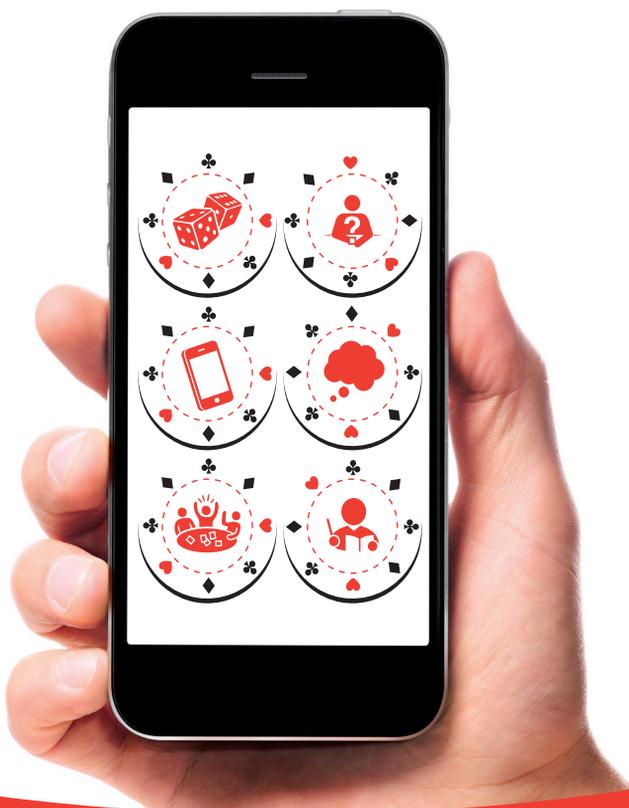


ADOLESCENTI E AZZARDO: CRESCERANNO DIPENDENTI?

RAPPORTO DI RICERCA DELLA CARITAS DIOCESANA DI ROMA



ADOLESCENTI E AZZARDO: CRESCERANNO DIPENDENTI?

RAPPORTO DI RICERCA DELLA CARITAS DIOCESANA DI ROMA

A cura del Centro Studi e dell'Ufficio per la prevenzione sul gioco d'azzardo

Caritas Diocesana di Roma

centrostudi@caritasroma.it

0669886424

noazzardo@caritasroma.it

068881580

www.caritasroma.it

Indice

Presentazione	<i>Pag. 05</i>
01. Tutti sanno tutto	<i>Pag. 07</i>
02. E tu conosci qualcuno che gioca?	<i>Pag. 12</i>
03. I device: il rischio viaggia sullo smartphone	<i>Pag. 17</i>
04. Secondo me, il gioco d'azzardo...	<i>Pag. 20</i>
05. Giocatori inconsapevoli?	<i>Pag. 25</i>
06. Educatori all'appello	<i>Pag. 32</i>
Nota metodologica	<i>Pag. 38</i>

Presentazione

La ricerca di cui qui presentiamo un sintetico commento dei risultati principali ha interessato un vasto e significativo campione (1600 ragazze e ragazzi romani).¹

La Caritas di Roma ha voluto realizzare tale indagine, percependo attraverso i suoi sensori territoriali (i tanti servizi dislocati nella città) la pericolosità di una diffusione ormai capillare del *gioco d'azzardo*, in particolare, ma non solo, nelle periferie più popolari. In effetti l'Ufficio Azzardo della Caritas ha evidenziato a più riprese i rischi di tale diffusione tra i giovanissimi.

La finalità di questo studio non è stata tanto quella di una descrizione puntuale e accademica del rapporto tra adolescenti e gioco d'azzardo, quanto piuttosto quella di sondare alcune aree meno scontate e più sfuggenti: l'atteggiamento, le percezioni, le valutazioni che i ragazzi hanno di questa forma di intrattenimento così insidiosa e solo apparentemente inoffensiva. Intendevamo capire “che idea hanno” gli adolescenti del gioco d'azzardo, se hanno con esso un rapporto di familiarità e di contiguità, se ne avvertono la pericolosità e se c'è un atteggiamento di condanna da parte dei genitori. Così come pure si è voluto approfondire il ruolo pedagogico degli adulti in questa materia; capire se il livello d'istruzione familiare risulti un sufficiente baluardo rispetto ad un atteggiamento di leggerezza nei confronti di Slot machine e scommesse varie. Si voleva altresì comprendere se i nuovi giochi tecnologici stiano soppiantando vecchie e più tradizionali forme di gioco. Ma, soprattutto, si è inteso far emergere la consapevolezza dei ragazzi rispetto all'azzardo, la comprensione di quanto inclinato, sdrucchiolevole sia il piano di tali “frequenzioni ludiche”, nella convinzione che la consapevolezza sia l'antidoto più efficace rispetto ai rischi insiti in tali tipi di passatempi.

¹ Per le caratteristiche del campione cfr. nota metodologica in fondo al testo.

I risultati “parlano” da soli: i ragazzi sono tutt’altro che vaccinati rispetto ai pericoli dell’azzardo e manifestano atteggiamenti di eccessiva fiducia nelle proprie capacità di controllo rispetto all’impulso del gioco. L’azzardo viaggia per loro sulle onde degli smartphone, oggetto feticcio per i ragazzi e non solo per loro. Quanti hanno a cuore lo sviluppo equilibrato dei giovanissimi così come pure lo sviluppo di un modello di società giusta che ponga al centro non il denaro ma la dignità dell’essere umano dovrebbero registrare tali risultati; comprendere che solo una efficace, capillare e permanente azione di sensibilizzazione e informazione può costruire un argine efficace alla diffusione dell’azzardo e ai suoi costi sociali (ludopatie vere e proprie, ma anche indebitamenti, ricorso all’usura, conflitti familiari, disturbi psicologici). È necessario che gli adulti (educatori, insegnanti, genitori) riprendano il loro ruolo di guide, senza timore di sembrare superati e fuori tempo. I ragazzi chiedono regole, chiedono limiti: il vuoto regolatorio di troppe stagioni passate ha prodotto una crescita dell’entropia del sistema orientata verso il disordine, la divisione, il conflitto.

