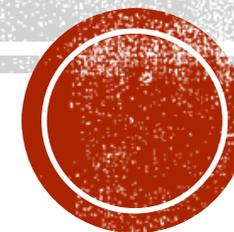


PROGETTO MILANO NO - SLOT

CENTRI DI AGGREGAZIONE GIOVANILE



Analisi a cura di Sergio Salviati

Milano 29-10-2018

OBIETTIVI DELLO STUDIO

**RACCOGLIERE INFORMAZIONI UTILI ALLA PROGETTAZIONE
DI INTERVENTI DI PREVENZIONE AL GAMBLING E AL GAMING
NEI CAG**

BISOGNI RILEVATI

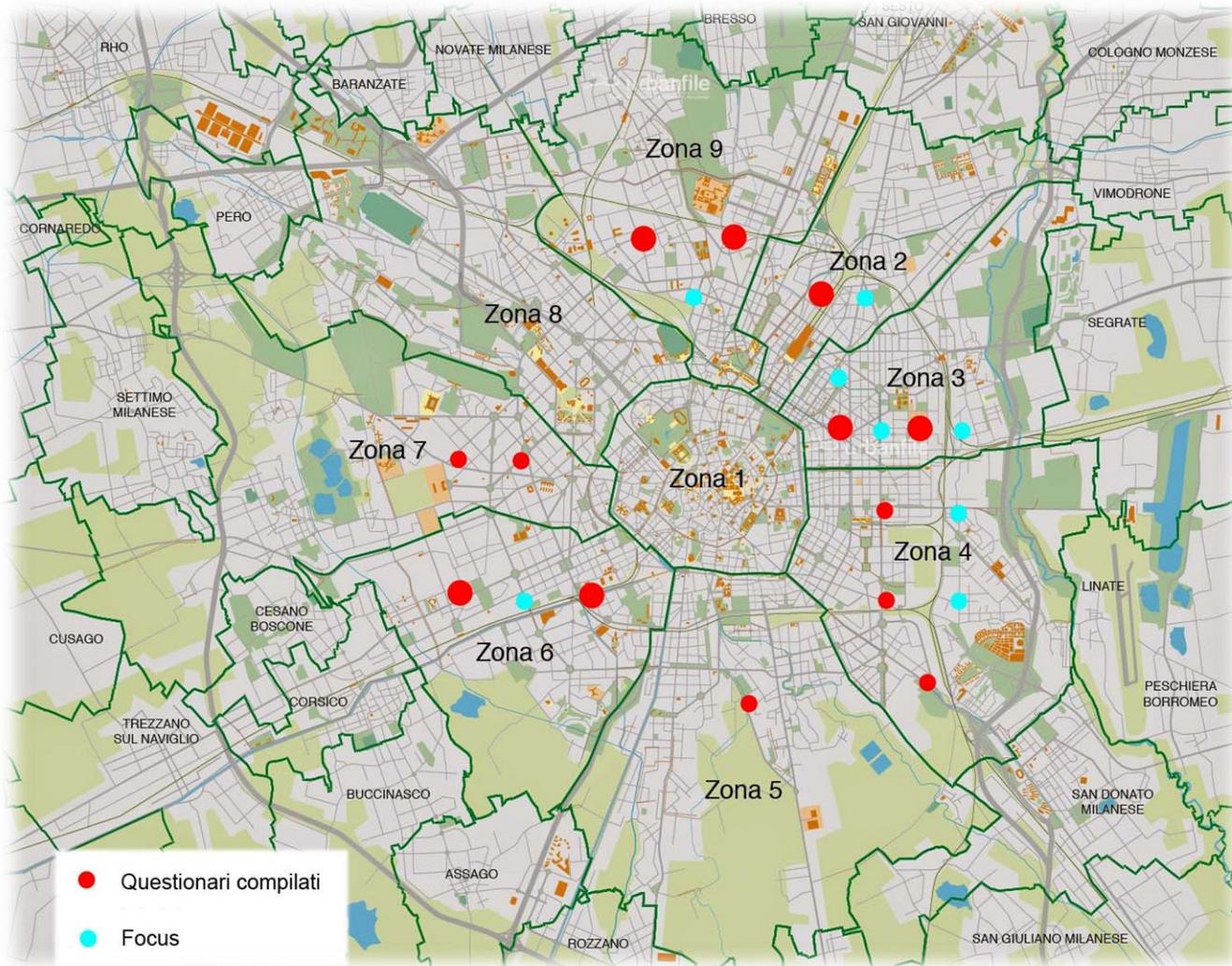
RETE DI CONTATTI

**PRIMA OCCASIONE DI
CONFRONTO**

**9 su 10 non hanno mai partecipato a
incontri su gioco d'azzardo e gaming**



MAPPA CAG COINVOLTI



Hanno aderito al progetto **16 Centri di Aggregazione Giovanile su 26.**

Dei 10 che non hanno aderito 3 non hanno potuto partecipare in quanto in attesa degli esiti della gara d'appalto.



