale della Prevenzione prescrivono esplicitamente ai Servizi Dipendenze Patologiche di promuovere nelle scuole progetti su questo tema.

## **Il percorso del progetto: formazione insegnanti, il disegno sperimentale con gli studenti, gli strumenti di rilevazione**

L'idea progettuale nasce nel 2014 all'interno del gruppo di lavoro sul Gioco d'azzardo patologico del Settore Dipendenze Patologiche della AUSL di Modena tiene in considerazione tre elementi:

- le distorsioni cognitive collegate all'errata convinzione di potere influenzare l'esito della vincita, costituiscono un elemento centrale nella strutturazione della patologia del giocatore;
- i giochi di fortuna sono costruiti in modo da promuovere tali distorsioni cognitive;
- l'unico intervento di prevenzione validato si collegava all'uso del filmato: "Il caso, Lucky, non si può influenzare", mutuato dal Prof. Ladouceur, del Centre Québécois d'Excellence pour la Prévention et le Traitement du Jeu dell'Università di Laval, video specificamente ideato per correggere le cognizioni erranee ed aumentare le conoscenze sul gioco d'azzardo tra i giovani preadolescenti.

Sulla base di tali premesse è nata l'ipotesi di realizzare una formazione per insegnanti di matematica sulle distorsioni cognitive connesse al calcolo delle probabilità, al fine di metterli nelle condizioni di progettare azioni didattiche dirette ai propri studenti e sperimentarne l'efficacia.

La tematica di intervento e l'innovatività dell'idea progettuale hanno richiamato l'attenzione della Rete di Prevenzione per la Promozione del Benessere in Adolescenza del Comune di Modena; si tratta di un tavolo di lavoro permanente nel quale, a livello cittadino, si condividono le priorità e le strategie di intervento rispetto a temi centrali per la promozione del benessere e la prevenzione dei rischi in adolescenza. La Rete di Prevenzione ha condiviso l'ipotesi progettuale e il Comune di Modena, che coordina e finanzia la Rete, ha deciso di sostenere la sperimentazione con un investimento progettuale ed operativo e con il finanziamento necessario a rendere possibile il progetto.

È nato così "ProbAbilMENTE: le illusioni e i giochi di fortuna", un progetto corale, che ha visto impegnati diversi settori del Comune di Modena e dell'Azienda USL di Modena; nell'estate 2015 è

stato presentato ufficialmente anche all'Ufficio Scolastico Territoriale che lo ha promosso presso gli istituti secondari di primo e secondo grado.

Nell'as 2015 /2016 ha preso avvio uno stretto coordinamento tra il Settore Dipendenze Patologiche e Servizio di Psicologia dell' Azienda USL di Modena, l'Assessorato alle Politiche Sociali, l'Assessorato alle Politiche Giovanili, il Memo Multicentro Educativo, l'Ufficio Sicurezze e l'Ufficio ricerche del Comune di Modena, che ha realizzato le seguenti azioni:

1. Realizzazione a novembre 2015 di un evento formativo con esperti esterni (Dottori Paolo Canova e Diego Rizzuto della società TAXI 1729) rivolto ad insegnanti di matematica della scuola secondaria di primo e di secondo grado. Non tutti gli insegnanti che hanno partecipato alla formazione hanno poi dato la disponibilità a proseguire il percorso progettuale.
2. Costruzione, con gli insegnanti delle scuole secondarie di secondo grado coinvolte, di un'unità didattica di matematica delle probabilità destinata ai ragazzi delle proprie classi seconde e quarte. Con gli insegnanti di scuola secondaria di primo grado, invece, non è stato possibile giungere ad una formulazione didattica standard; hanno trovato molto difficoltoso potere progettare sul tema della probabilità. Alcuni insegnanti della scuola secondaria di primo grado hanno comunque provato a lavorare con le proprie classi sui temi suggeriti, tuttavia non è stato possibile reperire le unità didattiche da loro utilizzate. Anche i tempi di realizzazione del progetto non sono risultati adeguati alle esigenze della scuola secondaria di primo grado con cui, in generale, è stato piuttosto difficoltoso mantenere i contatti e la collaborazione.
3. Messa a punto di un progetto di ricerca e degli strumenti di rilevamento dei risultati. Con la collaborazione degli stessi insegnanti, in particolare delle scuole secondarie di secondo grado, è stato elaborato un questionario di pre test/post test /follow up i cui obiettivi sono:
  - fotografare l'abitudine al consumo dei giochi di fortuna nei ragazzi che partecipavano alla ricerca;
  - rilevare il loro atteggiamento verso tale comportamento;
  - misurare le conoscenze delle regole della probabilità applicata al gioco d'azzardo;
  - valutare l'effetto dell'unità didattica sia sull'atteggiamento che sulle conoscenze, cercando di misurare anche l'eventuale effetto iatrogeno;
  - rilevare il mantenimento dei risultati ottenuti

Nelle scuole secondarie di secondo grado l'unità didattica è stata sperimentata, in 12 classi, tra la fine di gennaio e la metà di febbraio 2016: il questionario "pre" è stato somministrato subito prima e quello "post" subito dopo, appena terminato l'argomento, indipendentemente dalle ore utilizzate per trattarlo; va sottolineato, infatti, che visto l'alto interesse rilevato nei ragazzi sull'argomento, in quasi la metà delle classi coinvolte, gli insegnanti hanno dedicato al progetto tre o quattro ore. Nel mese di maggio 2016 è stato chiesto ai docenti di somministrare agli studenti il questionario di follow up e di fornire una scheda riassuntiva degli argomenti effettivamente trattati con i propri studenti, delle metodologie e dei materiali didattici utilizzati.

Il gruppo di lavoro ha elaborato una scheda sinottica delle attività svolte nelle singole classi; da questa è stata tratta una scheda didattica contenente gli elementi comuni.



I questionari sono stati realizzati in forma cartacea; consegnati, ritirati, inseriti e i dati elaborati dal Comune di Modena. La forma cartacea è risultata quella maggiormente gestibile dalle scuole, spesso prive di aula informatica. Il ritiro e l'elaborazione dei questionari delle scuole secondarie di primo grado ha subito qualche ritardo per le difficoltà di coordinamento con gli insegnanti coinvolti.

Ai docenti è stata fornita anche una scheda di monitoraggio per raccogliere il parere sull'esperienza e ascoltarne i suggerimenti.

## L'Unità Didattica

A conclusione del progetto è stato chiesto ad ogni insegnante di descrivere il percorso didattico effettuato nella propria classe. Da tutto il materiale pervenuto è stata estratta una scheda didattica contenete gli argomenti comuni, le metodologie e i materiali utilizzati per realizzarla.

durata	cosa	Materiale e notazioni
<b>PREMESSA: CONCETTO DI PROBABILITA'</b> di un evento calcolata a priori. Cenno al concetto di probabilità soggettiva - eventi equiprobabili – P(E) - esempi di calcolo delle probabilità		
<b>OBBIETTIVO 1:</b> definizioni di <i>spesa, incasso, bilancio</i> e uscita dall'ambiguità del termine <i>vincita</i> . Definizione di "Gioco equo".		
20 minuti	Utilizzando l'estrattore casuale di numeri si invitano i ragazzi a "scommettere" sull'uscita di un numero pari/dispari o rosso/nero. si incassa o perde a seconda che si vinca o perda la scommessa. Si invita ogni ragazzo a dire qual'è il proprio bilancio di gioco	Il gioco può essere fatto a titolo dimostrativo con alcuni ragazzi, oppure può coinvolgere tutti i ragazzi. (simulatore di estrazione rosso/nero) E' necessario procurarsi qualcosa che funga da "soldi" per scommettere (es caramelle) perchè l'impatto emotivo dell'esercizio è aumentato se i ragazzi vincono o perdono davvero qualcosa
<b>OBBIETTIVO 2 :</b> formula della convenienza. Applicata alla roulette francese. Dimostrare come a lungo andare giocando alla roulette si perda.		
20 minuti	Viene chiesto ad ogni ragazzo di scommettere "X" volte sul rosso/nero o Pari/dispari. Visione filmato: "lezioni d'Azzardo- La roulette" L'illusione di vincere sicuramente: Metodo del raddoppio.	estrattore di numeri foglio excel per il grafico delle giocate
<b>OBBIETTIVO 3:</b> applicare la formula della convenienza di un tipo di "Gratta e Vinci"		
20/40 minuti	A partire dalle informazioni che si trovano sul sito Amministrazione Autonoma Monopoli di Stato fare calcolare la formula della convenienza di uno o più tipi di gratta e vinci (es.il gratta e vinci milionario e quello in cui si vincono al massimo 1000 euro.) Riflessioni sui risultati (es sul come mai vengono acquistati o praticati giochi nonostante siano sconvenienti).	Il lavoro può essere svolto a gruppi in classe o a casa. È utile che le riflessioni siano scritte e poi condivise con gli altri. <i>Sia che il compito si dia a casa, sia che lo si svolga in aula (Preferibile) è raccomandato costituire gruppi di lavoro: la discussione che si genera aiuta a fissare gli apprendimenti e le prime considerazioni sulla scorrettezza dell'informazione pubblicitaria vengono naturali</i>
<b>OBBIETTIVO 4 :</b> la pubblicità ingannevole e le distorsioni cognitive finalizzate a indurre il proseguimento del gioco		
20/40 minuti	Esame delle informazioni scritte sul un biglietto di gratta evinci per mettere in evidenza le suggestioni emotive indotte e confronto con i risultati della formula della convenienza. <b>visione filmati:</b> - "La stampa: il gratta e vinci" - "Matematica del 10 e lotto" "Slot machine: come mai restiamo incollati"	<i>A partire da quanto osservato nei gratta e vinci, i video evidenziano come i giochi siano costruiti in modo da indurre le persone a continuare a giocare, nell'illusione che continuare a giocare sia conveniente (ingannevole utilizzo del termine vincita".</i>
	Eventuale richiamo di alcuni contenuti trattati: visione del filmato "Fate il nostro gioco-perdere è matematico"	

Alla fine del progetto gli insegnanti hanno compilato una scheda di monitoraggio in cui esprimere le proprie impressioni sul progetto e suggerire miglioramenti. Dalle schede emerge: un generale alto livello di soddisfazione per la partecipazione al progetto, la disponibilità a ripeterlo, il suggerimento di estendere la partecipazione ad insegnanti di altre discipline; inoltre, si sottolinea il buon grado di interesse e partecipazione dei propri studenti.

## I risultati dell'intervento realizzato negli istituti secondari di secondo grado di Modena

### Scuole coinvolte e caratteristiche degli intervistati

Nell'ambito del progetto "Probabilmente" tra gli studenti degli Istituti secondari di secondo grado di Modena e provincia, i questionari (pre, post e follow up) sono stati somministrati in sei scuole di cui cinque nel territorio cittadino (Istituto Selmi linguistico, Istituto Selmi biologico, Liceo Scienze umane Sigonio, Liceo Scientifico Wiligelmo e Istituto d'Arte Venturi) e una nella provincia di Modena (Liceo Paradisi a Vignola).

Complessivamente gli studenti che si sono sottoposti al pre test sono 252 pari al 90,6% del totale degli iscritti; stessa percentuale nel post test (90,3%) e lievemente più bassa nel follow up (87,1%)<sup>1</sup>.

	Scuola	Classe	n. alunni	n. pre test	n. post test	follow up
Modena	Selmi – Istituto tecnico biotecnologie sanitarie	4 B	29	29	28	25
		4 C	21	21	21	18
		4 D	21	18	18	18
		4 E	23	22	22	20
		4 F	23	22	22	20
		5 C	26	25	21	23
	Selmi – Liceo linguistico	2 I	24	23	22	21
	Sigonio – Liceo scienze umane	2A	23	17	19	20
	Wiligelmo - Liceo scientifico	2 B	23	19	21	20
		4 B	25	17	20	22
Venturi - Istituto d'Arte	4 P (professionale)	23	22	20	20	
Vignola	Allegretti liceo / Paradisi	1 B (IV ginnasio)	17	17	17	15
TOTALE Studenti			278	252	251	242

Tabella 1. Scuole coinvolte, classi, numero alunni. Pre – Post e Follow up. A.s 2015-2016

<sup>1</sup> La non esatta corrispondenza tra numero dei frequentanti e numero dei soggetti rispondenti è da attribuirsi ad eventuali assenze degli studenti, in quanto l'intervento condotto nelle classi è avvenuto in più fasi temporali, ovvero le unità di apprendimento proposte dagli insegnanti agli studenti si sono svolte nell'arco di più incontri (2-3).

Circa il 60% degli studenti coinvolti appartiene al genere femminile (con valori molto simili tra pre e post test); nel follow up la percentuale delle ragazze aumenta di alcuni punti percentuali.

Genere degli intervistati	PRE TEST		POST TEST		FOLLOW UP	
	n	%	n	%	n	%
Maschio	97	38,5	96	38,2	89	36,5
Femmina	155	61,5	155	61,8	155	63,5
Totale	252	100	251	100	244	100

**Tabella 2.** Distribuzione in base al genere. Pre-Post e Follow up. A.s. 2015-2016

La nazionalità degli intervistati, sia nel pre che nel post test<sup>2</sup> evidenzia una percentuale di studenti stranieri di poco inferiore al 3%.

Nazionalità degli intervistati	PRE TEST		POST TEST	
	n	%	n	%
italiana	243	96,6	244	97,2
straniera	7	2,6	7	2,8
Non risponde	2	0,8	/	/
Totale	252	100	251	100

**Tabella 3.** Nazionalità degli intervistati. Pre test e Post Test. A.s. 2015-16

Essendo state coinvolte soprattutto le classi quarte (7 su 12), la fascia di età prevalente tra gli intervistati è quella dei 16-17 anni (45-47%), mentre i 14-15enni sono circa un quarto e corrispondono agli iscritti alle classi prime e seconde. Ci sono anche studenti maggiorenni con una percentuale che rimane identica tra pre e post test (27%) ed aumenta, invece, nei questionari somministrati nella fase di follow up.

Età degli intervistati	PRE TEST		POST TEST		FOLLOW UP	
	n	%	n	%	n	%
14-15 anni	66	26,2	64	25,5	47	19,4
<b>16-17 anni</b>	114	45,3	118	47	110	45,2
18 anni e oltre	69	27,3	69	27,5	85	35
Non risponde	3	1,2	/	/	1	0,4
Totale	252	100	251	100	244	100

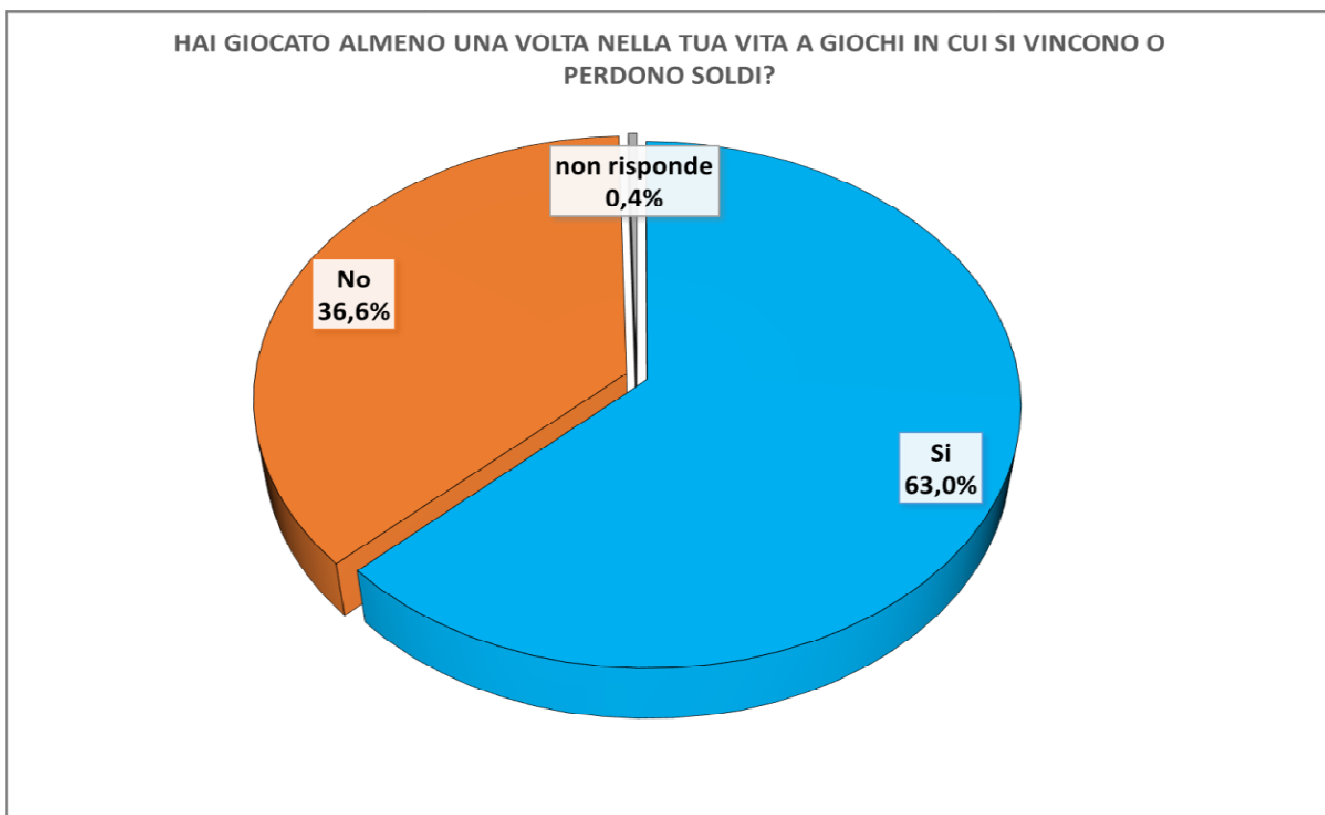
**Tabella 4.** Classi di età degli intervistati. Pre test, Post e Follow up. A.s. 2015-2016

<sup>2</sup> Nel questionario follow up, somministrato a distanza di tre-quattro mesi dal post test, la variabile cittadinanza non è stata inserita

## La pratica del gioco d'azzardo tra gli studenti: frequenza, tipologia di giochi, luoghi

Nel pre test è stata formulata la seguente domanda: "Hai giocato almeno una volta nella vita a giochi in cui si vincono o perdono soldi?" evidenzia un 63% di intervistati che ammette di aver giocato.

