

ANTENNE

puntiamo contro l'azzardo



REPORT PRELIMINARE

GLI STUDENTI E L'AZZARDO

Risultati preliminari dell'indagine sui comportamenti di gioco tra gli studenti della scuola secondaria di secondo grado nella provincia di Messina



13 istituti scolastici

18 differenti plessi

più di 100 classi

oltre 1700 studenti

Terzo settore e istituzioni scolastiche raccontano il gioco d'azzardo tra i banchi di scuola tra normative disattese, false credenze e polidipendenza.



Caratteristiche dei partecipanti

Hanno preso parte all'inchiesta **1725 studenti** delle **scuole d'istruzione superiore di secondo grado** della provincia di Messina, nella quasi totalità (99,7%) di **età compresa tra 13 e 20 anni**. Solo uno studente ha dichiarato di avere 12 anni, mentre solo 4 giovani hanno dichiarato di avere più di 20 anni [vedi tabella 1]. Nel gruppo dei partecipanti è presente una **lieve prevalenza maschile** (57,4%) [vedi tabella 2]. Ad essere meglio rappresentati sono gli studenti che frequentano gli istituti scolastici cittadini (39,4%), rispetto a coloro che studiano in provincia [vedi tabella 3].

Età

		frequency	Percent	Valid Percent-	Cumulative Percent
Valid	12	1	,1%	,1%	,1%
	13	18	1,0%	1,0%	1,1%
	14	118	6,8%	6,8%	7,9%
	15	182	10,6%	10,6%	18,5%
	16	648	37,6%	37,6%	56,1%
	17	466	27,0%	27,0%	83,1%
	18	246	14,3%	14,3%	97,3%
	19	33	1,9%	1,9%	99,2%
	20	9	,5%	,5%	99,8%
	21	3	,2%	,2%	99,9%
	22	1	,1%	,1%	100,0%
Total		1725	100,0%		

Tabella 1

Sesso

		frequency	Percent	Valid Percent-	Cumulative Percent
Valid	F	735	42,6%	42,6%	42,6%
	M	990	57,4%	57,4%	100,0%
Total		1725	100,0%		

Tabella 2

Sportello

		frequency	Percent	Valid Percent-	Cumulative Percent
Valid	Area Ionica	310	18,0%	18,0%	18,0%
	Area tirrenica	458	26,6%	26,6%	44,5%
	CittÀ di Messina	679	39,4%	39,4%	83,9%
	Milazzo e Barcellona	278	16,1%	16,1%	100,0%
Total		1725	100,0%		

Tabella 3

Frequenza di gioco

Ai giovani partecipanti è stato chiesto se, nel corso della loro vita, avessero mai giocato d'azzardo [Q1]. **Oltre la metà degli studenti ha dichiarato di aver provato almeno una volta nella vita** (68,5%), percentuale che s'innalza se si tiene conto dei soli maschi (76,9%) [vedi tabella 4].

Hai mai giocato d'azzardo nella tua vita? × Sesso

			Sesso		Total
			F	M	
Hai mai giocato d'azzardo nella tua vita?	No	Count	315	229	544
		Row %	57,9%	42,1%	100,0%
		Column %	42,9%	23,1%	31,5%
		Total %	18,3%	13,3%	31,5%
	Si	Count	420	761	1181
		Row %	35,6%	64,4%	100,0%
		Column %	57,1%	76,9%	68,5%
		Total %	24,3%	44,1%	68,5%
Total		Count	735	990	1725
		Row %	42,6%	57,4%	100,0%
		Column %	100,0%	100,0%	100,0%
		Total %	42,6%	57,4%	100,0%

Tabella 4

A coloro che hanno risposto in modo affermativo (1181 studenti) è stato poi chiesto se e con quale frequenza avessero giocato negli ultimi dodici mesi [Q2]. Tra questi, circa un decimo (13,7%) ha dichiarato di non aver più giocato d'azzardo. La restante parte (86,3%) avrebbe invece "azzardato" anche negli ultimi dodici mesi. In prevalenza si tratta di giovani che giocano d'azzardo saltuariamente (39,4%, una volta al mese o meno), preoccupa però il numero totale di studenti che dichiara di giocare anche più volte in una settimana (23,3%, da 2-3 volte a più di 6 volte in una settimana) [vedi tabella 5].

