

Ricerca «Ragazzi in gioco» 2014

Paolo Molinari, IRES FVG

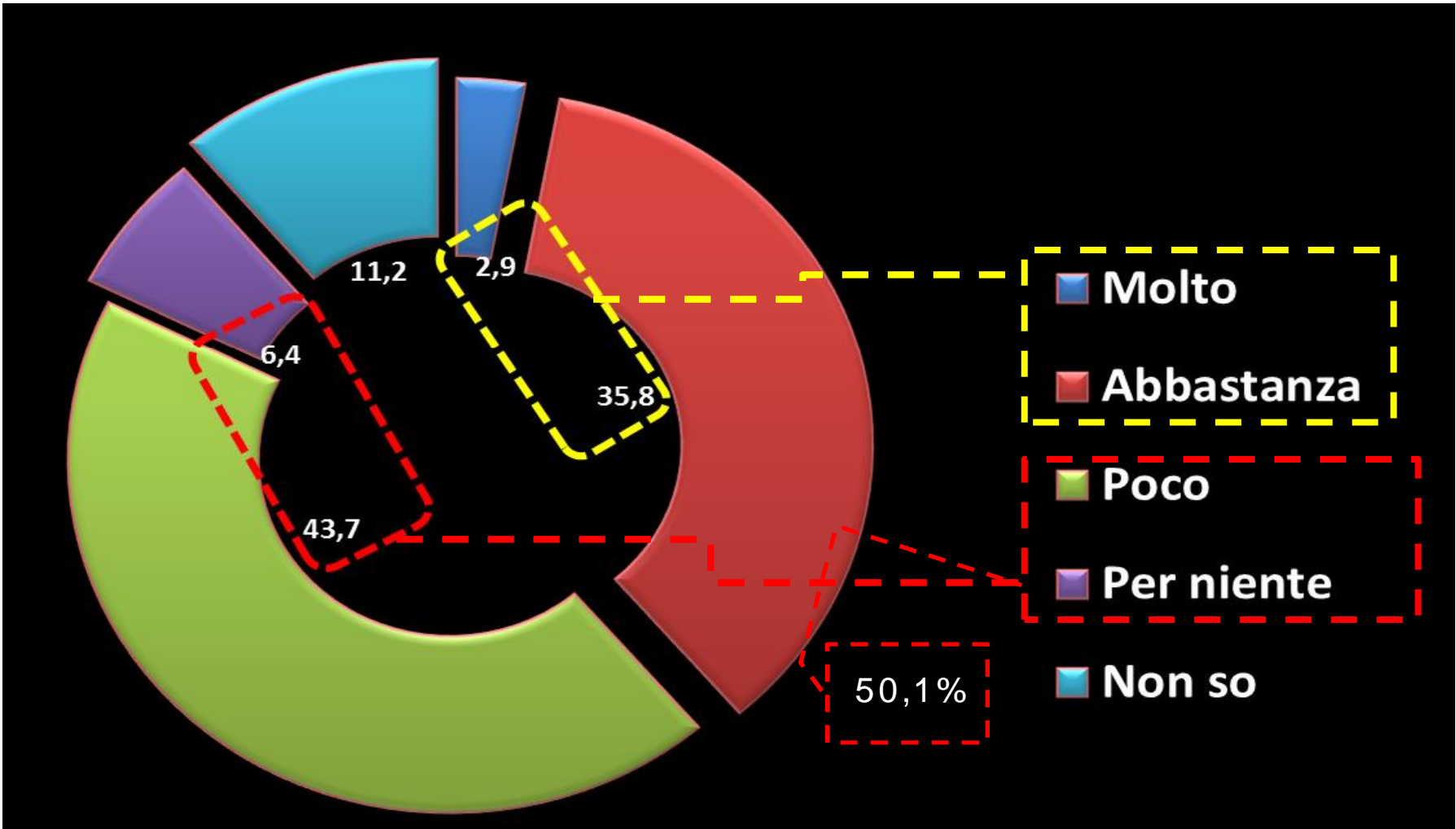
Un intervento di ricerca azione partecipata

- Un percorso di ascolto costruito assieme a gruppo di adolescenti e ragazzi (piano di lavoro, strumenti, ricerca sul campo);
- Un cammino di conoscenza e azione: «comprendere agendo»;
- Anche i ricercatori si sono messi in gioco, convinti che assieme potevamo aiutarci a capire;
- Un'azione semplice e limitata: costruzione del questionario e rilevazione tra amici ... ma con i ragazzi protagonisti diretti;
- L'adesione è stata rapida, significativa e rilevante;
- L'intero percorso si è caratterizzato per rigore nel metodo e rispetto delle consegne (qualità);
- Dati di stock, non longitudinali, ma utili per riflettere;
- In molti hanno collaborato: ragazzi e insegnanti, intervistati e intervistatori, scuole ... un lungo elenco.