Rispetto a tale disordine la società degli adulti deve sapere esprimere una posizione, decisa, chiara, consapevole dell’estrema pericolosità dell’azzardo.

È necessario ritrovare il senso dello stare insieme e in questo orizzonte non c’è posto per l’azzardo.



01.

Tutti sanno tutto

Le interviste sul gioco d'azzardo realizzate dalla Caritas di Roma su un campione di 1600 ragazzi romani tra i 13 e i 17 anni evidenziano tra i risultati più significativi quello relativo alla conoscenza diffusa del gioco d'azzardo tra gli adolescenti: quasi il 95% del campione conosce il Gratta e Vinci, percentuali elevatissime conoscono il Lotto e Superenalotto (89,4%), le Lotterie (89%), le Scommesse Sportive (87,5%) le Slot machine (86,8%) il Bingo (84,1%).

Ma percentuali alte (seppur lievemente inferiori) raccolgono pure il Poker e il Blackjack con soldi (75,8%), il Casinò on line (conosciuto dal 75,4%). Meno conosciuti e diffusi tra i ragazzi: le Videolottery (il 23,8%) e prevedibilmente il Win for life (lo conosce solo il 18,2%).

Tab.1 “Tra questi giochi d'azzardo quali conosci?”

		% sui casi
	Gratta e Vinci	4,8
	Lotto e Superenalotto	89,4
	Lotterie	89,0
	Scommesse sportive	87,5
	Slot machine	86,8
	Bingo	84,1
	Poker e Blackjack con soldi	75,8
	Casinò online	75,4
	Giochi con le carte con soldi	70,1
	10 e Lotto	70,0
	Scommesse online	65,9
	Videolottery	23,8
	Win for Life	18,2

*Totale superiore a 100 per risposte multiple. Fonte: Indagine Caritas Roma 2018

Colpisce la pervasività, per così dire, la “familiarità” del gioco d’azzardo tra i giovanissimi: si potrebbe sintetizzare dicendo che *“tutti conoscono tutto”*, per esprimere il concetto che sono conosciute sia forme d’azzardo che provengono dalla tradizione (ad esempio il Lotto), sia forme come le Slot machine che appartengono ad abitudini di consumo relativamente recenti nel nostro Paese. A queste forme di azzardo si affiancano tipologie che in passato facevano riferimento ad un segmento ben definito di consumatori (del giocatore di poker, ad esempio, si azzardava perfino un profilo psicologico-comportamentale).

Oggi invece tra i giovanissimi si abbattono gli steccati e si conoscono tutte le forme del gioco d’azzardo, vecchie e nuove, come se un’offerta debordante avesse prodotto nuove curiosità che non hanno sostituito quelle del passato, ma si sono sommate a quelle “classiche”. Non a caso, la domanda prevedeva la possibilità di risposte multiple per la stessa persona e abbiamo finito col raccogliere ben 9 risposte per ciascun intervistato (!). Se si ricorda che i 1600 ragazzi intervistati sono minorenni tra i 13 e i 17 anni, ben si comprende la portata del risultato; soprattutto se si pensa che la tipologia dei giochi conosciuti è riconducibile a diverse epoche, tradizioni, modelli culturali, tipologie. Quasi che il vero modello che si è prepotentemente affermato tra i giovanissimi fosse non tanto questo o quel tipo di gioco, ma la predisposizione stessa all’azzardo, la ricerca della “vittoria facile”.

È l’alea, il rischio il valore che si è diffuso pericolosamente tra i minorenni e certamente tale valore non si limita ad esercitare la sua influenza solo nel campo del gioco, ma, come dimostrano alcune recentissime e autorevoli indagini in altri settori, permea anche altri aspetti dell’esistenza dei giovanissimi (le droghe, le “sperimentazioni affettive”, i comportamenti alimentari estremizzati al fine di ottenere risultati estetici, la chirurgia estetica, il ricorso a caratterizzazioni del proprio corpo inusitate come i tatuaggi total body). Resta la domanda se tale comportamento “a rischio” si sia diffuso indipendentemente dal gioco d’azzardo o se proprio il gioco d’azzardo abbia contribuito abbondantemente a diffonderlo.

A trovare una risposta più realistica a tale quesito può aiutare un'altra domanda del questionario: tale quesito riguarda il mezzo, lo strumento attraverso il quale si è venuti a conoscenza dell'esistenza del gioco d'azzardo.

► **Tab.2** “Conosci il gioco d'azzardo tramite”

		% sui casi
	La pubblicità in TV	80,6
	La pubblicità online	67,3
	Un bar/tabacchi	64,8
	Gli amici	43,8
	Internet	39,7
	Sala scommesse	29,2
	I parenti (cugini, zii, nonni, ecc.)	23,3
	La famiglia (genitori, fratelli, sorelle)	20,9
	La pubblicità in radio	16,5
	Sale VLT (Videolottery)	13,2

*Totale superiore a 100 per risposte multiple. Fonte: Indagine Caritas Roma 2018

La pubblicità in Tv è il mezzo indicato dalla maggior parte del campione (80,6%); seguono la pubblicità on line (67,3%) e il bar/tabacchi come luogo di contatto territoriale (64,8%). Ma se si considerano insieme le risposte che fanno riferimento a una qualche forma di pubblicità (televisiva, radiofonica, on line), ben si comprende come la pubblicità sia il vero traino del gioco d'azzardo. E si comprende anche perché l'industria abbia sempre difeso la possibilità di una pubblicità diffusa, martellante, impreziosita da testimonial famosi (si pensi al caso dei campioni di calcio). Le percentuali che fanno riferimento ad altri "mondi vitali" come la famiglia e il gruppo di parenti sono invece molto basse: l'azzardo non è il risultato di un passaparola o di una tradizione familiare ma si diffonde dunque prevalentemente proprio grazie alla pubblicità. Anche il gruppo degli amici, in molte ricerche, primaria forma d'influenza, nel caso dell'azzardo viene ridimensionato: a fronte della pubblicità come *influencer* principale (80,6%) gli amici si fermano all'43,8%. Appare evidente che qualunque forma di intervento realmente contenitivo della fenomenologia connessa all'azzardo dovrà necessariamente includere interventi decisi rispetto alla pubblicità, in particolare quella televisiva e online.