Quante volte hai giocato d'azzardo negli ultimi dodici mesi?

	frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4	,3%	,3%	,3%
1 volta al mese o meno	465	39,4%	39,4%	39,7%
2-3 volte a settimana	146	12,4%	12,4%	52,1%
2-4 volte al mese	209	17,7%	17,7%	69,8%
2-4 volte al mese o meno	66	5,6%	5,6%	75,4%
4-5 volte a settimana	65	5,5%	5,5%	80,9%
6 o più volte a settimana	64	5,4%	5,4%	86,3%
Non ho fatto giochi d'azzardo	162	13,7%	13,7%	100,0%
Total	1181	100,0%		

Tabella 5

A coloro che hanno dichiarato di aver giocato d'azzardo almeno una volta nella vita, è stato anche chiesto di quantificare la durata della loro "sessione" di gioco [Q3]. In prevalenza (59,1%) gli studenti hanno dichiarato di aver giocato per un tempo non superiore ad un'ora, esiste comunque un numero significativo di giovani che dichiarano di aver giocato per oltre

un'ora (26,3%). Tra questi c'è addirittura un piccolo gruppo (8%) che dichiara di aver giocato in modo continuativo per oltre 3 ore [vedi tabella 6].

Quanto tempo hai trascorso a giocare d'azzardo in una giornata tipo, negli ultimi 12 mesi?

	frequency	Percent	Valid Percent-	Cumulative Percent
Valid	6	,5%	,5%	,5%
3 ore o più	94	8,0%	8,0%	8,5%
Fra 1 ora e 2 ore	144	12,2%	12,2%	20,7%
Fra 2 ore e 3 ore	72	6,1%	6,1%	26,8%
Fra 30 minuti e 1 ora	250	21,2%	21,2%	47,9%
Meno di 30 minuti	448	37,9%	37,9%	85,9%
Non ho fatto giochi d'azzardo	167	14,1%	14,1%	100,0%
Total	1181	100,0%		

Tabella 6

Al medesimo gruppo (1181 studenti) è stato poi chiesto di indicare quante volte, negli ultimi dodici mesi, avessero giocato d'azzardo per oltre due ore [Q4]. Anche in questo caso è possibile individuare un folto gruppo di studenti (58,3%) che dichiara di non aver mai giocato con questa intensità. Tuttavia è da evidenziare la presenza di un gruppo, non troppo esiguo, di giovani che affermano di aver giocato in modo intensivo (per oltre 2 ore) almeno 6 volte negli ultimi 12 mesi (12,1%). Tra questi vi sarebbe anche chi è arrivato a giocare intensivamente anche più di 20 volte nell'ultimo anno (5,1%). [vedi tabella 7].

Quante volte hai giocato d'azzardo per più di 2 ore di fila negli ultimi dodici mesi?

	frequency	Percent	Valid Percent-	Cumulative Percent
Valid	3	,3%	,3%	,3%
1-5 volte	346	29,3%	29,3%	29,6%
20 o più volte	60	5,1%	5,1%	34,6%
6-19 volte	83	7,0%	7,0%	41,7%
Mai	689	58,3%	58,3%	100,0%
Total	1181	100,0%		

Tabella 7

Tipologie di gioco

All'interno del gruppo di coloro che hanno dichiarato di aver giocato d'azzardo almeno una volta nella vita (1181 studenti) è stato possibile individuare le tipologie di gioco più diffuse. Appare evidente come siano i **gratta-e-vinci e le scommesse sportive** le due forme di gioco d'azzardo più "familiari" ai partecipanti. Gli studenti scommettono sul calcio (46,6%) [vedi tabella 8], su sport diversi dal calcio (22,0%), su eventi sportivi simulati (40,7%), su altri eventi non legati al mondo dello sport (24,3%). Ad avere familiarità con i gratta-e-vinci è l'assoluta maggioranza degli studenti (73,3%) [vedi tabella 9]. E se, rispetto a quest'ultima tipologia di gioco, non appaiono particolari differenze di genere; risulta significativa la maggiore tendenza degli studenti maschi a "scommettere" su eventi sportivi e non. Da

