



## MIND THE GAP

**Intervento di prevenzione al Gioco d'Azzardo Patologico.**

**I dati emersi nel lavoro in alcuni Istituti Superiori dell'Alta Padovana.**

Il fenomeno del gioco d'azzardo, come noto, è da tempo al centro delle cronache e del dibattito politico; si tratta, in Italia, di una "abitudine" in crescita (si passa da € 47.554 mln giocati nel 2008 a € 101.800 mln giocati nel 2017), con risvolti assai pesanti a livello sociale, poiché ad esso conseguono impoverimento delle famiglie, disgregazione del tessuto sociale e aumento di fenomeni di illegalità.

La passione per il gioco d'azzardo è purtroppo "trasversale" a molte fasce d'età ma vede, in maniera sempre più significativa, il coinvolgimento di giovani e ragazzi. Per questo riteniamo fondamentale occuparci di prevenzione a partire dalle scuole superiori.

"Mind The GAP", dove GAP è un acronimo che sta per Gioco d'Azzardo Patologico, è un'attività di prevenzione ai comportamenti a rischio rispetto, appunto, al gioco d'azzardo, ideata e realizzata da Rete Maranathà. Al progetto hanno lavorato cinque educatori professionali della Rete, che nei mesi di gennaio e febbraio 2019 hanno proposto degli interventi nelle classi seconde e terze di tre istituti superiori dell'Alta Padovana, IIS. Rolando da Piazzola (Piazzola sul Brenta), ENAIP (Cittadella) e Liceo Tito Lucrezio Caro (Cittadella), incontrando 171 ragazzi e 146 ragazze, per un totale di 317 studenti di età compresa tra i 15 e i 19 anni. L'attività è stata realizzata durante l'orario scolastico attraverso incontri di cinque ore per gruppi di circa 50/60 studenti per volta. Tutti i ragazzi hanno potuto sperimentare tre laboratori che hanno affrontato rispettivamente i contenuti inerenti al tema del gioco d'azzardo, le tecniche di

conduzione dei gruppi e l'utilizzo dei media nell'azione preventiva; producendo inoltre una piccola clip proprio nel corso del laboratorio di media education.

La metodologia utilizzata è la **Peer&Media Education** che si fonda sull'idea di una prevenzione non basata sulla mera informazione e verticalità di trasmissione di contenuti e prassi, bensì sull'attivazione di competenze relazionali, esperienziali e sociali dei ragazzi, i cosiddetti "Peer". Il valore dell'intervento di prevenzione è strettamente correlato alla partecipazione e al confronto attivo che emerge all'interno del gruppo dei pari, oltre che all'utilizzo di materiali multimediali.

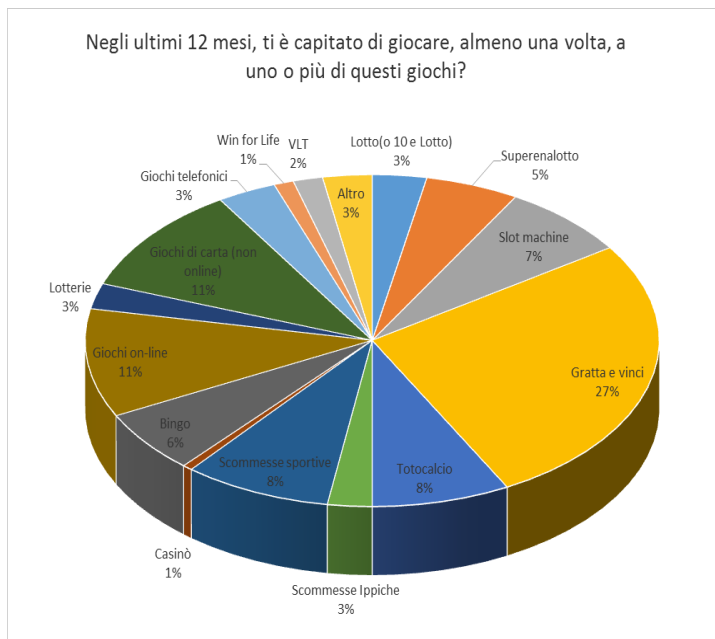


Grazie ad un questionario anonimo somministrato agli studenti a inizio attività, è stato possibile indagare una quindicina di items specifici, alcuni relativi alle abitudini e agli stili di vita, altri alle credenze ed opinioni rispetto al tema del gioco d'azzardo.