STRUMENTI UTILIZZATI

Questionario

- Costruito a partire dallo strumento utilizzato dal CNR
- 444 distribuiti
- 294 compilati e restituiti
- Metà di età compresa tra i 15 e i 17 anni e metà tra i 18-20 anni – Maschi 63%; Femmine 37%

Focus group

- 7 CAG coinvolti
- 8 focus group
- 86 ragazzi coinvolti





GAMBLING

PROSSIMITA': CONVENIENZE GAMBLING

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

- 1) Possedere strumenti tecnologici che garantiscono un accesso diretto e continuo al gambling (271 su 294)
- 2) Possedere o meno una connessione ad internet, a pacchetto (50%) o a consumo
- 3) Frequentare posti dove è possibile giocare d'azzardo, perché vicini a casa o a scuola (50% < 5 minuti da casa; 34% da scuola) – dati in linea con il campione CNR
- 4) Avere figure adulte significative (genitori, zii, nonni) che giocano (221 su 294); per 92 sono i genitori.

Difficile pensare a efficaci strategie di contenimento

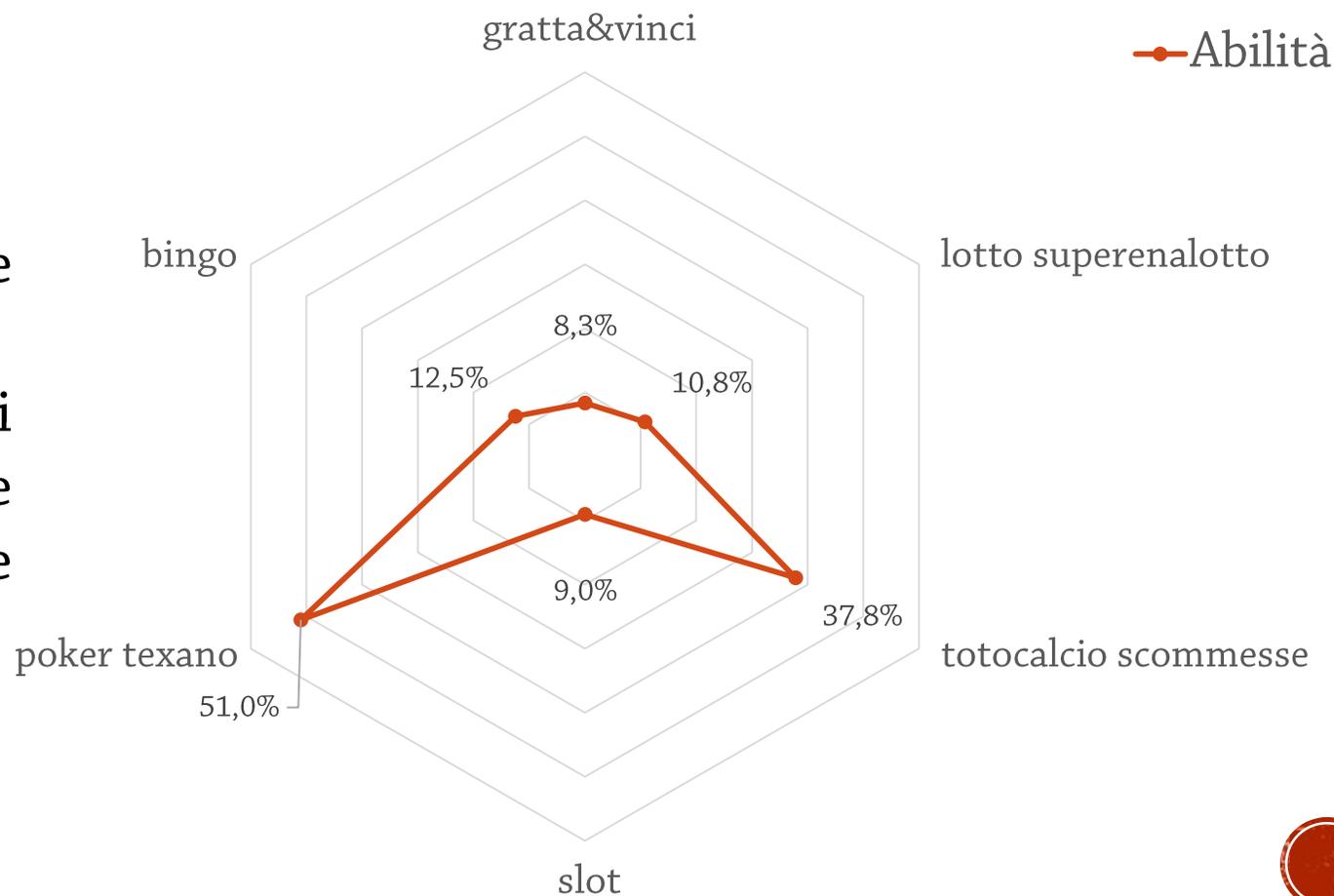


GAMBLING: FATTORI DI RISCHIO

ERRATA PERCEZIONE DELLE REGOLE DEL GIOCO: ABILITÀ VS FORTUNA

Non ci sono grosse differenze rispetto alle età.

Nel campione CNR percentuali ancora più alte di persone che indicano l'abilità per il poker (83%) e le scommesse (54%).



GAMBLING: FATTORI DI RISCHIO

ERRATA PERCEZIONE DEGLI ASPETTI NORMATIVI

TIPOLOGIA DI GIOCO

Fare scommesse sportive è consentito ai minorenni per il 43% del campione
Il bingo ancora di più: 47%. Le slot e il poker dal 29%.

ONLINE VS ONSITE

Il canale online ha barriere più basse del gioco sul territorio e viene considerato lecito anche prima dei 18 anni da una percentuale superiore all'onsite (45% vs 39%)

ETA'

Nei più piccoli ancora più confusione (62% pensa sia lecito)



GAMBLING: FATTORI DI RISCHIO

ONSET fattore di rischio perché l'età di inizio è molto precoce (43% tra i 10 e i 13 anni, 10% prima dei 9).

MODELING E COSTRUZIONE DI SIGNIFICATI

Il mondo adulto gioca (1), li coinvolge nel gioco (2), propone strumenti per giocare e spesso non vieta ai minorenni di giocare (3).

(1) 92 dei 294 ragazzi hanno almeno un genitore che gioca e 45 di questi valutano questo gioco come eccessivo

(2) Molti descrivono come abbiano iniziato grazie a familiari che li hanno coinvolti nel gioco d'azzardo e più della metà che ha giocato insieme ad un familiare

