



Milano



Comune
di Milano



Milano NoSlot

Report di Ricerca – Centri di aggregazione giovanile

Sergio Salviati

ENTE CAPOFILA

COMUNE DI MILANO

ENTI PARTNER

COOPERATIVA LOTTA CONTRO L'EMARGINAZIONE

CNR

COMUNITA' NUOVA ONLUS

A77 COOPERATIVA SOCIALE

D.d.u.o. 7 marzo 2017 - n. 2379 Bando per gli enti locali per lo sviluppo e il consolidamento di azioni di contrasto al gioco d'azzardo patologico - L.r. 8/2013 "Bando per lo sviluppo e il consolidamento di azioni di contrasto al gioco d'azzardo patologico - l.r. n. 8 del 2013"

Sommario

Avvio del progetto e organizzazione ricerca nei CAG	3
Piano della ricerca	3
Strumenti della ricerca.	3
Campione	4
Analisi	5
Partecipazione a incontri tematici in passato	5
GAMBLING	6
Fattori di rischio	6
Prossimità.....	6
Avere figure significative vicine che giocano d'azzardo	7
Onset: età di inizio e con chi si inizia.	9
Fattori di protezione	9
Regole chiare dei genitori	9
Divieto dei gestori.....	10
Corretta percezione del ruolo dell'abilità e della fortuna	11
I giocatori	12
Prevalenze gambling	12
Dove si gioca.....	12
A cosa si gioca	12
Esperienze di gioco ai limiti.....	13
GAMING.	14
Prevalenze	14
Frequenza di gioco	14
Meccanismi per aumentare le ore di gioco	16
Con chi si gioca più spesso	16
Tipologia di giocatore - Dal focus group	17
Aspetti emotivi del gaming	18
Senso di alienazione.....	19
Gaming e denaro	19
Fattori protettivi	20
Figure genitoriali – controllo e supervisione	20
Ipotesi di lavoro	20
Sintesi conclusive.....	21

Avvio del progetto e organizzazione ricerca nei CAG

Attraverso il Coordinamento dei Centri di Aggregazione Giovanile i referenti dei CAG sono stati informati dell'avvio del Progetto NO Slot Ricerca.

Ciascun CAG è stato in seguito contattato prima tramite una mail di presentazione e richiesta di adesione al percorso, poi tramite contatti telefonici.

Ai contatti telefonici è seguito, per ciascun Cag che ha espresso l'interesse a collaborare, un incontro di conoscenza e approfondimento delle intenzionalità, obiettivi, metodologia e tempi del progetto di ricerca e definito la data dei focus group.

Piano della ricerca

FINALITÀ

RACCOGLIERE INFORMAZIONI UTILI ALLA PROGETTAZIONE DI INTERVENTI DI PREVENZIONE NEI CAG CHE INSIEME ALLE SCUOLE RAPPRESENTANO UN CONTESTO STRUTTURATO NEL QUALE SONO POSSIBILI INTERVENTI PROLUNGATI.

Strumenti della ricerca.

- A. **QUESTIONARIO:** lo strumento è costruito a partire da quello realizzato dal CNR e diffuso nelle scuole secondarie di secondo grado di Milano. La versione somministrata nei CAG è ridotta: il questionario prende in considerazione il gambling e il gaming. Nella scelta degli items da includere si è tenuto conto del venir meno della finalità epidemiologica, della necessità di stimare la presenza di quadri problematici legati al gioco d'azzardo nella popolazione (obiettivo che verrà soddisfatto dalla ricerca del CNR, anche tramite l'utilizzo del "Problem Gambling Severity Index"). Viene messo invece l'accento sui fattori di rischio e su quegli aspetti sui quali sarà possibile costruire un modello di intervento:
- le prevalenze e le modalità di gioco (gaming e gambling)
 - il contesto, sia familiare che relazionale, per capire quanto è forte la pressione sociale a giocare, la presenza di regole e la prossimità al gioco (sia gaming sia gambling)
 - le conoscenze degli aspetti legali (gambling)
 - gli atteggiamenti nei confronti del gioco d'azzardo
- B. **FOCUS GROUP (ALLEGATO2):** il focus group permette di approfondire gli aspetti di processo legati all'esperienze di gioco sia in relazione al gaming sia al gambling. Permette inoltre di conoscere la storia e le modalità di gioco, di definire gli atteggiamenti nei confronti dei due fenomeni e di raccogliere i quadri problematici che già si sono sviluppati. Nella scelta dei gruppi si è privilegiato quelli con età superiore ai 17 anni per il gambling e quelli con età compresa tra i 15 e 17 per il gaming.

Campione

Hanno aderito al progetto 16 Centri di Aggregazione Giovanile su 26 e di questi:

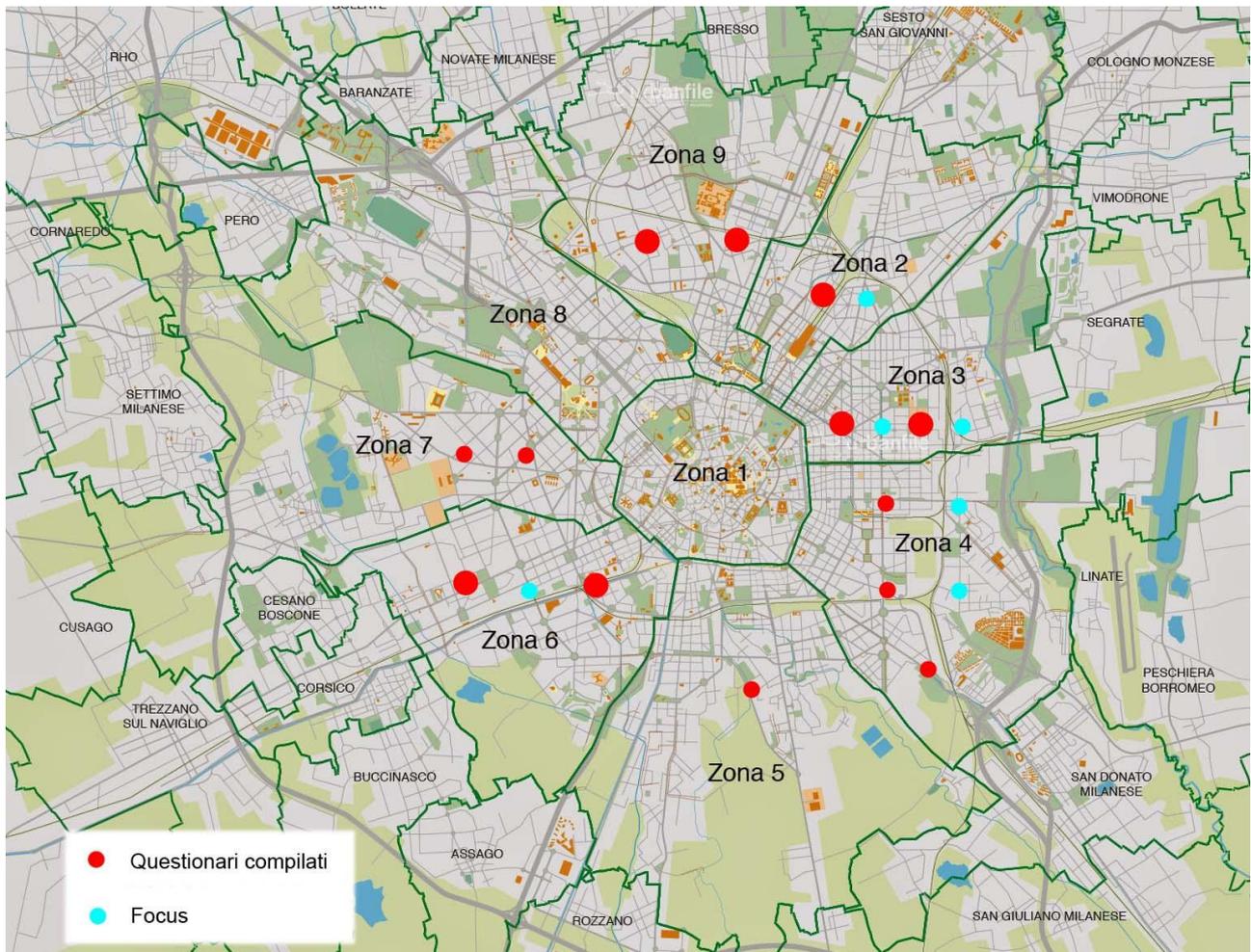
- 7 hanno dato disponibilità sia alla somministrazione dei questionari che all'organizzazione del focus group. Uno ha dato disponibilità alla realizzazione di 2 focus, gambling e gaming.
- 9 hanno dato disponibilità alla sola somministrazione dei questionari
- 10 non hanno aderito. Da segnalare che di questi ultimi, 3 (Cag Cattabrega, Cag Tarabella e Cag Lambrateam), non hanno potuto partecipare in quanto in attesa degli esiti della gara d'appalto.

