Ministero della Salute

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

guadagnare salute
rendere facili le scelte salutari

ccm
Centro nazionale per la prevenzione e il Controllo delle Malattie

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TORINO

REGIONE PIEMONTE

I ragazzi e il gioco d'azzardo

Il 37% dei 15enni italiani ha "talvolta" giocato d'azzardo in adolescenza

sebbene in Italia il legislatore sia intervenuto più volte a ribadire la necessità di tutelare i minori, vietando loro l'accesso a tutti i giochi pubblici con vincita in denaro (con la L. 15 luglio 2011).

Media nazionale

37%

33%

Media internazionale*

*dato proveniente dallo studio condotto da Lee e colleghi (2014) su 25,456 studenti delle scuole superiori nel Maryland (USA)

hbsc
HEALTH BEHAVIOUR IN SCHOOL-AGED CHILDREN
ITALIA / ITALY

Lo studio HBSC (Health Behaviour in School-aged Children – Comportamenti collegati alla salute in ragazzi di età scolare) è uno studio internazionale svolto ogni 4 anni in collaborazione con l'Organizzazione Mondiale della Sanità. Nel 2014 hanno partecipato alla ricerca 44 nazioni. In Italia l'indagine è stata condotta nell'ambito del Programma nazionale "Guadagnare Salute: rendere facili le scelte salutari" patrocinato dal Ministero della Salute/CCM ed ha coinvolto circa 65.000 ragazzi di 11, 13 e 15 anni.

www.hbsc.org
www.hbsc.unito.it
www.guadagnaresalute.it
www.salute.gov.it
www.ccm-network.it

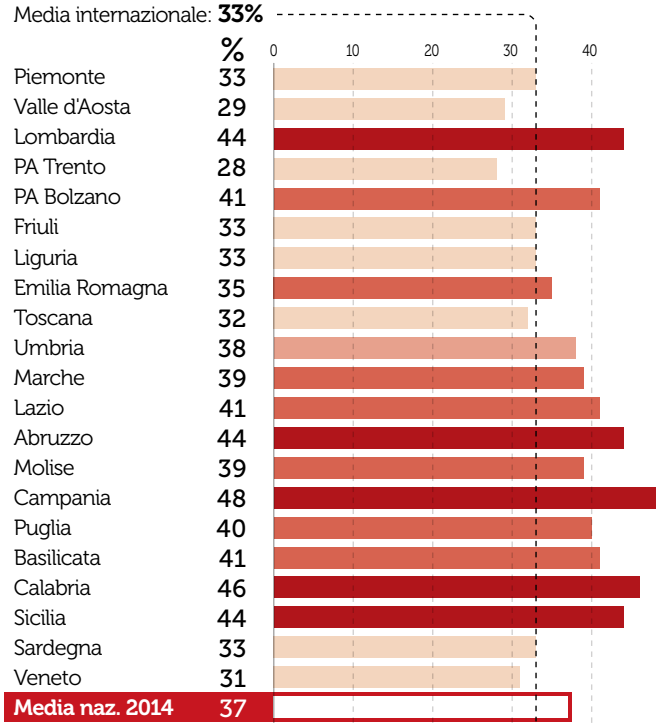
L'accessibilità al gioco d'azzardo, il numero di giocatori e i costi sociali relativi al gioco d'azzardo (problemi interpersonali e comportamenti criminali, sintomi depressivi, aumento del rischio per altre dipendenze e per i tentativi di suicidio) sono aumentati sensibilmente negli ultimi vent'anni, configurandolo come una minaccia per la salute pubblica. Data la problematicità del fenomeno e le conseguenze che questo comporta sia a livello sociale che individuale, è di prioritaria importanza individuare i giocatori d'azzardo a rischio che hanno una maggiore probabilità di sviluppare problemi in termini di salute e di benessere.