(3) Al 66% dei ragazzi che hanno giocato non è stato vietato di giocare dai gestori



Servizio de «Le Iene» sul gioco d'azzardo e i bambini.



CON CHI SI INIZIA

«**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».

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.



FOCUS SU SCOMMESSE SPORTIVE

- Prevalenze tra le più alte (anche nei giocatori problematici – CNR)
- Maggior percezione di controllo
- Le scommesse non sono quasi percepite come gioco d'azzardo (tant'è che in molti credono siano consentite anche prima dei 18 anni). Questo perché scommettere se la propria squadra di calcio vincerà o perderà, su chi segnerà etc. è un qualcosa che si fa da fin da piccoli. 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.).
- Facilità del gioco virtuale (fare scommesse sportive con un cellulare è un'esperienza comune a molti ragazzi). Difficoltà a crearsi degli stop, dei limiti. Utilizzano account dei genitori o ne creano uno proprio.



GAMING



GAMING: PREVALENZE

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.

Nel nostro campione uno su cinque ha giocato quasi tutti i giorni nell'ultimo mese .

Giocano prevalentemente su smartphone e console (più di metà del campione).

PROSSIMITA': anche in questo caso, oltre alle possibilità che si hanno in casa propria o degli amici, la metà del campione ha una connessione a pacchetto nel proprio cellulare che può utilizzare per giocare ai giochi online.



59%



46%



TIPOLOGIA DI GIOCATORE

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

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/Problematici: 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.

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



CON CHI SI GIOCA

Da soli – Spesso 35%
Qualche volta 19%



Con amici – Spesso: 21%
Qualche volta: 24%



Altri giocatori virtuali –
Spesso: 17%
Qualche volta: 16%

Con fratelli un 25% e genitori 6%



ASPETTI ADDITIVI

Con-fusione tra i piani reale-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

«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.»



Assenza di limiti che la realtà impone

«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».