02.

**E tu conosci
qualcuno che gioca?**

La maggioranza del campione di ragazzi intervistati nella nostra indagine ci riferisce non solo una conoscenza “teorica” del gioco d’azzardo, come visto nel paragrafo precedente (che già di per sé è un dato allarmante): il 62,8% dei 13-17enni afferma di conoscere coetanei che giocano d’azzardo.

► **Tab.3** “Conosci qualcuno, tra i tuoi coetanei (13-17 anni), che gioca d’azzardo?”

	% sui casi
Sì	62,8
No	37,2
Totale	100

Fonte: Indagine Caritas Roma 2018

Questo vuol dire che il gioco d’azzardo è presente in maniera massiccia nelle attività dei minorenni. Considerata da una parte l’eccessiva facilità di accesso ai luoghi da gioco che i ragazzi hanno, come rilevato in diverse indagini nazionali (quella ESPAD riporta che il 33,4% degli intervistati afferma di poter raggiungere in 5 minuti dalla propria scuola un luogo di gioco), e dall’altra il difficile controllo sul gioco *online* attraverso l’uso dei *device*, non dobbiamo stupirci troppo di questi risultati. Piuttosto dovremmo prenderli in considerazione per interpellarci su come sia stata possibile una penetrazione tanto capillare tra i minorenni di un’attività vietata dalla legge (di questo ci occuperemo meglio nei paragrafi successivi).

Tra i giochi d’azzardo maggiormente praticati tra i minorenni spiccano le Scommesse sportive, con un pesante 88,3% dei rispondenti sull’intero campione, a cui segue il Gratta e Vinci con il 48% (dati in linea con quelli nazionali). Come riportato in importanti ricerche nazionali le Scommesse sportive sono più diffuse tra i maschi mentre il Gratta e Vinci sembra essere praticato in maggior numero dalle ragazze.

► **Tab.4** “Quali sono i giochi d’azzardo più usati tra i tuoi coetanei?”

% sui casi

Scommesse sportive	88,3
Gratta & Vinci	48,0
Scommesse online	30,2
Giochi con le carte con soldi	25,8
Poker e Blackjack con soldi	25,1
Slot machine	25,0
Lotterie	16,4
Lotto e Superenalotto	16,2
Casinò online	15,8
10 e Lotto	11,4
Bingo	11,0
Videolottery	3,4
Win for Life	2,0

*Totale superiore a 100 per risposte multiple. Fonte: Indagine Caritas Roma 2018

Immediatamente dopo si posizionano le Scommesse *online*, con il 30,2%: come si nota in modo chiaro le Scommesse *online* rappresentano una fetta importante e in costante aumento nell’universo del gioco d’azzardo tra i minori, soprattutto a causa dell’uso degli *smartphone*. Al quarto, quinto posto e sesto posto, con valori intorno al 25%, troviamo i giochi con le carte, il Poker e Blackjack con soldi e le Slot machine.

Approfondendo poi i comportamenti di gioco per età (così come vengono riferiti dai ragazzi) notiamo che, riguardo le Scommesse sportive, mentre la percentuale dei 13enni è del 26,5% già la quota dei 14enni subisce un brusco rialzo (57,1%) fino ad arrivare al 75,8% dei 17enni (con una differenza di punti percentuali tra i 13enni ed i 17enni del 49,3%).

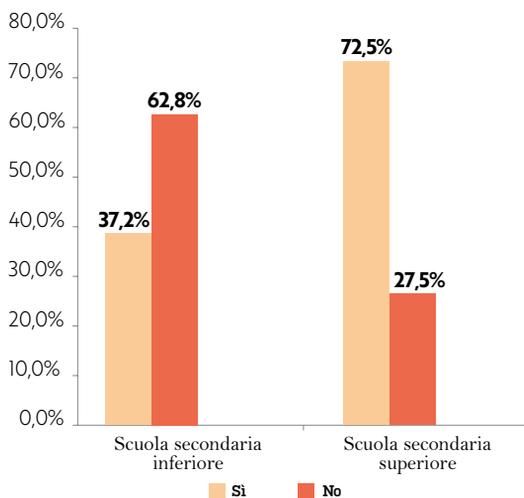
► **Tab.5** “Quali sono i giochi d’azzardo più usati tra i tuoi coetanei?”
per età -% colonna

Età	13 anni	14 anni	15 anni	16 anni	17 anni
Lotterie	11,1	12,2	10,7	8,6	12,6
Bingo	5,2	8,3	7,7	7,2	9,2
Lotto e Superenalotto	10,6	12,5	8,6	10,0	13,5
Poker e Blackjack con soldi	10,3	15,1	16,0	20,5	26,1
Win for Life	1,3	1,6	1,5	0,8	1,4
10 e Lotto	7,0	9,0	7,7	7,5	6,8
Casinò online	9,5	11,9	8,3	10,5	14,0
Slot machine	8,5	16,3	17,5	21,1	23,7
Videolottery	0,8	1,9	3,6	2,5	2,9
Gratta & Vinci	25,0	33,3	32,0	35,7	37,2
Giochi con le carte con soldi	11,9	16,7	16,6	20,2	24,6
Scommesse sportive	26,5	57,1	70,6	75,9	75,8
Scommesse online	9,0	22,4	22,6	27,4	21,3

*Totali superiore a 100 per risposte multiple. Fonte: Indagine Caritas Roma 2018

Leggendo poi l'andamento complessivo di tutte le età possiamo concludere che le Scommesse sportive sono un gioco d'azzardo dilagante nella fascia d'età dai 15anni in su. Per quanto riguarda gli altri tipi di gioco d'azzardo invece le differenze di percentuali sono meno spiccate: ad esempio nel caso del Gratta e Vinci a fronte di un 25% di 13enni troviamo il 37,2% dei 17enni, nelle Scommesse *online* invece si verifica l'unico caso in cui il valore maggiore si rintraccia tra i 16enni (27,4%) che superano i 17enni di circa 6 punti percentuali.

