



Comune di
Ravenna



PUC



ALEA



Lucertola
Ludens



Alma Mater Studiorum
Università di Bologna
Campus di Ravenna

“Di gioco in gioco”



“Gioco, emozioni e prevenzione all'azzardo”

Uno studio sugli effetti del gioco e dell'azzardo in alcune classi V delle
scuole di primo grado di Ravenna

A cura di

Gianni Savron e Laura Casanova

Partecipanti al progetto

Gianni Savron^{°*}, Laura Casanova*, Ganna Ukrayinets^{°*}, Simonetta Guerrini*, Elisa Magnanensi*,
Michela Balestra*, Renzo La Porta+, Primo Fornaciari+, Viviana Pirazzini+, Veronika Scianna+,
Riccardo Testardi+, Samuela Foschini+, Micaela Morrillo+

[°] ALEA – Associazione per lo studio del gioco d'azzardo

* PUC – Psicologia Urbana e Creativa

+ Lucertola Ludens

Ringraziamenti

Si ringraziano gli studenti, il Dirigente Scolastico e gli insegnanti del comprensorio scolastico S. Biagio di Ravenna (Torre - Camerani - Don Minzoni) che hanno accettato di partecipare all'indagine; l'Assessorato delle Politiche Sociali e Sanità e delle Politiche Giovanili del Comune di Ravenna con l'inserimento del progetto all'interno dei Piani di Zona per la Salute e Benessere Sociale nella prevenzione del gioco d'azzardo; L'Alma Mater Studiorum - Università degli Studi di Bologna - Campus di Ravenna, per l'invito e la disponibilità offerta all'interno dell'evento: "Notte Europea dei Ricercatori, 2018".

Introduzione

Il gioco è una esperienza di vita condivisa da tutti, bambini, adulti e anziani e come già affermato da Borel (1), Huizinga (2) e Caillois (3) rappresenta sia un evento sociale a valenza antropologica che un vissuto storico, e il piacere che ne deriva è universale.

Nell'ambito del progetto sulla prevenzione del gioco d'azzardo ci siamo volutamente soffermati su una fase di crescita psicologica specifica, quella della preadolescenza, con l'intento di proporre un itinerario esperienziale sui giochi che passasse da quello innocuo a quello pericoloso, dall'emozione positiva a quella negativa, per poi giungere a una maggiore comprensione dell'azzardo e dei suoi rischi.

Abbiamo ritenuto che un progetto con gli alunni di V elementare rispondesse alle esigenze di informazione e prevenzione sociale, essendo una fascia di età in cui il gioco e il giocare rappresenta ancora una parte importante del vissuto quotidiano.

Si è scelto di agire attraverso un laboratorio pratico e teorico che aiutasse a esperire vissuti e fornisse informazioni idonee alla formulazione di idee, atteggiamenti e comportamenti più consapevoli e adeguati al tipo di gioco svolto e attraverso vari giochi, compreso quello dei dadi il cui esito dipende dal caso, si è voluto incrementare la coscienza dell'imprevedibilità dei risultati legati al fato.

Aspetti sociali

Alcune ricerche riportano che i giovani possono avvicinarsi al gioco d'azzardo fin dall'età di dieci - undici anni ed essere a rischio di sviluppare comportamenti di gioco problematico e/o patologico. Lo scopo di questo studio è stato quello di far identificare e di seguito elaborare con una discussione gli stati d'animo, le sensazioni, le emozioni, i pensieri e i comportamenti nel corso di vari tipi di gioco compreso quello d'azzardo al fine di permettere una maggiore comprensione del rischio insito nei giochi con alea.