Complessivamente sono stati distribuiti **440** questionari; compilati **294** e realizzati **8** gruppi focus (**6** gaming e **2** gambling) cui hanno partecipato un totale di **86** tra ragazzi e ragazze.

Zona	CAG	Questionari	Focus Gaming	Focus Gambling
1	Cag Portofranco			
2	Cag Tempo per il Barrio	X		X
2	Cag Tarabella*			
2	Cag Cattabrega*			
2	Associazione Circolo Or.Pa.S			
3	Cag Lambrateam*			
3	Cag Punto & Virgola	X	X	X
3	Cag Piamarta	X	X	
4	Cag Tempo e poi	X	X	
4	Cag Icaro			
4	Cag Casa di Sam	X		
4	Cag Ponte Lambro	X	X	
5	Cag Lo Scrigno	X		
6	Cag IRDA	X	X	
6	Cd Giambellino	X		
6	CDE Creta	X		
7	Centro per giovani Pz. Olivelli	X		
7	Cedag Qr52	X		
7	CDE Paspertù	X		
7	CDE Olmi	X		
8	Cag Poliedro			
9	Cag Marcelline			
9	Cag Gate	X	X	
9	Cag La Lanterna			
9	Cag L'Amico Charlie	X		
9	Cag Ciriè			

** in attesa degli esiti del bando di assegnazione*

Come si vede dalla mappa la distribuzione dei CAG coinvolti copre pressoché tutte le zone di Milano (ad eccezione della zona 1 e la zona 8 che hanno un solo centro di aggregazione).



Analisi

Partecipazione a incontri tematici in passato

Per molti dei ragazzi dei cag questa ricerca (sia il questionario sia il focus) e' stata la prima occasione di parlare di gioco d'azzardo e gaming.

Difatti solo uno su dieci aveva già partecipato a incontri su questa tematica (tra i 13 e 15 anni solo un ragazzo, nessuno nella classe di età tra i 21 e 23). Mentre bullismo e uso di sostanze hanno una copertura per la maggioranza del campione, gaming e gambling sono stati argomento di incontri ad hoc solo per il 10% dei ragazzi e si collocano dunque negli ultimi posti nella lista.

	N	%
<i>bullismo</i>	216	73,5%
<i>uso sostanze</i>	182	61,9%
<i>internet</i>	104	35,4%
<i>uso tabacco</i>	79	26,9%
<i>gioco azzardo</i>	30	10,2%
<i>videogiochi</i>	30	10,2%

GAMBLING



Fattori di rischio

Prossimità

La prossimità è una dimensione complessa in questo settore perché di fatto la tecnologia e internet rendono estremamente accessibile il gioco. I limiti fisici (luoghi dove è possibile giocare d'azzardo) riguardano solo una parte della prossimità, ma tenere distinti questi ambiti appare un'operazione non del tutto corretta.

A definire la probabilità di contatto con il gambling sono quindi una serie di fattori:

- 1) Possedere strumenti tecnologici che garantiscono un accesso diretto e continuo al gambling
- 2) Possedere o meno una connessione ad internet, a pacchetto o a consumo
- 3) Frequentare posti dove è possibile giocare d'azzardo, perché vicini a casa o a scuola
- 4) Avere figure adulte significative (genitori, zii, nonni) che giocano

Su 294 coinvolti 271 hanno un cellulare e la metà di questi ha anche una connessione a pacchetto inclusa. L'altra metà ha una connessione a consumo. Questo dato è utile anche per definire quanto siano fattibili azioni di controllo dell'offerta costruite dagli enti locali. Come quelle che regolano il segnale wifi pubblico verso siti di gioco. Questa azione ha un indubbio effetto per coloro che non hanno la connessione a pacchetto. In coloro che hanno invece una connessione rimane comunque un segnale importante che il mondo adulto dà ai ragazzi su un tema che come vedremo vede un ruolo contraddittorio proprio del mondo adulto.

Metà dei ragazzi hanno anche un portatile, un tablet. Meno frequente invece avere un pc fisso sia in camera sia negli spazi comuni (uno su quattro). Quello che caratterizza dunque la tecnologia a

disposizione è la portabilità. Un discorso a parte Per i videogiochi dove le console resistono nel 50% del campione.

Di tutti i 294 ragazzi coinvolti solamente 2 hanno indicato di non possedere nessuno degli strumenti inseriti nell'elenco.

La vicinanza a luoghi dove è possibile giocare riguarda circa la metà dei ragazzi dei cag contattati. Frequentare luoghi dove è possibile giocare è dunque una condizione molto probabile. La vicinanza riguarda soprattutto i giochi che si possono fare nelle tabaccherie e nelle ricevitorie (lotterie istantanee 59% - lotto/superenalotto al 45%) . Un po' meno quelli dove è possibile trovare slot machine, che rimane però un valore alto (42%).

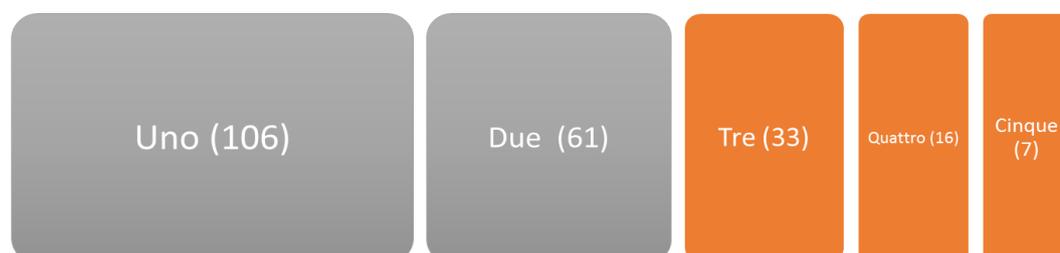
		N	%
gioco on site: distanza da casa	<i>non ce ne sono</i>	97	34,0%
	< 5 minuti	137	48,1%
	<i>5-10 min</i>	39	13,7%
	<i>> 10 min</i>	12	4,2%
gioco on site: distanza da scuola	<i>non ce ne sono</i>	111	39,6%
	< 5 minuti	97	34,6%
	<i>5-10 min</i>	45	16,1%
	<i>> 10 min</i>	27	9,6%

Incrociando l'età con coloro che hanno indicato la vicinanza si vede come tra i più grandi è molto più probabile che vengano segnati luoghi vicini rispetto ai più piccoli. Ad esempio tra i 15 e i 17 anni solo il 29% ha indicato di avere un posto dove giocare al gratta e vinci vicino mentre tra i 21 e i 23 anni il 71%.