► Graf. 1 “Conosci qualcuno, tra i tuoi coetanei, che gioca d'azzardo?” per livello scolastico



Fonte: Indagine Caritas Roma 2018

Infine, comparando la conoscenza che i ragazzi frequentanti i due diversi gradi scolastici (secondaria inferiore e secondaria superiore) hanno di coetanei che giocano, il campione si distribuisce come segue: il 37,2% dei ragazzi della secondaria inferiore risponde positivamente a fronte del 72,5% degli studenti della secondaria superiore. Anche se la percentuale dei ragazzi delle superiori supera di quasi il doppio quella degli studenti delle inferiori, va sottolineato però che le risposte positive relative ai 13-14enni rappresentano comunque più di 1/3 del totale.



03.

I device:

il rischio viaggia
sullo smartphone

L'analisi degli strumenti maggiormente utilizzati per il gioco d'azzardo si rivela particolarmente significativa. Essa infatti fa emergere chiaramente come oggi siano compresenti due precisi modelli di gioco d'azzardo: quello legato alla tecnologia e alle sue applicazioni e quello che si rifà a forme legate alla tradizione. In un certo senso la tecnologia ha creato forme di gioco, attraverso gli smartphone, che si sono affiancate alle forme del passato.

Tab.7 “Quale strumento un tuo coetaneo utilizza di più quando gioca d'azzardo?”

	%
 Smartphone	69,0
 Acquisto di scommesse e Gratta & Vinci	65,7
 Online attraverso PC	27,0
 Tablet	18,3
 Slot machine	18,6
 VLT (Videolottery)	4,2

*Totale superiore a 100 per risposte multiple. Fonte: Indagine Caritas Roma 2018

Le Videolottery (meglio conosciute come Video Lottery Terminal), forme di intrattenimento simili alle Slot machine (ma con modalità di gioco più evolute assolutamente vietate ai minori di 18 anni), sono citate dal 4,2% degli intervistati e, dopotutto, anche le stesse Slot machine e l'online attraverso il pc presentano una diffusione inferiore a quanto si sarebbe potuto ipotizzare.

È lo smartphone lo strumento più utilizzato dagli adolescenti romani intervistati per giocare d'azzardo: proprio come per tante altre forme di intrattenimento, dai social ai video, è lo smartphone, la sua "contiguità" fisica che ne fa ormai una sorta di protesi del corpo umano il *device* principe. Un vero e proprio oggetto di culto con un elevato valore simbolico presso i diversi target giovanili.

Del resto se lo smartphone si avvia a diventare la televisione del ventesimo secolo per diffusione tra gli adulti (come molte ricerche sul pubblico adulto già enfatizzano), esso appare già oggi lo strumento più ricercato e usato tra gli adolescenti che lo utilizzano per un ventaglio ampio di usi, traendone gratificazioni diverse per intensità e tipologia (dalle ricerche per la scuola alle relazioni virtuali social, dall'intrattenimento all'informazione fino, appunto, all'azzardo).

D'altra parte la soglia d'accesso bassissima dello smartphone, oggi diffusissimo anche tra preadolescenti da genitori ansiosi che lo utilizzano illusoriamente come forma di controllo e di securizzazione, pone a disposizione immediata degli adolescenti tutto quanto l'immensa cornucopia di Internet ha da offrire. Va detto a questo proposito che molte ricerche hanno già dimostrato che l'effettivo controllo dei genitori sui consumi massmediatici risulta piuttosto blando. Internet rappresenta ormai una sorta di laico albero del bene e del male, dove i giovani, oltre a comportamenti e consumi nocivi sotto diversi punti di vista (si pensi alla pornografia e all'effetto negativo certificato da importanti ricerche internazionali sui comportamenti sessuali) praticano anche molti comportamenti positivi: inventano nuovi lavori (si consideri, a titolo esemplificativo, l'enorme successo dei cosiddetti *influencer*), realizzano incontri sentimentali, si informano su problemi connessi alla salute e alla politica.



04.

**Secondo me,
il gioco d'azzardo...**

La prima cosa a colpire analizzando i risultati della domanda “cos’è secondo te il gioco d’azzardo” è la vistosa concentrazione sulla risposta: “È un’attività in cui si utilizza del denaro per vincerne altro, affidandosi alla fortuna” (89,1%). Le altre risposte previste ottengono consensi bassissimi, intorno ad alcune unità percentuali.

L’opzione “passatempo”, quella della sfida di abilità, quella dell’attività per competenti sono praticamente inesistenti: è il denaro il principio intorno a cui ruota l’azzardo per gli adolescenti romani che in questo si dimostrano più diretti e essenziali rispetto alle risposte date in altre ricerche da campioni di adulti.

Tab.8 “Cos’è secondo te il gioco d’azzardo?”

	%
È un modo per passare il tempo	5,1
È un’attività in cui si utilizza del denaro per vincerne altro, affidandosi alla fortuna	89,1
È un gioco in cui se sei bravo puoi vincere	3,2
È un’attività libera e disinteressata che richiede competenze e capacità	2,6
Totale	100

Fonte: Indagine Caritas Roma 2018

L’azzardo, dicono in pratica i ragazzi, è mosso dal denaro, ha il potere seduttivo del denaro, può produrre denaro, può togliere denaro se si perde.

Ma sanno che può rendere schiavi come può farlo solo il denaro?

► Tab.9 “Quali sono i rischi nel gioco d’azzardo?”