Se consideriamo le varie offerte di giochi d'azzardo e il pericolo a cui vengono esposti i minori, tenendo anche conto della loro particolare vulnerabilità dovuta all'età, al senso di curiosità, alla propensione al rischio e alla possibilità del giochi d'azzardo in famiglia o con amici; senza trascurare l'età precoce a cui vi si accede, l'assenso e l'accettazione culturale, la disponibilità dei giochi, il senso di padronanza e abilità, la scarsa conoscenza delle implicazioni casuali sull'esito dei giochi d'azzardo e la pubblicità ingannevole (4, 5, 6), allora dobbiamo chiederci in quale modo dare loro strumenti in grado di evitare che scivolino inconsapevolmente verso giochi rischiosi.

L'unica soluzione è quella di proporre una sorta di alfabetizzazione del gioco attraverso l'identificazione di stati d'animo, pensieri, vissuti e errori cognitivi nelle varie fasi di gioco, con anche la finalità di presentare il divertimento non pericoloso quale momento di arricchimento culturale,

svago, emozione positiva e espressione di Sé, differenziandolo dall'azzardo.

La necessità di intervenire socialmente è dettata dal rischio che l'azzardare venga considerato solamente un pericolo ipotetico e non concreto (ma cosa sarà mai, in fondo non è grave, è divertente, a me non capiterà), tenuto conto che: “nessun giocatore sceglie di diventare dipendente”.

Certamente la difficoltà oggettiva è quella di trovare le strade più efficaci per allertare e formare i giovani a una maggiore coscienza del pericolo, poiché con facilità essi, troppo spesso, citano il ritornello apposto sulle macchinette o sentito alla TV: “...può creare dipendenza patologica...”. Ma quanti giovani conoscono realmente i rischi reali del gioco d'azzardo?

Progettazione

I destinatari (Tab. I) sono stati 559 gli alunni delle classi quinte delle scuole primarie di primo grado Torre, Camerani e Don Minzoni di Ravenna.

Tab. I (Suddivisione del campione di studenti in gruppi, di cui uno relativo al gruppo di controllo)

Gruppi e numero studenti	Gruppo A: N = 443 (79,2%)	Gruppo B: N = 116 (20,8%) controllo	Gruppo totale C: N = 559 (100%)
Maschi	M = 232 (52,4%)	M = 74 (63,8%)	M = 306 (54,7%)
Femmine	F = 211 (47,6%)	F = 42 (36,2%)	F = 253 (45,3%)
Età			Range 9-12 , media = (10,18±0,4)

Finalità

- identificare e elaborare gli stati d'animo, le sensazioni, emozioni, pensieri e comportamenti nel corso dei vari tipi di giochi;
- sviluppare la consapevolezza dell'influenza che i giochi stessi esercitano durante il loro svolgimento;
- raccogliere informazioni sul divertimento, coinvolgimento, stato emotivo e preferenze nei singoli giochi;
- conoscere i rischi connessi ai giochi d'azzardo e il ruolo svolto dalla componente casuale sugli esiti dei giochi
- verificare gli effetti e il gradimento dell'esperienza.

Modalità di intervento

Inizialmente ciascuna classe è stata ripartita in piccoli gruppi a cui sono stati proposti 5 giochi con caratteristiche diverse. In seguito sono state rilevate le risposte, dopo ogni gioco e al termine di tutti i giochi, per poi passare al momento della discussione facilitata; infine, dopo alcuni giorni, è stata proposta una valutazione della soddisfazione e del gradimento globale.

Giochi effettuati

- a) Gioco di competizione o mini bowling;
- b) Gioco abilità o labirinto con pallina;
- c) Gioco collaborativo o mini scarabeo con frasi (diverse per ogni gruppo);
- d) Gioco di costruzione o creativo (braccialetto, collanina, portachiavi);
- e) Gioco dei dadi o della fortuna che, in caso di vincita, veniva premiato con un buono pizza – bibita, mentre un altro gruppo di alunni di V, utilizzato come controllo, effettuava gli stessi giochi senza che vi fosse il premio in palio.

