



**RADIX SVIZZERA ITALIANA**

## ***“Peer Education per la prevenzione al gioco d’azzardo”***

Progetto di prevenzione al gioco d’azzardo tra i giovani, sostenuto dal Fondo Gioco Patologico del Dipartimento dell’Educazione, della Cultura e dello Sport del Canton Ticino.

### **Abstract del progetto**

#### **::: Introduzione al fenomeno**

Si è sempre pensato che il gioco problematico riguardasse il mondo e il comportamento degli adulti, studi recenti hanno dimostrato che anche tra gli adolescenti c’è una forte attrazione verso questa attività ludica che, se gestita male, può diventare problematica. Nell’era di internet infatti i giochi d’azzardo sono diventati più facilmente accessibili anche per adolescenti e giovani che rispetto al passato possono oggi, attraverso un click, entrare virtualmente in casinò, aste, giocare a video poker, ecc. È bene ricordare che gli effetti del gioco patologico riguardano sia la sfera economica ma anche quella più complessiva del benessere, portando a problemi relazionali, stress cognitivi, depressione, scarso rendimento lavorativo e scolastico, insonnia e diversi altri disturbi.

Le stime dicono che tra il 4% e l’8% degli adolescenti esiste un problema di gioco e che tra il 10% e il 14% c’è il rischio che diventi patologico. L’inesperienza, il desiderio di sconfiggere la noia, il pensiero di poter avere facili ricompense e gratificazioni economiche immediate, sono alcuni dei motivi per i quali gli adolescenti rischiano la dipendenza dal gioco d’azzardo, a questi si possono aggiungere “il divertimento” e anche il desiderio di mettere in atto un comportamento che è proprio dei genitori e/o del gruppo di amici.

Alcune variabili sembrano aver contribuito all’aumento del gioco d’azzardo tra la popolazione giovanile come la crescente liberalizzazione, la maggiore tolleranza e l’incoraggiamento verso il gioco sviluppatosi in questi ultimi anni e percepito come innocuo.

Il gioco d’azzardo oggi è sempre più online e quindi sempre più facilmente accessibile agli adolescenti, per questo è necessario considerare anche i rischi derivanti dalla dipendenza da internet (cyberdipendenza). Rispetto all’uso di internet, i giovani (in particolare gli studenti) sono la categoria più a rischio dipendenza. Sono infatti incoraggiati a utilizzare il computer (per studio, ricerca, comunicazione), spesso frequentano ambienti dove computer e collegamenti gratuiti sono disponibili (biblioteche, università, Internet caffè), dispongono di dispositivi mobili (cellulari, palmari, PC portatili) che permettono di restare sempre online, collegati alla rete. Le ricerche dimostrano quanto l’abuso e la dipendenza da internet possano provocare alterazioni dello stato di coscienza, perdita del senso di identità, depersonalizzazione e altri disturbi.

L’inchiesta svolta presso la popolazione giovane residente in Ticino (*I giovani e il gioco*

*d'azzardo in Ticino*, Soldini, Supsi 2014) ha messo in luce come la grande maggioranza degli intervistati (il 74.1% dei minorenni tra 14 e 17 anni e l'85.7% dei giovani maggiorenni tra 18 e 25 anni) abbia giocato d'azzardo per denaro almeno una volta nella vita, mentre percentuali pari al 58.2% tra i minorenni e al 71.9% tra i giovani maggiorenni sono riconducibili al gioco d'azzardo per denaro nei 12 mesi precedenti l'indagine. I giochi praticati dai minorenni sono soprattutto il gratta e vinci, le lotterie con numeri (Swiss Lotto, Euromillions, ...) e la tombola, seguiti dalle scommesse sportive e private (praticate dal 10% circa dei minorenni tra 14 e 17 anni) e dai giochi di destrezza (6%); anche tra i giovani maggiorenni i giochi maggiormente praticati sono il gratta e vinci e le lotterie con numeri, ma questi sono seguiti dai giochi da Casinò (roulette, slot-machines, poker e altri giochi di carte, praticati dal 13-18% dei giovani maggiorenni), dalla tombola (14%) e dalle scommesse sportive e private (10%). La percentuale di giocatori regolari (coloro che praticano il gioco d'azzardo almeno una volta alla settimana) si attesta al 4% tra i minorenni e al 7.9% tra i giovani maggiorenni. Circa la metà dei minorenni (53.7%) e dei giovani maggiorenni (45.8%) ha già praticato giochi di svago online senza scommettere denaro. Le indagini hanno messo in luce un fattore fondamentale, cioè il cambiamento delle abitudini di gioco dei giovani che raggiungono la maggiore età. Le abitudini di gioco dei minorenni di età compresa tra 14 e 17 anni sono piuttosto differenti da quelle dei giovani adulti (18-25 anni); infatti, tra i giovani adulti si riscontrano maggiori proporzioni di giocatori (71.9% contro 58.2% tra gli adolescenti minorenni), di giocatori regolari (7.9% contro 4%) e, soprattutto, di giocatori online o alla TV (7.4% contro 1%). Inoltre, sebbene i due giochi maggiormente praticati rimangano il Gratta e Vinci e le lotterie con numeri, il raggiungimento della maggiore età porta a un significativo incremento della pratica dei giochi da Casinò e della frequentazione degli stessi, frequentazione ben superiore anche rispetto alla popolazione generale maggiorenne (52.2% di giovani adulti frequentatori delle sale da gioco contro il 14.3% nella popolazione generale maggiorenne).