	%
Fa male alla salute perché crea dipendenza	47,8
È un gioco che comporta dei rischi ma stando attenti non succede niente	38,5
È pericoloso quindi è meglio non giocare	30,4
Se hai fortuna non succede niente di male e puoi fare i soldi	16,1
Non penso nulla	6,8
È un gioco come un altro	5,0

*Totale superiore a 100 per risposte multiple. Fonte: Indagine Caritas Roma 2018

Ebbene una prima lettura delle risposte alla domanda “*Quali sono i rischi nel gioco d’azzardo?*” potrebbe indurre a conclusioni confortanti: il 47,8% degli intervistati dichiara che il gioco d’azzardo fa male alla salute perché crea dipendenza; e il 30,4% afferma che “è pericoloso, quindi è meglio non giocare”. Ma è un risultato che non deve trarre in inganno, attribuendo una piena consapevolezza ai ragazzi intervistati. Infatti si registra un 38,5% che pensa che il gioco d’azzardo comporti sì dei rischi ma “stando attenti non succede niente”. E c’è un 16,1% che liquida la faccenda sostenendo che se hai fortuna (la famosa dea benedica) non succede niente di male e puoi fare i soldi. Addirittura c’è un 6,8% che “non pensa nulla” e un 5% che dice “è un gioco come un altro”. In pratica si rivelano in tanti, troppi a sottostimare la pericolosità del gioco d’azzardo riportandolo alla dimensione di un gioco innocuo. Un’ulteriore evidenza di quanto affermato fin qui emerge dalla tabella che riporta le risposte relative all’opinione dei ragazzi sulle motivazioni che spingono un ragazzo a giocare d’azzardo.

► **Tab.10** “Secondo te perché un/a ragazzo/a gioca?”

	% sui casi
Per vincere soldi	82,3
Per divertimento	46,7
Perché anche gli amici giocano	44,4
Per vantarsi con gli amici	35,0
Per curiosità	31,0
Per sfida	28,4
Perché la pubblicità invita a giocare	20,0
Per noia	17,9
Perché i genitori/familiari giocano	13

* Totale superiore a 100 per risposte multiple. Fonte: Indagine Caritas Roma 2018

Emerge come le caratteristiche della personalità adolescenziale (la voglia di divertirsi, la curiosità, il gusto della sfida, il vantarsi con gli amici) hanno certamente un ruolo importante nel favorire il gioco d'azzardo tra gli adolescenti; ma ancora una volta sono i soldi il vero motore: l'82,3% degli intervistati infatti afferma che i ragazzi giocano per “vincere soldi”.

Un pragmatismo spicciolo, un rischio derubricato di fronte al miraggio della grande vincita di denaro o anche di vincite minori che arrivino subito e senza fatica nelle tasche dei più giovani; in una maniera che certo nessun “lavoretto” saprebbe garantire. Ed è proprio questo pragmatismo inconsapevole, questo “fare i soldi senza fatica” che appare come il frutto avvelenato di un modello culturale imperante, molto diffuso nei nostri tempi anche e soprattutto nella società degli adulti. Vale la pena di ricordare le ripetute condanne espresse da papa Francesco in più occasioni rispetto a un modello di sviluppo predatorio basato sul denaro e sul profitto che emargina la dignità umana e scarica i costi

di tale modello di società sulle fasce di popolazione più fragile. Recentemente, nella prefazione al volume “Potere e denaro”¹, papa Francesco evidenzia l’ipocrisia insita nel fatto che alcune «multinazionali che finanziano l’azzardo versano contributi e avviano campagne pubblicitarie per curare i giocatori patologici che esse stesse creano. [...] I sistemi politici ed economici non dovrebbero tanto curare le vittime del sistema ma far sì che le vittime siano sempre di meno, e possibilmente scompaiano. Per arrivare a ciò bisogna cambiare le regole del gioco nei sistemi economico-sociali, quelli globalizzati e senza volto».

¹ M. Zanzucchi (ed.), Potere e denaro. La giustizia sociale secondo Bergoglio, Città Nuova Editrice, Roma 2018.



05.

Giocatori inconsapevoli?

È bene contestualizzare i dati della ricerca su Roma e fare riferimento a dati regionali e nazionali. Nel 2017, secondo l'indagine nazionale dell'Ifc-Cnr, la percentuale dei ragazzi residenti nel Lazio che dichiarava di aver giocato almeno una volta nell'ultimo anno era pari al 40,1%, dato al di sopra della media nazionale che è del 36,9%. Anche se rispetto agli anni precedenti si è registrato un leggero calo dell'impatto del gioco d'azzardo tra i ragazzi rispetto ai giocatori adulti i numeri restano ancora vertiginosamente alti: degli oltre 17 milioni di italiani che hanno giocato almeno una volta, 1 milione e 420mila sono ragazzi e nella maggioranza maschi.

La stessa indagine mette in evidenza anche una serie di elementi piuttosto preoccupanti: il 33,4% dei ragazzi intervistati dichiara di poter raggiungere un luogo di gioco in soli 5 minuti dalla propria scuola e il 28,4% in 10 minuti; gli studenti giocano *online* soprattutto attraverso gli *smartphone*; il 27,1% ha potuto giocare d'azzardo in luoghi pubblici senza alcuna difficoltà.

La lettura di questi dati indica che la pervasività del gioco d'azzardo tra i minori così come la facilità di accesso al gioco rappresentano ancora un problema grave con cui è doveroso confrontarsi in maniera seria.

La presente ricerca, condotta sui ragazzi romani, conferma lo sguardo allarmato con cui occorre leggere i dati sul fenomeno dell'azzardo tra i minorenni. In particolare, nella fase conclusiva, sono state poste le domande più dirette sul loro consumo di gioco d'azzardo. Infatti, come mostra la tabella sotto, la quota di coloro che non hanno mai giocato è pari solo al 33,7% mentre andando a sommare tutte le risposte affermative sulla frequenza di gioco, risulta che il 66,3% del nostro campione ha giocato da una a diverse volte nel corso dell'anno, nonostante l'azzardo sia vietato ai minorenni.