Discussione facilitata

In questa fase è stata proposta la discussione di quanto esperito e pensato, per cui sono state affrontate le caratteristiche di ogni singolo gioco annotando su di un cartellone visibile a tutti i commenti dei ragazzi

Nell'insieme si è proceduto:

- a) nel distinguere le caratteristiche specifiche e le finalità dei diversi giochi;
- b) nell'identificare e descrivere i pensieri, le emozioni e le sensazioni provate nel corso di ciascun gioco;
- c) nel definire quali fattori determinassero la vincita in ciascun gioco, compreso quello dei dadi;
- d) nell'indicare quali altri giochi di fortuna/azzardo conoscessero, le loro regole e probabilità di vincita;
- e) valutare il concetto di casualità e fortuna;
- f) nello specificare quali giochi hanno coinvolto, annoiato, interessato e per quale motivo.

Risultati (7): Tutti i giochi hanno suscitato pensieri, emozioni e sensazioni, differenti per tipo e intensità (Tab.II). Il gioco competitivo (mini bowling, biliodromo) e il gioco d'azzardo (dadi) hanno raccolto maggiori consensi per la loro componente attiva. Il gioco collaborativo (mini scarabeo) e il gioco creativo (costruzione di braccialetti e collanine) sebbene graditi non sono stati indicati come giochi preferiti da ripetere, anche se vissuti con maggiore serenità. Il gioco dei dadi benché abbia provocato più rabbia e sia stato giudicato meno divertente degli altri è stato quello che i ragazzi avrebbero voluto fare di nuovo.

La presenza del premio (Tab.III) nel gioco dei dadi ha coinvolto in maniera più intensa la parte di alunni (gruppo A, n=443) ai quali era stato prospettato il premio nel caso avessero vinto, mentre il gruppo di controllo (gruppo B, n=116), senza premio, ha riportato meno rabbia e minore desiderio di ripetere il gioco. Nel campione totale (gruppo C, n= 559) i valori sono risultati sovrapponibili al campione premio. Le variabili predittive di quale gioco “avrebbero voluto ripetere” sono state rispettivamente: 1) il gioco che ha divertito meno (sig., 0.000); 2) presenza premio (sig., 0.001); 3) il gioco in cui ci si sente più capace (sig., 0,036 e 4) il gioco che ha divertito di più (sig., 0.045).

L'esperienza è stata completata dopo alcuni giorni con la consegna di breve questionario (scala likert: per niente, un poco, abbastanza, molto) sul gradimento globale dell'evento.