Poiché i luoghi sono tendenzialmente gli stessi, questa domanda nelle fasce di età più basse è probabilmente da intendersi come la conoscenza dei luoghi dove è possibile giocare piuttosto che come indicazione della presenza effettiva dei luoghi stessi. E' DUNQUE UN INDICATORE INDIRETTO DI PROSSIMITA'

Avere figure significative vicine che giocano d'azzardo

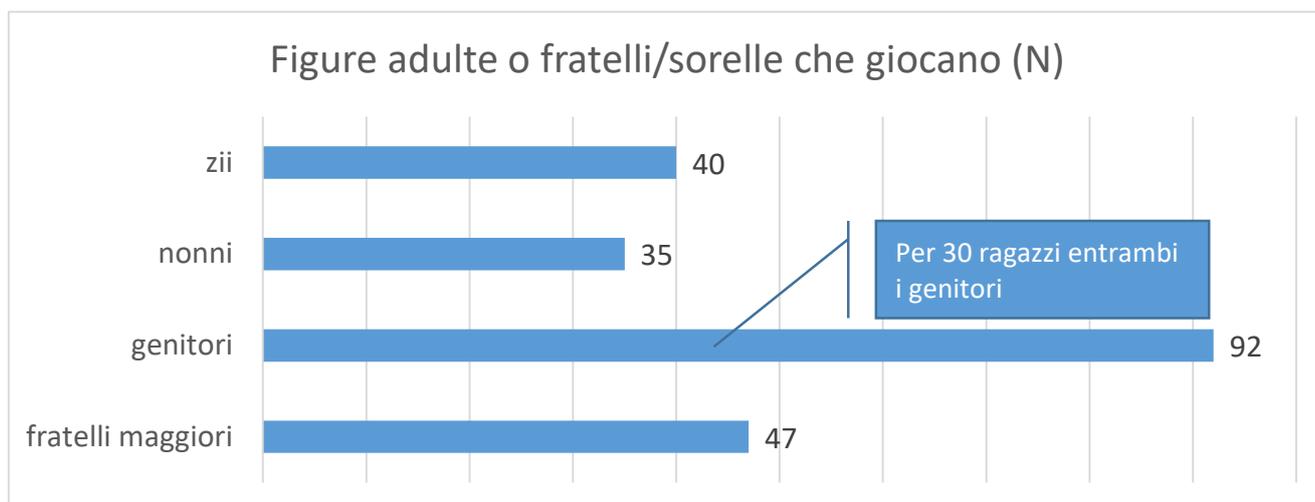
221 su 294 ragazzi hanno almeno una figura vicina che gioca



In letteratura avere almeno uno dei genitori che ha un atteggiamento positivo nei confronti del gioco o che ha problemi di gioco d'azzardo rappresentano delle dimensioni significative nello sviluppo di fattori precoci di rischio.

Abbiamo quindi confrontato chi ha già approcciato il gioco d'azzardo nell'ultimo mese con la presenza di figure adulte significative che gioca d'azzardo. Chi gioca ha una probabilità più alta di avere figure significative che giocano intorno a sé rispetto a chi non gioca ($p < .05$ al chi quadro).

«Se in famiglia qualcuno gioca, allora questo diventa un fattore molto condizionante per i minori» G. Serpelloni.



Gli adulti giocano d'azzardo in tante famiglie come abbiamo visto e molti di loro secondo la percezione dei ragazzi gioca anche troppo, quindi non ha solo un contatto occasionale con il gioco d'azzardo.

Gli adulti o i coetanei che secondo loro giocano troppo sono:

- In 45 casi uno dei due genitori
- In 26 casi uno degli altri adulti significativi (zii, nonni)
- In 15 casi i fratelli o le sorelle

		<i>Nessuna figura significativa che gioca</i>	<i>Almeno una figura significativa che gioca</i>
		%	%
<i>gambling LT</i>	<i>No</i>	28,6%	71,4%
	<i>Si</i>	8,9%	91,1%
<i>gambling LY</i>	<i>No</i>	27,9%	72,1%
	<i>Si</i>	8,3%	91,7%
<i>gambling LM</i>	<i>No</i>	27,2%	72,8%
	<i>Si</i>	4,5%	95,5%

Chi gioca ha una probabilità più alta di avere figure significative che giocano intorno a sé rispetto a chi non gioca ($p < .05$ al chi quadro).

Onset: età di inizio e con chi si inizia.

L'età di inizio rappresenta un fattore di rischio: secondo le ricerche un approccio precoce con il gioco porta ad un aumento del rischio di sviluppare un comportamento problematico successivamente.¹ Vediamo quindi quando hanno iniziato i ragazzi contattati.

Età di inizio	N
<i>prima dei 9 anni</i>	10
<i>tra i 10 e i 13</i>	45
<i>14-17</i>	43
<i>18 o più</i>	8

Circa 55 hanno cominciato prima dei 13 anni, alcuni anche prima dei 9. Dai focus viene riportata l'abitudine di molti genitori di coinvolgere i figli anche molto piccoli nel gioco d'azzardo, chiedendogli di far parte del rituale scaramantico: ad esempio facendogli grattare il tagliando delle lotterie istantanee o chiedendogli di premere i pulsanti delle slot o di assistere alla sessione di gioco.

Con chi si inizia:

- 1. All'interno della famiglia (genitori o fratelli)**
- 2. Altre figure adulte vicine (madri di amici, zii o altri parenti)**
- 3. Amici**

Dal focus:

«mio fratello che voleva giocare la schedina con me»

«gratta e vinci fu ai 12 anni, in vacanza al mare, con una zia»

«il poker l'ho scoperto tramite mio fratello e mio padre»

«A 16 anni. Giocavo le schedine con mio padre e mio zio»

«Gratta e vinci, da piccolo, li prendeva mia madre e io li grattavo».

Fattori di protezione

Regole chiare dei genitori

Quanti ragazzi hanno la percezione di avere ricevuto regole chiare sul gioco d'azzardo da parte dei genitori?

¹ *Early risk and protective factors for problem gambling: A systematic review and meta-analysis of longitudinal studies.* Clinical Psychology Review 51 (2017) 109–124. N.A. Dowling, S.S. Merkouris, C.J. Greenwood, E. Oldenhof, J.W. Toumbourou, G.J. Youssef.

Il numero di ragazzi che percepiscono regole chiare da parte del padre o della madre sono circa il 60%. Vengono citate lievemente di più le madri dei padri: 62% vs 54%. Queste sono le percentuali di chi risponde che il padre o la madre non permetterebbe che il figlio giocasse al gioco d'azzardo. Gli altri hanno posizioni meno nette o meno chiare. Un altro 20% infatti ritiene che i genitori si limiterebbero a sconsigliarli.

Il restante riporta posizioni di permissività da parte di almeno uno dei due genitori oppure di non conoscenza della posizione dei genitori.

Se andiamo a vedere le descrizioni dei focus dove raccontano in molti di aver iniziato proprio grazie ai genitori o di giocare insieme a loro è ancora più chiaro come in taluni casi non si percepisca da parte dei genitori una posizione di distanza dal gioco d'azzardo.