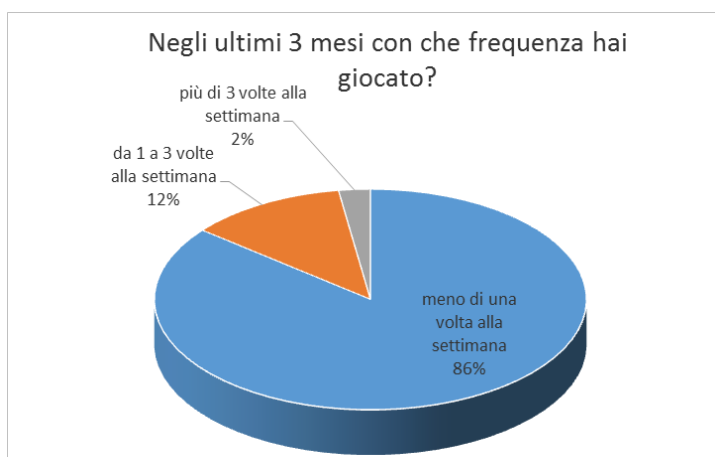
L'elaborazione dei questionari ha permesso di mettere in luce importanti evidenze, prima fra tutte il fatto che circa **il 53% dei ragazzi intervistati ha dichiarato di aver giocato d'azzardo almeno una volta nell'arco degli ultimi 12 mesi.**

I grafici sottostanti riportano i dati relativi alla **tipologia** e alla **frequenza di gioco**, oltre che alla **quantità di denaro** impiegata nell'ultimo trimestre (i dati sono riferiti al 53% dei ragazzi che ha dichiarato di aver giocato).

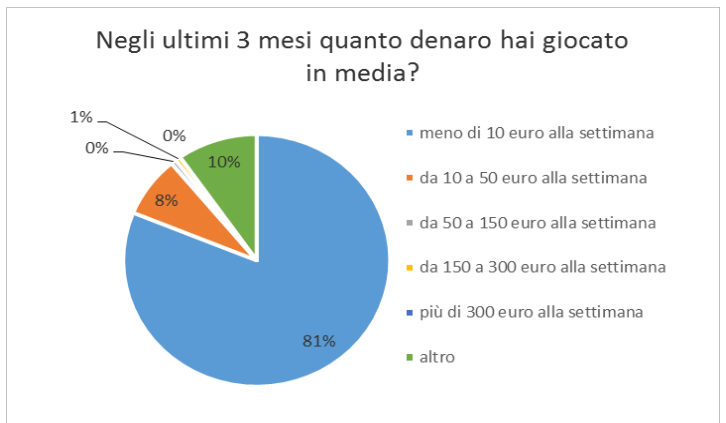
Dai grafici appare una situazione variegata. I **giochi prediletti** dagli adolescenti intervistati sono il **gratta e vinci** (27%), i giochi online (11%), i giochi di carta (11%), scommesse sportive (8%) e slot machine (7%).



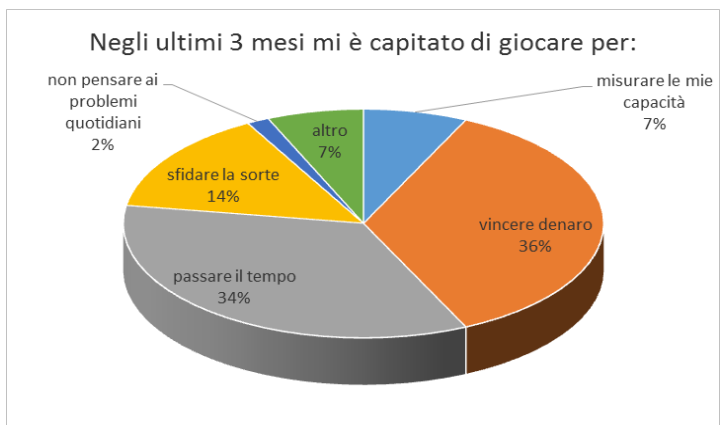
La stragrande maggioranza degli studenti (86%) ha dichiarato che nell'ultimo trimestre ha giocato d'azzardo **meno di una volta a settimana**; il 12% dichiara di averlo fatto da 1 a 3 volte a settimana e una piccola fetta (2%) di aver giocato più di 3 volte a settimana.