Altre indagini sul gioco d'azzardo tra gli studenti condotte nel territorio nazionale sottolineano percentuali molto simili; ad esempio, una ricerca piemontese "Giovani e gioco d'azzardo"<sup>3</sup> su un campione di 112 studenti la percentuale dei giocatori è del 63,5%; un'altra ricerca condotta nel 2015 tra gli studenti delle superiori (complessivamente 591) della provincia di Macerata<sup>4</sup>, rileva che coloro che hanno dichiarato di aver partecipato almeno una volta nella vita a giochi in cui si vincono/perdono soldi sono circa 7 su 10 (68,5%) e quasi la totalità lo ha fatto quando era ancora minorenne.



**Figura 1.** Hai giocato almeno una volta nella vita. Pre test. Superiori. A.s. 2015-2016

La presenza di risposte affermative è maggiormente accentuata tra i maschi (71,3%, contro il 57,8% delle femmine) e, in particolare, tra i maggiorenni (71,5%). Da non sottovalutare la percentuale dei minorenni<sup>5</sup> che ha risposto di aver giocato almeno una volta nella vita a giochi in cui si vincono o perdono soldi: si tratta del 57% dei 14-15enni e del 60% dei 16-17enni.

<sup>3</sup> Ricerca *Giovani e gioco d'azzardo* a cura di Seldon Ricerche, Progetto "Avigliana Si Cura", 2015

<sup>4</sup> *I risultati della ricerca sulla diffusione del gioco d'azzardo tra gli studenti della provincia di Macerata*, 2015

<sup>5</sup> I minori di anni 18 per legge non possono avere accesso al gioco d'azzardo

		Totale	Genere		Età			Scuola frequentata		
			Maschio	Femmina	14-15	16-17	18 e oltre	Liceo	Istituto professionale	Istituto tecnico
<b>Pre test</b>										
Si	%	63	71,3	57,8	57	60,4	71,5	67,2	63,6	59,6
No	%	36,6	27,8	42,2	43	38,8	28,5	32,8	36,4	39,7
non risp.	%	0,4	0,9			0,8				0,7
Totale	n.	252	98	154	66	114	69	102	21	130
	%	100	100	100	100	100	100	100	100	100

**Tabella 5.** Hai giocato almeno una volta nella tua vita a giochi in cui si vincono o perdono soldi? Pre test superiori - A.s. 2015-2016

Prendendo in considerazione, sempre nel pre test, un periodo di tempo più delimitato (**“negli ultimi 12 mesi hai giocato a giochi in cui si vincono o perdono soldi?”**) le percentuali di risposta affermativa scendono al 53,6% con una frequenza principalmente di 5-6 volte all’anno (29% dei rispondenti).

		Totale
No, mai	%	46,4
Sì, ma non più di 5-6 volte	%	28,9
Sì, non più di una volta al mese	%	6,8
Sì, due-tre volte al mese	%	5,8
Sì, almeno una volta alla settimana	%	3,6
Sì, in un periodo imprecisato	%	8,5
Totale	%	100
	n.	252

**Tabella 6.** Negli ultimi 12 mesi hai giocato a giochi in cui si vincono o perdono soldi? Totale e distribuzione maschi e femmine. Pre test Superiori. A.s. 2015-2016

A livello nazionale, l'ultimo studio campionario sul gioco d'azzardo pubblicato da Espad-Italia nel 2015<sup>6</sup> a cura del CNR, rileva che in Italia sono circa un milione gli studenti 14-19enni che riferiscono di aver giocato somme di denaro almeno una volta negli ultimi 12 mesi. La percentuale (42%) è salita di tre punti percentuali rispetto al 2014 e mostra un'inversione di tendenza per la prima volta dopo 5 anni: dal 2010 al 2014 si era verificata una costante riduzione – dal 47% nel 2010 al 39% nel 2014. L'aumento, inoltre, è generalizzato per tutte le fasce di età, in quasi tutte le aree geografiche e per entrambi i sessi (anche se i maschi giocatori sono più numerosi delle femmine: 51% contro 32%). Nella fascia dei minorenni (15-17 anni) ha giocato almeno una volta negli ultimi 12 mesi il 38% degli intervistati.

Nella nostra ricerca, il questionario somministrato agli intervistati prima dello svolgimento dell'unità didattica, rileva differenze di genere più significative tra chi ha giocato negli ultimi 12 mesi e chi non ha giocato: le ragazze sono decisamente più propense (56%) dei coetanei maschi nell'affermare di non aver mai giocato negli ultimi 12 mesi, mentre i ragazzi “non giocatori” sono 3

<sup>6</sup> Lo studio Espad-Italia fa parte del progetto europeo ESPAD (European School Project on Alcohol and other Drug) che ogni anno pubblica un report sui comportamenti a rischio tra gli adolescenti

su 10. Sono poco più della metà i minorenni che non hanno mai giocato nell'ultimo anno, mentre tra i maggiorenni la percentuale scende al 39%.

Rispetto alla scuola frequentata, i "non giocatori" sono oltre la metà dei rispondenti negli istituti professionali e tecnici, mentre nei licei si fermano al 38%.

Negli ultimi 12 mesi hai giocato a giochi in cui si vincono o perdono soldi?										
	Totale	Genere		Età			Scuola frequentata			
		Maschio	Femmina	14-15	16-17	18 e oltre	Liceo	Istituto professionale	Istituto tecnico	
No, mai	% 46,4	30,7	56,3	51,4	49,3	38,9	38,2	54,5	51,5	
Sì, ma non più di 5-6 volte	% 28,9	35,9	24,5	32,2	26,6	29,5	36	22,7	24,4	
Sì, non più di una volta al mese	% 6,8	8,2	5,9	4,5	6,7	9,7	6,6		8,1	
Sì, due-tre volte al mese	% 5,8	9,7	3,3	6,4	3,2	8,5	6,8	4,5	5,2	
Sì, almeno una volta alla settim.	% 3,6	9,2			4,1	6,2	5	4,5	2,2	
Sì, in un periodo imprecisato	% 8,5	6,3	9,9	5,6	10,2	7,4	7,4	13,6	8,5	
Totale	n	252	98	154	66	114	69	102	21	130
	%	100	100	100	100	100	100	100	100	100

**Tabella 7.** Negli ultimi 12 mesi hai giocato a giochi in cui si vincono o perdono soldi? Differenza in base al genere, età e scuola frequentata. Pre test Superiori. A.s. 2015-2016

La stessa domanda è stata formulata anche agli studenti nel follow up, dopo circa tre mesi dall'intervento in classe ed in questo caso la percentuale dei soggetti che non hanno giocato negli ultimi 12 mesi è decisamente più elevata, rispetto al pre test<sup>7</sup> (63,1% contro il 46,4% del pre test).

Negli ultimi 12 mesi hai giocato a giochi in cui si vincono o perdono soldi?		
		Totale
No, mai	%	63,1
Sì, almeno una volta	%	36,5
non risponde	%	0,4
Totale	%	100
	n.	244

**Tabella 8.** Negli ultimi 12 mesi hai giocato a giochi in cui si vincono/perdono soldi? Follow Up Superiori. A.s. 2015-2016

Decisamente più numerose le ragazze "non giocatrici" (73%) rispetto ai coetanei maschi (48,3%). Pure nel follow up la percentuale dei non giocatori diminuisce con il crescere dell'età degli intervistati.

7 Nel pre test alcuni soggetti (9%) hanno indicato di non aver mai giocato, ma hanno compilato le domande successive del questionario che non avrebbero dovuto compilare, in quanto non giocatori (domande 4-5-6: "a quali di questi giochi hai giocato?", "Dove hai giocato?", "Negli ultimi 12 mesi ti è capitato di vivere alcune situazioni..."); questi 24 soggetti nell'elaborazione dei risultati si è ritenuto di collocarli tra i giocatori, anche se di fatto potrebbero aver giocato non negli ultimi 12 mesi, ma in un arco temporale differente.

Nel questionario follow up è stata formulata anche la seguente domanda: **“negli ultimi 30 giorni hai giocato a giochi in cui si vincono o perdono soldi?”**. Sono oltre la metà (53,3%) gli intervistati che hanno dichiarato di non aver giocato, mentre ai restanti (41 soggetti, pari al 45,6%) è capitato almeno una volta.

<b>Negli ultimi 30 giorni hai giocato a giochi in cui si vincono o perdono soldi?</b>		
		Totale
No, mai	%	53,5
Sì, almeno una volta	%	45,2
Non risponde	%	1,3
Totale	%	100
Base	n.	89

**Tabella 9.** Negli ultimi 30 giorni hai giocato a giochi in cui si vincono/perdono soldi? Follow up; Superiori. A.s. 2015-2016

Le non giocatrici (vedi tabella sotto riportata) sono più numerose dei coetanei maschi; il genere maschile prevale tra coloro che dichiarano di aver giocato almeno una volta negli ultimi 30 giorni.

La percentuale dei non giocatori diminuisce all'aumentare dell'età dall'80% tra i 14-15enni al 33% tra i 18enni) e, di conseguenza, cresce all'aumentare dell'età il numero dei soggetti che ha giocato almeno una volta negli ultimi 30 giorni (dal 20% al 64% dei maggiorenni).

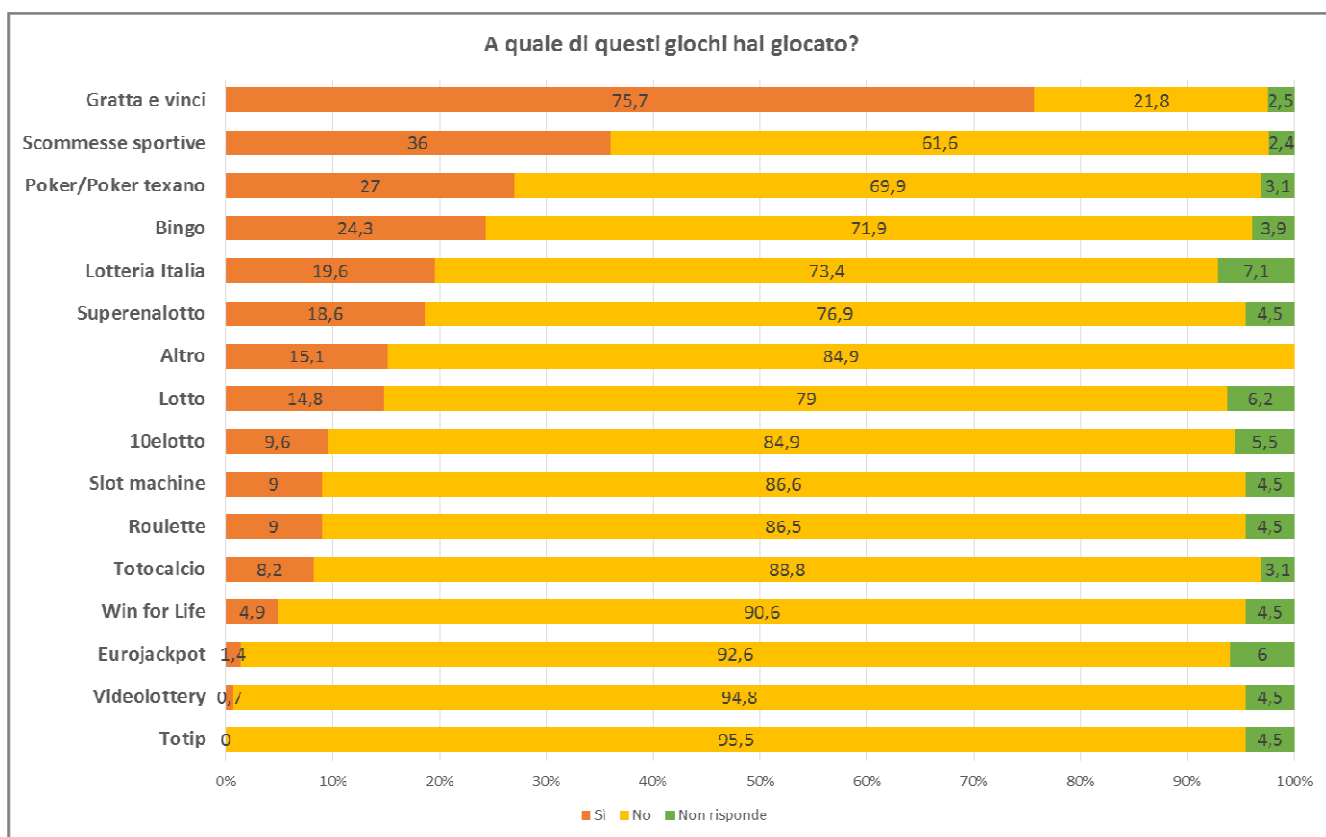
<b>Negli ultimi 30 giorni hai giocato a giochi in cui si vincono o perdono soldi?</b>												
		Totale	Genere		Età			Scuola frequentata			Classe frequentata	
			Maschio	Femmina	14-15	16-17	18 e oltre	Liceo	Istituto professionale	Istituto tecnico	Classe 1   2	Classe 4   5
No, mai	%	53,3	41,3	65,9	80	63,8	33,3	56,7	57,1	50,4	79,1	45,3
Sì, almeno una volta	%	45,6	56,5	34,1	20	36,1	64,1	43,3	42,9	47	20,9	52,9
non risponde	%	1,1	2,2	0	0	0	2,6	0	0	2,6	0	1,8
Totale	n	90	46	44	15	36	39	36	7	46	21	67
	%	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

**Tabella 10.** Negli ultimi 30 giorni hai giocato? Differenze in base al genere, età, scuola e classe frequentata. Follow up; Superiori. A.s. 2015-2016

## A quali giochi in cui si vincono o perdono soldi i giovani studenti hanno dichiarato di aver giocato?

La domanda sulle tipologie di gioco è stata somministrata solo nel questionario che precedeva l'intervento in classe e, come mostra il grafico sotto riportato, è il "Gratta e vinci"- indicato da oltre  $\frac{3}{4}$  degli intervistati (75,7%) - ad ottenere il maggior numero di preferenze, seguito dalle scommesse sportive (36%), con percentuale più che dimezzata; a distanza più ravvicinata si colloca il poker/poker texano (27%) ed il Bingo (24,3%). Seguono, quasi a pari merito "Lotteria Italia" (19,6%) e SuperEnalotto (18,6%). Non mancano nemmeno il lotto (14,8%) ed il 10elotto (9,6%). Le slot machine e la roulette raggiungono quota 9%, il Totocalcio l'8,2%, mentre Win for life ottiene il 4,9% e la videolottery lo 0,7%.