Queste considerazioni sono supportate dalle ricerche in letteratura che indicano come la supervisione parentale sia un fattore di protezione robusto².

Divieto dei gestori

Abbiamo chiesto ai ragazzi se gli è stato mai impedito di giocare d'azzardo. E' successo al 30% dei ragazzi contattati. Prevalentemente sono i gestori dei bar-tabacchi ad intervenire (50 dei 79) o di luoghi di gioco (37).

Diversi di questi, per la precisione 26, alla fine sono riusciti a giocare d'azzardo da minorenni, anche se in una delle occasioni hanno ricevuto un divieto.

Tra quelli che non hanno mai ricevuto un divieto, 51 hanno effettivamente giocato d'azzardo da minorenni.

Non è quindi ancora un'abitudine molto diffusa quella di impedire ai minorenni di giocare.

Gioco d'azzardo vietato quando era minorenne	N	%
<i>no</i>	184	70,0
<i>si</i>	79	30,0
<i>Totale</i>	263	100,0

		Gioco d'azzardo vietato quando era minorenne			
		<i>No</i>		<i>Si</i>	
		<i>N</i>	<i>%</i>	<i>N</i>	<i>%</i>
gambling LT	<i>no</i>	133	71,5%	53	28,5%
	<i>si</i>	51	66,2%	26	33,8%

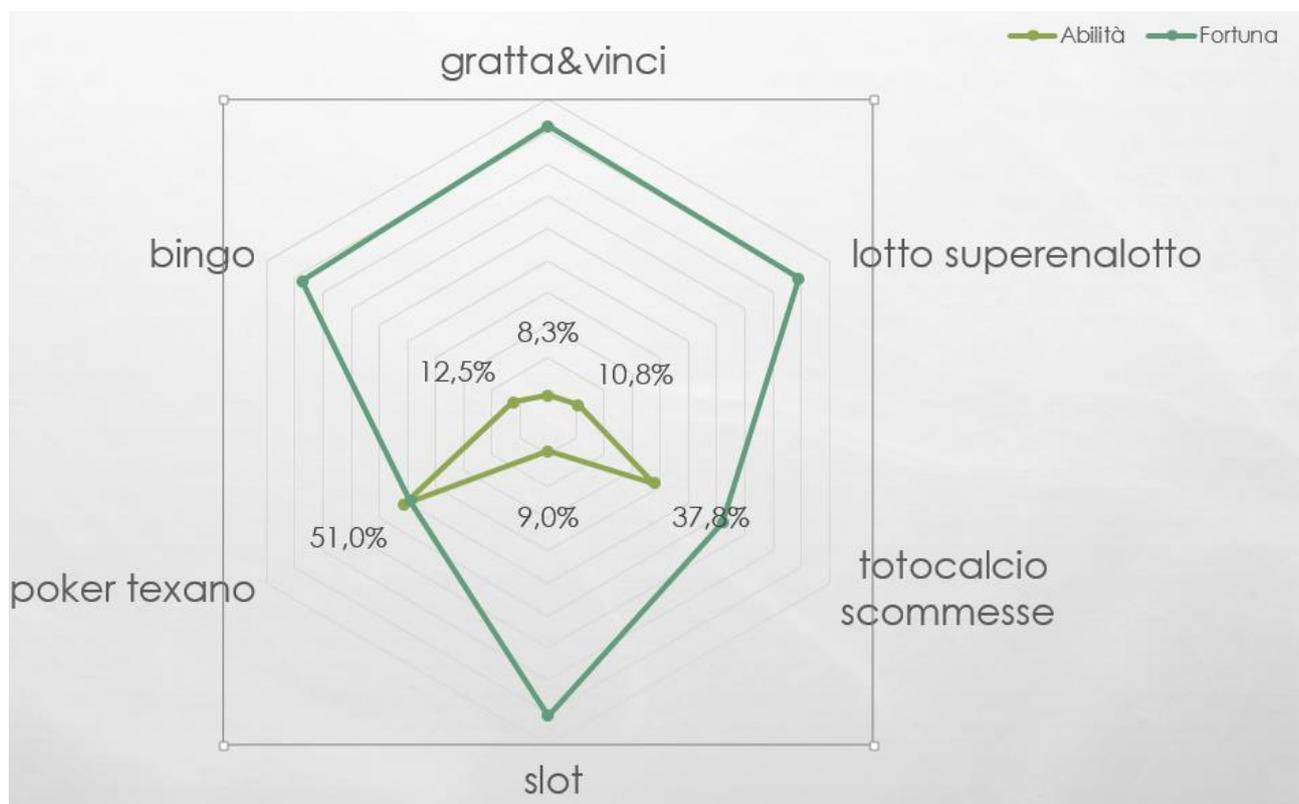
² Lee, G. P., Stuart, E. A., Jalongo, N. S., & Martins, S. S. (2014). *Parental monitoring trajectories and gambling among a longitudinal cohort of urban youth*. *Addiction*, 109(6), 977-985. doi: 10.1111/add.12399.

Magoon, M. E., & Ingersoll, G. M. (2006). *Parental modeling, attachment, and supervision as moderators of adolescent gambling*. *Journal of Gambling Studies*, 22(1), 1-22.

Corretta percezione del ruolo dell'abilità e della fortuna

Nei ragazzi è presente la percezione che diversi giochi si fondano solo sulla fortuna. I rischi sono in primo luogo da associarsi a quei giochi che hanno invece una componente di abilità più marcata. In quei giochi i ragazzi sono soliti costruire l'illusione che sia possibile con l'abilità tenere sotto controllo la componente legata al caso. L'esempio classico è il poker texano dove la percezione di potere controllare il caso è molto alta in diversi di loro. Anche dal focus è emersa questa valutazione ancorata anche al diffondersi in televisione di tornei dove emergono figure mediatiche che vengono mitizzate, programmi dove si creano personaggi caratterizzati anche da questo messaggio di fondo che il caso in questo tipo di giochi può essere neutralizzato.

Anche le scommesse, soprattutto quelle sportive, sono quelle che richiedono estrema attenzione per l'appeal che hanno e perché le illusioni di controllo del risultato sono molto alte nei ragazzi: conoscere i giocatori, la squadra sono tutti elementi che permettono di orientare la valutazione del risultato. In queste tendenze non si sono riscontrate nel nostro campione grosse differenze rispetto alle età.



I giocatori

Prevalenze gambling

Uno su dieci dei ragazzi coinvolti ha riportato una situazione di gioco d'azzardo recente (nell'ultimo mese). La maggior parte ha indicato di aver giocato non più di 5 volte. In tutto il campione solo 6 hanno attualmente una frequenza di gioco superiore alle 20 volte nell'ultimo mese. Il gambling online è un po' più presente anche in termini di frequenze del gambling onsite. Per il gambling a differenza del gaming si sente parecchio la differenza tra le varie fasce di età con un andamento in crescita dai più piccoli ai più grandi.

on line	N	%
<i>LT</i>	56	19,6%
<i>LY</i>	36	12,9%
<i>LM</i>	22	7,9%

on site	N	%
<i>LT</i>	50	17,5%
<i>LY</i>	33	11,7%
<i>LM</i>	16	5,7%

TOTALE	N	%
<i>LT</i>	81	28,1%
<i>LY</i>	56	19,4%
<i>LM</i>	30	10,4%

Dove si gioca

I luoghi dove sono soliti giocare sono in linea con le tipologie di giochi.