segnalare comunque anche la familiarità degli studenti con il gioco del poker (43,6%) e del bingo (37,4%). Tramonta, invece, la tradizionale associazione tra gioco d'azzardo e slot-machine che appare decisamente impropria nel caso dei partecipanti: la maggioranza (71,7%) dichiara di non avervi mai giocato. Rispetto alla frequenza con la quale i partecipanti, nella loro totalità, giocano d'azzardo è opportuno soffermarsi sulla presenza, non esattamente residuale, di studenti che acquistano gratta-e-vinci più volte in una settimana (5,1%) o che, più volte nel corso della settimana, scommettono sul calcio (13,9%).

In quante occasioni, negli ultimi 12 mesi, hai fatto scommesse calcistiche?

	frequency	Percent	Valid Percent-	Cumulative Percent
Valid	4	,3%	,3%	,3%
1 volta al mese o meno	176	14,9%	14,9%	15,2%
2-3 volte a settimana	101	8,6%	8,6%	23,8%
2-4 volte al mese	136	11,5%	11,5%	35,3%
4-5 volte a settimana	63	5,3%	5,3%	40,6%
6 o più volte a settimana	74	6,3%	6,3%	46,9%
Non ho mai giocato	627	53,1%	53,1%	100,0%
Total	1181	100,0%		

Tabella 8

In quante occasioni, negli ultimi 12 mesi, hai giocato al gratta-e-vinci?

	frequency	Percent	Valid Percent-	Cumulative Percent
Valid	2	,2%	,2%	,2%
1 volta al mese o meno	615	52,1%	52,1%	52,2%
2-3 volte a settimana	47	4,0%	4,0%	56,2%
2-4 volte al mese	162	13,7%	13,7%	69,9%
4-5 volte a settimana	19	1,6%	1,6%	71,5%
6 o più volte a settimana	23	1,9%	1,9%	73,5%
Non ho mai giocato	313	26,5%	26,5%	100,0%
Total	1181	100,0%		

Tabella 9

Rispetto ai **luoghi fisici** dove i partecipanti dichiarano di aver giocato d'azzardo (escludendo le tipologie di gioco on-line), prevalgono la propria abitazione o quella di un amico (42,1%), le sale gioco e le sale scommesse (24,4%), i bar e le tabaccherie (20,1%).

Il gioco on-line

Tra i partecipanti che hanno dichiarato di aver giocato d'azzardo almeno una volta nella vita (1181 studenti) circa la metà (51,3%) non ha utilizzato negli ultimi dodici mesi il canale del gioco on-line, la restante parte (48,7%) dichiara invece di aver utilizzato piattaforme di gioco a distanza nell'ultimo anno. Tra questi c'è chi dichiara di aver giocato on-line massimo due volte in un anno (42,2%) e chi afferma di avervi giocato, nello stesso periodo, anche più di 20 volte (22,2%). Nella maggior parte dei casi sarebbe lo **smartphone** lo strumento utilizzato per giocare d'azzardo (46,5%), preferito al computer (15,4%) o al tablet (4,3%). Anche rispetto alle tipologie di gioco on-line, tra i partecipanti che hanno dichiarato di aver giocato d'azzardo almeno una volta nella vita, è evidente la prevalenza di chi scommette su eventi sportivi (38,9%), di chi acquista gratta-e-vinci digitali (18,2%) e di chi gioca al cosiddetto poker on-line (14,2%). All'interno del medesimo gruppo, gli studenti dichiarano di giocare d'azzardo online principalmente da casa propria o da casa di amici (46,4%), una quota non marginale dichiara di accedere alle piattaforme di gioco mentre è a scuola (14,6%). I partecipanti hanno dato anche informazioni sul modo con il quale riescono ad accedere alle piattaforme di gioco. La metà degli studenti che hanno giocato almeno una volta nella vita affermano di avere un *account di gioco* personale (50,2%), altri affermano invece di utilizzare l'*account* di un genitore (9,3%) o di altre persone maggiorenni (18,5%).