Nella voce "altro" indicata dal 15% degli intervistati troviamo principalmente il gioco della tombola (spesso giocata insieme ai nonni), giochi di carte come briscola, sette e mezzo, bestia.



**Figura 2.** Negli ultimi 12 mesi a quali giochi hanno giocato? Superiori. A.s. 2015-2016

I dati emersi dalla nostra ricerca sono in linea con quelli rilevati dall'indagine Espad-Italia, che, nel rapporto 2015 ha evidenziato come i Gratta e vinci e le scommesse sportive siano i giochi d'azzardo prediletti dai giovani. A livello nazionale, tra i giocatori 15-19 anni, il Gratta e Vinci è preferito dal 62,8% dei maschi e dal 77,6% delle femmine; mentre le scommesse sportive sono praticate dal 67% dei ragazzi e dal 15,7% delle ragazze; queste ultime evidenziano, al secondo posto nelle proprie preferenze, il Bingo/tombola (44,7%).



## **Differenze significative genere, età, scuole e tra chi ha risposto che non gioca (negli ultimi 12 mesi; nell'arco della vita)**

Alcuni giochi sono fortemente connotati in base al genere e tra quelli che ottengono un maggiore appeal tra i maschi troviamo: le scommesse sportive (63% dei ragazzi contro il 9% delle ragazze), il poker/poker texano (38,6% contro 15,5%), il totocalcio (15% contro l'1,3% delle studentesse). Giocare al "Gratta e vinci" è stato invece indicato con percentuali decisamente più elevate tra le ragazze (86,3% contro il 65% dei coetanei maschi).

Osservando le differenze in base all'età degli intervistati si evidenziano giochi indicati in misura maggiore dai maggiorenni (18enni e oltre), quali: il Gratta e Vinci (83%), le scommesse sportive (54%), il Bingo (36%), Lotteria Italia (27%), Roulette (18,5%), Slot machine (16,3%).

Ci sono tuttavia delle eccezioni che mettono in evidenza come per alcuni giochi gli studenti più giovani siano comunque ampiamente rappresentati: ad esempio, il gioco del SuperEnalotto è stato indicato in misura maggiore tra i 14-15enni (29% contro il 12% dei 16-17enni ed il 21% dei 18enni) come il 10eLotto (14%, contro il 7% dei 16-17enni e l'11% dei 18enni). Inoltre al poker texano sono i 16-17enni ad ottenere la percentuale più elevata (32% contro il 30% dei 18enni ed il 13% dei 14-15enni).

Occorre evidenziare che molti giochi (che dovrebbero essere giocati solo dai maggiorenni) sono ampiamente indicati anche dai minorenni: al Gratta e Vinci hanno dichiarato di avere giocato il 61% dei 14-15enni ed il 79% dei 16-17enni; al Bingo il 27% dei 14-15enni; alle scommesse sportive il 13% degli under 16 ed il 36% dei 16-17enni. Non mancano giocatori alle slot machine nella fascia 16-17 anni (7,5%) e tra i 14-15enni (2,8%); alla Lotteria Italia i 14-15enni raggiungono quota 22% e al Lotto sono il 14%. Gli under 16 sono anche coloro che hanno indicato più delle altre fasce di età, l'opzione "Altro", specificando in particolare i seguenti giochi: tombola (o tombola con i nonni) e vari giochi di carte (sette mezzo, briscola, bestia).

Accanto alla tipologia dei giochi effettuati, è stato anche chiesto agli intervistati di indicare il luogo o i luoghi in cui solitamente giocano.

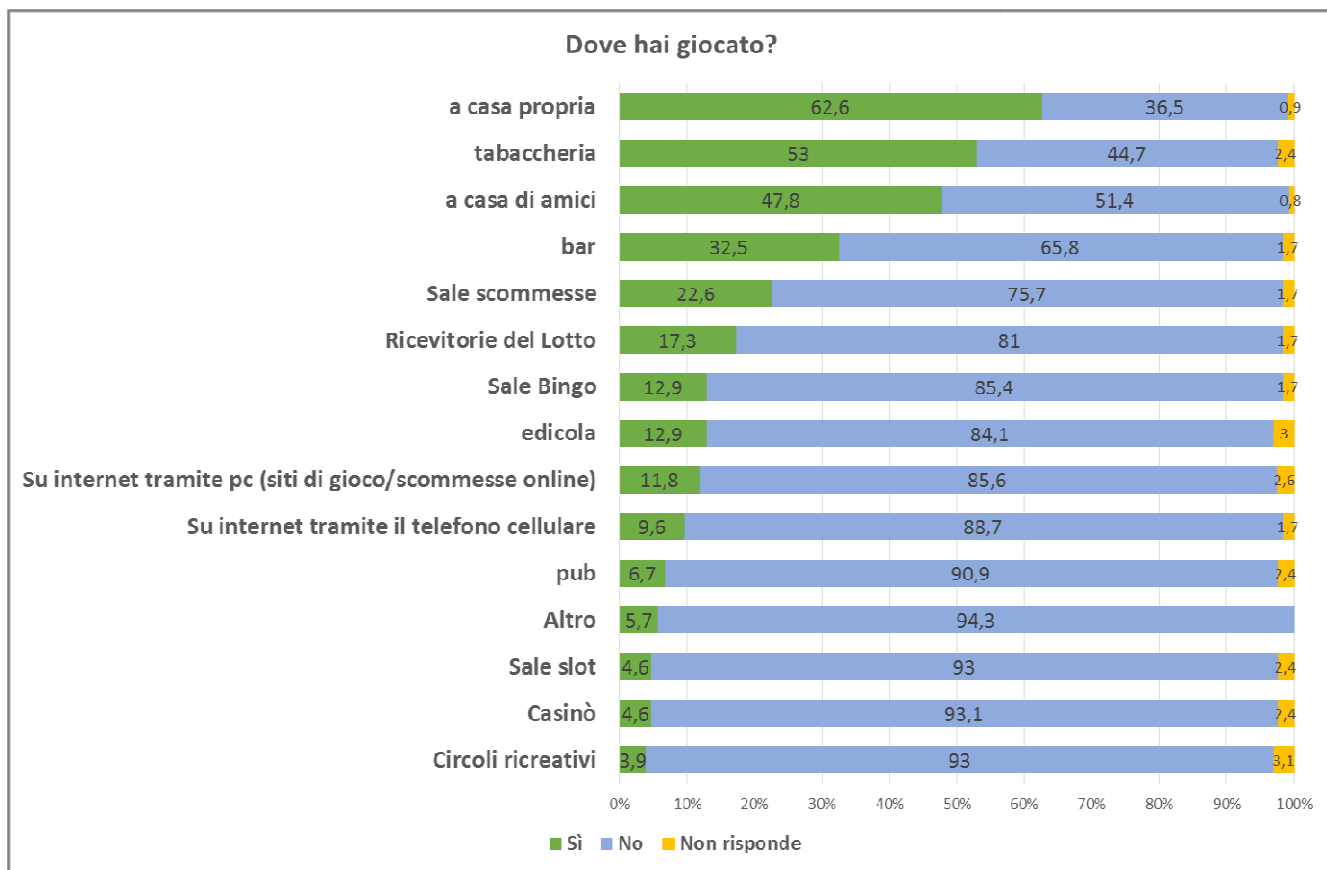
I dati evidenziati nel grafico sotto riportato ci mostrano che i ragazzi e le ragazze giocano principalmente nella propria abitazione (62,6%), in tabaccheria (53%) ed a casa di amici (47,8%). Circa un terzo (32,5%) ha giocato nei bar; seguono le sale scommesse (22,6%) e le ricevitorie del Lotto (17,3%). Nelle sale Bingo la percentuale è di poco inferiore al 13% ed è identica a quella rilevata per le edicole. Da sottolineare che, oltre al Bingo, gli studenti hanno indicato anche altri luoghi nei quali l'accesso è riservato ai maggiorenni (Sale slot e Casinò: 4,9% e 4,6%).

L'attrazione per il gioco "online" è presente negli intervistati che si collegano a siti di gioco d'azzardo/di scommesse tramite il personal computer (11,8%) e/o tramite il proprio smartphone (9,6%).

Giocano a casa propria in misura maggiore le ragazze (72%) rispetto ai ragazzi (53%); mentre i maschi frequentano maggiormente (rispetto al genere femminile) le case di amici (55% vs 41%), le tabaccherie (60% vs. 46%), le sale scommesse (41,7% dei maschi contro appena il 3,4% delle femmine), le sale Bingo (18,7% vs 7%) ed i giochi su internet tramite il personal computer (16% vs. 8%).

Sono percentualmente più numerosi i giovani (under 16) che giocano a casa propria o a casa di amici, mentre nei luoghi esterni (come tabaccheria, bar, sale scommesse, sale Bingo e sale slot machine) le percentuali dei giocatori aumentano con il crescere dell'età, ad eccezione delle ricevitorie del Lotto dove la percentuale dei 14-15enni è molto simile a quella dei maggiorenni (21%

contro 23%). Giocare su internet tramite il personal computer è stato indicato dal 21% dei 18enni (ma non mancano i giovanissimi pari al 3% ed i 16-17enni, 10,6%).



**Figura 3.** Luoghi in cui gli studenti hanno giocato. Superiori. A.s. 2015-2016

## Le pratiche di gioco nelle famiglie degli studenti

Nel paragrafo precedente si è analizzato quali siano i giochi (in cui si vincono e perdono soldi) a cui gli intervistati hanno giocato personalmente; in queste pagine si approfondirà la percezione che i ragazzi hanno del gioco da parte dei propri familiari.

Il questionario pre test poneva la domanda: “nella tua famiglia a quali giochi in cui si vincono o perdono giochi si gioca?”, la finalità era quella di capire se e in quale misura, la prossimità del gioco d’azzardo nella famiglia di appartenenza potesse influenzare la frequenza del comportamento di gioco nei ragazzi intervistati.

In famiglia il gioco maggiormente praticato è il Gratta e Vinci (64%)<sup>8</sup> seguito dal SuperEnalotto (29,3%), dal Lotto (25,7%) e dalle scommesse sportive (23%).

Nel grafico sotto riportato si osserva come alcuni giochi maggiormente indicati dagli intervistati, siano di fatto giocati anche nel contesto familiare (seppure con alcune differenze percentuali): “Gratta e Vinci” (il 64,2% in famiglia ed il 75% tra gli intervistati), le scommesse sportive (il 23% in famiglia, mentre tra gli intervistati il 36%). Giocare al Lotto occupa il terzo posto tra i giochi giocati in famiglia, mentre scende all’8° posto tra i giovani studenti.

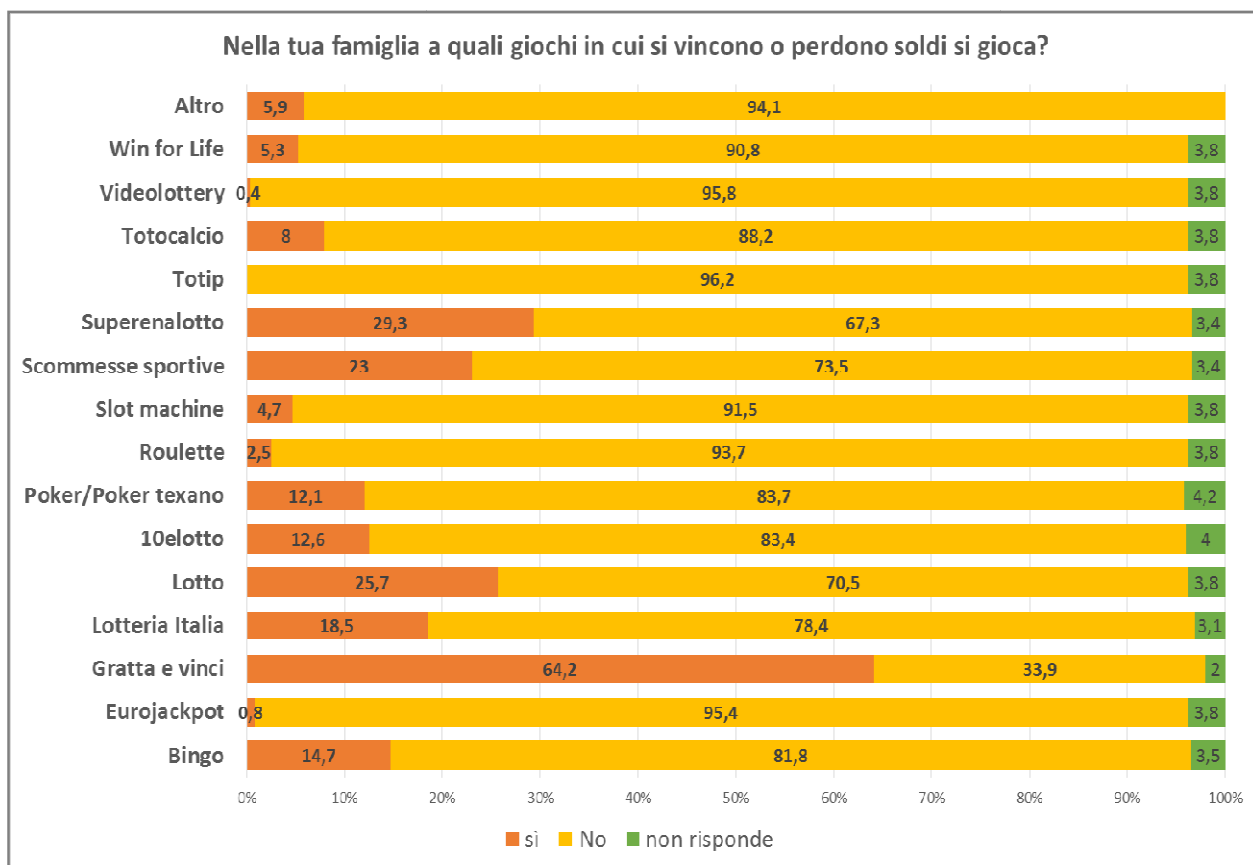
Secondo gli intervistati alle slotmachine giocherebbero poco meno del 5% dei propri familiari; percentuali ancora più basse per la roulette (3,5%) e per le videolottery (0,4%).

Si rileva una relazione significativa tra l’aver giocato ad un certo gioco (da parte degli intervistati) e la presenza in famiglia dell’abitudine a giocarci; incrociando le due domande che chiedono a quali giochi abbiano giocato i ragazzi e quali siano quelli praticati dai loro familiari si osserva che laddove le percentuali di non gioco in famiglia sono elevate, sono elevate anche le percentuali dei giovani che dichiarano di non aver giocato a quel determinato gioco.

Prendendo in considerazione gli incroci tra il genere degli intervistati e la familiarità al gioco emerge che le femmine dichiarano una maggiore presenza in famiglia dell’abitudine al gioco del Bingo, del Lotto e del SuperEnalotto, mentre i maschi sottolineano maggiormente le scommesse sportive (29,6% contro il 19%).

---

<sup>8</sup> Anche tra i giochi praticati dagli intervistati il “Gratta e vinci” si colloca al primo posto, ma con percentuali decisamente più elevate: 75%.



**Figura 4.** I giochi giocati in famiglia. Superiori. A.s 2015-2016

Abbiamo messo a confronto il numero dei giochi giocati personalmente (nessun gioco, un gioco, due giochi e tre o più giochi) con il numero dei giochi praticati in famiglia ed emerge che tra gli intervistati “non giocatori” è più alta la percentuale dei familiari che non praticano nessun gioco. Gli studenti che giocano personalmente a due o più giochi, hanno dichiarato (più dei non giocatori) di avere familiari che giocano a due o più giochi.

