

IL GIOCO D'AZZARDO TRA GLI ADOLESCENTI DEL TERRITORIO SPEZZINO

Dott. Alfredo Casini

(Psicologo - Psicoterapeuta - S.c Psicologia, Asl 5 Spezzino)

Dott.ssa Barbara Battistini

(Psicologa - Psicoterapeuta - Cooperativa M.A.R.I.S)

Dott.ssa Eleonora Quadrelli

(Psicologa-Psicoterapeuta - Consorzio COMETA)

Dott.ssa Carla Tazzer

(Epidemiologa - S.s.d Epidemiologia Asl 5 Spezzino)

Dott.ssa Rosanna Ceglie

(Direttore DSMD)

*L'espansione del fenomeno dell'azzardo ha fatto sì che gli italiani nel **2016** spendessero per il gioco **95 miliardi di euro**, cifra record anche rispetto agli altri paesi europei.*

La letteratura scientifica in merito evidenzia come il fenomeno sia in crescita anche tra gli adolescenti.

Ci si è posti l'obiettivo di valutare i tassi di incidenza anche tra i giovani del nostro territorio.

*Con collaborazione del Comune della Spezia, del Liceo Classico Costa e dell'Istituto Enaudi-Chiodo, nell'anno 2016/2017 è stato possibile somministrare a **557** studenti il questionario GBS-A (Gambling Behavior Scale for Adolescents).*

Gli aspetti più rilevanti indagati da questo test sono:

- ✓ *l'abitudine o meno al gioco*
- ✓ *la relativa frequenza*
- ✓ *il denaro speso*
- ✓ *il tempo trascorso a giocare*

Il campione era così composto

63% femmine 37% maschi
59% minorenni 41% maggiorenni

*La scala GBS-A raccoglie le informazioni essenziali inerenti il comportamento di gioco. Ai ragazzi è stato chiesto di riferire se e quanto spesso hanno giocato ad uno dei giochi elencati presenti nel test negli ultimi 12 mesi. Coloro che hanno risposto **MAI** a tutti i giochi, sono stati classificati come “**non giocatori**”, tutti gli altri “**giocatori**”.*

76% giocatori
24% non giocatori

Dall'analisi statistica emerge che il 59% dei giocatori è minorenne ed il 60% è di genere femminile. (Grafico1)

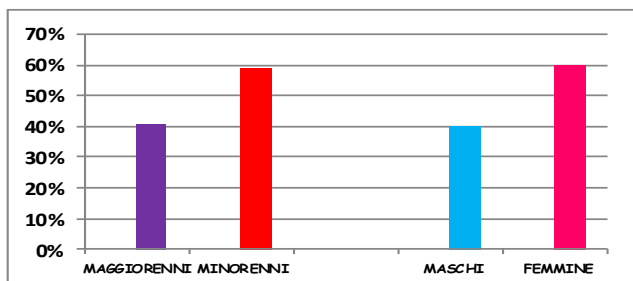


Grafico 1

Il gioco frequentemente utilizzato è il **gratta e vinci** (più della metà degli studenti ha giocato almeno una volta), seguito dal **gioco a carte** (47%). In quota minore si registrano **scommesse su sfide** e su **eventi sportivi** (circa un ragazzo/a su 3). **Lotto** e **gioco su internet** sono in quota simile (circa 1 su 6), mentre le **corse ai cavalli**, all'ultimo posto, corrispondono ad una quota bassa (5%), sebbene non trascurabile data la fascia di età in cui si sta lavorando.

Come si evidenzia nell'ultimo grafico (Grafico 2), l'estensione del fenomeno azzardo nel campione esaminato è la seguente:

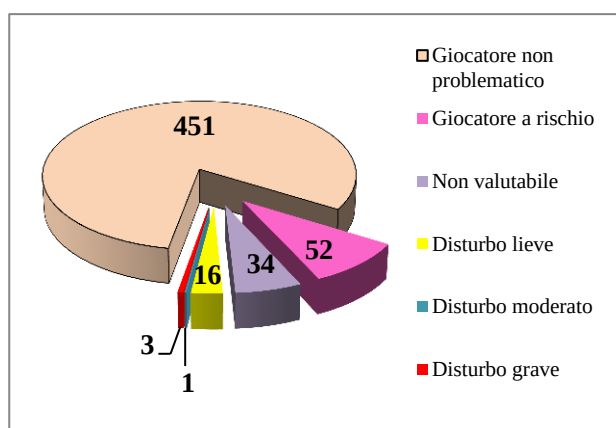


Grafico 2

Sommando gli studenti che risultano a **rischio**, con disturbo **lieve**, disturbo **moderato** e disturbo **grave**, si raggiunge la cifra di 72 adolescenti che manifestano una costante messa in atto di condotte inerenti l'azzardo.

Questi dati associati alla considerazione che i **451** soggetti che risultano non problematici, possano sviluppare condotte a rischio sempre maggiore, ci induce a pensare ed a **progettare interventi preventivi presso gli Istituti scolastici del territorio**.