Rispetto alla quantità di denaro spesa per giocare negli ultimi tre mesi, l'81% dei ragazzi ha risposto **"meno di 10 euro a settimana"**, l'8% "da 10 a 50 euro alla settimana".



Un dato interessante è quello relativo alla **motivazione connessa al gioco**: vincere denaro e passare il tempo appaiono predominanti.

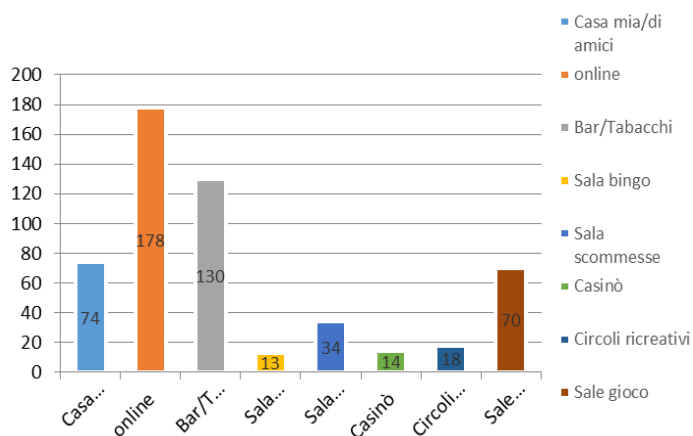


Nell'immaginario dei giovani, le **forme più additive di gioco** sono le slot machine (46%) e i giochi online (15%), ma per il 25% degli adolescenti non ci sono differenze sostanziali rispetto all'addittività dei vari giochi.

I **luoghi** in cui, secondo i ragazzi, è più facile far esperienza di gioco sono: mondo online, bar/tabacchi, a casa propria o di amici e le sale gioco.

Il 65% degli studenti ritiene che siano i **maschi a giocare con maggior frequenza** (soltanto il 2% ritiene siano le femmine); il 12% crede che non ci siano differenze tra i sessi.

Secondo te, in quale di questi luoghi, per un ragazzo della tua età, è più facile avere un'esperienza di gioco?



Al quesito “Il gioco d’azzardo può creare **dipendenza** allo stesso modo delle sostanze (alcol, cannabis, tabacco, ecc)?” l’84% ha risposto affermativamente e soltanto il 5% dichiara il contrario.

Un’ultimo interessante dato riguarda la credenza relativa alla necessità di **abilità particolari** per vincere al gioco d’azzardo, come la

concentrazione, la fortuna, la destrezza, la scaramanzia, la conoscenza delle regole, l’allenamento. Il 45% dei ragazzi ritiene sia vero, il 47% che sia falso.

Contrariamente da quanto ci mostrano i dati, i ragazzi coinvolti nell’attività percepiscono il fenomeno del gioco d’azzardo come lontano dalla loro quotidianità. A domanda diretta gli stessi lo ritengono una questione che riguarda maggiormente il mondo di alcuni adulti più fragili e pertanto poco pericoloso per il mondo giovanile. I dati ci dimostrano, invece, un significativo impiego di denaro e il radicamento di credenze e “pensiero magico”; il gioco non è quindi percepito come realmente pericoloso e addittivo. L’azione preventiva deve fare i conti sin dall’inizio, quindi, con una scarsa consapevolezza del fenomeno, ragione in più per continuare ad investire nella prevenzione.

**Laura Ruffato,**  
Educatrice comunità Gian Burrasca