<b>Incrocio tra giochi personali e famiglia</b>							
			Totale	Conta numero giochi giocati famiglia			
				Nessun gioco	Un gioco	Due giochi	Tre giochi e oltre
Conta numero giochi giocati personalmente	Nessun gioco	n	117	37	32	19	30
		%	46,4%	70,8%	49,9%	45,5%	31,2%
	Un gioco	n	44	9	18	7	10
		%	17,6%	18,3%	27,8%	16,5%	10,9%
	Due giochi	n	33	1	3	9	20
%		13,0%	1,8%	5,3%	20,5%	21,0%	
Tre giochi e oltre	n	58	5	11	7	35	
	%	23,0%	9,1%	17,0%	17,6%	36,8%	
Totale	n	252	52	64	42	95	
	%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	

**Tabella 11.** Confronto tra quantità di giochi giocati dagli intervistati e numero giochi giocati in famiglia. Superiori. A.s 2015-2016

## La rappresentazione dei giovani del gioco d'azzardo: prima e dopo l'intervento e a distanza

In tutti e tre i questionari somministrati agli studenti degli istituti scolastici coinvolti nel progetto è stata formulata la seguente domanda: "Secondo te il gioco d'azzardo è: abilità, rischio, opportunità, dipendenza, divertimento, spreco?"

La tabella sotto riportata evidenzia le risposte ottenute nel pre test, nel post test e nel follow up.

<b>pre test</b>
<b>post test</b>
<b>follow up</b>

Secondo te il gioco d'azzardo in cui si vincono o perdono soldi è:						differenza post - pre test   follow up - post test		
		Totale				Sì	No	non risponde
		Sì	No	non risponde	Totale			
<b>Abilità</b>	Pre	38	58,4	3,7	100			
	Post	17,3	81,9	0,8	100	-20,7	23,5	-2,9
	FU	28,1	70,7	1,2	100	10,8	-11,2	0,4
<b>Rischio</b>	Pre	96,4	1,3	2,3	100			
	Post	96,1	3,5	0,4	100	-0,3	2,2	-1,9
	FU	96,4	2,4	1,2	100	0,3	-1,1	0,8
<b>Opportunità</b>	Pre	42,9	53,8	3,3	100			
	Post	27,3	71,9	0,8	100	-15,6	18,1	-2,5
	FU	40,8	57,1	2,1	100	13,5	-14,8	1,3
<b>Dipendenza</b>	Pre	88,5	8,2	3,3	100			
	Post	94,9	4,7	0,4	100	6,4	-3,5	-2,9
	FU	94,2	4,6	1,2	100	-0,7	-0,1	0,8
<b>Divertimento</b>	Pre	45,6	50,3	4,2	100			
	Post	40,5	58,7	0,8	100	-5,1	8,4	-3,4
	FU	45,4	53,3	1,3	100	4,9	-5,4	0,5
<b>Spreco</b>	Pre	88,9	9,1	2	100			
	Post	93,7	6,3		100	4,8	-2,8	-2,0
	FU	94,9	3,9	1,2	100	1,2	-2,4	1,2

**Tabella 12.** Il gioco d'azzardo secondo gli intervistati: abilità, rischio, opportunità, dipendenza, divertimento, spreco. A.s. 2015-2016. Valori %.

In generale tutte le affermazioni collegate all'immagine che i ragazzi hanno del gioco d'azzardo si sono modificate nella direzione attesa. Lo spostamento, subito dopo l'intervento didattico, è stato netto; il follow-up fotografa come, con il passare del tempo, l'effetto del cambiamento si attenua, senza, tuttavia, tornare ai livelli di partenza, con una sola eccezione, della quale parleremo tra poco. Vediamo, parola per parola, l'andamento delle risposte a questo item.

La percezione del gioco d'azzardo come "rischio" è condivisa dalla quasi totalità degli intervistati (96%) senza variazioni significative nei tre diversi momenti di somministrazione del questionario.

Anche la rappresentazione del gioco d'azzardo come elemento di possibile "dipendenza" è chiara alla quasi totalità degli intervistati già nel pre test (88,5%), con una crescita ulteriore nel post test (94,9%), il cui valore percentuale si riconferma anche a distanza di alcuni mesi (follow up) (94,2%).

In modo simile alle dimensioni precedenti, la stragrande maggioranza degli studenti concorda nell'attribuire al gioco d'azzardo una valenza di "spreco": sono l' 88,9% nel pre test, crescono al 93,7% nel post test e crescono ancora nel follow up (94,9%).

I ragazzi, quindi, hanno bene in mente che il gioco d'azzardo è un rischio, può dare dipendenza ed è uno spreco: la dimensione razionale del comportamento è bene inquadrata da loro fin dall'inizio e si rafforza con l'intervento.

Diverso è l'andamento dell'atteggiamento dei ragazzi, quando la ricerca indaga gli aspetti ambivalenti, tra rischio e piacere, del gioco d'azzardo e che riguardano le dimensioni: abilità, opportunità, divertimento.

Considerare il gioco d'azzardo una questione di abilità è un atteggiamento in cui nel pre test (prima dell'intervento in classe) si riconoscono circa 4 studenti su 10. Nel post test la percentuale scende al 17%; nel follow up i ragazzi che si riconoscono in questo atteggiamento tornano a salire di circa 10 punti percentuali (28,1%), senza tuttavia raggiungere i valori del pre test. Questo item misura l'obbiettivo centrale dell'intervento: attaccare l'illusione di potere influenzare l'esito di un gioco basato sulla casualità. In effetti, tra tutti gli atteggiamenti misurati, è quello che varia maggiormente, sia nel post test, sia nel follow up: il miglioramento, rispetto al dato iniziale, è molto significativo. In tale prospettiva possiamo dire che l'intervento è stato efficace. Tuttavia il recupero del 10% tra post test e follow up obbliga ad una attenta valutazione delle variabili che spingono, a distanza di pochi mesi, a negare evidenze che parevano chiaramente acquisite.

Considerare il gioco d'azzardo una "opportunità": anche in questo caso, la visione del gioco in cui si vincono o perdono soldi come un'opportunità ottiene percentuali più elevate nel pre test (43%), che scendono nel post test (27%), e tornano a salire nel follow up somministrato a distanza di alcuni mesi, avvicinandosi, senza tuttavia raggiungerli, ai livelli del test iniziale (41%).

L'andamento dei risultati a questo item va collegato all'ambiguità connaturata al gioco d'azzardo che costituisce il motore dell'accanimento della rincorsa della vincita: la possibilità di vincere denaro, innegabilmente, esiste. Innegabilmente qualcuno vince alte cifre di denaro; innegabilmente tantissimi tra coloro che hanno giocato almeno una volta nella vita (63% degli intervistati) o negli ultimi 12 mesi (53,6% degli intervistati) hanno fatto l'esperienza di una vincita. Chi vince denaro al gioco d'azzardo, registra nella memoria l'esperienza emozionale del successo; la mente razionale contemporaneamente, registra che si tratta, per la maggior parte delle volte, di un incasso pari alla spesa effettuata per potere partecipare al gioco. A dare significato psicologico all'esperienza è, tuttavia, la parte emotiva: per questo si torna a ripetere il comportamento di gioco.

Queste considerazioni rendono possibile ipotizzare che, se nel breve periodo l'esperienza svolta in classe è stata capace di ridimensionare l'appetibilità del gioco d'azzardo come "opportunità", nel medio periodo, gli apprendimenti emotivi, anche se razionalmente inesatti, hanno un potere maggiore di condizionare il comportamento.

Le considerazioni appena riportate permettono di comprendere meglio come anche la dimensione ludica del gioco d'azzardo sia difficilmente attaccabile da un progetto di questo tipo. Se al pretest il 45,6% dei ragazzi considerava "divertimento" i giochi in cui si vincono o perdono soldi e, al post test questa percentuale scendeva al 40,5%, nel follow up, il valore rilevato tornava alla dimensione di partenza (45,4%).

A sottolineare il gioco d'azzardo come abilità e come opportunità, nel pre test, sono più numerosi i ragazzi rispetto alle ragazze (rispettivamente il 44% contro il 34% ed il 48% contro il 40%). Anche nel post test si conferma la prevalenza maschile tra coloro che ritengono il gioco d'azzardo "abilità", "opportunità" (anche se con valori meno accentuati) e "divertimento" (50,5% contro il 34,3%). Nel follow up la percentuale dei ragazzi che attribuisce al gioco d'azzardo una valenza ludica è pari al 56% (mentre le ragazze non superano il 40%).

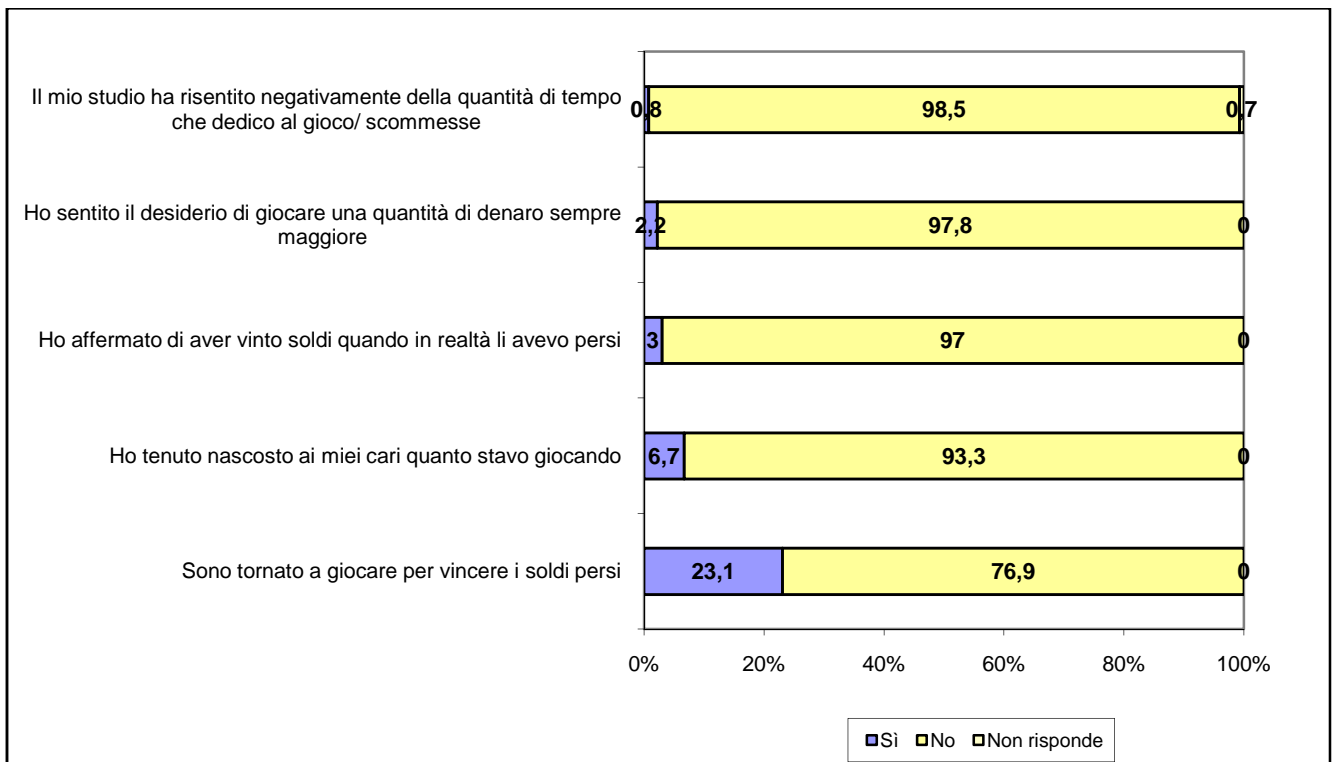
Gli studenti più giovani (14-15enni) – nel pre test - sono più propensi nel ritenere che il gioco d'azzardo non sia "abilità" (69% contro il 51% dei 16-17enni) e non sia nemmeno "divertimento" (65% contro il 41% dei più grandi). Stessa identica percentuale dei 14-15enni, (pari a circa i due terzi degli intervistati), che nel post test esclude che il gioco d'azzardo possa avere una valenza ludica.

## Le influenze della pratica del gioco d'azzardo sugli studenti

Agli studenti che nel test iniziale hanno dichiarato di aver giocato a giochi in cui si vincono o perdono soldi è stato chiesto se negli ultimi 12 mesi si sono trovati a vivere situazioni che possono definirsi problematiche.

Le situazioni citate hanno a che fare con comportamenti che segnalano elementi di rischio e sono tratte dal SOGS (South Oaks Gambling Screen) e Lie/Bet Questionnaire, test utilizzati per lo screening del gioco patologico nella popolazione generale.

1. Sono tornato a giocare un'altra volta per tentare di "vincere" i soldi persi (SOGS).
2. Ho tenuto nascosto ai miei cari quanto stavo giocando (Lie/Bet).
3. Ho affermato di avere vinto soldi al gioco quando in realtà li avevo persi (SOGS).
4. Ho sentito il desiderio di giocare una quantità di denaro sempre maggiore (Lie/Bet) (SOGS).
5. Il mio studio ha risentito negativamente della quantità di tempo che dedico al gioco/scommesse (SOGS).



**Figura 5.** Negli ultimi 12 mesi ti è capitato di vivere alcune delle situazioni sotto riportate. Pre test Superiori A.s. 2015-2016. Valori percentuali

Su 134 soggetti rispondenti (gli stessi che hanno risposto di aver giocato negli ultimi 12 mesi) la situazione maggiormente indicata è quella relativa al tornare a giocare un'altra volta per tentare di "vincere" i soldi persi (31 soggetti, pari al 23,1%). Tenere nascosto ai familiari quanto si stava giocando si è verificato in 9 studenti (6,7%).

Le situazioni di seguito elencate sono state segnalate da un numero esiguo di soggetti: "Ho affermato di aver vinto soldi al gioco quando in realtà li avevo persi" (4 soggetti, 3%), "Ho sentito il



desiderio di giocare una quantità di denaro sempre maggiore” (3 soggetti, 2,2%) e “il mio studio ha risentito negativamente della quantità di tempo che dedico al gioco” (1 soggetto, 0,7%).

Emergono alcune differenze significative nel pre test. Osservando il genere, ad esempio, sono tutti maschi i giocatori che hanno tenuto nascosto ai propri cari quanto stavano giocando. Lo stesso si verifica nei seguenti item: “Ho sentito il desiderio di giocare una quantità di denaro sempre maggiore” e “il mio studio risente negativamente della quantità di tempo che dedico al gioco”. Ci sono anche giocatrici, seppur in misura minore rispetto ai coetanei maschi, che ammettono di aver giocato un'altra volta per tentare di vincere i soldi persi e nel dichiarare di aver vinto soldi al gioco, quando in realtà li aveva persi.

La domanda finalizzata ad individuare eventuali comportamenti a rischio o problematici è stata formulata anche nel questionario follow up, riproponendo le stesse situazioni, ma al quesito hanno risposto i 41 soggetti che avevano dichiarato di aver giocato negli ultimi 30 giorni<sup>9</sup>. Tornare a giocare per vincere i soldi persi è accaduto a 11 studenti su 41 (26,8%, di cui dieci maschi e una femmina), mentre sono quattro i soggetti che hanno tenuto nascosto ai propri cari quanto stavano giocando (tre ragazzi e una ragazza). Nessuno dei rispondenti ha affermato di aver vissuto le seguenti situazioni: “Ho sentito il desiderio di giocare una quantità di denaro sempre maggiore”, “il mio studio ha risentito negativamente della quantità di tempo che dedico al gioco” e “Ho affermato di aver vinto soldi al gioco quando in realtà li avevo persi”. Relativamente all'età degli intervistati, coloro che sono tornati a giocare per vincere i soldi persi, appartengono alla fascia 17-19enni, mentre tenere nascosto ai propri familiari quanto stavano giocando è accaduto a studenti più giovani (16-17enni).

E' inoltre importante sottolineare che la maggior parte dei giocatori intervistati<sup>10</sup> sia nel pre che nel follow up ha dichiarato di non aver vissuto nessuna delle situazioni sopra citate; un solo caso (nel pre test) ha risposto affermativamente ad entrambe le seguenti situazioni: “ho tenuto nascosto ai miei cari quanto stavo giocando” e “ho sentito il desiderio di giocare una quantità di denaro sempre maggiore”.

---

<sup>9</sup> Si precisa che nel follow up alla domanda hanno risposto i soggetti che avevano dichiarato di aver giocato negli ultimi 30 giorni, mentre nel pre test hanno risposto coloro che avevano dichiarato di aver giocato soldi negli ultimi 12 mesi.

<sup>10</sup> Sono stati presi in considerazione tutti gli item, tranne il 3°: “il mio studio ha risentito negativamente della quantità di tempo che dedico alle scommesse”.