EFFETTO SECONDARIO: *l'identità sociale che si costruisce nei mondi virtuali assume un carattere dominante*

Passare da un utilizzo integrativo ad uno sostitutivo



ASPETTI ADDITIVI

MECCANISMI PER AUMENTARE LE ORE DI GIOCO

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

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 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».

In questi giochi i soldi non sono la vera moneta di scambio, piuttosto è il tempo.



GIOCATORI ECCESSIVI

Perdita della capacità di controllo (non riuscire a fermarsi, giocare per più ore di fila)

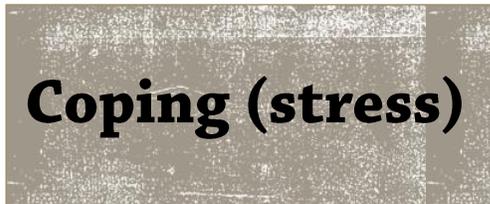
Comparsa di malesseri fisici (giramenti di testa, nausea durante le sessioni di gioco, ipervigilanza)

Interferenza con il ritmo sonno-veglia (difficoltà ad addormentarsi dopo aver giocato, giocare nelle ore notturne o giocare perché non si riesce a dormire)

Interferenza con aree funzionali (scuola, sport)

Compromissione della dimensione sociale e rischio isolamento

Gestione delle emozioni - rabbia parola chiave

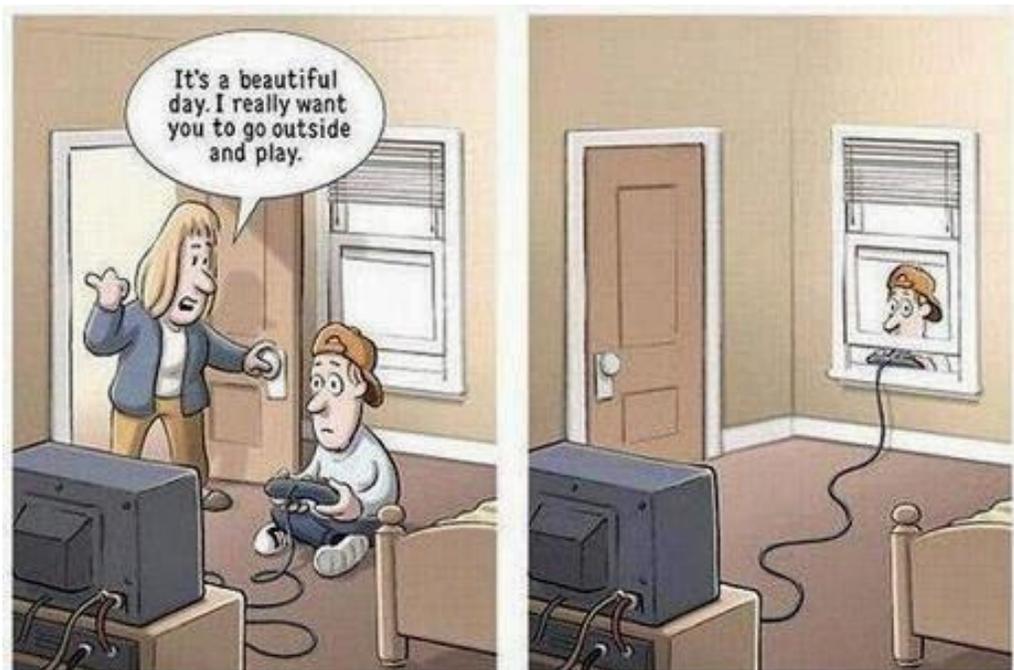


Coping (stress)

La frustrazione e la rabbia vengono riportate da molti soprattutto in relazione ai giochi «pay to win». In questi giochi si insegna che la frustrazione può essere gestita con il denaro.



SUPERVISIONE GENITORIALE



E' una bellissima giornata, dovrete andare a giocare fuori...

Una buona percentuale di loro non riporta regole date dai propri genitori: alcuni li descrivono come contraddittori.

I genitori devono anche fare i conti con regole che possono risultare inefficaci e facilmente aggirabili dai ragazzi, soprattutto con il crescere dell'età.

Quello che sembra funzionare per molti è la suddivisione tra tempo scolastico e fine settimana, è una regola che sembrano accettare in molti.

Regole rigide funzionano fino ad una certa età (11-13 anni) ma dopo è necessario una strategia di monitoraggio che faciliti l'autonomia regolatoria e il supporto .