Nelle conclusioni dello studio si propone "l'istituzione di un programma di sensibilizzazione a livello di scuola media o di liceo/formazione professionale che abbia lo scopo di cercare di rendere i giovani potenzialmente a rischio consapevoli delle conseguenze legate alla dipendenza da gioco d'azzardo prima che possano avere accesso ai Casinò e (legalmente parlando) al gioco per soldi su internet".

### **::: Obiettivi generali**

Sensibilizzare e informare i giovani che frequentano le scuole professionali e gli insegnanti rispetto al fenomeno del gioco d'azzardo patologico, al gioco online e più in generale alla dipendenza da internet.

### **::: Obiettivi specifici**

- Coinvolgimento attivo dei giovani nella formulazione di strategie di prevenzione e promozione della salute.
- Informare i giovani sui rischi di sviluppare precocemente una dipendenza da internet e dal gioco d'azzardo.
- Promuovere un uso critico e consapevole delle nuove tecnologie, in particolare rispetto ai giochi online.
- Comprendere il funzionamento del calcolo delle probabilità in relazione ai giochi d'azzardo.
- Aumentare la consapevolezza di quanto i condizionamenti socioeconomici influiscono sulle nostre scelte

- Sensibilizzare i diversi attori della scuola (docenti, direzioni, genitori) ai rischi legati al gioco d'azzardo, al gioco online e alla dipendenza da internet.
- Prevenire il rischio di sviluppare precocemente una ludopatia.

### ::: Destinatari:

studenti delle scuole professionali, insegnanti e genitori

### ::: Breve descrizione del progetto

Il progetto si è sviluppato su due anni due anni scolastici e ha previsto due parti ben distinte. Nella prima che si è svolta durante tutto l'anno scolastico 2014-2015, dopo aver motivato alcune sedi scolastiche all'importanza di attuare campagne di sensibilizzazione sul tema del gioco d'azzardo e in particolare il gioco online, sono stati creati cinque gruppi di *peer educator* (studenti motivati a partecipare ad un progetto di prevenzione al gioco d'azzardo rivolto ai propri coetanei) appartenenti a scuole diverse. Insieme ai gruppi di *peer educator* sono stati realizzati strumenti interattivi (video, audio, giochi, interection design) di prevenzione e sensibilizzazione ai rischi del gioco online e del gioco d'azzardo rivolti ai propri coetanei. Questi prodotti sono stati presentati all'interno della propria sede dai *peer educator* ad altri allievi.

Nella seconda parte del progetto (anno scolastico 2015-2016), partendo dai prodotti realizzati dai *peer*, è stata realizzata la mostra interattiva itinerante "Non farti fregare dal gioco" con l'obiettivo di sensibilizzare gli studenti di diverse scuole professionali del cantone, attraverso un linguaggio adeguato al target e strumenti realizzati dai pari. All'inizio dell'anno scolastico 2015-2016 sono state coinvolte alcune classi di studenti in workshop di elaborazione della mostra.

La mostra è stata sperimentata dal 10 marzo al 14 marzo alla CAM di Bellinzona. La fase di sperimentazione ha coinvolto 12 classi per un totale di 140 studenti e una decina di docenti. Dall'analisi dei risultati della sperimentazione, raccolti tramite un questionario, la maggior parte dei ragazzi (90%) che vi ha partecipato ha considerato interessante ed utile l'esperienza per comprendere i rischi legati al gioco d'azzardo. La sperimentazione ha permesso di testare il funzionamento, i prodotti realizzati ed il linguaggio e, dopo aver apportato le modifiche necessarie, la mostra è stata allestita nella forma definitiva.

### ::: Metodologia

La metodologia utilizzata è quella della PEER-EDUCATION. La *peer education* (letteralmente 'educazione tra pari') è un metodo d'intervento particolarmente utilizzato nell'ambito della promozione della salute e più in generale nella prevenzione dei comportamenti a rischio e mira al coinvolgimento attivo dei giovani nella formulazione di strategie di prevenzione e promozione della salute.

Questa strategia educativa è volta ad attivare un processo spontaneo di passaggio di conoscenze, di emozioni e di esperienze da parte di alcuni membri di un gruppo ad altri membri di pari. L'educazione tra pari si avvale di membri di un determinato gruppo per suscitare un cambiamento o una consapevolezza del problema all'interno dello stesso gruppo di pari.

Per info e contatti:

**Radix Svizzera italiana**

CP 4044 - Via Trevano 6 - 6900 Lugano

Tel 091 922 66 19 - [www.radixsvizzeraitaliana.ch](http://www.radixsvizzeraitaliana.ch)