## Conoscenze degli studenti sulle probabilità di vincita prima e dopo l'intervento

- In tutti e tre i questionari somministrati (pre, post e follow up) è stata inserita una batteria di domande finalizzata a misurare le conoscenze circa le probabilità di vincita/perdita nei giochi d'azzardo. Si tratta di una serie di 12 affermazioni rispetto cui gli intervistati dovevano dichiarare accordo o disaccordo.
- La tabella sotto riportata permette il confronto tra le risposte fornite dagli intervistati nei tre diversi momenti: prima dell'intervento in classe con l'insegnante, immediatamente al termine dell'incontro e a distanza di circa 3 mesi dallo svolgimento dell'unità didattica.
- L'item "Se gioco per tanto tempo e con costanza ho la certezza di vincere" ottiene percentuali di risposta corretta ("no") elevate e costanti in tutte e tre i questionari (90-93%)
- Un'affermazione ottiene percentuali nettamente più elevate di risposte sbagliate rispetto a quelle corrette: si tratta del seguente item per il quale la risposta giusta è quella affermativa "La probabilità di essere in attivo al gioco della roulette dopo dieci giocate da 1 euro è maggiore della probabilità di essere in attivo dopo mille giocate da 1 euro". Tra l'altro le risposte sbagliate sono più numerose nel post test e nel follow up rispetto al pre test. Segno evidente che la spiegazione non è stata efficace o che la domanda non era posta in modo sufficientemente chiaro, oppure è mancato il tempo necessario ad un'approfondita trattazione.
- In generale le risposte "esatte" ottengono valori percentuali più elevati rispetto alle risposte sbagliate ed, inoltre, si evidenzia un incremento dal pre al post test della percentuale di risposte corrette. Il risultato tiene anche nel follow up (somministrato dopo alcuni mesi dalla fine dell'intervento) la cui percentuale di risposte corrette diminuisce rispetto al post test senza tuttavia scendere fino ai valori rilevati nel pre test. Questo andamento si verifica in particolare nei seguenti item: "nel gioco della roulette l'abilità del giocatore conta quanto la fortuna": a non essere (giustamente) d'accordo su questa affermazione sono il 59% degli studenti del pre test, il 77% degli intervistati nel post test ed il 68% del gruppo del follow up. Lo stesso vale per questi item: "alla roulette con il metodo al raddoppio si ha la certezza di guadagnare soldi, a patto tuttavia di avere abbastanza soldi con sé", "Alla roulette se gioco tutta la sera in contemporanea su più tavoli ho una maggiore probabilità di tornare a casa con più soldi di quanti ne avessi a inizio serata", "Se gioco ad una slot machine che da tanto tempo non paga, allora è molto probabile che io vinca", "In ogni blocchetto di Gratta e Vinci da 5 euro che ha il tabaccaio c'è certamente un biglietto con una vincita di almeno 500 euro" e "E' meglio giocare in tanti luoghi (bar, internet, sale giochi,etc) così è più probabile che io vinca".
- Nella seguente affermazione "Alla roulette è impossibile che il rosso esca 20 volte di fila" la percentuale di risposta corretta nel follow up (76%) è più elevata sia del pre (69%) che del post test (66%) ed i valori del post test che si riferiscono alla risposta corretta sono più bassi di quelli rilevati nel pre test.
- In altre opzioni, invece, le risposte esatte nel follow up ottengono le stesse percentuali di quelle rilevate nel post test (84%) : "Un giocatore delle Slot machine esperto ha le stesse probabilità di vincere di uno inesperto". Pressoché identiche le percentuali del post (42%) e del follow up (41%) anche nell'item "La probabilità di essere in attivo al gioco della roulette dopo dieci giocate da 1 euro è maggiore della probabilità di essere in attivo dopo mille giocate da 1 euro".

pre test
post test
follow up

		Sei d'accordo sulle seguenti affermazioni?				differenza post - pre test   follow up - post test		
		Totale				Si	No	non risponde
		Si	No	non risponde	Totale			
<b>Se gioco per tanto tempo e con costanza ho la certezza di vincere</b> (risposta corretta:NO)	%	7,8	92		100			
	%	9,6	90		100	1,8	-1,8	0,0
	%	6,9	93		100	-2,7	2,7	0,0
<b>Nel gioco della roulette l'abilità del giocatore conta quanto la fortuna</b> (risposta corretta NO)	%	40	59	0,9	100			
	%	23	77	0,4	100	-17,7	18,2	-0,5
	%	32	68	0,5	100	9,0	-9,1	0,1
<b>Alla roulette è impossibile che il rosso esca 20 volte di fila</b> (risposta corretta NO)	%	27	69	3,5	100			
	%	34	66	0,4	100	6,5	-3,3	-3,1
	%	24	76	0,4	100	-9,6	9,5	0,0
<b>La probabilità di essere in attivo al gioco della roulette dopo dieci giocate da 1 euro è maggiore della probabilità di essere in attivo dopo mille giocate da 1 euro</b> (risposta corretta SI')	%	31	60	9,6	100			
	%	42	55	2,9	100	11,2	-4,4	-6,7
	%	41	56	2,9	100	-0,5	0,6	0,0
<b>Alla roulette con il metodo al raddoppio si ha la certezza di guadagnare soldi, a patto tuttavia di avere abbastanza soldi con sé</b> (risp. corretta NO)	%	26	69	4,6	100			
	%	25	75	0,8	100	-1,6	5,5	-3,8
	%	29	71	0,4	100	4,1	-3,8	-0,4
<b>Alla roulette se gioco tutta la sera in contemporanea su più tavoli ho una maggiore probabilità di tornare a casa con più soldi di quanti ne avessi a inizio serata</b> (risp corretta NO)	%	26	71	3,1	100			
	%	9,7	90		100	-16,6	19,7	-3,1
	%	20	80		100	10,1	-10,1	0,0
<b>Un giocatore delle Slot machine esperto ha le stesse probabilità di vincere di uno inesperto</b> (risposta corretta SI')	%	78	21	0,9	100			
	%	84	16		100	6,0	-5,2	-0,9
	%	84	16		100	-0,6	0,6	0,0
<b>Se gioco ad una slot machine che da tanto tempo non paga, allora è molto probabile che io vinca</b> (risposta corretta NO)	%	32	65	2,8	100			
	%	26	74	0,4	100	-6,1	8,5	-2,4
	%	32	68		100	6,3	-5,9	-0,4
<b>In ogni blocchetto di Gratta e Vinci da 5 euro che ha il tabaccaio c'è certamente un biglietto con una vincita di almeno 500 euro</b> (NO)	%	23	75	1,9	100			
	%	15	85		100	-8,6	10,5	-1,9
	%	18	82		100	2,8	-2,8	0,0

<b>Se ogni settimana compro un Gratta e Vinci, alla fine dell'anno avrò sicuramente un bilancio positivo.</b> (risposta corretta NO)	%	6,3	93	0,8	100	-	4,4	4,7	-0,4
	%	1,9	98	0,4	100	3,7	-	3,2	-0,4
	%	5,6	94		100				
<b>La probabilità di vincere un premio al Gratta e Vinci è di 1 su 4; se compro 5 biglietti vinco sicuramente.</b> (risposta corretta NO)	%	16	83	0,4	100	-	3,2	3,5	-0,4
	%	13	87		100	1,9	-	1,9	0,0
	%	15	85		100				
<b>E' meglio giocare in tanti luoghi (bar, internet, sale giochi,etc) così è più probabile che io vinca</b> (risposta corretta NO)	%	18	81	1,6	100	-	7,0	8,6	-1,6
	%	11	90		100	5,1	-	5,1	0,0
	%	16	84		100				

**Tabella 13.** Affermazioni sul gioco. Superiori. A.s. 2015-2016. Valori %

Prendendo in considerazione tutta la batteria di 12 item si è indagato quanti sono stati i soggetti che hanno risposto correttamente da 1 a 5 affermazioni, da 6 a 9 e da 10 a tutte e 12. Nella tabella sotto riportata è evidente che la maggior parte degli studenti ha risposto correttamente a quasi tutte le domande (da 10 a 12 risposte corrette) e come questa percentuale sia più marcata nel post test (60,4%). Gli intervistati, durante la compilazione del questionario pre test, hanno evidenziato una minore conoscenza delle dinamiche del gioco ed una propensione più accentuata alle “distorsioni cognitive” rispetto a quanto emerge nei questionari somministrati dopo lo svolgimento dell'intervento (unità didattica); sono circa l'8% i soggetti che hanno risposto correttamente fino a 5 item su 12 (mentre nel post test e nel follow up sono rispettivamente il 2,3% ed il 3,5%).

#### CONTEGGIO AFFERMAZIONI CORRETTE

		PRE-TEST	POST-TEST	FOLLOW UP
Da 1 a 5	%	7,9	2,3	3,5
Da 6 a 9	%	49,9	37,3	44,1
Da 10 a 12	%	42,2	60,4	52,4
Totale	N	252	251	244
	%	100	100	100

**Tabella 14.** Conteggio risposte corrette sulle affermazioni sul gioco. Superiori. A.s. 2015-2016

## Differenze significative: genere, età

Nel pre-test gli intervistati che indicano un maggior numero di risposte corrette sono più numerosi tra i maschi (54%), tra i più giovani (14-15enni: 50%), tra i liceali (54,6%) e tra i "giocatori" (coloro che hanno risposto di aver giocato a giochi in cui si vincono e perdono soldi negli ultimi 12 mesi) – 49,7% -. Gli studenti che hanno indicato da 6 a 9 risposte corrette appartengono principalmente al genere femminile (56%), sono maggiorenni (55,7%) e iscritti all'istituto professionale (77,3%).

Anche nel post test a indicare il maggior numero di risposte corrette (da 10 a 12) sono i maschi (69,4%); diversamente dal pre test sono gli studenti maggiorenni ad essere meglio informati (66,7%).

Stesso andamento, seppure con percentuali diverse, si verifica nel questionario somministrato a distanza di alcuni mesi dall'intervento (follow up) con il 61,5% di soggetti maschili che risponde correttamente a 10-12 domande, appartenenti principalmente alla fascia di età dei maggiorenni (58,3%). Tra coloro che hanno dichiarato di aver giocato negli ultimi 30 giorni, le percentuali di risposte corrette (10-12 affermazioni) sono decisamente più elevate (72,2%) rispetto a chi non ha giocato (48,7%).

Conta numero affermazioni corrette														
PRE-TEST		Totale	Genere		Età			Scuola frequentata			Classe frequentata		Negli ultimi 12 mesi hai giocato a giochi in cui si vincono o perdono soldi?	
			Maschio	Femmina	14-15	16-17	18 e oltre	Liceo	Istituto professionale	Istituto tecnico	Classe 1   2	Classe 4   5	No, non ho giocato	Sì, ho giocato
Da 1 a 5	%	7,9	6,4	8,9	10,1	9,9	2,9	6,6	9,1	8,8	8,5	7,7	9	7
Da 6 a 9	%	49,9	40	56,2	40	52,6	55,7	38,8	77,3	54,2	36,5	56	57,6	43,2
Da 10 a 12	%	42,2	53,6	34,9	49,9	37,5	41,4	54,6	13,6	37	55,1	36,3	33,4	49,7
Totale	n	252	98	154	66	114	69	102	21	130	79	173	117	135
	%	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

**Tabella 14a** Pre test: conteggio affermazioni corrette in base al genere, all'età, alla scuola frequentata e all'avere o al non avere giocato negli ultimi 12 mesi a giochi in cui si vincono/perdono soldi. Superiori. A.s. 2015-2016

Conta numero affermazioni corrette												
POST - TEST		Totale	Genere		Età			Scuola frequentata			Classe frequentata	
			Maschio	Femmina	14-15	16-17	18 e oltre	Liceo	Istituto professionale	Istituto tecnico	Classe 1   2	Classe 4   5
Da 1 a 5	%	2,3	1,9	2,5	1,4	3,3	1,4	2		2,9	2,5	2,2
Da 6 a 9	%	37,3	28,7	42,7	45,3	36,2	32	35	40	38,7	40,8	35,8
Da 10 a 12	%	60,4	69,4	54,8	53,3	60,5	66,7	63	60	58,4	56,7	62,1
Totale	n	251	96	155	64	118	69	101	21	129	79	172
	%	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

Tab. 14b Post test: conteggio affermazioni corrette. Superiori. A.s. 2015-2016

Conta numero affermazioni corrette														
FOLLOW UP		Totale	Genere		Età			Scuola frequentata			Classe frequentata		Negli ultimi 30 giorni hai giocato a giochi in cui si vincono o perdono soldi?	
			Maschio	Femmina	14-15	16-17	18 e oltre	Liceo	Istituto professional	Istituto tecnico	Classe 1   2	Classe 4   5	No, mai	Sì, almeno una volta
Da 1 a 5	%	3,5	1,1	4,9	3,8	3,5	3,4	1,8		5,4	2,3	4		2,3
Da 6 a 9	%	44,1	37,4	47,9	39,7	49,8	38,3	41,6	38,1	46,9	44,9	43,7	51,3	25,5
Da 10 a 12	%	52,4	61,5	47,3	56,5	46,6	58,3	56,6	61,9	47,7	52,7	52,3	48,7	72,2
Totale	n	244	89	155	47	110	85	98	20	126	76	168	47	40
	%	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

Tab. 14c Follow up: conteggio affermazioni corrette. Superiori. A.s. 2015-2016

## Il desiderio di giocare soldi veri a giochi in cui si vince o perde denaro

Quando, sul tema di una dipendenza patologica, si organizza un intervento di prevenzione universale, diretta a destinatari la cui maggioranza non è portatrice del problema, bisogna porsi il dubbio se non si rischi di promuovere ciò che si vuole evitare. Per questo motivo, il questionario prevedeva una domanda sul desiderio di giocare nel momento in cui si stava compilando il questionario: si chiedeva ai giovani intervistati di indicare numericamente il livello di desiderio presente in quel momento attribuendogli un valore da zero (nessun desiderio) a dieci (moltissimo desiderio).

Il valore che ottiene le percentuali più elevate è lo zero, ovvero nessun desiderio, con percentuali pressoché identiche nel pre test (46,8%), nel post test (46,6%) e nel follow up (47,1%).

Nella tabella sotto riportata il desiderio di giocare è stato suddiviso tra coloro che hanno espresso un voto compreso tra 1 e 4 (basso desiderio), tra 5 e 7 (medio desiderio) e tra 8 e 10 (alto desiderio).

Effettivamente, poco meno del 40% ha indicato un basso desiderio con valori percentuali molto simili tra pre, post e follow up; l'11-13% dei giovani intervistati ammette un medio desiderio, mentre l'elevato desiderio di giocare oscilla tra lo 0,8% del post test all'1,6% del follow up.

		PRE-TEST	POST-TEST	FOLLOW-UP
Voto 1-4	%	38,1	39,1	38,5
Voto 5-7	%	11,2	13,2	11,5
Voto 8-10	%	2,8	0,4	2,7
Non risponde	%	1,2	0,8	1,6
Totale	n	252	251	244
	%	100	100	100,0
<b>Media voto</b>		<b>1,7</b>	<b>1,6</b>	<b>1,6</b>
Dev.Std.		2,3	2,1	2,2
<b>Solo voto zero</b>		<b>46,8%</b>	<b>46,6%</b>	<b>47,1%</b>

**Tabella 15.** Desiderio di giocare soldi veri a giochi in cui si vince o perde denaro. Superiori. A.s. 2015-2016

### Differenze di genere

Nel pretest il valore zero corrispondente a “nessun desiderio” è decisamente più accentuato tra le studentesse (57,5%) che tra i coetanei maschi (31,3%), mentre i punteggi tra il 5 ed il 7 che corrispondono ad un medio desiderio di giocare soldi è più marcato tra i ragazzi (25%, contro il 3% delle ragazze). Nessuna differenza di genere tra coloro che hanno indicato un basso desiderio (1-4) e un elevato desiderio (8-10).

Nel post test solamente un soggetto di genere femminile ha indicato un elevato desiderio di giocare soldi veri. Le differenze di genere che mostrano una maggiore presenza di ragazze si concentrano sul valore zero (nessun desiderio) con lo stesso identico valore riscontrato nel pre test (57,5%), ma anche i ragazzi ottengono circa la stessa percentuale riscontrata prima dell'intervento. Valori più elevati tra i maschi rispetto alle coetanee sia nel basso desiderio di giocare (1-4; 43,8%

contro 36,6%), che nel medio desiderio (5-7) con il 26% di soggetti (diversamente tra le ragazze, la percentuale scende al 5,2%).