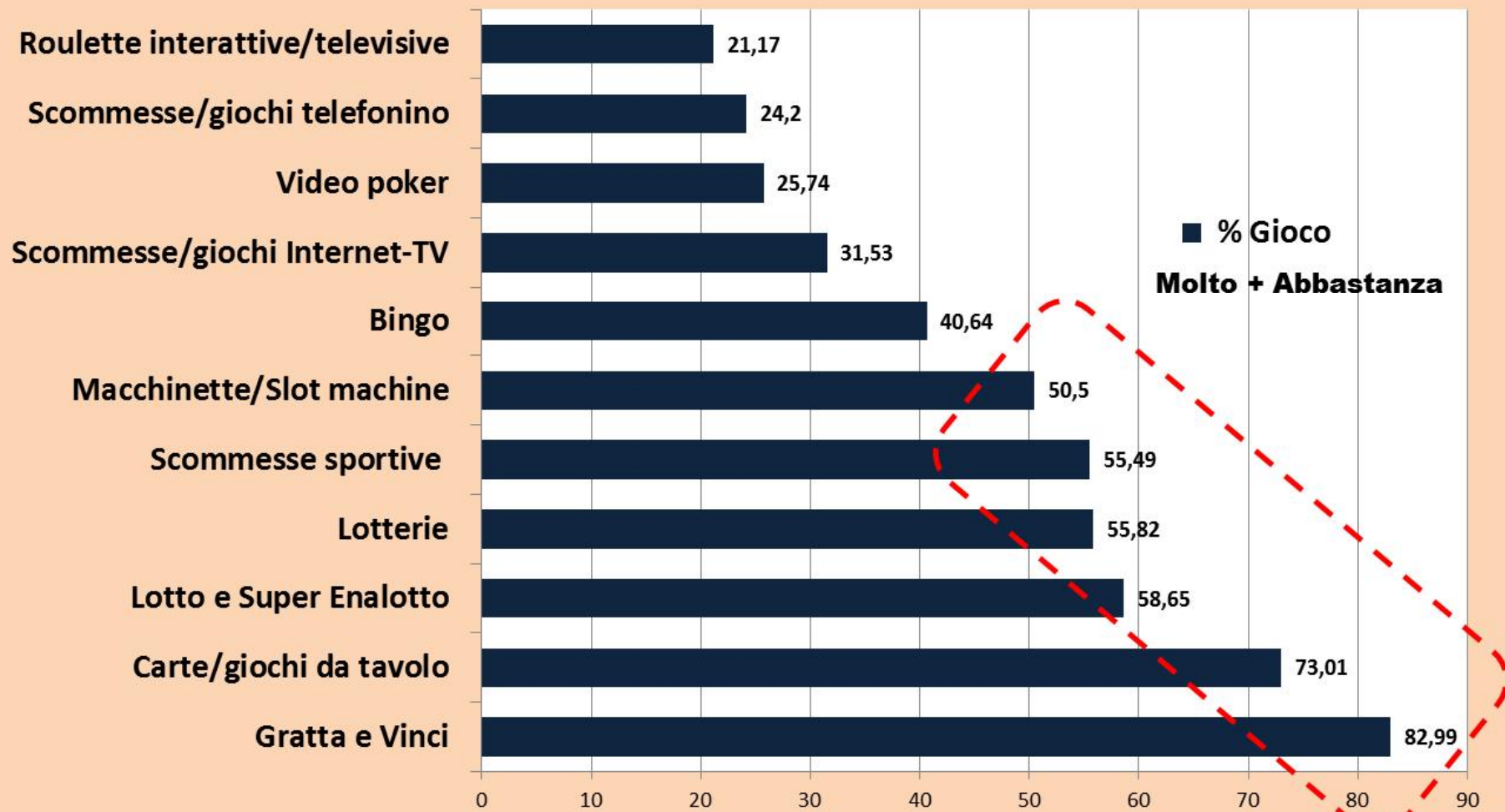
“Ragazzi in gioco”: l’indagine

- ❑ **Campione non probabilistico**
- ❑ **1.936 questionari di un campione rappresentativo di circa il 7% della popolazione giovanile compresa tra 15-20 anni (provincia di Udine).**
- ❑ **52 classi coinvolte in modo diretto di 13 istituti scolastici, altre 50 in modo indiretto.**
- ❑ **Rispetto alla residenza sono rappresentati 137 Comuni.**
- ❑ **Equilibrato per età (15-19 anni) e in parte nel genere.**