Principalmente bar/tabacchi e sale scommesse. Da segnalare che le sale scommesse sono state indicate anche da 14 minorenni.

Inoltre alcuni di loro hanno riportato di giocare anche a casa, probabilmente organizzando scommesse o partite a giochi di carte.

Per tutti la questione della prossimità ai luoghi dove è possibile giocare è molto alta e probabilmente questo è un dato anche sottostimato (vedi diapositiva successiva).

A cosa si gioca

On-site e On-line	N	%
<i>Lotterie Istantanee</i>	74	25,7%
<i>Scommesse Sportive</i>	54	18,8%
<i>Lotto Enalotto</i>	37	12,8%
<i>Scommesse Altro</i>	23	8,0%
<i>Bingo</i>	23	8,0%
<i>Giochi Di Carte</i>	19	6,6%
<i>Altri Giochi</i>	18	6,3%
<i>Slot</i>	15	5,2%

Esperienze di gioco ai limiti

Situazioni di gioco eccessivo NON SONO DEL TUTTO ASSENTI. Queste emergono più dai focus dove i ragazzi possono raccontare e aprirsi su situazioni di gioco anche passate dove si sono lasciati coinvolgere in un gioco eccessivo.

Nelle descrizioni di alcuni di loro emergono alcuni segnali di problematicità legati a precedenti esperienze nelle quali si sono lasciati coinvolgere. Interessante osservare come queste esperienze, che al momento del focus sono descritte come concluse e parte del passato, vengono descritte con molta lucidità e consapevolezza dei rischi affrontati. Vengono descritti meccanismi di autocontrollo e autoregolazione del comportamento a rischio. I ragazzi hanno sperimentato la difficoltà a smettere, l'illusione della vincita, hanno capito probabilmente osservando o vivendo difficoltà di altri, come le forze che ti tengono attaccate al giocare sono forze che potrebbero portarti allo stesso modo verso condizioni di grande difficoltà.

«Faccio le schedine, gioco 2 euro e quando è finito il campionato, mi fermo. Però con un amico ho scoperto che c'è anche il campionato virtuale, il mio amico ha giocato 20 euro e li ha persi. Io ho giocato 2 euro che mi ha dato lui e ho fatto una schedina stranissima e gli ho fatto vincere 90 euro. Lui mi ha dato solo 10 euro. E una volta sono entrato a giocare il virtuale, da 10 euro ho vinto 70, ma non riuscivo ad uscire, e poi mi sono trovato con 2 euro...mia madre mi aveva dato 10 euro per comprare...Ho rigiocato fino a trovarmi nuovamente i 10. E' l'ambiente che ti prende, con tutta la gente che gioca: facevo due schedine, poi uscivo fuori a fumare e rientravo a giocare, però solo lì dentro mi è successo e quel giorno mi sono detto "io qui non ci ritorno più" e non ci sono più entrato. Ti senti tutto agitato, caldo... Molta gente perde tanto, quando vado a giocare il sabato, c'è uno che nell'agenda ha un mazzettone di soldi, che se li guadagna da lì, gioca sempre, tanto e tanti soldi. Lui è tutti i giorni lì. Si vede che con la testa non c'è più».

«Io sono molto prematura, la prima volta che presi gratta e vinci fu ai 12 anni, in vacanza al mare, con una zia, vinsi due euro e da quel momento si scatenò la voglia di vincita, di avere una somma sempre più alta e persi, poi ho finito ho eliminato completamente la cosa. Con gli slot è stato prima dei gratta e vinci, dagli 11 ai 13 anni, non patologica ma casuale ma influenzata da mia madre che giocava alle slot, in condizione medio-patologica. Lei mi inserì in questo mondo che inizialmente, essendo prematura non avevo la coscienza di cosa si trattava mi sembrava un gioco innocente e quindi non avevo la consapevolezza del fatto che poteva diventare patologico e una cosa brutta. Ora ho proprio una fobia degli slot e delle scommesse, insomma del gioco d'azzardo. Non mi sono più avvicinata perché per vari accadimenti, sul tragico, mi si è scatenata questa paura, questo panico sugli slot e sul gioco d'azzardo. Quindi quando io entro in uno spazio dove ci sono gli slot io non mi avvicino perché quello per me è stato un male che poi è seguito».

GAMING.



Con il gaming si passa per molti di loro dall'ambito della prevenzione che ha che fare con rischi futuri a quello dei comportamenti e dei rischi attuali. Difatti il gaming è praticato da molti di loro, a volte in maniera eccessiva.

Il gaming è quindi un argomento molto più vicino a quella che è l'esperienza di molti ragazzi. I dati indicano come la quasi totalità abbia giocato almeno una volta nell'ultimo anno (82%) e molti di questi anche nell'ultimo mese (64%).

Prevalenze

	N	%
LT_videogame	269	94,7%
LY_videogame	229	82,1%
LM_videogame	179	63,7%

Frequenza di gioco

Anche osservando le frequenze di gioco si vede come sia di certo un evento non raro giocare tutti i giorni o quasi a videogiochi. Uno su cinque ha giocato almeno 20 volte nell'ultimo mese. Un altro 20% ha giocato da 6 a 19 volte. Molti giocano prevalentemente nei week-end dove concentrano la maggior parte delle sessioni di gioco, talvolta anche sessioni lunghe.

		N	%
gioco videogame LT	<i>mai</i>	15	5,3%
	<i>1/5 volte</i>	48	16,9%
	<i>6/19 volte</i>	46	16,2%
	<i>20 o più volte</i>	175	61,6%
gioco videogame LY	<i>mai</i>	50	17,9%
	<i>1/5 volte</i>	71	25,4%
	<i>6/19 volte</i>	54	19,4%
	<i>20 o più volte</i>	104	37,3%
gioco videogame LM	<i>mai</i>	102	36,3%
	<i>1/5 volte</i>	69	24,6%
	<i>6/19 volte</i>	52	18,5%
	<i>20 o più volte</i>	58	20,6%

I videogame hanno una diffusione in tutte le fasce di età e in entrambi i sessi, anche se i maschi hanno prevalenze più alte e frequenze di gioco più elevate.

I maschi estendono il gioco anche ai giorni infrasettimanali in misura maggiore che le femmine. Difatti se la maggior parte dei ragazzi contattati mantiene una suddivisione tra giorni scolastici e week end, con una frequenza di gioco che ha le sue punte massime il sabato e la domenica, nei maschi la percentuale di coloro che sfiorano anche nei giorni di scuola è più elevata che nelle femmine.

Nel weekend quelli che superano le 4 ore di gioco sono 14, più altri 21 che stanno tra le 2 e le 4 ore, mentre durante la settimana sono rispettivamente 4 e 6.

Per giocare viene utilizzato in primis il cellulare, la cui modalità tuttavia è per molti legata ai momenti di noia o come riempitivo ed è quindi meno additiva (dai focus).

La metà del campione utilizza anche la console dove si trovano la maggior parte dei giochi citati nei focus.

Il pc è diventato invece uno strumento molto meno presente e utilizzato dai ragazzi (all'incirca uno su quattro lo utilizza per giocare).

Da tenere in considerazione il dato trasversale che molti hanno diverse piattaforme a disposizione e spaziano spesso da una all'altra per garantire in alcuni casi continuità nell'esperienza di gioco.

Dalla console allo smartphone. Questa situazione è particolarmente descritta dai giocatori forti.