Nel follow up le differenze di genere rimangono in linea con i valori riscontrati nel pre e nel post test: è sempre il valore zero ad essere predominante tra le ragazze (57,4%) e sono sempre i ragazzi ad essere più numerosi (seppur con percentuali contenute come nel pre e nel post test) nel desiderio di giocare soldi veri.

## Desiderio di gioco tra i giocatori e i non giocatori

Si è ritenuto importante confrontare la variabile “desiderio di giocare” con la variabile che rileva coloro che negli ultimi 12 mesi hanno giocato (giocatori) e coloro che non hanno giocato (non giocatori). Nel pre test è emerso che i giocatori occasionali (che hanno giocato negli ultimi 12 mesi da almeno una volta alla settimana a non più di 5/6 volte all’anno) indicano un desiderio di giocare (da basso a elevato) complessivamente più accentuato (59%) rispetto ai coetanei che hanno dichiarato di non giocare (45,3%). Pertanto tra i non giocatori, il non desiderio di giocare (valore zero) è decisamente più elevato che tra i giocatori occasionali (54,7% contro il 41%).

Nel follow up il divario tra giocatori occasionali e non giocatori relativamente al desiderio di giocare si accentua ulteriormente rispetto al pre test, in quanto la percentuale dei giocatori occasionali che desidera giocare soldi veri cresce di oltre 20 punti percentuali raggiungendo quota 79,8%, mentre tra i non giocatori il desiderio di giocare non supera il 37%. Si incrementa, dunque, dal pre test al follow up la percentuale di non giocatori che dichiarano di non aver alcun desiderio di giocare.

<b>Desiderio di giocare nei soggetti che hanno giocato negli ultimi 12 mesi</b>	<u>Non Giocatori</u>	<u>Non Giocatori</u>	<u>Non Giocatori</u>	<u>Non Giocatori</u>
	Nessun desiderio di giocare (punteggio zero)	Desiderio di giocare basso (punteggio 1-4)	Desiderio di giocare medio (punteggio 5-7)	Desiderio di giocare alto (punteggio 8-10)
<b>Pre test</b>	54,7%	38,5%	4,3%	2,6%
<b>Follow up</b>	63%	33,1%	3,9%	0,0%
	<u>Giocatori</u>	<u>Giocatori</u>	<u>Giocatori</u>	<u>Giocatori</u>
	Nessun desiderio di giocare	Desiderio di giocare basso (1-4)	Desiderio di giocare medio (5-7)	Desiderio di giocare alto (8-10)
<b>Pre test</b>	40,9%	38,6%	17,4%	3,0%
<b>Follow up</b>	20,2%	47,2%	24,7%	7,9%

**Tabella 16.** Desiderio di giocare tra i giocatori ed i non giocatori che hanno dichiarato di avere giocato/non giocato negli ultimi 12 mesi. Superiori. A.s. 2015-2016



Prendendo in considerazione gli studenti che hanno dichiarato di aver o non aver giocato negli ultimi 30 giorni la percentuale dei non giocatori il cui desiderio di giocare è pari a zero arriva al 27%, decisamente più contenuta di quella rilevata tra i non giocatori - degli ultimi 12 mesi - nel pre test (54,7%) e nel follow up (63%); oltre la metà dei non giocatori (54,2%) ha un basso desiderio di gioco.

Tra coloro che hanno giocato negli ultimi 30 giorni, il 39% si colloca nell'area "basso desiderio di giocare" (con punteggi da 1 a 4); un "medio" desiderio di giocare lo dichiara circa il 37% dei giocatori, mentre il restante 12% si riconosce nell'area "alto desiderio di giocare".

<b>Desiderio di giocare nei soggetti che hanno giocato negli ultimi 30 giorni</b>	<u>Non Giocatori</u> Nessun desiderio di giocare (punteggio zero)	<u>Non Giocatori</u> Desiderio di giocare basso (punteggio 1-4)	<u>Non Giocatori</u> Desiderio di giocare medio (punteggio 5-7)	<u>Non Giocatori</u> Desiderio di giocare alto (punteggio 8-10)
Follow up (cfr. ultimi 30 giorni)	27,1%	54,2%	14,6%	4,2%
	<u>Giocatori</u> Nessun desiderio di giocare	<u>Giocatori</u> Desiderio di giocare basso (punteggio 1-4)	<u>Giocatori</u> Desiderio di giocare medio (punteggio 5-7)	<u>Giocatori</u> Desiderio di giocare alto (punteggio 8-10)
Follow up (cfr. ultimi 30 giorni)	12,2%	39,0%	36,6%	12,2%

**Tabella 17.** Desiderio di giocare tra i giocatori ed i non giocatori che hanno dichiarato di avere giocato/non giocato negli ultimi 30 giorni. Superiori. A.s. 2015-2016

## Partecipazione ad altre iniziative a scuola su GAP

Nel questionario follow up è stato chiesto agli intervistati se hanno partecipato ad altre iniziative svolte a scuola sul gioco d'azzardo; emerge che sono poco meno del 10% i giovani che hanno risposto affermativamente, piuttosto elevata la percentuale di coloro che non si ricordano (21%), il restante 69% non ha avuto incontri sul GAP.

## Partecipazione alle lezioni sul gioco d'azzardo svolte in classe nei mesi di gennaio-febbraio 2016

Il 95,1% degli intervistati ha partecipato all'unità didattica sul gioco d'azzardo, il 3,7% dichiara di non aver partecipato e l'1,2% non ricorda.

# Riflessioni

Spunti per le conclusioni:

1. Tra i ragazzi che hanno compilato il questionario è molto marcata la consapevolezza che il gioco d'azzardo è soprattutto rischio, dipendenza e spreco. Anche la percentuale di coloro che hanno dato risposte esatte alle domande relative alla probabilità di vincita è risultata buona e ha registrato l'effetto positivo delle attività previste dall'unità didattica. Insomma tra ciò che già sapevano e ciò che è stato spiegato in classe l'inquadramento del gioco d'azzardo è risultato abbastanza chiaro e si è rafforzato.
2. L'insidia, quindi, non sembra tanto essere nella definizione del fenomeno, nel suo inquadramento razionale (che va comunque sostenuto), ma soprattutto in quella parte di risposte che riconducono il gioco d'azzardo ad abilità, opportunità e divertimento. Soprattutto la dimensione del divertimento tende a sottrarsi a quella cognitiva e a ricollocarsi nell'area del piacere dove gli strumenti dell'approccio razionale faticano maggiormente a farsi strada.
3. Emerge con chiarezza, come elemento favorente il consumo di giochi di azzardo, la presenza in famiglia di tale comportamento: la correlazione fra pratica del gioco tra intervistati e propri familiari è innegabile. Tale evidenza sottolinea la necessità di agire iniziative di sensibilizzazione rivolte anche alla popolazione adulta.
4. Va, ribadito che, comunque, l'obiettivo della ricerca non era misurare la percentuale di ragazzi che possono essere considerati giocatori d'azzardo, giocatori problematici e giocatori patologici (per questo occorrono metodologie e strumenti diversi), ma era quello di testare l'efficacia di un'azione didattica basata sulla matematica delle probabilità e di fotografare nei ragazzi alcuni atteggiamenti, comportamenti e motivazioni che possono indicare zone di rischio, valutando anche quanto i giochi di alea riescano ad essere "prossimi" cioè presenti e facilmente raggiungibili dagli adolescenti. Prendendo in esame alcuni aspetti della ricerca (la parte di descrizione del gioco d'azzardo, l'indicazione quantitativa dei giochi e del tipo di giochi praticati, e soprattutto i comportamenti conseguenti all'esperienza del gioco), si evidenzia, in effetti, non tanto la presenza di comportamenti patologici, ma piuttosto un'area di possibile rischio che è giusto monitorare e rispetto alla quale definire specifiche azioni.
5. Rispetto all'obiettivo di misurare l'effetto nell'immediato e nel medio periodo delle attività previste dall'unità didattica rileviamo che il questionario compilato immediatamente dopo l'attività formativa ha evidenziato una riduzione delle "distorsioni cognitive" più frequenti. Il questionario riproposto dopo alcuni mesi ha visto il riemergere di alcune distorsioni, ma non al livello del questionario iniziale somministrato prima delle attività.
6. Valutando che l'intervento varia dalle due alle quattro ore di lezione di matematica, dobbiamo concludere che l'intervento va sostenuto e implementato perché ha registrato risultati positivi, diminuendo le distorsioni cognitive e modificando alcuni atteggiamenti verso i giochi di fortuna; la ricerca dice anche che i risultati ottenuti non sono stabili e che, anche se il tempo non li estingue, sicuramente li ridimensiona.

7. I punti forti e i punti deboli del progetto attuato e messi in luce dalla ricerca costituiscono, per il gruppo di lavoro uno stimolo a continuare sulla strada della collaborazione inter-istituzionale per portare avanti questa nuova sfida della prevenzione.

## I risultati dell'intervento realizzato in due istituti secondari di primo grado

### Scuole coinvolte e caratteristiche degli intervistati

Sono due gli istituti scolastici di primo grado che hanno partecipato al progetto “Probabilmente: Le illusioni e i Giochi di fortuna”; si tratta della scuola Calvino situata a Modena e della scuola Montecuccoli di Pavullo.

Complessivamente gli studenti che si sono sottoposti al pre test sono 196; nel post test si arriva a 200 e nel follow up il numero degli studenti intervistati scende a 189.

Hanno partecipato 8 classi di terza (sei classi della Calvino e due della Montecuccoli).

Scuola Media	Classe	n. alunni (per classe)	pre test (v.a.)	post test (v.a.)	follow up (v.a.)
<b>Calvino (Modena)</b>	3 F	27	25	26	24
	3 G	27	20	26	22
	3 H	27	25	25	27
	3 I	27	27	27	26
	3 L	27	24	21	24
	3 M	27	26	27	20
<b>Montecuccoli (Pavullo)</b>	3 B		24	24	22
	3 D		25	24	24
<b>TOTALI Studenti Medie</b>			<b>196</b>	<b>200</b>	<b>189</b>

**Tabella 18.** Scuole e classi coinvolte nel progetto ProbABILMENTE; pre test, post test e follow up. Valori assoluti. Medie. A.s. 2015-2016

Il 51% degli studenti coinvolti appartiene al genere femminile (con valori molto simili tra pre e post test e follow up).

Genere degli intervistati	PRE TEST		POST TEST		FOLLOW UP	
	n	%	n	%	n	%
Maschio	96	49,0	98	49,0	91	48,1
Femmina	100	51,0	101	50,5	96	50,8
Non risponde	0	0	1	0,5	2	1,1
Totale	196	100	200	100	189	100

**Tabella 19.** Genere degli studenti che hanno compilato il questionario pre, post e follow up. Medie. A.s. 2015-2016

La nazionalità degli intervistati evidenzia nel pre test una percentuale di stranieri pari al 7%, mentre nel post test<sup>11</sup> sale al 9%.

Nazionalità degli intervistati	PRE TEST		POST TEST	
	n	%	n	%
italiana	182	92,9	181	90,5
straniera	14	7,1	18	9,0
Non risponde	0	0	1	0,5
Totale	196	100	200	100

**Tabella 20.** Nazionalità degli studenti intervistati; pre test e post test. Medie. A.s. 2015-2016

Essendo state coinvolte le classi terze, la fascia di età prevalente tra gli intervistati è quella dei tredicenni (79,6% nel pre test, 71% nel post test e 62% nel follow up) seppur in calo tra pre, post test e follow up, dovuto al compimento degli anni di una parte dei soggetti intervistati nel periodo compreso tra il pre test e il follow up.

Età degli intervistati	PRE TEST		POST TEST		FOLLOW UP	
	n	%	n	%	n	%
12 anni	0	0	1	0,5	0	0
<b>13 anni</b>	<b>156</b>	<b>79,6</b>	<b>142</b>	<b>71,0</b>	<b>117</b>	<b>61,9</b>
14 anni	36	18,4	47	23,5	62	32,8
15 anni	4	2,0	8	4,0	9	4,8
Non risponde	0	0	2	1,0	1	0,5
Totale	196	100	200	100	189	100

**Tabella 21.** Età degli intervistati; pre test, post test e follow up. Medie. A.s. 2015-2016

---

<sup>11</sup> Nel questionario follow up, somministrato a distanza di tre mesi circa dal post test, la variabile cittadinanza non è stata inserita.

## La pratica del gioco d'azzardo tra gli studenti: frequenza, tipologia di giochi, luoghi

La seconda domanda del questionario pre test chiedeva agli intervistati se **avessero giocato almeno una volta nella vita a giochi in cui si vincono o perdono soldi**: il 58,7% (contro il 63% degli studenti delle superiori) ha risposto affermativamente; un po' più numerosi i maschi (61,5%) rispetto alle femmine (56%).

Anche l'età mostra alcune differenze: i 13enni che dichiarano di aver giocato almeno una volta nella loro vita sono 6 su 10; percentuali più elevate tra i 15enni, ma si tratta di 3 studenti su un totale di soli 4 soggetti. Tra i 14enni (36 soggetti) oltre la metà (52,8%) non ha mai giocato a giochi in cui si vincono o perdono soldi.

		Totale	Genere		Età			Istituto	
			Maschio	Femmina	13 anni	14 anni	15 anni	Calvino	Montecuccoli
Si	%	58,7	61,5	56,0	61,5	44,4	75,0	62,6	46,9
No	%	40,3	38,5	42,0	37,8	52,8	25,0	36,1	53,1
non risponde	%	1,0	0	2,0	0,6	2,8	0,0	1,4	0,0
Totale	n	196	96	100	156	36	4	147	49
	%	100	100	100	100	100	100	100	100

**Tabella 22.** Hai giocato, almeno una volta nella vita a giochi in cui si vincono o perdono soldi? Medie. A.s. 2015-16

Prendendo in considerazione, sempre nel pre test, un periodo di tempo più delimitato (“**negli ultimi 12 mesi hai giocato a giochi in cui si vincono o perdono soldi?**”) le percentuali di risposta affermativa scendono al 46% con una frequenza principalmente di 5-6 volte all'anno (26,3% dei rispondenti), seguita da “non più di una volta al mese” (15,5%).

Da non sottovalutare il 3,6% dei rispondenti (pari a 7 studenti) che ha indicato di giocare almeno una volta alla settimana.

Le differenze più significative si riscontrano nel genere: le ragazze non giocatrici sono decisamente più numerose (63%) dei coetanei maschi (44,7%) nell'affermare di non aver mai giocato negli ultimi 12 mesi. I maschi, dal canto loro, prevalgono nella frequenza di gioco che non supera le 5-6 volte all'anno (32% contro il 21% delle ragazze). Appartengono tutti al genere maschile i 7 studenti (7,4%) che dichiarano di giocare almeno una volta alla settimana.

Rispetto alla scuola frequentata, non ci sono differenze significative tra le percentuali dei “non giocatori” alla scuola media Calvino e alla scuola media Montecuccoli a Pavullo.

Negli ultimi 12 mesi hai giocato a giochi in cui si vincono o perdono soldi? Medie Calvino e Montecuccoli A.s. 2015-2016		
		Totale
No, mai	%	54,1
Sì, ma non più di 5-6 volte	%	26,3
Sì, non più di una volta al mese	%	15,5
Sì, due-tre volte al mese	%	0,5
Sì, almeno una volta alla settimana	%	3,6
Totale	%	100
	n.	194

**Tabella 23.** Negli ultimi 12 mesi hai giocato a giochi in cui si vincono o perdono soldi? Medie. A.s. 2015-2016

	Totale	Genere		Età			Calvino	Montecuccoli
		Maschio	Femmina	13 anni	14 anni	15 anni		
<b>Pre test</b>								
No, mai	% 54,1	44,7	63,0	52,3	60,0	75,0	55,2	51,0
Sì, ma non più di 5-6 volte	% 26,3	31,9	21,0	25,8	31,4	0,0	24,8	30,6
Sì, non più di una volta al mese	% 15,5	16,0	15,0	16,8	8,6	25,0	14,5	18,4
Sì, due-tre volte al mese	% 0,5	0,0	1,0	0,6	0,0	0,0	0,7	0,0
Sì, almeno una volta alla settimana	% 3,6	7,4	0,0	4,5	0,0	0,0	4,8	0,0
Totale	n 194	94	100	155	35	4	145	49
	% 100	100	100	100	100	100	100	100

**Tabella 23a.** Negli ultimi 12 mesi hai giocato a giochi in cui si vincono o perdono soldi? Differenze genere, età, scuola. Medie. A.s. 2015-2016 Pre test

La domanda sull'effettuazione o meno di giochi a pagamento nel corso dell'ultimo anno è stata formulata anche nel questionario follow up somministrato a distanza di alcuni mesi dall'intervento e, dalle risposte ottenute, si evidenzia una percentuale di soggetti che ha risposto di non aver mai giocato (64%) che è nettamente più elevata di quella evidenziata nel pre test (54,1%).