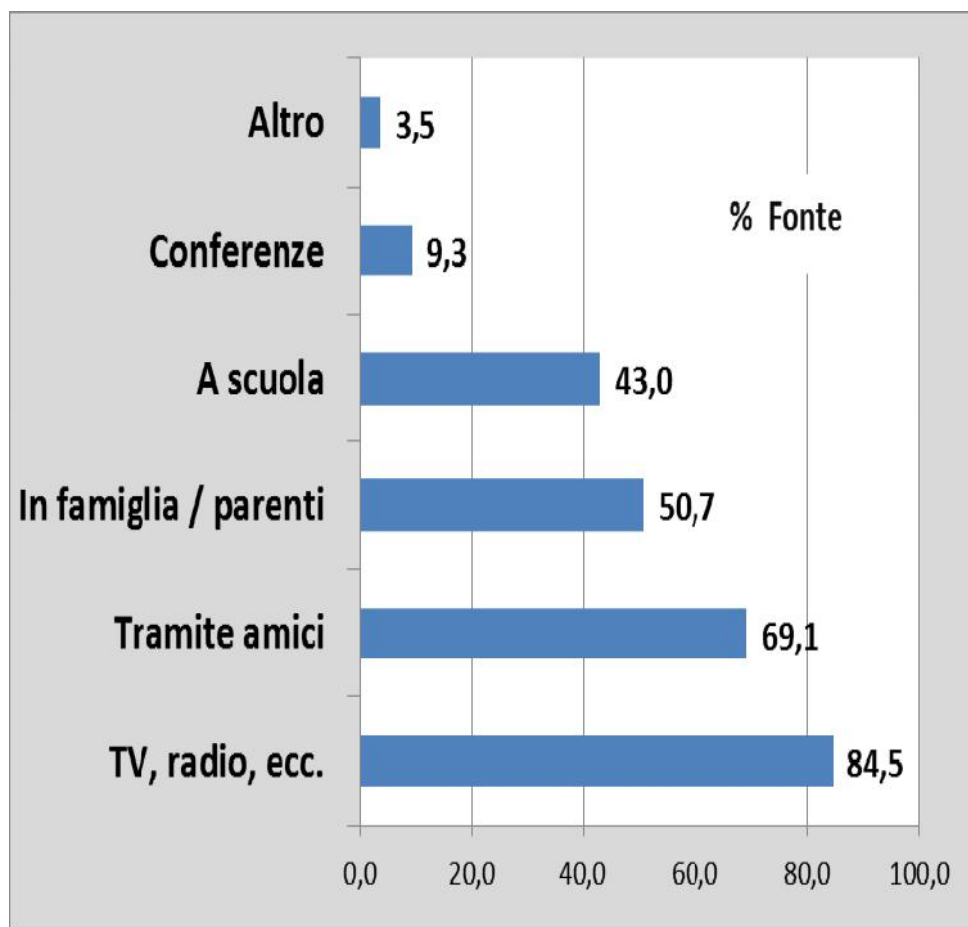
Percezione della diffusione del gioco tra ragazzi e adolescenti



Quali giochi conoscono ?



La fonte informativa prevalente ...



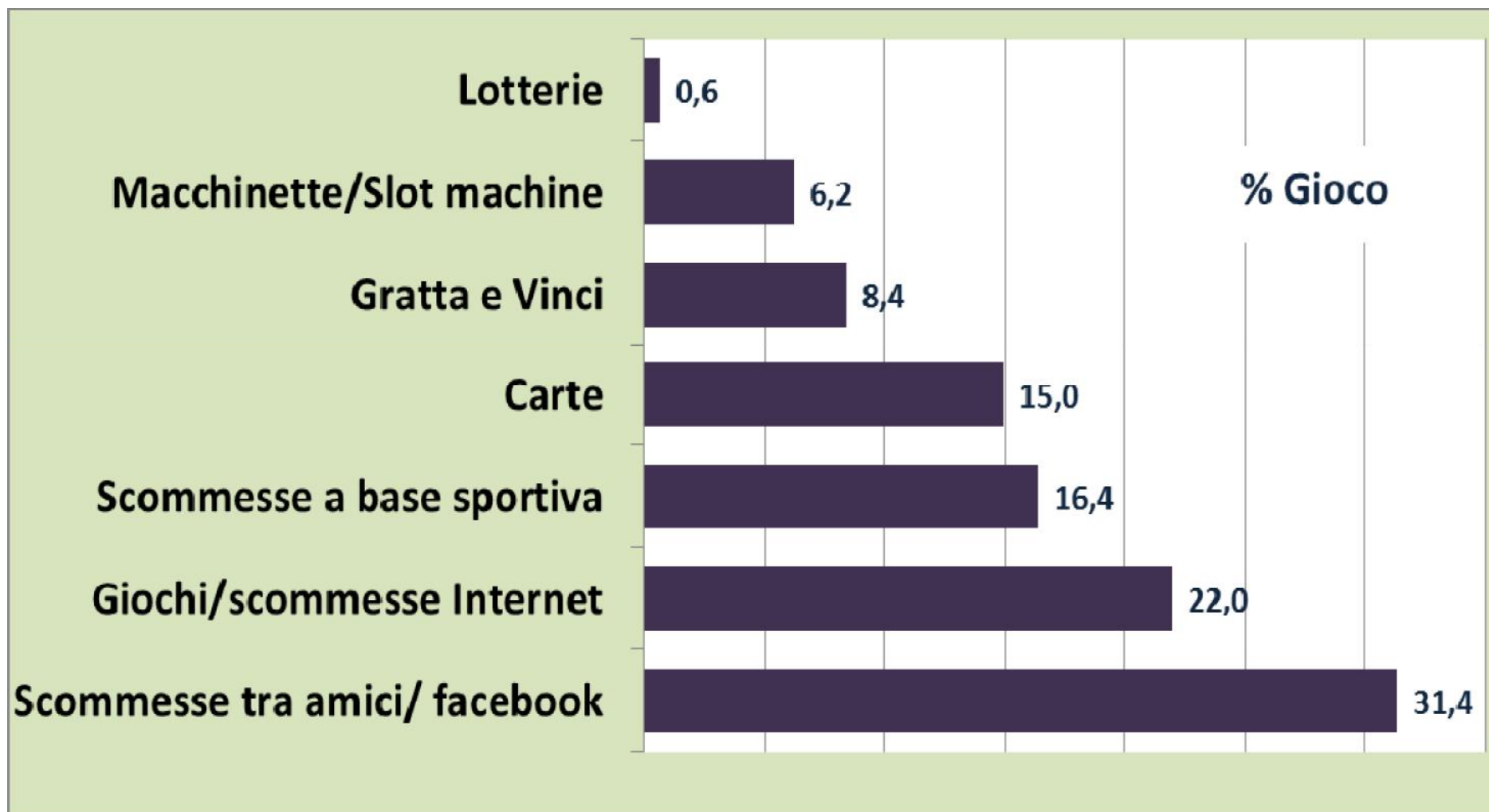
Parli dei giochi con qualcuno?(Molto + abbastanza)