► **Tab.12** “Hai mai giocato a uno dei giochi d'azzardo?”

	%
Si, 1 volta per curiosità	22,4
Si, qualche volta (3/4 volte l'anno)	26,2
Si, ogni tanto (1 volta al mese)	10,1
Si, 1 volta alla settimana	5,0
Si, 2 o 3 giorni alla settimana	1,7
Si, tutti i giorni	0,9
No	33,7
Totale	100,0

Fonte: Indagine Caritas Roma 2018

Analizzando poi la somma di tutte le risposte affermative (da una volta l'anno a tutti i giorni) date per età, i 13enni che rispondono di avere giocato sono oltre la metà (56,5%), i 14enni il 63,9% con percentuali sempre maggiori fino ad arrivare ai 17enni con un 75,2%.

Tab.13 “Hai mai giocato a uno dei giochi d’azzardo?”
per età - % colonna

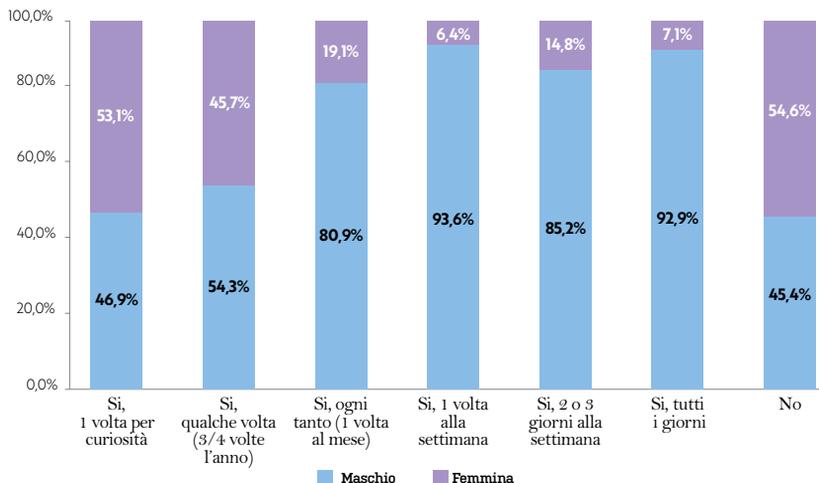
Età		13 anni	14 anni	15 anni	16 anni	17 anni
Sì, 1 volta per curiosità	24,9	22,5	22,5	20,3	20,5	
Sì, qualche volta (3/4 volte l'anno)	22,0	22,5	25,9	30,4	32,7	
Sì, ogni tanto (1 volta al mese)	6,1	9,8	11,3	11,8	13,2	
Sì, 1 volta alla settimana	1,9	5,9	4,7	6,8	6,8	
Sì, 2 o 3 giorni alla settimana	1,3	1,6	2,8	1,4	1,5	
Sì, tutti i giorni	0,3	1,6	1,3	0,8	0,5	
No	43,5	36,1	31,5	28,5	24,8	
Totale	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	

Fonte: Indagine Caritas Roma 2018

Anche l'analisi delle risposte di genere sulla frequenza di gioco ci offre delle interessanti indicazioni circa la diversità di comportamento tra i maschi e le femmine, che rispondono di giocare, in linea con le ricerche nazionali. Nel caso del gioco d'azzardo fatto una volta per curiosità le ragazze superano i ragazzi con 53,1% sul totale, però sulle frequenze maggiori la tendenza al gioco s'inverte: i ragazzi che giocano 3/4 volte l'anno sono il 54,3% rispetto alle ragazze che stanno al 45,7%, con uno stacco ancora più consistente nel caso delle giocate che vanno da una

volta al mese (80,9% per i maschi contro il 19,1% delle femmine) a una volta a settimana (93,6% i maschi e 6,4% le femmine).

► **Graf.2** “Hai mai giocato a uno dei giochi d’azzardo?” per genere



Fonte: Indagine Caritas Roma 2018

Da quanto visto fin ora appare evidente che i fattori protettivi non stanno funzionando.

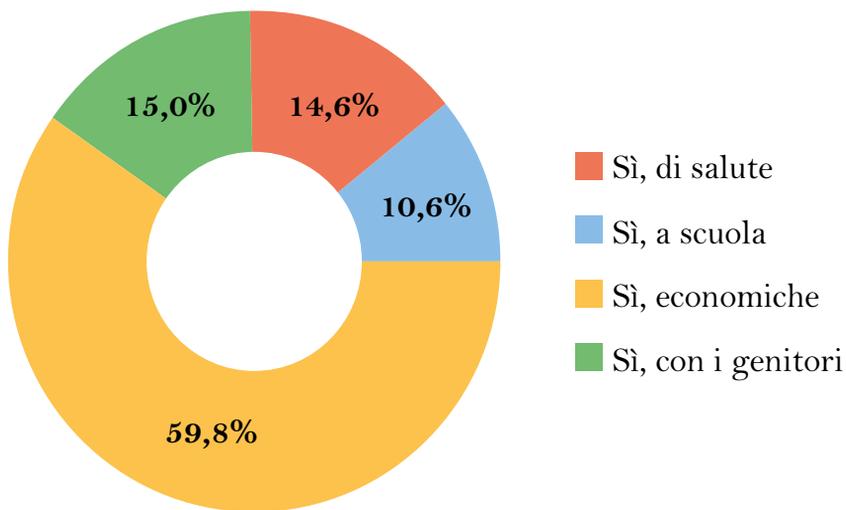
Se pensiamo che il gioco d’azzardo è vietato ai minori in maniera inderogabile in ragione della maggiore vulnerabilità ed esposizione al rischio di dipendenza e di alterazione della salute che i ragazzi subiscono, proprio a causa delle caratteristiche dell’età, la gravità di queste cifre appare ancora più preoccupante.