Con cosa giocano	N	%
<i>smartphone</i>	158	59,0%
<i>console</i>	133	49,6%
<i>Pc/notebook</i>	61	25,2%
<i>tablet</i>	56	22,2%
<i>TV</i>	32	13,6%
<i>no gioco</i>	45	18,5%

Meccanismi per aumentare le ore di gioco

Nei giochi vengono inseriti dei meccanismi che forzano la continuità di gioco cercando di posticipare la chiusura. I meccanismi di salvataggio in questi giochi sono parziali soprattutto quando si giocano partite online e si è parte di una sessione di gruppo.

Il gioco più additivo è **Clash of clan per il quale si riportano situazioni di gioco eccessivo:**

«Clash of clans ti unisci a un clan, partecipi alle guerre, come una guerra strategica vecchia. Io gioco con un clan abbastanza di adulti, che giocano da tanto tempo e sono forti, richiedono che il membro sia attivo per molto tempo, se non partecipo alle guerre, devo studiare e magari non sono on line per due minuti e non vedo quello che succede, dicono “sei inattivo” e ti buttano fuori».

«A Clash of Clans hanno aggiunto nuove cose che ti fanno stare sul gioco: hanno aggiornato Clash of clans con sfide a tempo, se tu fai un attacco con quella truppa lì e ottieni vari punti, delle missioni. Se tu fai tre attacchi e timanca tempo e non fai il quarto perdi tutto, allora il gruppo si arrabbia con te e di conseguenza ti buttano fuori».

Altri giochi: «Ci sono alcuni giochi tipo Control Strike in versione competitiva, dove non puoi uscire, sono online, se esci a metà partita ti bloccano, durano anche una settimana...se al mattino potresti giocare non puoi, sei squalificato. Litighi coi genitori, fammi finire, ma loro non capiscono»

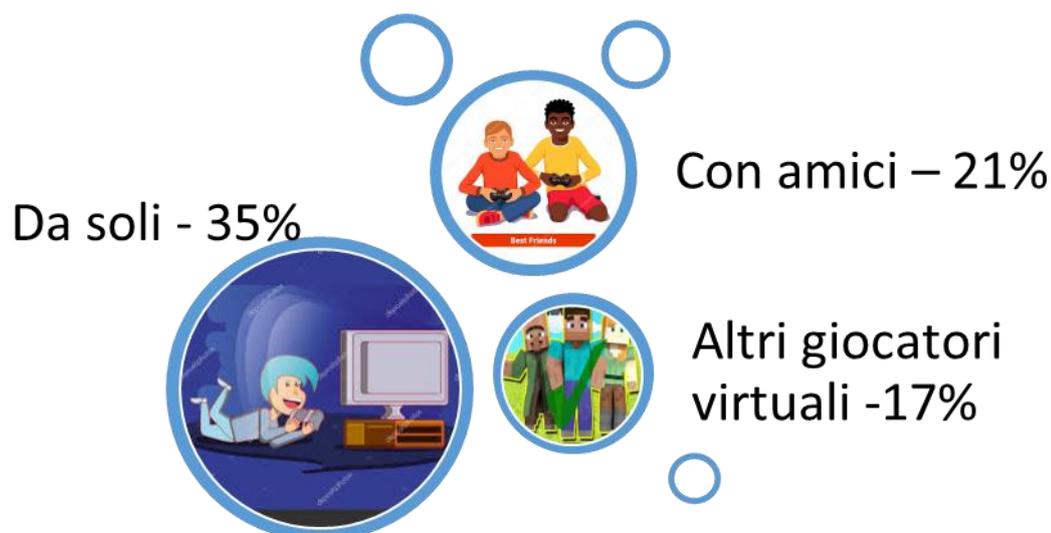
*«Tipo FIFA se giochi online, se spegni perdi a tavolino. Possono anche **reportarti** se giochi male o se lasci la partita»*

Giocare per continuare a far parte del gruppo, per non perdere la reputazione e non perdere i progressi fatti.

Adesione ad un gruppo (si gioca con altri giocatori collegati online) – meccanismi di inclusione-esclusione dal gruppo basati sulla partecipazione e sui progressi - impossibile mantenere i progressi se si abbandona prima della fine della missione – tutto il gruppo perde i progressi fatti. Questo meccanismo è presente in molti giochi.

Con chi si gioca più spesso

I ragazzi giocano sia insieme ad altri sia da soli. Dal focus e dai dati dei questionari ci sono più modalità per giocare e non sembra prevalerne una sugli altri, anche se capita a molti di giocare più spesso da soli perché quando si è soli ci si annoia e quando ci si annoia il gioco è una delle scappatoie principali scelta dai ragazzi. Vengono citati spesso soprattutto i fratelli e gli amici. Se giocare da soli o in compagnia può dipendere anche dal gioco: alcuni giochi facilitano la modalità solitaria altri la modalità online.



I genitori non vengono inclusi neanche dai più piccoli (13-15). Con loro l'84% non gioca mai. Il restante raramente o solo qualche volta.

Tipologia di giocatore - Dal focus group

Occasionali: giocano molto poco, il video gioco, prevalentemente su smartphone, è utilizzato per la copertura dei tempi vuoti o di attesa.

Sociali: giocano in maniera costante ma hanno il pieno controllo delle occasioni di giochi (concentrate nel weekend prevalentemente, quando non ci sono altri doveri come lo studio). Difficilmente superano le due ore di gioco (anche se può capitare) e il gioco non intacca le aree funzionali (scuola in primis). Prevalentemente giocano con altri amici e per divertimento.

Eccessivi: giocano anche durante la settimana e nei week-end possono superare le quattro ore di gioco. Hanno descritto anche giornate nelle quali hanno preferito il gioco agli amici o hanno fatto molta fatica a smettere di giocare, ma non descrivono ancora atteggiamenti di isolamento o continuità nel tempo delle abbuffate di gioco. Nei week end (confermato anche dalle risposte al questionario) alcuni di loro possono decidere di passare molto tempo davanti ad un videogioco anche nelle ore notturne, soprattutto quando si sta giocando ad uno di quei giochi che richiedono di continuare, pena la perdita dei progressi. DIVERSI HANNO RIPORTATO DI AVER GIOCATO FINO ALLE CINQUE_SEI DEL Mattino. Queste giocate vengono descritte come vere e proprie abbuffate che possono superare anche le sei ore consecutive. Il tutto è però circoscritto nel tempo e può riguardare dei periodi nei quali un videogioco li coinvolge in maniera particolare. Anche La compromissione delle aree funzionali viene descritta per alcuni periodi della loro vita.

Diversi giocatori eccessivi hanno più piattaforme di gioco: PLAYSTATION, XBOX, tablet e smartphone e usano tutti questi canali indistintamente

Aspetti emotivi del gaming

I videogiochi sono per i ragazzi esperienze significative, non solo perché stimolano la loro funzione ludica ma anche perché nei videogiochi ci si mette alla prova, sono uno spazio simbolico dove i ragazzi possono confrontarsi con gli altri del gruppo.

Il gaming ha quindi un ruolo di attivatore di una serie di emozioni e in taluni casi porta a situazione di aumento dell'aggressività e ad una disregolazione nell'esperienze emotive, soprattutto nelle dimensioni dell'ostilità e della rabbia³. Il ragazzo immerso nell'esperienza di gaming, magari in solitaria, può perdere la capacità di controllare proprio questa emozione e le sue conseguenze. Nei focus vengono riportati episodi di esplosioni incontrollate avute in sessioni di gioco.

Vediamo quali sono le principali emozioni riportate dal nostro campione.