Non è possibile chiarire con certezza quale sia il motivo per cui si incrementa al follow up la percentuale di ragazzi che afferma di non avere giocato negli ultimi dodici mesi. Le ipotesi più ragionevoli sono due:

- la percentuale dei "non giocatori" cresce nel follow up, in relazione alla desiderabilità di tale risposta percepita dagli intervistati.
- la percentuale dei "non giocatori" cresce nel follow up, in relazione alla maggiore consapevolezza delle caratteristiche dei giochi che possono essere definiti "d'azzardo".

Decisamente più numerose le ragazze "non giocatrici" (72%) rispetto ai coetanei maschi (56%); inoltre la percentuale dei giocatori diminuisce con il crescere dell'età. Anche per gli iscritti alle scuole medie Calvino e Montecuccoli è stato chiesto se avessero giocato negli ultimi 30 giorni

a giochi in cui si vincono e/o perdono soldi ed emerge che i “non giocatori” sono il 61,7% degli intervistati, il restante 36,7% ha giocato almeno una volta e un soggetto non ha risposto (1,7%). Non si rilevano differenze di genere, mentre per quanto riguarda l’età sono percentualmente più numerosi i 13enni che hanno giocato rispetto ai 14enni e ai 15enni.

## **A quali giochi in cui si vincono o perdono soldi i giovani studenti hanno dichiarato di aver giocato?**

Come per le superiori, la domanda è stata somministrata solo nel questionario pre test e dal grafico sotto riportato spicca il “Gratta e vinci” con percentuali molto simili a quelle rilevate tra gli studenti delle superiori (73%), seguito dalle scommesse sportive con valori decisamente più contenuti (29,2%); al terzo posto si colloca la Lotteria Italia (20,5%), mentre il poker texano, tra gli studenti delle medie scende al 4° posto (18,2%) a pari merito con il gioco del Lotto. Giocano al Bingo il 13,6% degli studenti di terza media, al 10eLotto il 12,5%. Con percentuali di poco superiori al 10% anche il SuperEnalotto (11,4%). Meno del 10% degli intervistati gioca al Totocalcio (9,1%).

Occorre soffermarsi anche sui valori dei 13enni che dichiarano di giocare alle slotmachine (8%) e alla roulette (6,8%).

Nessuno degli intervistati ha affermato di giocare a WinforLife, Eurojackpot e VideoLottery.

Come per gli studenti delle superiori, si evidenzia che molti giochi (che dovrebbero essere riservati ai maggiori di 18 anni) di fatto sono stati ampiamente indicati dai minorenni.

### **Medie: differenze significative genere, età, scuole**

Gli studenti di genere maschile sono più numerosi delle loro coetanee nel giocare alle scommesse sportive (43% vs. 10,6%), nel giocare al poker/poker texano (29%) e al lotto (21,4%); diversamente le ragazze indicano, più dei maschi, il Gratta e Vinci (80,6 vs. 66,9%).

I più giovani (13enni) si dedicano al Gratta e Vinci (74% vs. 65,7%) e al poker/poker texano (21% contro il 6,7% dei 14-15enni); mentre il gioco del Bingo ottiene percentuale più elevate tra i 14-15enni. Nessuna differenza significativa relativamente all’età degli intervistati per quanto riguarda gli altri giochi.

Come per gli studenti delle superiori, si evidenzia che molti giochi (che dovrebbero essere riservati ai maggiori di 18 anni) di fatto sono ampiamente indicati dai minorenni

Accanto alla tipologia dei giochi effettuati, gli intervistati dovevano indicare il luogo o i luoghi in cui solitamente giocano. I contesti di gioco maggiormente indicati sono stati, coerentemente con le tipologie di gioco praticate: “a casa propria” il 64% degli intervistati, il 51% in tabaccheria ed il 40% “a casa di amici”; non è certo irrilevante la percentuale dei 13-14enni che gioca al bar (27%). Il 14,7% accede alle edicole e il 10,1% alle ricevitorie del lotto. Le sale scommesse risultano essere frequentate dall’8% degli intervistati, mentre le sale Bingo dal 5,6%.

Nessuno degli intervistati ha dichiarato di aver giocato al Casinò, ma un 2,2% ha indicato le sale slot. Rispetto al gioco on line l’11% gioca su internet con il proprio personal computer e un altro 3,4% utilizza il proprio smartphone.



## Le pratiche di gioco nelle famiglie degli studenti di terza media

In questo capitolo si approfondisce la percezione che gli intervistati hanno del gioco da parte dei propri familiari con la domanda: “nella tua famiglia a quali giochi in cui si vincono e perdono soldi si gioca?” I risultati emersi verranno confrontati tra loro anche al fine di verificare se, e con quale intensità, le pratiche di gioco nella famiglia di appartenenza possano avere influenze sulle pratiche di gioco dell'intervistato.

In famiglia il gioco maggiormente giocato è il Gratta e Vinci (61,6%)<sup>12</sup> seguito dal SuperEnalotto (25%), dal Lotto (24,6%) e dalle scommesse sportive (21,5%); tutti valori percentuali molto simili a quelli rilevati tra gli studenti delle superiori.

Si osserva come alcuni giochi maggiormente indicati dagli intervistati, siano di fatto giocati anche nel contesto familiare (seppure con alcune differenze percentuali): “Gratta e Vinci”(il 61,6% in famiglia ed il 73% tra gli intervistati), le scommesse sportive (il 21,5% in famiglia, mentre tra gli intervistati il valore sale al 29,2%), Lotteria Italia (18,7% in famiglia e 20,5% tra gli studenti). Il lotto (24,6% tra i familiari e il 18,2% tra i ragazzi).

Nella tabella sotto riportata si è voluto confrontare l'abitudine al gioco degli intervistati con l'abitudine al gioco dei rispettivi familiari ed emerge che gli studenti che non giocano a nessun gioco hanno soprattutto familiari che non giocano (79,3%), mentre se nel contesto familiare si giocano tre o più giochi, i ragazzi che a loro volta giocano tre o più giochi sono più numerosi di quelli che giocano nessun gioco o uno/due giochi.

Incrocio tra giochi personali e famiglia. Medie _ A.s. 2015-2016							
			Totale	Conta numero giochi giocati famiglia			
				Nessun gioco	Un gioco	Due giochi	Tre giochi e oltre
Conta numero giochi giocati personalmente	Nessun gioco	n	109	40	26	15	28
		%	55,5%	79,3%	58,5%	44,5%	41,4%
	Un gioco	n	30	6	11	9	4
		%	15,2%	12,6%	24,1%	26%	5,8%
	Due giochi	n	30	2	6	9	13
		%	15,3%	3,8%	13,3%	26,9%	19,1%
	Tre giochi e oltre	n	27	2	2	1	23
		%	14%	4,3%	4,1%	2,7%	33,7%
	Totale	n	196	50	45	35	67
		%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

**Tabella 24.** Confronto tra giochi giocati personalmente e giochi giocati dai familiari. Medie. A.s. 2015-2016

<sup>12</sup> Anche tra i giochi giocati dagli intervistati il “Gratta e vinci” si colloca al primo posto , ma con percentuali decisamente più elevate: 73%

## La rappresentazione dei giovani del gioco d'azzardo: prima e dopo l'intervento e a distanza

Agli studenti delle medie intervistati sono state formulate le stesse domande somministrate ai frequentanti le superiori, ad eccezione del quesito finalizzato a conoscere quanto gli intervistati siano d'accordo o non siano d'accordo su affermazioni inerenti il gioco d'azzardo e le probabilità di vincita/perdita: sono stati tolti alcuni item ritenuti complessi per il target 12-13enni.

Nella tabella sotto riportata si evidenziano i risultati della domanda: "Secondo te il gioco d'azzardo è: abilità, rischio, opportunità, dipendenza, divertimento, spreco?"

		<b>pre test</b>			
		<b>post test</b>			
		<b>follow up</b>			
<b>MEDIE CALVINO e MONTECUCCOLI</b>					
<b>Secondo te il gioco d'azzardo in cui si vincono o perdono soldi è</b>					
		Totale			
		Si	No	non risponde	Totale
<b>Abilità</b>	PRE	25,0	75,0	0	100
	POST	22,5	75,0	2,5	100
	FU	21,7	75,7	2,6	100
<b>Rischio</b>	PRE	97,4	2,6	0	100
	POST	95,5	3,5	1,0	100
	FU	94,2	3,7	2,1	100
<b>Opportunità</b>	PRE	33,7	65,3	0	100
	POST	40,0	58,0	2,0	100
	FU	43,4	54,0	2,6	100
<b>Dipendenza</b>	PRE	93,4	6,1	0,5	100
	POST	93,0	6,5	0,5	100
	FU	95,2	3,2	1,6	100
<b>Divertimento</b>	PRE	46,4	53,6	0	100
	POST	40,0	58,0	2,0	100
	FU	38,1	59,3	2,6	100
<b>Spreco</b>	PRE	90,3	9,2	0,5	100
	POST	93,0	5,0	2,0	100
	FU	92,6	5,3	2,1	100

**Tabella 25.** Il gioco d'azzardo secondo gli intervistati: abilità, rischio, opportunità, dipendenza, divertimento, spreco. Valori percentuali. Medie. A.s. 2015-2016

La percezione del gioco d'azzardo come "rischio" si conferma nella quasi totalità degli intervistati (97,4% pre test, 95,5% post test e 94,2% follow up) anche se in lieve calo dal pre al follow up.

I  $\frac{3}{4}$  degli studenti di terza delle scuole Calvino e Montecuccoli non attribuiscono al gioco d'azzardo la caratteristica dell'abilità (valore percentuale nettamente più elevato di quello riscontrato tra gli studenti delle superiori).

Il ritenere il gioco d'azzardo un'opportunità ottiene percentuali più elevate nel follow up (43,4%), rispetto ai valori del post test (40%) e del pre test (33,7%).

La rappresentazione del gioco d'azzardo come “dipendenza” è ampiamente sottolineata dalla quasi totalità degli intervistati nel pre test (93,4%; con valori percentuali più elevati rispetto agli studenti delle superiori), così come nel post test (93%); in lieve aumento il valore rilevato a distanza di alcuni mesi (95,2%).

Sono poco meno della metà coloro che prima dell'intervento in classe sottolineano l'aspetto ludico (“divertimento”) nel gioco d'azzardo (46,4%, percentuale molto simile a quella rilevata tra gli studenti delle superiori); le risposte affermative hanno un andamento decrescente: nel post test si scende al 40% e nel follow up al 38%.

E' concorde nell'attribuire al gioco d'azzardo una valenza di “spreco” il 90,3% degli intervistati nel pre test, percentuale che si incrementa sia nel post test (93%) e nel follow up (92,6%).

La percezione del gioco d'azzardo come opportunità presenta delle differenze di genere: nel pre test, sono più propensi i ragazzi rispetto alle ragazze (rispettivamente il 42,7% contro il 25%).

Nel post test risultano essere più numerosi i ragazzi rispetto alle ragazze anche nell'attribuire al gioco d'azzardo la proprietà dell'abilità (27,6% vs il 17,8%); il genere maschile considera il gioco d'azzardo come opportunità in misura maggiore rispetto alle coetanee (49%; in aumento rispetto al pre test, contro il 30,7%). Anche il divertimento ottiene valori percentuali più elevate tra i maschi rispetto alle femmine (46% contro il 34,7%).

Nel follow up il gioco d'azzardo come opportunità risulta lievemente in calo nel genere maschile rispetto al post test, ma sempre superiore rispetto al valore rilevato nelle ragazze. Il gioco d'azzardo come divertimento mantiene gli stessi valori del post test (sia tra i maschi che tra le femmine).

## Le influenze della pratica del gioco d'azzardo sugli studenti

Agli studenti che hanno dichiarato di aver giocato a giochi in cui si vincono o perdono soldi è stato chiesto se negli ultimi 12 mesi si fossero trovati a vivere situazioni potenzialmente problematiche.

La domanda “Negli ultimi 12 mesi ti è capitato di vivere le seguenti situazioni?” è stata formulata sia nel questionario pre test che nel follow up<sup>13</sup>. Nel grafico sotto riportato sono quindi messe a confronto le risposte dei soggetti fornite prima dello svolgimento dell'unità didattica con le risposte degli stessi soggetti a distanza di alcuni mesi dall'intervento effettuato in classe con gli insegnanti.

**Negli ultimi 12 mesi (pretest)/ 30 giorni (follow up) ti è capitato di vivere alcune delle situazioni sotto riportate? Risposte affermative espresse in valori assoluti.**

		PRE-TEST	FOLLOW-UP
Ho tenuto nascosto ai miei cari quanto stavo giocando	n.	1	3
Ho sentito il desiderio di giocare una quantità di denaro sempre maggiore	n.	2	3
Il mio studio ha risentito negativamente della quantità di tempo che dedico al gioco	n.	1	3
Ho affermato di aver vinto soldi al gioco quando in realtà li avevo persi	n.	5	1
Sono tornato a giocare un'altra volta per tentare di “vincere” i soldi persi	n.	24	5
Totale	N.	90	23

**Tabella 26.** Situazioni vissute negli ultimi 12 mesi (pre test) e negli ultimi 30 giorni (post test). Medie. Valori Assoluti. A.s. 2015-2016

Si osserva che l'atteggiamento maggiormente indicato nel pre test e nel follow up è quello relativo all'essere tornati a giocare un'altra volta per tentare di “vincere” i soldi persi (24 casi nel pre test e 5 nel post test). Gli altri item ottengono risposte affermative in pochi casi sia nel pre test che nel follow up. E' inoltre importante sottolineare che la maggior parte dei giocatori intervistati<sup>14</sup> ha dichiarato di non aver vissuto nessuna delle situazioni sopra citate; un solo caso (nel pre test) ha risposto affermativamente ad entrambe le seguenti situazioni: “ho tenuto nascosto ai miei cari quanto stavo giocando” e “ho sentito il desiderio di giocare una quantità di denaro sempre maggiore”.

Un giocatore su cinque (prima dell'intervento) e uno su tre a distanza di alcuni mesi dall'intervento, ha invece ammesso di aver vissuto una situazione tra quelle sopra elencate. Diminuisce lievemente dal pre al follow up la percentuale di coloro che affermano di aver vissuto due o più situazioni.

<sup>13</sup> Si precisa che nel follow up alla domanda hanno risposto i soggetti che avevano dichiarato di aver giocato negli ultimi 30 giorni, mentre nel pre test hanno risposto coloro che avevano dichiarato di aver giocato soldi negli ultimi 12 mesi. Per questo motivo il numero dei rispondenti nel follow up è decisamente più basso (23 soggetti) rispetto al numero dei rispondenti nel pre test (107).

<sup>14</sup> Sono stati presi in considerazione tutti gli item, tranne il 3°: “il mio studio ha risentito negativamente della quantità di tempo che dedico alle scommesse”.

## Conoscenze degli studenti sulle probabilità di vincita prima e dopo l'intervento

Anche per gli studenti dei due istituti scolastici secondari di primo grado è stata prevista una batteria di domande finalizzata a misurare le conoscenze circa le probabilità di vincita/perdita nei giochi d'azzardo. Complessivamente le affermazioni rispetto alle quali gli intervistati dovevano dichiarare accordo o disaccordo non erano 12 (come per i frequentanti le superiori) ma 6<sup>15</sup>.

La tabella sotto riportata permette il confronto tra le risposte fornite dagli intervistati nei tre diversi momenti: prima dell'intervento in classe con l'insegnante, immediatamente al termine dell'incontro e a distanza di circa 3 mesi dallo svolgimento dell'unità didattica.