La letteratura scientifica registra manifestazioni maggiori di problemi da gioco d’azzardo nei minori sia nella forma lieve che in quella severa. Recenti indagini americane, in particolare *Addiction by Design* di Natasha Dow Schüll, evidenziano la relazione tra l’avvio all’atteggiamento all’azzardo ed i giochi dei bambini con meccanismi di ricerca di appagamento/dipendenza simili a quelli presenti nelle macchinette. Detti medesimi funzionamenti, che secondo lo psicologo Simone Feder (Ma-

nifesto NoSlot) generano compulsione alla vincita e ricerca di appagamento emotivo carico di significato, sono in grado di lasciare tracce importanti nella memoria del giocatore. Ecco perché l'età dei giocatori si sta abbassando (12-13 anni) ed ecco perché il termine "gioco" è fuorviante, abbassando il livello di allerta sulla pericolosità dell'azzardo.

Infatti i ragazzi che hanno partecipato alla nostra indagine pur conoscendo i problemi che l'azzardo può causare non ne colgono la reale gravità: in particolare l'82,8% non è a conoscenza di coetanei con problemi causati dall'azzardo mentre tra coloro che riferiscono di essere a conoscenza di difficoltà tra i ragazzi, il 59,8% indica quelle di carattere meramente economico e solo il 14,6% è consapevole dell'esistenza di problemi di salute. In sostanza prevale l'idea di una certa innocuità dell'azzardo per la salute a fronte di una propensione negli adolescenti di sviluppare problematiche legate all'azzardo, come ci dicono gli psicologi, pari al doppio rispetto agli adulti di cui nessuno, o quasi, parla.

► Graf.3 "Sai di ragazzi che hanno avuto difficoltà a causa del gioco d'azzardo?"



Ma vi è di più. A fronte della domanda su come andrebbe affrontato il gioco d'azzardo i ragazzi dimostrano di avere una percezione dell'azzardo come qualcosa di socialmente accettato e che richiede solo di essere monitorato attraverso una puntuale regolarizzazione. Solamente il 13,6% dichiara che il gioco d'azzardo andrebbe vietato mentre il 71,9% afferma la necessità della definizione di limiti e regole. La tabella per età mostra una differenza significativa tra i 13enni, che si dichiarano favorevoli al divieto del gioco d'azzardo per il 21,7% del totale, e i 17enni, la cui quota di contrari al gioco d'azzardo si abbassa all'8,7%; invece tra coloro favorevoli alla regolamentazione le percentuali per età si presentano più omogenee.

Tab.15 “Secondo te come andrebbe affrontato il gioco d'azzardo?” per età - % colonna

Età		13 anni	14 anni	15 anni	16 anni	17 anni
Bisognerebbe vietarlo		21,7	12,2	14,1	13,7	8,7
Bisognerebbe mettere dei limiti e delle regole		72,7	77,4	77,3	78,7	85,7
Il gioco in denaro non è un problema quindi non va affrontato in nessun modo		5,6	10,4	8,6	7,6	5,6
Totale		100,0	100,0	100,0	100,0	100,0

Fonte: Indagine Caritas Roma 2018



06.

Educatori all'appello

La diffusione dell'azzardo tra i minori è anche una questione di insufficiente conoscenza, educazione, prevenzione? E in caso affermativo, in capo a chi bisognerebbe rintracciare il ruolo e in un certo qual senso la responsabilità di un'inversione di tendenza?

Partiamo da una constatazione lapalissiana: il gioco d'azzardo è vietato ai minori di 18 anni per legge. Eppure il nostro campione ci narra un altro tipo di realtà fattuale su cui è urgente riflettere.

Come è stato analizzato sopra, i dati della ricerca illustrano chiaramente una tendenza alquanto preoccupante, quella cioè di un'esperienza di azzardo (da 1 volta l'anno a tutti i giorni) rintracciabile in più della metà di tutti i ragazzi intervistati, con percentuali leggermente diverse tra i tredicenni e i diciassettenni (con valori del 53% per i tredicenni e di oltre il 75% per i diciassettenni). Questo vuol dire che per i ragazzi minorenni il rapporto col c.d. gioco d'azzardo non è percepito come un atto vietato. Infatti quando vengono chiamati a pronunciarsi su come andrebbe affrontato il gioco d'azzardo il 71,9% risponde che andrebbe regolarizzato, con ciò dimostrando di percepirlo come qualcosa di fruibile da chiunque purché in maniera controllata.

D'altra parte se andiamo ad osservare la valutazione che i loro genitori danno del gioco d'azzardo scopriamo che la quota dei giudizi negativi supera in maniera consistente quella meno allarmistica (tabella di seguito): in particolare il giudizio di pericolosità si attesta sul 33,7% mentre la somma delle risposte delle posizioni non preoccupate circa il gioco d'azzardo è del 18,8%.

► Tab.16

	Cosa ne pensano i tuoi genitori?	Cosa pensi del gioco d'azzardo?
È un gioco come un altro	2,1	3,4
È un gioco che comporta dei rischi ma stando attenti non succede niente	12,5	26,6
Se hai fortuna non succede niente di male e puoi fare i soldi	4,2	11,1
È pericoloso quindi è meglio non giocare	33,7	21,0
Fa male alla salute perché crea dipendenza	33,9	33,1
Non penso nulla/non lo so	13,6	4,8
Totale	100	100

Fonte: Indagine Caritas Roma 2018

Eppure, soffermandoci sulle corrispondenti risposte date dai ragazzi su quello che loro stessi pensano del gioco d'azzardo, viene immediatamente in evidenza un ribaltamento di tendenza: solo il 21% dei minori ritiene che il gioco d'azzardo sia pericoloso, mentre il 41% pensa che l'azzardo sia semplicemente un gioco e che con un po' di attenzione e un pizzico di fortuna non possa accadere nulla di preoccupante (anzi, c'è la grande ingannevole idea che con l'azzardo si possano vincere facilmente soldi). Non si può non notare un grave scollamento tra le posizioni degli adulti, così come sono percepite dai ragazzi, e i comportamenti che i ragazzi stessi decidono di realizzare.