- 1° Amici → 22,2%,
 - 2° A scuola → 17,0%,
 - 3° In famiglia → 14,0%,
 - 4° Centri giovanili → 4,9%.
- Oratori

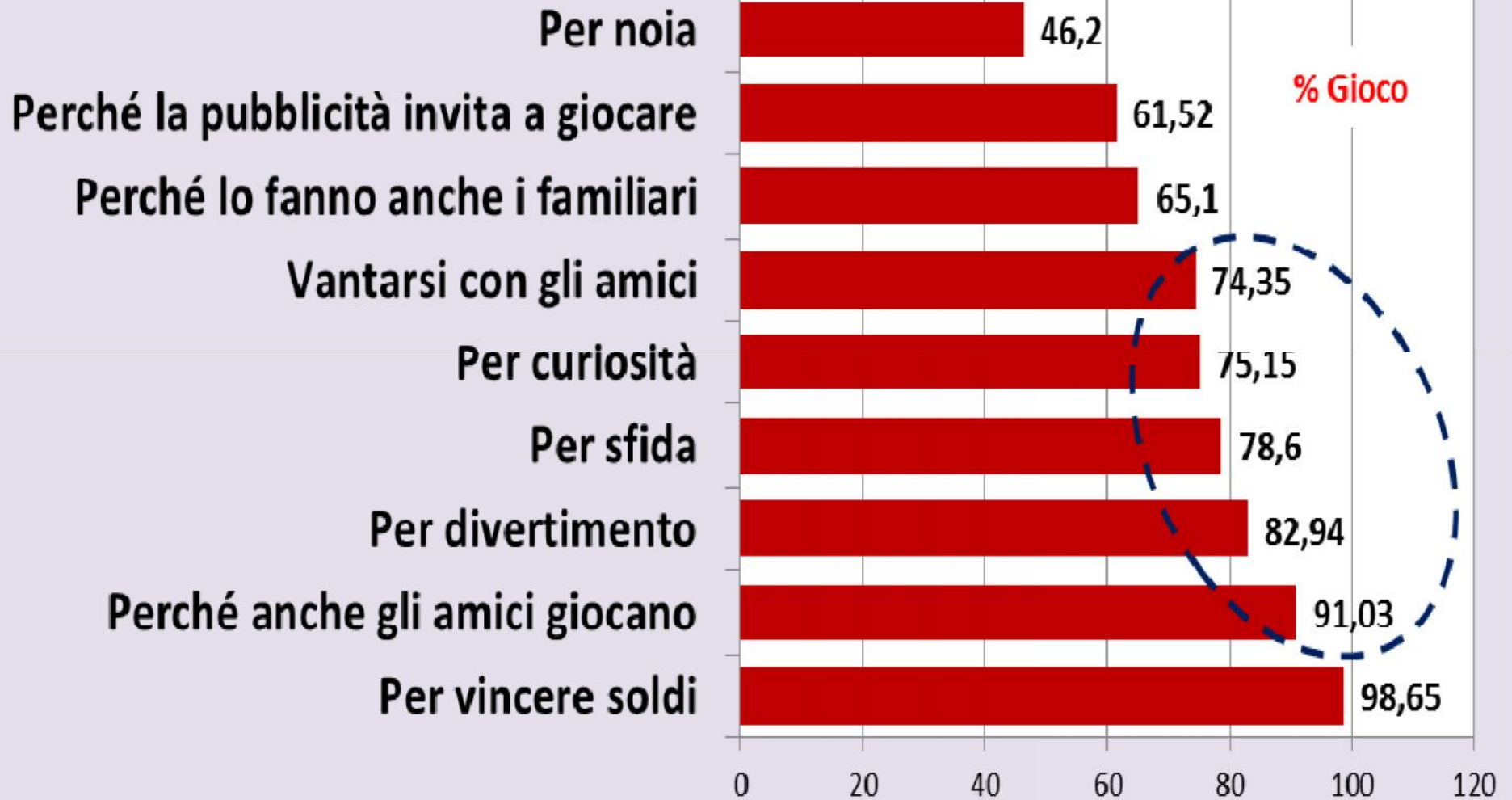
Quale strumento è più facile da utilizzare per un giovane ?

- 1° schedine/biglietti gratta e vinci
- 2° cellulare/smartphone
- 3° PC
- 4° macchinette/slot

Un ragazzo/adolescente con quale gioco prevalente inizia ?