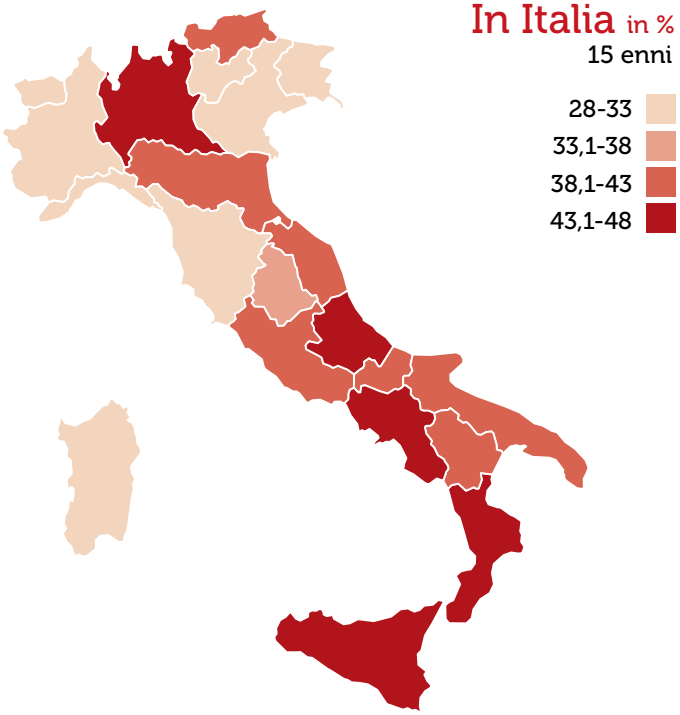
Gli adolescenti sono considerati un gruppo ad alto rischio di sviluppo di problemi relati al gioco d'azzardo perché tendono a sottostimare i rischi legati al gioco e spesso falliscono nel richiedere forme di aiuto o di assistenza per problemi di gioco.

IL GIOCO D'AZZARDO IN ADOLESCENZA

Ai ragazzi coinvolti nello studio HBSC è stato chiesto di indicare in quante occasioni hanno scommesso/giocato d'azzardo. Nello specifico, agli studenti veniva richiesto di riportare la loro esperienza con i vari tipi di gioco d'azzardo, intendendo per gioco d'azzardo una scommessa sul risultato di una gara o di un gioco di abilità o di fortuna in cui si può vincere o perdere denaro. A livello nazionale, la percentuale di chi ha dichiarato di aver scommesso o giocato del denaro almeno "talvolta" (da 1-2 giorni a 30 giorni o più) in adolescenza è pari al 37%. Quasi 4 studenti su 10 hanno avuto qualche esperienza di gioco d'azzardo, sebbene in Italia il legislatore sia intervenuto più volte a ribadire la necessità di tutelare i minori, vietando loro l'accesso a tutti i giochi pubblici con vincita in denaro (con la L. 15 luglio 2011). Questa tutela diventa ancora più evidente se si considera che tra i ragazzi che hanno "Talvolta" provato a scommettere o a giocare denaro in adolescenza, il 14% di loro risulta essere un giocatore d'azzardo a rischio e problematico (il 17% dei maschi vs 7% delle femmine). A livello regionale i valori più alti si rilevano in Campania (48%), Calabria (46%), Lombardia (44%), Abruzzo (44%) e Sicilia (44%).

Ragazzi che hanno "Talvolta" provato a scommettere o a giocare denaro in adolescenza