RABBIA: una delle emozioni che più viene associata con i videogiochi è la rabbia. Nei focus molti descrivono momenti di rabbia esplosiva durante le sessioni di gioco, scatenati da frustrazioni legate a fallimenti nei giochi e nei mancati progressi, reazioni alimentate dai meccanismi additivi descritti dai ragazzi (ad esempio le difficoltà a salvare i progressi in alcuni giochi o la percezione che se non si pagano gli upgrade si viene sconfitti più facilmente, una condizione valutata come ingiusta da molti di loro).

La gestione della rabbia quindi rappresenta un ulteriore spunto di progettazione da inserire in un modello di intervento sul gaming.

«E' un problema quando nella vita normale, ripercorri il gioco o sei depresso o hai rabbia esagerata»

ANSIA: Il gioco viene utilizzato come **regolatore anche di altre emozioni**, come l'ansia.

CALO DEL TONO DELL'UMORE: tristezza, sensazione di isolamento.

«Diventano asociali»

«Perché ogni tanto non voglio uscire»

«Si sentono male se quel giorno non hanno giocato tanto, si sentono tristi perché non hanno fatto»

NOIA: un aspetto da non sottovalutare è la **gestione della noia** in questi ragazzi.

“quando non dormo mi annoio e gioco”.

“ora magari sono in classe, lezione noiosa, prendo il telefono, anche se non si può usare, e gioco al giochino che ho su, oppure sui trasporti”.

“Gioco quando mi annoio, a GTA sulla play con mio fratello, altrimenti un gioco sul telefono”.

“Ultimamente sono fissata con il colorare o il solitario e sempre quando mi annoio”.

“Vado a periodi, da solo mi annoio, gioco on line, sul PC o con gli amici. A Fortnite o MINECRAFT”

“Anch'io gioco quando mi annoio e faccio giochi semplici, Rider Fortnite, sul telefono”

³ Yen J, Yeh Y, Wang PW, Liu TL, Chen YY, Ko C. *Emotional Regulation in Young Adults with Internet Gaming Disorder*. Int J Environ Res Public Health. 2017 Dec 25;15(1).

“Quando mi annoio e massimo 2 giorni la settimana, quando ho tempo. Di solito leggo o studio o vado al CAG”.

Il gioco viene descritto da molti come lo strumento più utilizzato (per alcuni l'unico) per affrontare questa emozione, un'emozione dalla quale i ragazzi, soprattutto nella fase adolescenziale, tendono a difendersi. La comprensione della noia e del ruolo che può avere nella vita di una persona può essere un ulteriore spunto di progettazione.

Senso di alienazione

Alcuni meccanismi che vengono a crearsi nelle sessioni di gioco contribuiscono al formarsi di un senso di alienazione dal mondo. In primo luogo il contesto di gioco, con ridotte interazioni sociali, con canali comunicativi impoveriti rispetto a quelli del mondo reale, il tutto unito all'impatto di tante ore passate seduti davanti ad uno schermo nelle lunghe sessioni di gioco che producono tra gli altri anche una riduzione della capacità critica e una confusione tra i piani di realtà.

A favorire questi processi vengono descritti meccanismi specifici osservati nei giochi che aumentano la confusione tra i due piani, reale e virtuale:

- umanizzazione dei personaggi virtuali
- grafica realistica
- rapporti virtuali con persone vere che assumono il personaggio virtuale come spazio di relazione
- chat durante le sessioni di gioco
- *assenza di limiti che la realtà impone*

«I giochi on line ti coinvolgono di più perché è gente vera, persone vere che stanno giocando e poi puoi parlare con loro, come una chat...No anche a voce... In alcuni giochi c'è proprio un sistema in cui tu clicchi un tasto, puoi parlare e la gente ti sente.»

«E' un mondo in cui puoi fare tutto quello che vuoi, tipo su gta5 rubare le macchine, uccidere, nella vita reale non puoi, ti da la sensazione che puoi fare tutto quello che vuoi senza fare male a nessuno; ti senti un po' strano ma ti piace».

Raramente si incontrano gli amici conosciuti on line, soprattutto nei soggetti di sesso femminile

Gaming e denaro

All'inizio del progetto si ipotizzava di studiare il collegamento tra gaming e denaro per vedere quanto è concreta la perdita di controllo in relazione ai meccanismi di acquisto che vengono inseriti nei videogiochi. Tuttavia la richiesta di denaro che questa dimensione ha richiesto ai ragazzi viene descritta come contenuta, anche perché i ragazzi mettono in atto strategie per aggirare le richieste inserite all'interno dei videogiochi. Sono solo 4 i giocatori che hanno dichiarato di aver speso più di 50 euro nell'ultimo mese. Anche nei focus i ragazzi raccontano di come spendere soldi sia qualcosa che cercano di evitare sia per gli acquisti sia soprattutto per gli upgrade dei giochi. Il gioco viene solitamente usato infatti senza acquistare molti upgrade, diverse volte anche senza acquistare il gioco stesso. Non si ha traccia di segnali che facciano pensare che l'aspetto economico sia qualcosa di problematico.

Fattori protettivi

Figure genitoriali – controllo e supervisione

La supervisione genitoriale è un fattore protettivo anche nel caso del gaming. Diversi ragazzi hanno detto di non giocare molto quando c'è scuola o se devono studiare. Questo fa pensare che per loro i genitori hanno esercitato un controllo e imposto delle regole chiare. In alcuni focus questo è emerso in maniera più esplicita anche se dai ragazzi le figure adulte sono descritte come contraddittorie rispetto al gioco e all'utilizzo del telefono per giocare.

Alla domanda diretta altri ragazzi descrivono una situazione di assenza o disinteresse facendo pensare che questo controllo non è una condizione diffusa in tutte le famiglie:

«Alcuni genitori comprano apparecchi ai figli per “scrollarseli di dosso”, per tenerli impegnati»

«I genitori sono troppo permissivi, conosco gente che gioca fino a notte inoltrata»

«Perché loro stessi (i genitori) hanno i loro giochi. Mia mamma sta tutto il tempo su facebook, se le chiedi qualcosa non ti risponde.»

«Sono io a dire a mia madre di smetterla di stare al cellulare, su facebook».

«Mia madre mi ha spinto a giocare, uscivo alle 2 e tornavo alle 9... per farmi stare in casa»

Per alcuni il problema del controllo non sussiste perché si aggira il sistema tenendo nascosto il tutto ai genitori.

«I nostri genitori non sanno che giochiamo di notte, io chiudo la porta»

«Io metto l'ipad sotto le coperte»

«I miei non sono in casa»

«Sono accessibili a tutti, sono scaricabili, chiedono un account ma è facile da creare un account falso, nessuno controlla, nessuno te lo impedisce»

In questi casi poiché sappiamo che la supervisione genitoriale è un fattore di protezione rispetto all'evoluzione in gaming problematico sarebbe opportuno il coinvolgimento dei genitori in interventi educativi.

Ipotesi di lavoro

Anche se la maggioranza dei ragazzi contattati non ha descritto quadri problematici alcuni dei ragazzi hanno invece riportato dei segnali dai quali sarebbe interessante partire per sviluppare un progetto di supporto.

Gli obiettivi del progetto dovrebbero aiutare a migliorare:

- Senso del limite (segnali: giocare per più di 6 ore di fila, difficoltà a interrompere anche di fronte a impegni improrogabili; giocare talmente tanto da provare disagi anche di tipo fisico come giramenti di testa, addirittura nausea durante le sessioni di gioco);
- Imparare a rispettare il ritmo sogno-veglia (segnali: giocare nelle ore notturne, giocare perché non si riesce a dormire):

«C'è stata una settimana in cui dormivo sempre le prime due ore» (.di scuola) »

«Io mi sono beccata pure una sospensione ho dormito durante l'ora di italiano e chimica, non avevo dormito perché stavo giocando».