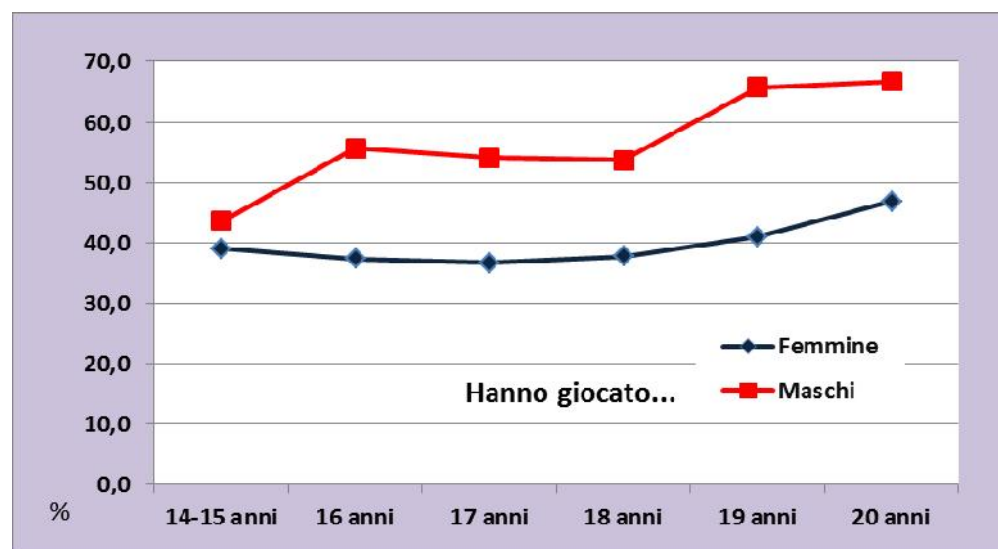
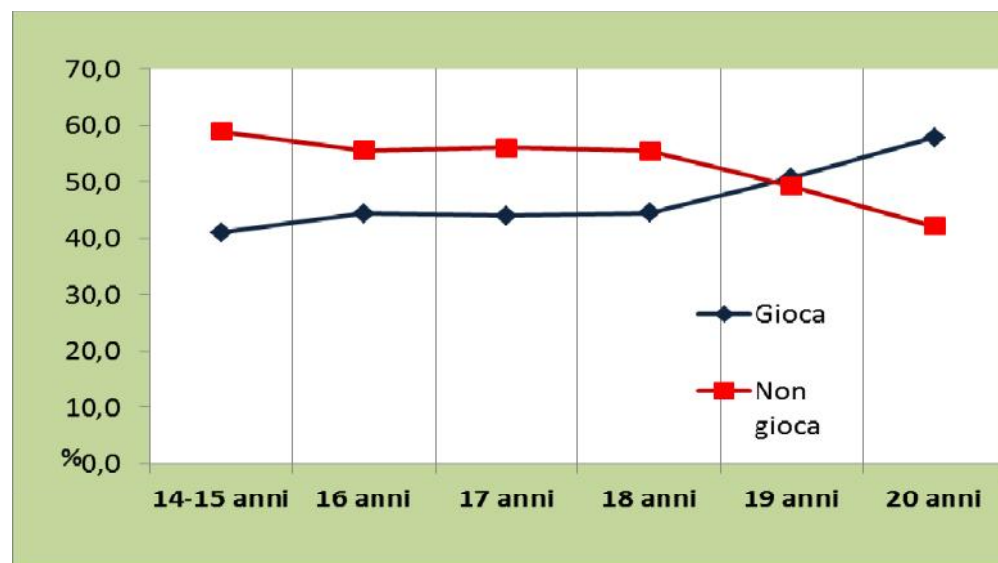


Perché un ragazzo gioca ?