Possiamo osservare anche un altro aspetto, strettamente correlato a quanto stiamo dicendo.

Analizzando l'incrocio tra cosa pensano i ragazzi sul gioco d'azzardo e il titolo di studio dei genitori si nota che la differenza davvero significativa risulta quella nella posizione sul rischio per la salute: quasi la metà (il 47,8% dei rispondenti) dei figli con almeno un genitore laureato o diplomato risponde affermativamente mentre i figli con almeno un genitore con licenza media inferiore si attestano sul 34,8% (con una differenza di 13 punti percentuali tra i primi due e gli ultimi).

**► Tab.17 “Cosa pensi del gioco d'azzardo?”
per titolo di studio dei genitori**

	Titolo di studio dei genitori		
	Almeno un genitore laureato	Almeno un genitore diplomato	Almeno un genitore con licenza di scuola secondaria inferiore
È un gioco come un altro	4,6	4,8	10,9
È un gioco che comporta dei rischi ma stando attenti non succede niente	38,4	39,4	32,6
Se hai fortuna non succede niente di male e puoi fare i soldi	15,1	15,6	23,9
È pericoloso quindi è meglio non giocare	30,3	28,6	23,9
Fa male alla salute perché crea dipendenza	47,8	47,6	34,8
Non penso nulla	7,2	4,8	2,2

*Totale superiore a 100 per risposte multiple. Fonte: Indagine Caritas Roma 2018

Mentre su tutte le altre risposte le differenze tra le valutazioni sul gioco d'azzardo in ragione della formazione scolastica o dell'appartenenza sociale del nucleo familiare si fanno più sfumate: la tabella mostra infatti un andamento piuttosto omogeneo sulle prime risposte, con qualche inflessione nei titoli più bassi tra la III e la IV risposta (relative rispettivamente alla possibilità di fare soldi e alla pericolosità). Quindi si può concludere che non sono i titoli formativi genitoriali a fare una reale e specifica differenza circa la capacità di proteggere i ragazzi dal rischio dell'azzardo.

La vera differenza è quella conoscitivo/informativa che può con decisione orientare le indicazioni valoriali e comportamentali dei ragazzi. Che un ragazzo possa non percepire pienamente l'enorme rischio psico-fisico che l'azzardo rappresenta può essere un dato da cui partire per interrogarsi sulle ragioni di un simile atteggiamento. E la comunità intera, nella quale i ragazzi individuano i valori di riferimento da cui attingere per compiere le migliori scelte possibili per sé e per altri, non può sottrarsi a questa responsabilità educativa, evidentemente.

Se i ragazzi si trovano in un vuoto di orientamento è doveroso attivarsi per colmarlo, utilizzando mezzi e linguaggi chiari, espliciti ma anche atteggiamenti decisi e soprattutto coerenti. Come abbiamo visto i giovani chiedono regole, norme, controllo, in qualche modo sollecitano il mondo adulto ad aiutarli. Percepiscono probabilmente un qualche pericolo ma non gli sanno dare nome. All'adulto però, in quanto agente educante, spetta il compito di adempiere al suo ruolo non tanto e non solo attraverso "la regola" (necessaria, imprescindibile ma oggetto della contestazione tipica dell'età adolescenziale) quanto di "educare l'intelligenza", come proponeva il Comitato per il progetto educativo della CEI.

Per questo motivo la parola d'ordine non può che essere "prevenzione!" educativa, integrata e favorita dal contesto sociale nel quale il ragazzo si forma e cresce. In questo senso è opportuno ricordare il costante lavoro di sensibilizzazione e prevenzione che la Caritas di Roma realizza nelle scuole e nelle parrocchie.

In definitiva si rende urgente, per questa delicata tematica, un ritorno immediato “dall’esilio educativo” in cui è caduta la società e la presa di co-responsabilità per un’inversione di tendenza che parta proprio dall’educazione e dall’interiorizzazione della scelta al fine di stabilizzare il comportamento corretto. Come ricorda papa Francesco infatti «l’esistenza di leggi e norme non è sufficiente a lungo termine per limitare i cattivi comportamenti, anche quando esista un valido controllo. Affinché la norma giuridica produca effetti rilevanti e duraturi è necessario che la maggior parte dei membri della società l’abbia accettata a partire da motivazioni adeguate, e reagisca secondo una trasformazione personale». (*Laudato si’*, n. 211)

Nota metodologica

L'indagine realizzata dalla Caritas diocesana di Roma ha raggiunto 1600 adolescenti romani ed ha interessato 9 municipi romani (I, II, IV, V, VI, VIII, IX, XII, XV).

Nel campione risulta lievemente sovrarappresentata la componente maschile, mentre le età risultano sufficientemente distribuite.

► Distribuzione del campione per età

Età	%
13 anni	24,2
14 anni	19,4
15 anni	21,0
16 anni	22,5
17 anni	12,9
Totale	100

Fonte: Indagine Caritas Roma 2018

Prevalgono gli studenti di scuola superiore rispetto agli intervistati che frequentano la media inferiore.

► Tipo di scuola frequentata dai componenti del campione

Età	%
Scuola secondaria inferiore	26,6
Scuola secondaria superiore	71,9
Non risponde	1,5
Totale	100

Fonte: Indagine Caritas Roma 2018

Un'ulteriore variabile considerata è il titolo di studio dei genitori, in cui i laureati risultano sovrarappresentati. Il dato si rivela nell'analisi adiuvante anziché fuorviante poiché alcune domande sono state costruite intorno all'ipotesi di una forte correlazione con il capitale culturale della famiglia.

► Titolo di studio dei genitori

Età	%
Almeno un genitore laureato	65,0
Almeno un genitore diplomato	19,6
Almeno un genitore con licenza di scuola secondaria inferiore	2,9
Non risponde	12,5
Totale	100

Fonte: Indagine Caritas Roma 2018

Il questionario è stato costruito attraverso il ricorso a domande a risposta precodificata e le interviste sono state dirette secondo il modello *face-to-face*.



caritas
roma