Discussione

Il gioco dei dadi viene percepito, in una percentuale non trascurabile di alunni di entrambi i gruppi, influenzato dalle proprie abilità (bravo/capace) a conferma di una interpretazione impropria della casualità sull'esito del gioco. Atteggiamento presente anche in giocatori d'azzardo adulti, portati a credere di possedere abilità specifiche o gesti capaci di influenzare la fortuna. Infatti, più alunni hanno preferito frasi e parole e compiuto azioni scaramantiche per favorire la vincita. Le diverse percentuali fra la prima misurazione (Tab. II) e quella al termine di tutti i giochi della prima ora (Tab. III) implicano l'effetto di una rielaborazione del valore attribuito ai giochi, non più nell'immediatezza, ma a seguito di una comparazione d'insieme. Per cui si osserva nel gruppo premio (A) un incremento della percentuale di soggetti che provano rabbia nel gioco dei dadi, che passa dal 20,9% della 1° misurazione al 50,3% a seguito del raffronto tra tutti i giochi; di cui il 31,6% desidera ripetere nuovamente il gioco nonostante la frustrazione e il 27,3% lo consideri il meno divertente. Mentre, sempre nel gioco d'alea, il calo nella percezione di capacità/abilità dal 49% al 8,4% e del divertimento dal 78,2% al 11,3% è dovuto verosimilmente a una maggiore consapevolezza dell'impossibilità di influenzare il risultato ai dadi oltre che dal calo dell'intensità dell'eccitazione dovuta al termine dei giochi e alla possibilità di vincere (Tab. III). Nel gruppo senza premio (B) si assiste allo stesso trend, dove le percentuali inferiori di rabbia e di desiderio di ripetere il gioco evidenziano il peso dell'assenza del premio sullo stato d'animo (rabbia, eccitazione) e sul desiderio di gioco, ad eccezione della percezione di capacità/abilità che risulta in percentuale superiore al gruppo premio a indicare un probabile fattore indipendente dalla sua presenza, ma da attribuire al solo desiderio di vincere (Tab. III). Difatti le variabili: gioco che ha fatto divertire meno (dadi), presenza premio (dadi), sentirsi capaci, gioco che diverte di più, sono predittive del desiderio di ripetere il gioco. La rabbia nei dadi, del gruppo premio, è aumentata al 50,3% perché è frustrante essere consapevoli di aver partecipato al gioco e non aver vinto. Questi atteggiamenti, presenti anche nei giocatori d'azzardo adulti, rappresentano elementi importanti nella sensibilizzazione all'azzardo. La seconda ora, nell'ambito della discussione sui vissuti e considerazioni relative ai 5 giochi, momento di intervento attivo sulle credenze e abitudini erranee nell'azzardo, sono emersi molteplici stati d'animo, sia positivi che negativi come: gioia, divertimento, eccitazione, rabbia, frustrazione, noia, concentrazione, fortuna, abilità, allegria, soddisfazione, strategia, competizione, indifferenza, impegno, consapevolezza, nervosismo, pazienza, intelligenza, sorpresa, felicità, ottimismo, fretta, pressione, paura, calma complicità, intuizione, sorpresa, astuzia, conoscenza.

A una analisi qualitativa delle parole e frasi è stato osservato che i giochi con minore competitività (collaborazione, costruzione) hanno stimolato maggiore tranquillità mentre quelli a maggiore

coinvolgimento (mini bowling, labirinto) hanno comunque attivato meno rabbia del gioco dei dadi. Nel corso dell'analisi sull'azzardo sono emersi riferimenti a genitori, parenti e amici che giocano d'azzardo. Questa fase di elaborazione ha consentito di affrontare argomenti come la casualità e le probabilità, l'accettazione del rischio, la vincita, e di ampliare i riferimenti ad altri giochi in cui la sorte ne determina l'esito, permettendo così di spaziare nel vasto campo dell'alea (gratta e vinci, slot, poker, lotterie, totocalcio, bingo, scommesse, giochi a soldi on line, ecc. In numerose classi è stato possibile affrontare l'argomento "ticket redemption" e come talune di esse favoriscano maggiormente l'illusione di vincita.

Valutazione del gradimento

Per gli alunni (N= 545) che hanno consegnato il questionario di gradimento dell'evento l'esperienza è risultata: importante nel 90,5% ; l'argomento trattato nel 87,9%, valida per la conoscenza personale per il 75,2%, interessante per il 92,7%, piaciuto il modo in cui si è svolto l'incontro per il 91,9%, appreso informazioni utili nel 83, 5%, coinvolto il 79,3%, annoiato 4,6%, deluso 3,7%, la giusta durata 75,4%, piacevolezza dei giochi 94,9%, chiarezza delle spiegazioni 95,4%, gradevolezza globale 91,4%, utilità futura 80,4%.

Le osservazioni e suggerimenti per il progetto sono state: *...leggi che possano eliminare il gioco d'azzardo, scegliere giochi più coinvolgenti, più giochi sportivi, più giochi manuali e creativi, intellettivi e di abilità, inserire più giochi d'azzardo, rendere la vincita più probabile.*

Sintesi

In breve, tutti i giochi suscitano pensieri, emozioni e sensazioni, differenti per tipo e intensità.