- Riconoscere le interferenze con le aree funzionali (scuola, sport) e COMPROMISSIONE DELLE FUNZIONI
«Quando inizi a saltare di mangiare o cose importanti della giornata....»
«Io ho dormito durante l'ora di italiano e chimica e ho beccato una sospensione, non avevo dormito perché stavo giocando»
«Io c'è stata una settimana in cui dormivo sempre le prime due ore»
- Aumentare la capacità di gestione delle emozioni
- Sviluppare il senso critico e la capacità di valutare le conseguenze

Sintesi conclusive

Il primo elemento che colpisce nelle discussioni sul gaming è che per molti dei ragazzi più grandi (ma non per tutti) i videogiochi vengono descritti come qualcosa che viene valutato positivamente ma che viene anche minimizzato, è un qualcosa dal quale in molti vogliono prendere le distanze perché viene associato a quando si era ancora piccoli. Sono attività che diversi di loro vedono come una fase del passato che si è chiusa. L'età che viene descritta come cruciale per i videogiochi è quella degli 11-14 anni (gli anni delle medie).

Molti dei ragazzi più grandi spostano le loro attenzioni su altre dimensioni che valutano come accettate dal gruppo di riferimento: in primis i vari social (instagram, facebook) e sullo sfondo il cellulare in quanto oggetto-feticcio che fa da tramite tra loro e il mondo. Questa parte di campione che non gioca più rappresenta circa la metà del campione.

Allo stesso modo però l'inserimento di strumenti additivi nei giochi, la costruzioni di scenari e personaggi sempre più realistici e l'integrazione della dimensione social anche all'interno dei giochi più venduti o utilizzati fanno anche del gaming un terreno dove si sviluppano quadri additivi in tutte le fasce di età.

Il gaming tiene diversi di loro incollati allo schermo anche per molte ore perché ha saputo sviluppare sia strategie di coinvolgimento adatte ai ragazzi più piccoli sia strategie che coinvolgono anche i più grandi. La costruzione di un senso di appartenenza ad una comunità è il filo conduttore che ripercorre molte delle descrizioni fatte dai ragazzi. Alcuni giochi richiedono l'utilizzo di chat esterne così che si può essere coinvolti e contattati anche quando non si sta giocando. Altri, i più conosciuti, non ti permettono di interrompere la sessione pena la perdita dei progressi e la perdita dell'adesione al gruppo di appartenenza, costringendoti a lunghe sessioni di gioco per non essere estromesso dal gruppo. La presenza di meccanismi di creazione di appartenenza ha di fatto sostenuto questa voglia di gioco anche nell'era dei social.

Alcuni di loro hanno sviluppato un quadro eccessivo con giocate che superano le 6 ore o con la più preoccupante interferenza con il ritmo sonno veglia: si svegliano per controllare i progressi nel gioco o si mettono a giocare nel cuore della notte, compromettendo così il rendimento scolastico.

Alcuni di questi meccanismi favoriscono anche emozioni negative come la rabbia, che viene spesso descritta come un compagno fedele per molti di loro: cosa dire ad esempio del meccanismo che annulla tutti i tuoi progressi se ti disconnetti, oppure di quello che ti costringe a riiniziare dall'inizio del gioco e non da momenti intermedi se il personaggio viene ucciso? Inoltre nei videogiochi, soprattutto per il cellulare, è previsto l'acquisto di upgrade del personaggio che permette di superare alcune fasi del gioco molto difficili (dando più armi, poteri o energia). Questo meccanismo genera in diversi ragazzi la sensazione di essere dentro un'ingiustizia e di conseguenza genera rabbia: la valutazione è che se non compri, fanno di tutto per renderti il passaggio al livello successivo impossibile. Vengono riportati episodi di rabbia incontrollata in queste situazioni.

Sul gioco d'azzardo agiscono invece forze diverse e contraddittorie: il mondo adulto offre segnali di apprezzamento e valutazioni positive sul gambling, alimentando la distanza tra le due componenti, il gioco e l'azzardo. Così i ragazzi imparano che il mondo adulto sostiene la parte del gioco ritenendola una dimensione differente dalla parte di azzardo e rischio.

Questa idea che il gioco non è azzardo è sostenuta in primis dai gestori del gioco d'azzardo che propongono pubblicità con modelli giocosi, ironici o slogan dove si fa l'occhiolino alla componente ludica e nessun accenno a quella dell'azzardo: pensiamo agli spot («ti piace vincere facile») o agli attori scelti (CLAUDIO BISIO ad es.).

Gli adulti significativi dal canto loro alimentano questa percezione erronea su cosa è gioco e cosa è azzardo proponendo un ruolo ai ragazzi nel loro gioco d'azzardo: diversi ragazzi riportano infatti di essere stati coinvolti o perché accompagnano i genitori o un parente a giocare, molto spesso perché gli viene chiesto di grattare la schedina del gratta e vinci (insegnando quindi che esiste il modo di ingannare il caso con rituali magici). Di fatto la stragrande maggioranza dei ragazzi ha iniziato a giocare con una figura adulta significativa (genitori, zii, nonni, fratello maggiore) e anche questo contribuisce ad un processo di normalizzazione del gioco d'azzardo.

La parte dell'azzardo viene invece associata solo ai quadri problematici, cioè a quelle situazioni o persone che non sanno controllarsi.

Questo probabilmente si riflette anche sulla percezione che sia legale per molti il gioco d'azzardo per i minorenni (perché un gioco non può essere illegale). Per molti di loro alcuni giochi sono permessi e tra questi spiccano le scommesse sportive, ritenute un gioco permesso ai minorenni dal 43% dei ragazzi coinvolti. Anche il bingo che tra l'altro è un gioco dove a detta dei ragazzi vengono portati dai genitori o da altri parenti anche loro viene percepito come permesso dalla metà di loro.

Alcuni di loro hanno in passato sviluppato un comportamento eccessivo di gioco d'azzardo. Nei due focus sul gambling due ragazzi hanno raccontato una storia di gioco molto intenso e fa riflettere come una delle due esperienze sia iniziata giocando alle slot con la madre, poi proseguita con i gratta e vinci acquistati con la zia. Fortunatamente in entrambi i casi i ragazzi hanno scelto di non continuare e fa riflettere che entrambi per farlo abbiamo da soli capito che per riuscirci avrebbero dovuto alzare delle barriere anche fisiche (*"io qui non ci ritorno più"*).

PUNTI CHIAVE DA SVILUPPARE

GAMING

1. ruolo delle figure adulte: regole chiare come fattore protettivo
2. gestione della rabbia e di altre emozioni
3. Saper riconoscere i segnali di allarme
4. Progetto di prevenzione indicata con i giocatori eccessivi

GAMBLING

1. ruolo delle figure adulte: aumentare la pressione sociale per un fenomeno che ha messaggi molto contraddittori dal mondo adulto: l'atteggiamento favorevole e il coinvolgimento delle figure adulte è un elemento del processo che non può essere trascurato. Se la modalità conferenza non funziona potrebbe essere utile pensare ad esempio allo spettacolo teatrale coinvolgendo anche i genitori?
2. conoscenze e percezioni – errori e illusioni
3. trappole del gioco: es. effetto della vittoria