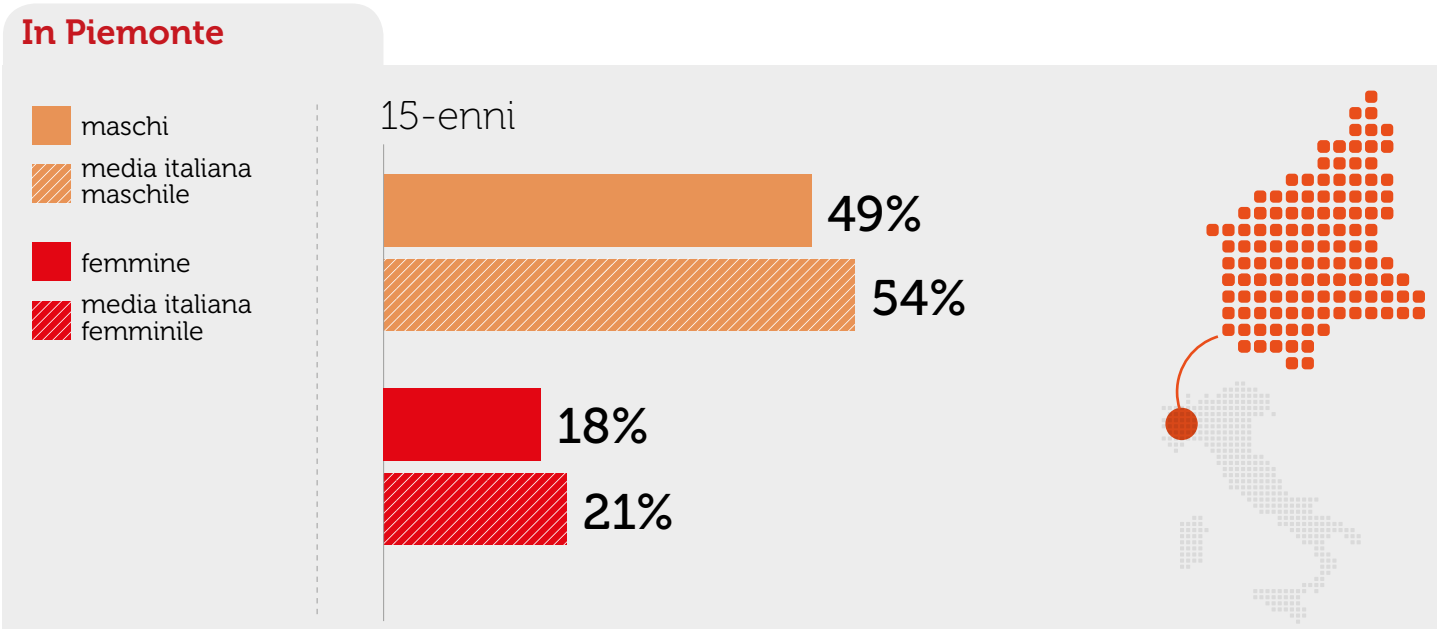




La tendenza

Si nota una notevole differenza di genere per la quota di quindicenni che riferiscono di aver avuto esperienze di gioco d'azzardo nella vita, con valori maggiori fra i maschi rispetto alle coetanee femmine.