Il mini bowling (gioco competitivo) e il labirinto (gioco di abilità) raccolgono maggiori consensi per la loro azione a componente attiva e di abilità. Il mini scarabeo (gioco collaborativo) e la costruzione di braccialetti e collanine (gioco creativo) sebbene graditi non vengono indicati come giochi da ripetere, venendo comunque vissuti con maggiore serenità

Il gioco dei dadi (gioco di fortuna, nel quale nessuno è riuscito a vincere) assume un ruolo più specifico e determinante nel desiderio di gioco, e sebbene più frustrante e meno divertente, è quello che i ragazzi vorrebbero ripetere.

La presenza del premio esercita una azione induttiva al gioco dei dadi coinvolgendo in maniera più intensa una parte degli alunni, mentre il gruppo senza premio riporta meno rabbia e minore desiderio di ripetere il gioco. In base ai risultati è possibile affermare che la percezione di abilità, il premio in palio, la vincita ipotetica, l'eccitazione e la gradevolezza del gioco, la non conoscenza dell'impatto della casualità, possono indurre una maggiore propensione all'azzardo.

Di fatto, nell'ambito della discussione della seconda ora è emerso che i giochi stimolano reazioni e emozioni soggettive e multiformi e quelli con minore competitività (mini scarabeo e costruzione) determinano maggiore tranquillità e emozioni positive, mentre gli altri giochi, a elevato

coinvolgimento (mini bowling e labirinto), hanno attivato meno rabbia del gioco dei dadi.

Infine, la valutazione globale dell'esperienza è stata più che positiva, con percentuali che variavano dal 77,6% al 99%.

Al termine dell'incontro, alla richiesta di cosa avessero ricavato dall'esperienza la risposta degli alunni, in sintesi, è stata: *“Felicità, soddisfazione, giocare è più bello della scuola, quando giochi provi emozioni diverse, il gioco d'azzardo è pericoloso, dipendenza patologica come quando si fuma, chi gioca d'azzardo perde”*.

Conclusioni: La percezione di abilità, il divertimento, la frustrazione e rabbia, il premio in palio, il desiderio suscitato dalla vincita ipotetica, l'eccitazione e la gradevolezza del gioco, la non conoscenza dell'impatto della casualità, indirizzano verso una maggiore inclinazione all'azzardo. Tali dati sono allarmanti se applicati ad alcune ticket redemption nelle quali la componente aleatoria è prevalente o totale e i fattori condizionanti (velocità di gioco, isolamento, ticket immediati, presenza di jackpot, impressione di abilità e di poter influire sul gioco, non percezione di spesa, suoni, luci, fidelizzazione, ecc.) sono prevalenti sulle capacità dei minorenni di esserne consapevoli e quindi di gestirli. E' importante cogliere i primi elementi di rischio all'azzardo al fine di strutturare una prevenzione efficace che dovrebbe passare per un raffronto emotivo, affettivo, cognitivo e comportamentale nei rispettivi giochi, compreso una progettazione guidata sulle implicazioni del condizionamento e del giocare d'azzardo. Quali attori dovrebbero intervenire per una gestione meno pericolosa dei giochi? Certamente il legislatore, i produttori di giochi, i gestori, gli enti pubblici e privati e infine i genitori.

Bibliografia

- 1) Borel E. Le jeu la chance et les théories scientifiques modernes. Gallimard, France, 1941.
- 2) Huizinga J. Homo ludens. Einaudi, Torino, 1973.
- 3) Caillois R. I giochi e gli Uomini. La maschera e la vertigine. III edizione, Bompiani, Milano, 2004.
- 4) Savron G. (2014). Fattori di rischio specifici e aspecifici nel Gioco d'Azzardo Patologico (GAP). Manuale sul gioco d'azzardo. Diagnosi, valutazione e trattamenti, a cura di Graziano Bellio e Mauro Croce, 139-151, Franco Angeli, Milano.
- 5) Hardoon KK., Gupta R., Derevensky JL. (2004). Psychosocial variables associated with adolescent gambling. Psychology of Addictive Behaviors, 18, 170-179.
- 6) Rahman AS., Pilver CE., Desai RA., Steinberg MA., Rugle L., Krishnan-SarinS., Potenza MN. (2012). The relationship between age of gambling onset and adolescent problematic gambling severity. Journal of Psychiatry Research, 46, 675-683.
- 7) Savron G., Ukrayinets G., Casanova L., Magnanensi E., Guerrini S. (2016). “Prevenire è meglio che curare”; Un progetto di prevenzione nelle classi V delle scuole di primo grado di

Ravenna. Prima parte. ALEA Bulletin, 4; 3, 7-8.