Sei d'accordo sulle seguenti affermazioni?					
		Totale			
		Sì	No	non risponde	Totale
<b>Se gioco per tanto tempo e con costanza ho la certezza di vincere</b> (Risposta corretta: NO)	PRE	12,1	87	1	100
	POST	6,6	93,4	0	100
	FU	13,5	86	0,5	100
<b>Nel gioco della roulette l'abilità del giocatore conta quanto la fortuna</b> (Risposta corretta: NO)	PRE	33,4	65	1,5	100
	POST	35,7	63	1,1	100
	FU	36,7	63,3	0	100
<b>Se lancio una moneta è impossibile che "testa" esca 20 volte di fila</b> (Risposta corretta: NO)	PRE	37,5	61,5	1	100
	POST	37,7	62	0,5	100
	FU	38,5	60,4	1,1	100
<b>Un giocatore delle Slot machine esperto ha le stesse probabilità di vincere di uno inesperto</b> (Risposta corretta: SI')	PRE	72,3	26,2	1,5	100
	POST	81,8	18,2	0	100
	FU	84,6	14,3	1,1	100
<b>La probabilità di vincere un premio al Gratta e Vinci è di 1 su 4; se compro 5 biglietti vinco sicuramente.</b> (Risposta corretta: NO)	PRE	9,4	88,6	2	100
	POST	10,2	89,8	0	100
	FU	10,5	89	0,5	100
<b>E' meglio giocare in tanti luoghi (bar, internet, sale giochi,etc) così è più probabile che io vinca</b> (Risposta corretta: NO)	PRE	16,3	82,7	1	100
	POST	15,6	84,4	0	100
	FU	13,7	85,2	1,1	100

Tabella 27. Accordo su affermazioni. Medie. A.s. 2015-2016. Valori %

L'item "Se gioco per tanto tempo e con costanza ho la certezza di vincere" ottiene percentuali di risposta corretta più elevate nel post test somministrato immediatamente al termine dell'intervento, mentre nel follow up, a distanza di 3 mesi, il valore scende ai valori del pre test.

Ci sono affermazioni in cui le risposte sbagliate sono state fornite da oltre un terzo degli intervistati, senza differenze significative tra pre, post e follow up; si tratta dei seguenti item: "Nel gioco della roulette l'abilità del giocatore conta quanto la fortuna" e "Se lancio una moneta è impossibile che testa esca 20 volte di fila" per la quale la risposta giusta è quella negativa.

In tutti gli item le risposte "esatte" ottengono valori percentuali più elevati rispetto alle risposte sbagliate ed inoltre, si evidenzia anche un incremento dal pre test al follow up, o comunque una

<sup>15</sup> Si ricorda che l'unità didattica svolta nelle scuole medie è differente da quella realizzata alle superiori.

“tenuta” delle risposte corrette che non tornano ai valori rilevati nel pre test. Si tratta in particolare delle seguenti affermazioni: “un giocatore delle Slot machine esperto ha le stesse probabilità di vincere di uno inesperto, “E’ meglio giocare in tanti luoghi (bar, internet, sale giochi, etc.) così è più probabile che io vinca” e “La probabilità di vincere un premio al Gratta e Vinci è di 1 su 4; se compro 5 biglietti vinco sicuramente”.

Prendendo in considerazione tutta la batteria di 6 quesiti si è indagato sul numero dei soggetti che hanno risposto correttamente da 1 a 2 affermazioni, da 3 a 4 e da 5 a tutte e 6. Nella tabella sotto riportata si osserva come la maggior parte gli studenti abbia risposto correttamente a quasi tutte le domande (da 5 a 6 risposte corrette) e come questa percentuale sia più marcata nel follow up (68,5%), diversamente dai valori rilevati tra gli studenti delle superiori che avevano indicato un maggior numero di risposte corrette nel post test.

Conteggio affermazioni corrette		PRE-TEST	POST-TEST	FOLLOW UP
Da 1 a 2	%	6,9	4,1	6,5
Da 3 a 4	%	28,7	32,8	25
Da 5 a 6	%	64,5	63,1	68,5
Totale	n	194	200	189
	%	100	100	100

**Tabella 28.** Conteggio affermazioni corrette. Pre test, poste test e Follow up. Medie. A.s. 2015-2016

## Il desiderio di giocare soldi veri a giochi in cui si vince o perde denaro

Anche per gli studenti di terza media è stata formulata la domanda sul desiderio di giocare nel momento in cui stavano compilando il questionario; si chiedeva ai giovani intervistati (nei tre diversi momenti: pretest, post e follow up) di indicare numericamente il loro livello di desiderio attribuendogli un valore da zero (nessun desiderio) a dieci (moltissimo desiderio).

Il valore che ottiene le percentuali più elevate è lo zero, ovvero nessun desiderio, con percentuali in crescita dal pre test (46,9%) al post test (54%), al follow up (52,9%), in quest'ultimo i valori si mantengono in linea con quelli del post test.

Nella tabella sotto riportata il desiderio di giocare è stato suddiviso tra coloro che hanno espresso un voto compreso tra 1 e 4 (basso desiderio), tra 5 e 7 (medio desiderio) e tra 8 e 10 (alto desiderio).

Sono poco meno del 39% coloro che nel pre test hanno indicato un basso desiderio (38,8%); nel post test questo valore scende di circa 5 punti percentuali, mentre nel follow up raggiunge il 41% degli intervistati.

Se il desiderio medio di giocare (voto da 5 a 7) prima dell'intervento in classe riguardava poco più di un 10% di studenti, questa percentuale diminuisce di due punti percentuali nel post test e di ben 7 punti percentuali nel follow up.

L'elevato desiderio di giocare è stato indicato da un numero decisamente esiguo di soggetti (cinque nel pre test, tre nel post e quattro nel follow up). Non si riscontrano differenze di genere.

Adesso che hai risposto a tutte queste domande, qual è il tuo desiderio di giocare soldi veri a giochi in cui si vince o perde denaro?				
		PRE-TEST	POST-TEST	FOLLOW-UP
Voto 1-4	%	38,8	34	41,3
Voto 5-7	%	11,2	9	3,7
Voto 8-10	%	2,5	1,5	2,1
Non risponde	%	0,5	1,5	0
Totale	n	196	200	189
	%	100	100	100,0
<b>Media voto</b>		<b>1,7</b>	<b>1,4</b>	<b>1,1</b>
Solo voto zero		46,9%	54,0%	52,9%

**Tabella 29.** Desiderio di giocare soldi veri a giochi in cui si vince o perde denaro. Medie. A.s. 2015-2016

## Incroci tra desiderio gioco / giocatori e non giocatori

Si è ritenuto importante confrontare la variabile “desiderio di giocare” con la variabile che rileva coloro che negli ultimi 12 mesi hanno giocato (giocatori occasionali) e coloro che non hanno giocato (non giocatori). Nel pre test è emerso che il 63% dei giocatori occasionali (quelli che hanno giocato negli ultimi 12 mesi da almeno una volta alla settimana a non più di 5/6 volte all’anno) ha indicato un desiderio di giocare complessivamente più elevato rispetto al 43,8% dei coetanei che hanno dichiarato di non giocare. Lo stesso andamento si verifica anche nel follow up: i giocatori occasionali che hanno manifestato il desiderio di giocare sono il 62,7%.

	<u>Non Giocatori e loro desiderio di giocare</u> (%)	<u>Giocatori (occasionalni) e loro desiderio di giocare</u> (%)	<u>Non Giocatori e nessun desiderio di giocare</u> (%)	<u>Giocatori (occasionalni) e nessun desiderio di giocare</u> (%)
Pre test	43,8	63,0	56,2	37,1
Follow up	38,0	62,7	62,0	37,3

**Tabella 30.** Desiderio di giocare tra i giocatori ed i non giocatori che hanno dichiarato di avere giocato/non giocato negli ultimi 12 mesi. Medie. A.s. 2015-2016. Valori percentuali.

## **Partecipazione ad altre iniziative a scuola su GAP**

Il 36% degli intervistati di terza media ha partecipato ad altre iniziative svolte a scuola sul gioco d'azzardo; il 41,8% non ha partecipato e il 21,2% non ricorda.

Approfondendo per singolo istituto, sono poco meno della metà (47,8%) gli studenti della scuola Montecuccoli ad aver partecipato ad altre iniziative a scuola sul Gap, mentre i frequentanti della scuola Calvino sono circa 1/3 (32,2%)

## **Partecipazione alla lezione/i sul gioco d'azzardo svolte in classe nei mesi di marzo/aprile**

Il 65,1% degli intervistati ha partecipato all'unità didattica sul gioco d'azzardo, il 23,8% non ha partecipato e l'11,1% non ricorda. Differenze significative tra i due istituti scolastici: alla scuola Calvino appena il 54,5% ha risposto affermativamente, mentre alla scuola Montecuccoli tutti<sup>16</sup> hanno dichiarato di aver partecipato.

---

<sup>16</sup> Tranne un soggetto



## Riflessioni

- La ricerca evidenzia che gli studenti delle scuole secondarie di primo grado giocano d'azzardo: sono oltre la metà gli studenti (59%) che hanno dichiarato di averlo fatto almeno una volta nella vita, percentuale di appena 4 punti inferiore a quella dei frequentanti gli istituti superiori. Negli ultimi 12 mesi ha giocato il 46% degli studenti; di questi il 26% non più di 5-6 volte all'anno. Merita attenzione la percentuale di coloro che dichiarano di giocare almeno una volta a settimana (3,6%).
- Come per i giovani delle superiori, la famiglia ha un'influenza sul gioco: se in famiglia si gioca, è più probabile che lo facciano anche i ragazzi.
- Il gioco più diffuso tra i ragazzi delle medie è il gratta e vinci (come per le superiori), che risulta essere il più diffuso anche nelle famiglie.
- “Sono tornato a giocare per tentare di vincere i soldi spesi” è il comportamento problematico più diffuso (24 casi su 90 nel pretest), come nelle scuole superiori (31 casi su 134 nel pretest);
- Emerge con chiarezza la rappresentazione del gioco d'azzardo come “spreco, rischio dipendenza”, con valori oltre il 90% al pre test, che si mantengono anche nel Follow Up. Una percentuale non trascurabile, tuttavia, al follow up considera il gioco d'azzardo come abilità 21,7% (25% pre test), opportunità 43,4% (33,7% pretest), divertimento 38,1% (46,4% pre test).
- L'intervento nelle classi ha promosso apprendimento, ma non in maniera omogenea su tutti gli item; le informazioni in nostro possesso non permettono di dare una lettura plausibile del fenomeno per il quale nel post test il numero di risposte corrette diminuisce rispetto al pre test, mentre nel follow up le risposte esatte aumentano.
- Il desiderio di giocare è basso ed in calo dal pretest al post, con una media che va da 1,7 al pre test, al 1,1 al follow up. I non giocatori diminuiscono il desiderio di giocare dopo l'intervento; i giocatori restano stabili.

## **Spunti di riflessione e confronto tra i risultati emersi nelle scuole superiori e medie**

Gli interventi condotti nelle medie e nelle superiori dalle insegnanti di matematica con unità didattiche di 2-4 ore hanno prodotto dei risultati significativi.

Attraverso il follow up si conferma che gli interventi:

- a) hanno prodotto un apprendimento sulle probabilità di vincita al gioco d'azzardo;
- b) hanno rafforzato le rappresentazioni possedute dai ragazzi sul gioco d'azzardo come spreco, dipendenza, rischio;
- c) non hanno stimolato il desiderio di giocare negli studenti NON GIOCATORI;

Va sottolineato che alcune rappresentazioni positive del gioco d'azzardo non sono state intaccate dall'intervento: tra i ragazzi degli istituti superiori l'associazione del gioco d'azzardo con il divertimento resta molto diffusa, tra i ragazzi delle scuole secondarie di primo grado è la considerazione del gioco d'azzardo come opportunità ad essere l'atteggiamento più persistente.

L'approfondimento di tali aspetti è lasciato ai prossimi interventi.

# Nota metodologica

## Universo di riferimento

L'universo di riferimento è costituito dagli alunni degli Istituti secondari di secondo grado di Modena e provincia che hanno aderito al progetto "Probabilmente": sei scuole di cui cinque nel territorio comunale (Istituto Selmi linguistico, Istituto Selmi biologico, Liceo Scienze umane Sigonio, Liceo Scientifico Wiligelmo e Istituto d'Arte Venturi) e una nella provincia di Modena (Liceo Paradisi a Vignola).

Il totale degli alunni distribuiti nelle varie classi coinvolte nel progetto è di 278 unità.

## Il metodo di rilevazione

La rilevazione si è svolta in due periodi.

La prima in gennaio/febbraio 2016 in corrispondenza delle lezioni svolte in aula. La seconda nel mese di maggio 2016.

Si è scelto di sottoporre il questionario cartaceo agli alunni all'inizio della prima lezione (PRE-TEST) e successivamente alla fine della lezione (POST-TESTO) o dell'ultima lezione ove fossero previsti più incontri. Inoltre agli stessi alunni è stato distribuito un questionario dopo alcuni mesi (FOLLOW-UP)

I questionari validi rientrati sono:

PRE-TEST: **252**

POST-TEST: **251**

FOLLOW-UP: **242**

La non esatta corrispondenza tra numero dei frequentanti, numero dei soggetti rispondenti nelle varie rilevazioni è da attribuirsi ad assenze e uscite degli studenti.

## Rappresentatività dei risultati

Prima di procedere all'elaborazione dei dati, si è proceduto al calcolo del peso da attribuire alle unità campionarie e così produrre, in fase di analisi, delle stime corrette.

Per il calcolo dei pesi si sono considerati i totali noti della popolazione di riferimento.

Il margine di errore dei totali delle risposte, con un intervallo di confidenza del 95%, per i valori percentuali complessivi è compreso tra +/- 0,38% e +/- 1,89% (PRE-TEST), tra +/- 0,38% e +/- 1,93% (POST-TEST), tra +/- 0,45% e +/- 2,27%. Per i valori medi (media voto da 1 a 10) il margine d'errore è pari a +/- 0.57.

Il campione è rappresentativo della popolazione di riferimento per istituto e classe.

## **Deviazione standard**

La deviazione standard, rappresentata nei grafici insieme alla media voto, è un indicatore della variabilità della misura effettuata (in questo caso appunto il voto dato dagli intervistati): rappresenta la distanza media dei dati dalla loro media. Ovvero misura il livello di dispersione dei dati osservati attorno al loro valore medio, identifica quindi situazioni di eterogeneità o di omogeneità delle valutazioni. In questo caso, la deviazione standard può assumere valori compresi tra lo 0 (variabilità nulla) e 4,5 (massima variabilità).

## Bibliografia

- *Espad Ricerca*, a cura dell'Istituto di Fisiologia Clinica del CNR di Pisa, marzo 2016
- *"Giovani e gioco d'azzardo"*, a cura di Seldon ricerche, nell'ambito del Progetto "Avigliana Sicura, in collaborazione con Città di Avigliana e Provincia di Torino
- *"Year Book 2016. Rischi da giocare"*, a cura del Coordinamento Nazionale Comunità di accoglienza, Comunità Edizioni, 2016
- *"Il Banco vince sempre. Guida sui rischi del gioco d'azzardo"*, a cura dell'Associazione Papa Giovanni XXIII, 2016

## ***Ricerca promossa da***

### **AUSL Modena**

Maria Corvese

Devis Ghidoni

Giorgia Pifferi

Alberto Bernardi

### **Comune di Modena**

Sergio Ansaloni, sociologo, Ufficio Politiche Giovanili

Alessandra Lotti, Ufficio Politiche Giovanili

De Luca Antonietta, Ufficio per la legalità e le sicurezze

Grazia Stefanini, Ufficio Gestione Rete dei Servizi per la Comunità

### ***In collaborazione con***

#### **Istituti Secondari di Secondo Grado**

Selmi (Istituto tecnico e Liceo linguistico)

Liceo Sigonio,

Istituto d'Arte Venturi

Liceo Wiligelmo

I.I.S. Paradisi (Vignola)

#### **Istituti Secondari di Primo Grado**

Calvino (Modena)

Montecuccoli (Pavullo)

#### ***Direzione di ricerca***

Vittorio Martinelli, sociologo, Ufficio Organizzazione, qualità e ricerche,

Comune di Modena

#### ***Elaborazione ed analisi statistica***

Nicola Burani, statistico, Ufficio Organizzazione, qualità e ricerche,

Comune di Modena

#### ***Report a cura di***

Maria Corvese, AUSL Modena

Alessandra Lotti, Ufficio Politiche Giovanili

Vittorio Martinelli, sociologo, Ufficio Organizzazione, qualità e ricerche,

Comune di Modena