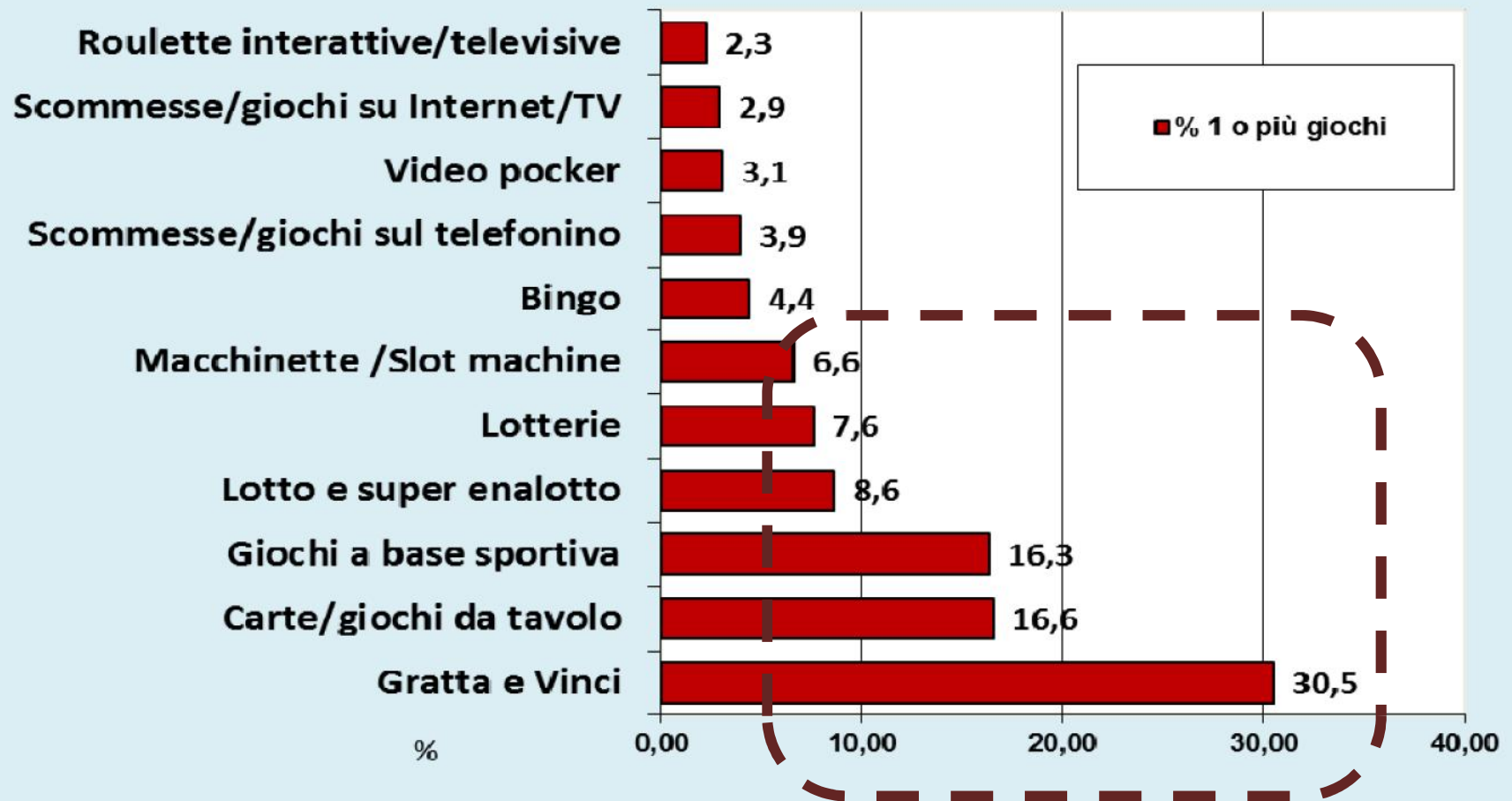


Quanti sperimentano giochi con vincite/ perdite in denaro (ultimi 6 mesi)

- Il 46,1 % del campione ha giocato a soldi una o più volte
- Le ragazze hanno giocato di meno (solo il 38,9%) rispetto ai ragazzi (il 56,1%)
- Le esperienze di gioco aumentano con l'età
- La proiezione sulla popolazione giovanile di riferimento può essere stimata in 4.913 ragazze e 7.613 ragazzi per un totale di 12.520.



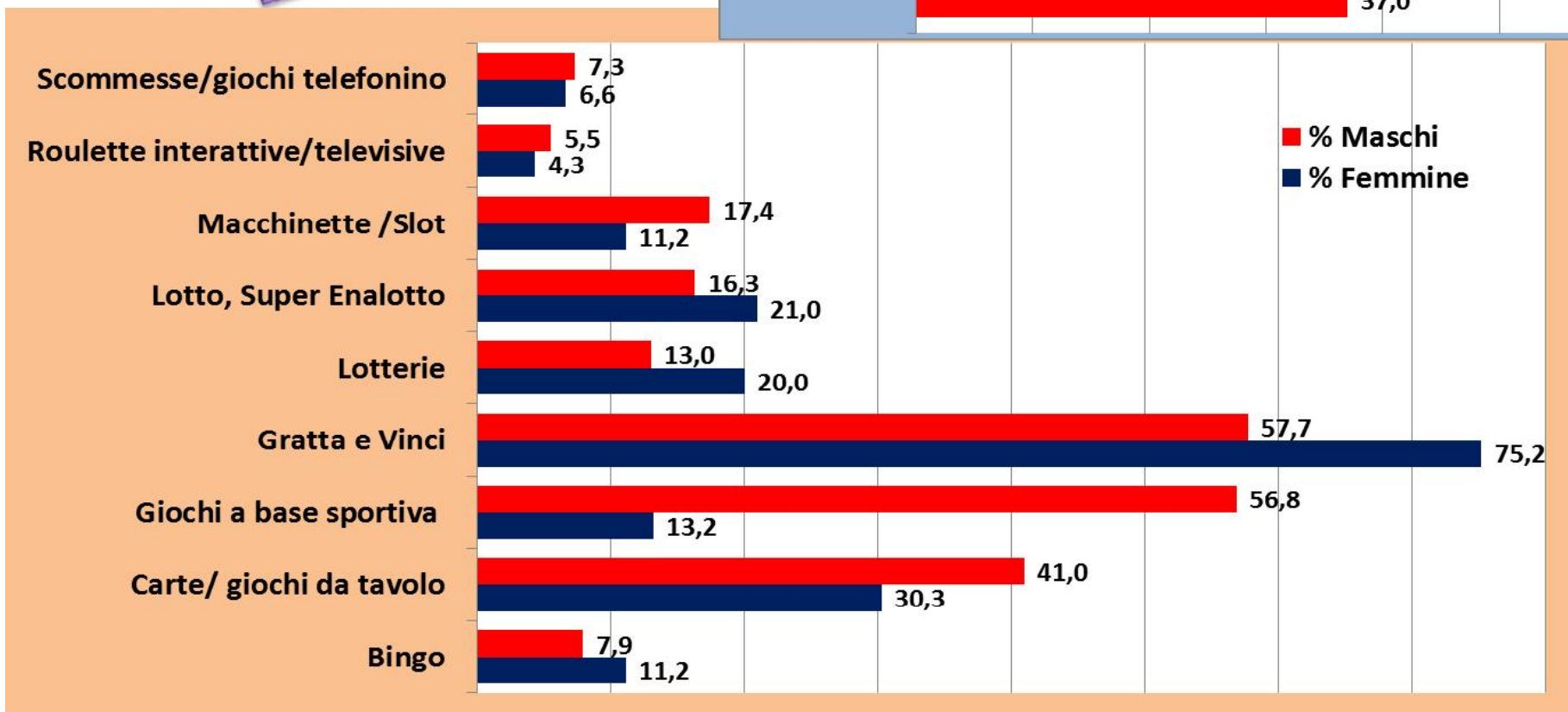
Tipologie di gioco predominanti (ultimi 6 mesi)