Denaro giocato e segnali di allarme

Tra i partecipanti che affermano di aver giocato d'azzardo almeno una volta nella loro vita, più della metà (51,8%) dichiara di non essere tornato nuovamente a giocare (nell'ultimo anno) con l'obiettivo di recuperare quanto eventualmente perso. Tuttavia è significativo il numero di studenti che, all'interno di questo gruppo, dichiara invece di essere tornato a giocare sempre o la maggior parte delle volte per recuperare denaro dopo essere stato in perdita (13,8%). [vedi tabella 10]

Negli ultimi 12 mesi quanto spesso sei ritornato a giocare d'azzardo

	frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	12	1,0%	1,0%	1,0%
A volte	393	33,3%	33,3%	34,3%
La maggior parte delle volte	108	9,1%	9,1%	43,4%
Mai	612	51,8%	51,8%	95,3%
Sempre	56	4,7%	4,7%	100,0%
Total	1181	100,0%		

Tabella 10

Lo stesso gruppo di partecipanti ha risposto ad una serie di domande utili ad indagare eventuali "campanelli di allarme" nel rapporto con il gioco d'azzardo. Un numero significativo di studenti ha dichiarato:

1. di aver mentito agli altri per nascondere la perdita di denaro (9,5%);
2. di aver avuto problemi a scuola e discussioni in famiglia o con gli amici (9,7%);
3. di aver giocato più soldi di quanto inizialmente previsto (35,3%);
4. di essere stato criticato dagli altri a motivo del gioco (13,9%);
5. di essersi sentito in colpa per il denaro speso nel gioco (33,3%);
6. di aver voluto smettere di giocare, sapendo tuttavia di non esserne in grado (14,1%);

7. di aver nascosto alla propria famiglia le prove (scontrini, ricevute, biglietti) delle proprie scommesse (15,1%);
8. di aver avuto soldi in prestito, senza riuscire a restituirli (7,8%);
9. di essersi assentato da scuola con l'obiettivo di giocare d'azzardo (5,3%).

All'interno del medesimo gruppo alcuni studenti, affermano e ammettono di essere andati "in perdita" nell'ultimo anno (17,8%). Costoro in massima parte (43%) dichiarano di essere in perdita per una cifra che non supera i 50 euro. Vi sono comunque anche studenti che avrebbero perso, nell'ultimo anno, oltre 200 euro (31,9%) [vedi tabella 11].

Secondo te di quanto sei andato "in rosso"?

	frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	969	82,0%	82,0%	82,0%
Meno di 50 euro	92	7,8%	7,8%	89,8%
Oltre 500 euro	25	2,1%	2,1%	92,0%
Tra 100-200 euro	28	2,4%	2,4%	94,3%
Tra 200-500 euro	22	1,9%	1,9%	96,2%
Tra 50-100 euro	45	3,8%	3,8%	100,0%
Total	1181	100,0%		

Tabella 11

E' opportuno evidenziare come, all'interno di questo gruppo, vi siano studenti che dichiarano di aver speso più di 30 euro nell'ultimo mese giocando d'azzardo sia in luoghi fisici (9,3%) che on-line (8,4%).

Gli studenti ed il mondo dell'azzardo

A corredo dei precedenti paragrafi è possibile ottenere, sempre sulla base delle risposte raccolte tra gli studenti, ulteriori informazioni circa le conoscenze che i partecipanti all'indagine hanno del gioco d'azzardo: l'accessibilità al gioco d'azzardo, la normativa in materia, la definizione stessa di azzardo.