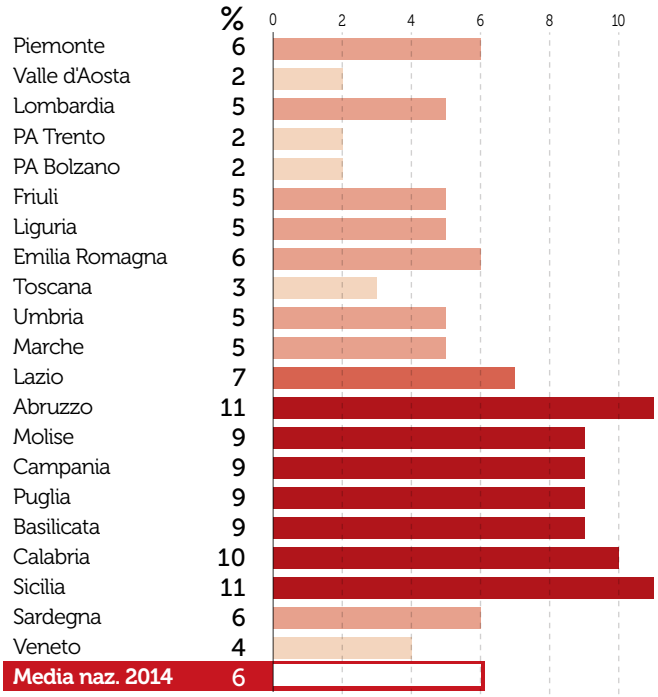
In Piemonte

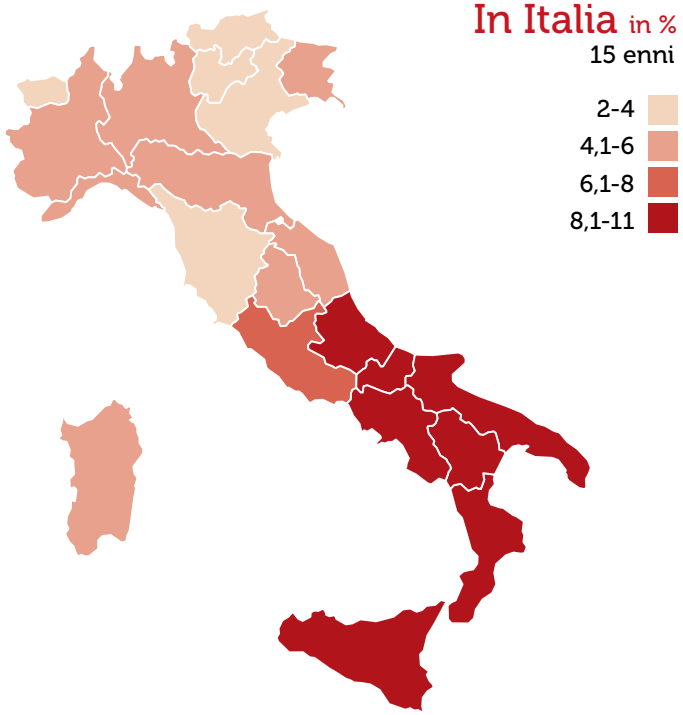


IL GIOCO D'AZZARDO A RISCHIO E PROBLEMATICO

La prevalenza del gioco d'azzardo a rischio e problematico è stata indagata valutando il grado di 'coinvolgimento' dei ragazzi nel gioco d'azzardo, riuscendo così ad individuare la quota di ragazzi 'a rischio' di sviluppare problemi di gioco e quelli che già presentano tali problemi. Nello specifico, la problematicità del gioco d'azzardo è stata indagata tramite la versione italiana del South Oaks Gambling Screen Revised for Adolescents-SOGS-RA (Chiesi, Donati, Galli, & Primi, 2013) che contiene 12 item che rappresentano i segni e i sintomi dei problemi legati al gioco d'azzardo e delle relative conseguenze. La somma del punteggio totale permette di individuare i tre livelli di gioco: 0–1 (non problematico); 2-3 (a rischio); e 4 o più (gioco problematico). Nel nostro Paese, la quota di studenti a rischio di sviluppare una condotta problematica o che possono già essere definiti problematici è pari al 6%. E' possibile inoltre osservare una sorta di gradiente Nord-Sud, con maggiori tassi di gioco a rischio e problematico al centro e nelle regioni meridionali: Sicilia (11%), Abruzzo (11%) e Calabria (10%).