Maschi/femmine ?

INTENSITÀ
di Gioco

Tipologia
di Gioco



Molte diversità tra maschi e femmine

I MASCHI

- Privilegiano i “Giochi a base sportiva”, “Carte e giochi da tavolo e le “Slot machine” ...
- Hanno esperienze di gioco PIÙ intense (il 21,6% ha giocato 11 e + volte negli ultimi 6 mesi).
- Spendono PIÙ soldi (in media 18 Euro negli ultimi 6 mesi)

• LE FEMMINE

- Preferiscono i “Gratta e vinci”, il “Lotto, Super Enalotto” e le “Lotterie” ...
- Hanno esperienze di gioco MENO intense (il 5,2% ha giocato 11 e + volte negli ultimi 6 mesi).
- Spendono MENO soldi (in media 12 Euro negli ultimi 6 mesi)

Giovani ... a rischio, gioco problematico, patologico ?

| Relazioni Anno | Stima studenti in età 15-19 anni - giocatori | | | |
|----------------|--|--------------------|------------------|-------|
| | a rischio | gioco problematico | gioco patologico | |
| 2011 | -- | 10% | 5% | |
| 2012 | <i>Lie/Bet</i> | -- | 7,5% - 15,0% | |
| 2013 | SOGS-RA | 39,0% | 7,2% | 3,2% |
| | <i>Lie/Bet</i> | -- | -- | 13,0% |
| 2014 | SOGS-RA | 6,0% | 4,2% | 3,7% |

Fonte: Relazioni annuali al Parlamento 2011, 2012, 2013 e 2014 - Dipartimento Politiche Antidroga

“Ad oggi non esistono studi e dati epidemiologici accreditati in grado di quantificare correttamente il problema, sia nella dimensione che nella diffusione ed eventuali trend di evoluzione». RELAZIONE ANNUALE AL PARLAMENTO 2014, p. 23-24

1. Adolescenti e ragazzi conoscono i giochi in cui si vince/perde denaro;
2. Tecnologie e relazioni tra pari sono i sentieri di conoscenza e di esperienza;
3. Nonostante i divieti le opportunità di sperimentarsi con mancano;
4. Anche i ragazzi, come gli adulti, sperimentano i giochi per l'illusione di vincere;
5. Sono esperienze tra pari, ma imitano adulti e familiari;
6. Maschi e femmine attuano percorsi differenziati (più responsabili le donne);
7. L'età standardizza e unifica i percorsi (poco efficaci i limiti di legge);
8. Le esperienze di gioco in sintesi (ultimi 6 mesi)?
 - il 54% non si sperimentano in giochi di denaro
 - il 40 % sperimenta in modo contenuto
 - Il 6 % sperimenta e si ripete



In SINTESI

- Siamo in linea con le indagini nazionali?
- Difficile fare confronti regionali !

- ESPAD/Relazioni registrano una diminuzione delle pratiche di gioco dei giovani 15-19 anni (in direzione opposta la percezione comune);

- Si coglie la patologia ma non la resilienza !

CHE FARE?