- 8) Savron G., Ukrayinets G., Casanova L., Magnanensi E., Guerrini S. (2017). “Prevenire è meglio che curare”; Un progetto di prevenzione dell'azzardo nelle classi V delle scuole di primo grado di Ravenna. Seconda parte. ALEA Bulletin. 5, 1,11-14.
- 9) Savron G., Ukrayinets G., Casanova L., Magnanensi E., Guerrini S., Balestra M. (2018). “Prevenire è meglio che curare”; Un progetto di prevenzione dell'azzardo nelle classi V delle scuole di primo grado di Ravenna. Parte terza. ALEA Bulletin. 6, 1, 16-17.

Tab. II (Percentuali con punteggio abbastanza/molto nei rispettivi gruppi)

Gruppi e numero studenti	Gruppo A: N = 443	Gruppo B: N = 116 controllo	Gruppo totale C: N = 559
	divertito in % abbastanza/molto	bravo/capace in % abbastanza/molto	arrabbiato in% abbastanza/molto
Mini bowling	A = 93,7 B = 88,8 C = 89,7	A = 66,8 B = 66,4 C = 66,8	A = 3,6 B = 4,8 C = 3,8
Labirinto	A = 96,6 B = 96,6 C = 96,6	A = 80,4 B = 77,6 C = 79,8	A = 5,2 B = 5,2 C = 5,2
Mini scarabeo	A = 90,0 B = 91,9 C = 89,6	A = 73,2 B = 71,6 C = 72,8	A = 3,9 B = 3,5 C = 3,7
Braccialetti, collanine	A = 90,0 B = 84,5 C = 87,3	A = 75,4 B = 77,3 C = 76,2	A = 5,0 B = 5,2 C = 5,0
Dadi	A = 78,5 B = 75,8 C = 77,9	A = 49,0 B = 53,1 C = 50,3	A = 20,9 B = 9,4 C = 18,6

Tab. III (Risultati 1 ora al termine di tutti i giochi in comparazione - espresso in %)						
	% Gruppo A – con premio N = 443		% Gruppo B - senza premio N = 116		% Gruppo C – tot. alunni V N =559	
Il gioco più divertente	Bowling 34,5	Dadi 11,3 A =78,2 (I mis.)	Bowling 44,0	Dadi 6,0 B =75,8 (I mis.)	Bowling 36,5	Dadi 10,2 C = 77,9 (I mis.)
Il gioco meno divertente	Portachiavi Braccialetti 26,2	Dadi 27,5	Portachiavi Braccialetti 26,2	Dadi 28,4	Portachiavi Braccialetti 25,8	Dadi 28,4
Bravo/capace	Bowling 26,8	Dadi 8,4 A =49,0 (I mis.)	Bowling 13,4	Dadi 13,8 B =53,1 (I mis.)	Bowling 28,4	Dadi 9,5 C =50,3 (I mis.)
Arrabbiare di più	Portachiavi Braccialetti 13,1	Dadi 50,3 A =20,9 (I mis.)	Portachiavi Braccialetti 7,8	Dadi 29,3 B =9,4 (I mis.)	Portachiavi Braccialetti 13,6	Dadi 46,0 C =18,6 (I mis.)
Preferito ripetere	Labirinto 20,1	Dadi 31,6	Bowling 42,2	Dadi 12,1	Bowling 30,6	Dadi 27,5