Giocatori d'azzardo a rischio e problematici

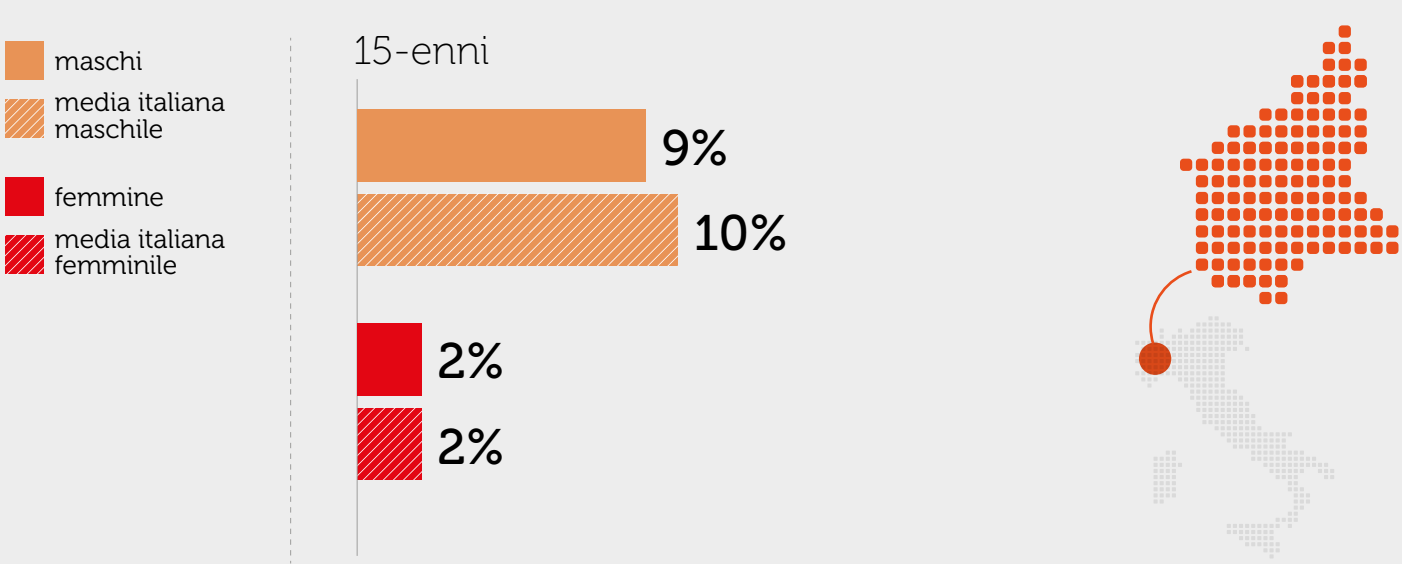




La tendenza

Si nota una differenza di genere per la quota di quindicenni che riferiscono di aver avuto esperienze di gioco d'azzardo che possono essere definite a rischio o problematiche, con valori maggiori fra i maschi rispetto alle coetanee femmine.

In Piemonte



BEST PRACTICES

relative alla prevenzione del gioco d'azzardo problematico negli adolescenti

Questo materiale è stato realizzato nell'ambito del progetto "Sistema di indagini sui rischi comportamentali in età 6 – 17 anni", patrocinato dal Ministero della Salute (cap 4393/2013-CCM).

Iniziative di prevenzione e trattamento

- Sensibilizzare l'opinione pubblica circa la portata e le conseguenze del gioco d'azzardo problematico in adolescenza, soprattutto tra i genitori e gli insegnanti;
- Favorire atteggiamenti appropriati verso il gioco d'azzardo;
- Implementare gli interventi volti a prevenire il gioco d'azzardo problematico nell'ambito dei curricula delle scuole elementari, medie, e superiori;
- Implementare gli interventi di trattamento nei diversi contesti e con più opzioni (ad esempio, psicoeducazione, programmi ambulatoriali, ospedalieri, interventi online);
- Prendere in considerazione i diversi sottogruppi di giocatori problematici e adattare gli interventi sulle caratteristiche individuali di tali sottogruppi;
- Raggiungere i giovani che sono assenti da scuola (ad esempio, assenze ingiustificate, abbandono scolastico) e che hanno maggiori probabilità di essere coinvolti nel gioco o in altri comportamenti potenzialmente a rischio di dipendenza.

Iniziative Politiche

- Restrizione alla disponibilità generale del gioco d'azzardo con particolare attenzione all'evoluzione di nuove opportunità di gioco (ad esempio gioco d'azzardo online e su dispositivi elettronici);
- Promuovere i programmi di prevenzione nelle scuole;
- Prevedere delle campagne di informazione/sensibilizzazione volte a favorire nei giovani lo sviluppo di atteggiamenti sfavorevoli al gioco.

Le raccomandazioni sono adattate da: Hayer, T., & Griffiths, M. D. (2015). Gambling. In T. P. Gullotta, R. W. Plant, & M. A. Evans (Eds.), Handbook of adolescent behavioral problems: Evidence-based approaches to prevention and treatment (2nd ed., pp. 539e558). New York, NY: Springer.

Progetto di comunicazione e infografica centimetri