Il punto di vista dei giovani in merito a campagne informativa/iniziative

**DOMANDA
CHIUSA**

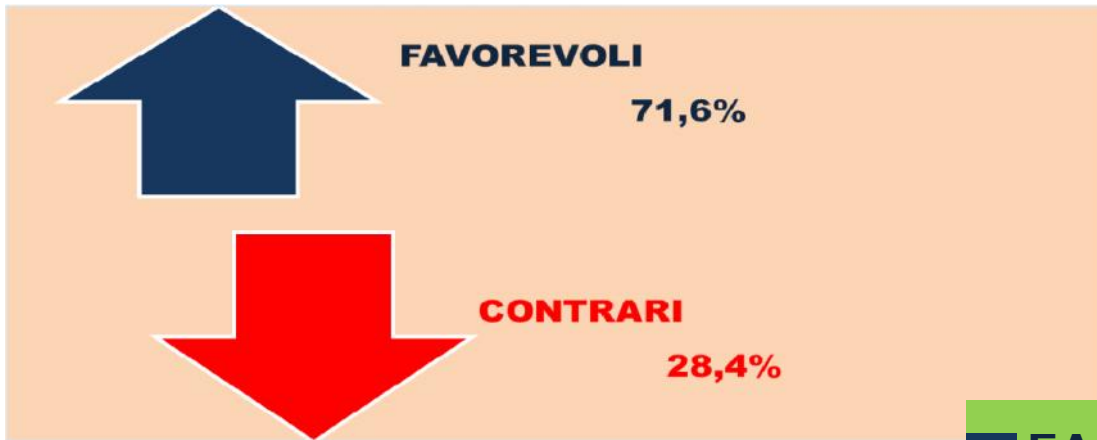
**Media
97%**

DOMANDA APERTA

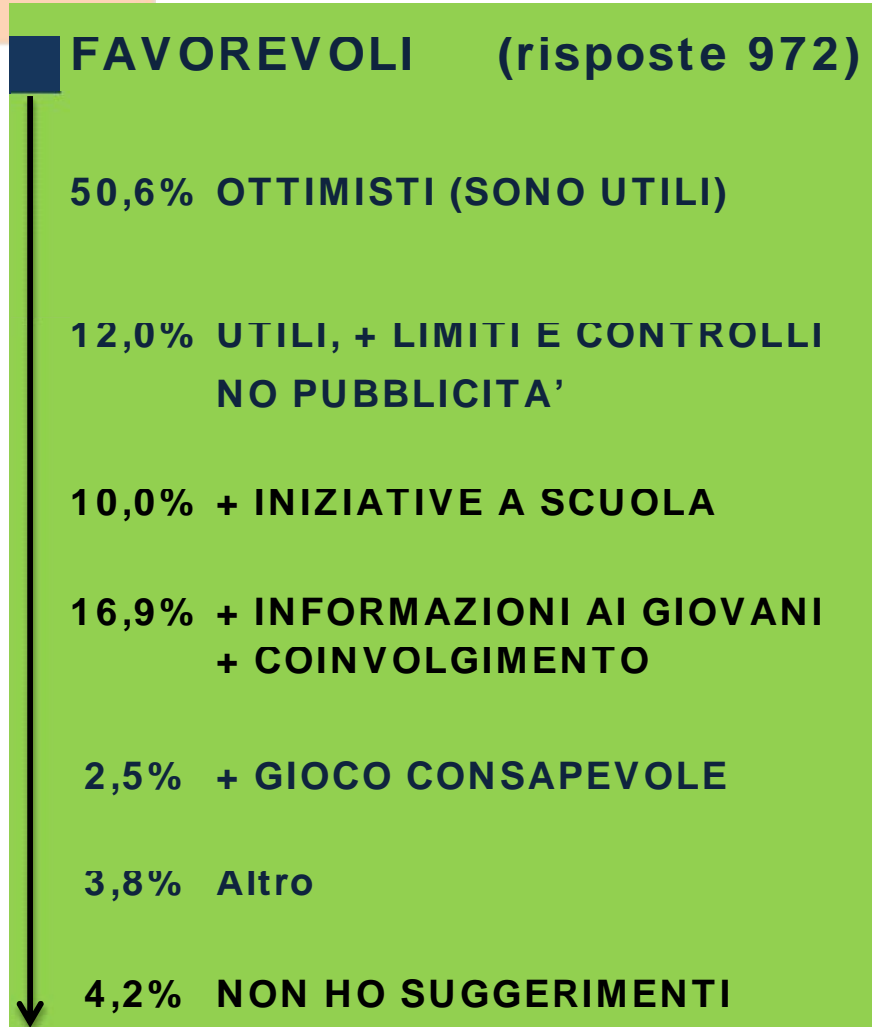
| | |
|-------------------------------|-------|
| NON RISPONDONO | 29,9% |
| RISPONDONO SENZA SUGGERIMENTI | 8,3% |
| ESPRIMONI OPINIONI | 61,8% |

Modalità – iniziative, campagne informative giochi

| | % |
|--|------|
| Testimonianze/dibattito con ex giocatori | 87,5 |
| Conferenze con esperti | 68,1 |
| Confronto/discussione tra coetani | 61,8 |
| Confronto/discussione con insegnanti preparati | 41,0 |
| Campagne pubblicitarie informative | 44,9 |
| Sostegno a locali free slot | 65,5 |
| Azioni politiche di contrasto | 50,6 |



1.358 opinioni di giovani
Iniziative, campagne, ecc.



Alcune considerazioni conclusive

- Comprendere il punto di vista di adolescenti e ragazzi è utile per fare chiarezza sui comportamenti che gli adulti avversano a parole ma che poi praticano nei fatti (... **le contraddizioni educative**)
- Gli adolescenti vivono una quotidianità con un eccesso di informazioni e di stimolazioni, dove il rischio di perdersi è reale (... **una informazione efficace**);
- I percorsi di crescita sono oggi più fluidi, per iniziative ed eventi più che per impegno responsabile, più affettivi che cognitivi (... **il coinvolgimento**);
- Non è facile per le nuove generazioni definire una propria identità (stili di vita) anche perché gli adulti stessi fanno fatica ad essere presenza significativa, capace di risposte efficaci (... **i contesti relazionali**);
- Con quale coerenza gli adulti e le agenzie educative possono caratterizzarsi come punti di riferimento, dare ordine alle esperienze che adolescenti e ragazzi devono poter autonomamente scegliere (... **le alleanze educative**)?