Sono pochi i partecipanti che affermano di non sapere quanto dista a piedi dalla propria abitazione il luogo più vicino dov'è possibile scommettere (11,6%). I più sanno di poter raggiungere in meno di cinque minuti un posto dove potenzialmente giocare d'azzardo partendo da casa (38,7%) o da scuola (38,1%). [vedi tabelle 12 e 13]

Quanto dista a piedi da casa tua il luogo più vicino dove scommettere?

	frequency	Percent	Valid Percent-	Cumulative Percent
Valid	15	,9%	,9%	,9%
5-10 minuti	468	27,1%	27,1%	28,0%
Meno di 5 minuti	668	38,7%	38,7%	66,7%
Non ce ne sono	187	10,8%	10,8%	77,6%
non so	200	11,6%	11,6%	89,2%
più di 10 minuti	187	10,8%	10,8%	100,0%
Total	1725	100,0%		

Tabella 12

Quanto dista a piedi dalla tua scuola il luogo più vicino nel quale scommettere?

	frequency	Percent	Valid Percent-	Cumulative Percent
Valid	20	1,2%	1,2%	1,2%
5-10 minuti	424	24,6%	24,6%	25,7%
Meno di 5 minuti	657	38,1%	38,1%	63,8%
Non ce ne sono	123	7,1%	7,1%	71,0%
Non so	341	19,8%	19,8%	90,7%
Più di 10 minuti	160	9,3%	9,3%	100,0%
Total	1725	100,0%		

Tabella 13

In prevalenza i partecipanti affermano che siano le slot machine a poter danneggiare economicamente chi gioca d'azzardo (49,9%), mentre è inferiore il numero di partecipanti che ritiene che il danno economico possa essere conseguenza delle scommesse sportive (40%) o dei gratta-e-vinci (18%).

Rispetto al divieto di gioco d'azzardo per le persone minorenni, una parte significativa degli studenti (25,5%) dichiara di aver potuto giocare, anche se minorenne. Un numero pressoché analogo di studenti (28,2%) afferma invece che gli è stato impedito, sempre da minorenne, l'accesso ai giochi d'azzardo. Gli studenti sono comunque, in prevalenza (71,5%), consapevoli che la normativa italiana vieta anche il gioco d'azzardo on-line ai minori di anni 18. Preoccupa il fatto che un numero significativo di partecipanti ritenga che conti anche l'abilità del giocatore in riferimento alle scommesse sportive (47,5%), al poker nelle sue diverse specialità (65%), perfino rispetto al gioco del bingo (18,5) o ai gratta-e-vinci (12,4%). Circa un quarto dei partecipanti (26,6%) arriva ad affermare che se il giocatore è particolarmente abile può decisamente arricchirsi con il gioco d'azzardo. Una minoranza degli studenti (10,7%) ritiene invece che l'azzardo non possa comunque essere una possibile fonte di ricchezza.

Nonostante in massima parte (76,8%) gli studenti definiscano correttamente il gioco d'azzardo, esiste una quota di partecipanti che ritiene il gioco d'azzardo sinonimo di ricerca della vittoria (17,1%) o competizione con l'altro (5,3%). [vedi tabella 14]

Quando il gioco si può definire "azzardo"?

	frequency	Percent	Valid Percent-	Cumulative Percent
Valid	68	3,9%	3,9%	3,9%
A. Quando gioco per vincere	295	17,1%	17,1%	21,0%
B. Quando gioco per divertirmi/-rilassarmi	55	3,2%	3,2%	24,2%
C. Quando gioco per vincere somme di denaro e l'esito dipende principalmente dal caso	1215	70,4%	70,4%	94,7%
D. Quando implica competizione con altri giocatori	92	5,3%	5,3%	100,0%
Total	1725	100,0%		

Tabella 14

In prevalenza (50,7%) i partecipanti affermano che il gioco d'azzardo è un fenomeno preoccupante tra i coetanei. L'assoluta maggioranza degli studenti (76,8%) ritiene che siano le scommesse sportive la tipologia di gioco più diffusa tra i giovani.

Una parte significativa dei partecipanti "cade" in alcune delle distorsioni cognitive legate al gioco d'azzardo, ritenendo che:

1. è possibile prevedere gli eventi futuri prendendo nota degli eventi trascorsi (17,9%);
2. insistendo nel gioco prima o poi si vince (14,1%).

Solo poco più della metà degli studenti (56,9%) afferma correttamente che un gioco d'azzardo legale non è necessariamente una tipologia di gioco totalmente sicuro.