

SPORTELLO INTERCOMUNALE

ANTIUSURA

della Provincia di Roma - ONLUS

*Gli adolescenti e il gioco d'azzardo:
uno studio sui giovani del territorio
tuscolano*



*Gli adolescenti e il gioco d'azzardo:
uno studio sui giovani del territorio
tuscolano*

Questo volume è stato pubblicato grazie al contributo della Banca di Credito Cooperativo del Tuscolo, Rocca Priora e della Comunità Montana Castelli Romani e Prenestini, Rocca Priora

Curatrice del volume: Cristina Mariti, sociologa e volontaria dello Sportello Intercomunale Antiusura della Provincia di Roma

In copertina, “Giovani che giocano a carte”, Giulio Del Torre (1856-1932)

INDICE

Prefazione

Ringraziamenti

Parte prima

Introduzione	7
Cenni storici e stato dell'arte	8
Nota metodologica	10
I sette Comuni	11
I dati nazionali sul gioco d'azzardo	13

Parte Seconda

La ricerca

Il disegno della ricerca	15
L'universo e il campione	
Le variabili indipendenti (comune di frequenza scolastica, sesso, età, nazionalità)	17
Le "dimensioni" dello studio	
La dimensione familiare	22
La scuola	28
Il gruppo dei pari	31
La socializzazione "virtuale"	34
La legalità intesa fra i giovani	37
I livelli di fiducia	38

Parte Terza

Il fenomeno del gioco d'azzardo fra gli adolescenti e i giovani

I comportamenti: dove, quando e quanto	45
Le opinioni sul gioco d'azzardo e i giudizi di valore o disvalore	54
Le altre (pseudo)dipendenze	65

Parte Quarta

I sette Comuni	75
Colonna	76
Frascati	78

Monte Compatri	80
Monte Porzio Catone	82
Nemi	84
Rocca Priora	86
San Cesareo	88
L'osservazione partecipante	90
Conclusioni	93
Bibliografia essenziale	95

Prefazione

L'Associazione "Sportello Intercomunale Antiusura della Provincia di Roma" — Onlus costituita nel 2003 dalla Provincia di Roma, dalla Caritas Diocesana di Frascati e da sette Comuni dei Castelli di Roma, senza scopo di lucro, si fonda sul volontariato e svolge la sua attività nell'assistenza alle vittime dell'usura e soprattutto ai sovraindebitati e nella prevenzione a favore dei soggetti a rischio di usura o sovraindebitamento.

L'Attività dell'Associazione si esplica pertanto, in due direzioni:

- prestare assistenza finanziaria, legale, morale e psicologica alle vittime dell'usura e ai sovra indebitati;
- porre in essere ogni iniziativa per la prevenzione dell'usura e del sovraindebitamento

In quest'ultimo ambito, è stata posta attualmente l'attenzione sul fenomeno delle "Ludopatie", dato che non poche persone si sono "depauperate" per il gioco e si sono trovate in gravi difficoltà economiche.

Per studiare e comprendere il fenomeno, si è ritenuto opportuno lanciare il progetto "Ludopatie", iniziando con un questionario, predisposto dalla sociologa Dott.ssa Cristina Mariti, per gli studenti delle medie dei Comuni di Rocca Priora, San Cesareo, Colonna, Frascati, Monteporzio Catone, Monte Compatri, Nemi e degli istituti superiori di Frascati, frequentati anche dai giovani dei citati Comuni.

Per detto progetto dobbiamo ringraziare sentitamente tutti coloro che vi hanno contribuito: sia finanziariamente, la Banca di Credito Cooperativo del Tuscolo – Rocca Priora, i Comuni sopra citati e la nostra Associazione; sia gli istituti scolastici, che hanno consentito di dedicare al questionario una parte dell'orario scolastico e di riflettere su un fenomeno non gratificante, della vita; sia professionalmente ed in particolare la Dott.ssa Mariti ed i suoi collaboratori, sia infine tutti coloro che in qual si voglia modo hanno contribuito alla realizzazione del progetto "Ludopatie" che di certo non terminerà qui.

Il Presidente
Alberto Maria Papadia

Ringraziamenti

Come curatrice del presente volume e della ricerca sperimentale realizzata, non posso non ringraziare lo Sportello Intercomunale Antiusura della Provincia di Roma per l'opportunità offertami di studiare e analizzare un così importante fenomeno dei nostri giorni.

In quest'occasione voglio ricordare l'Associazione Tuscolana Solidarietà, uno dei primi soci dello Sportello, che ha contribuito alla realizzazione dello studio.

Un sentito ringraziamento ai Direttori Didattici e ai Docenti degli Istituti Comprensivi e degli Istituti Superiori coinvolti per il loro contributo, ma soprattutto per aver creduto nel progetto e nella metodologia dello stesso.

Un pensiero di gratitudine a Martina Andretta e Agnese Campanale che hanno curato la raccolta dei dati nelle Scuole del territorio e hanno contribuito agli aspetti organizzativi.

Infine, grazie ad Antonella Centioni per aver condiviso l'editing assieme.

Cristina Mariti

PARTE PRIMA

Introduzione

I giovani adolescenti, soggetti abituali da osservare e analizzare, vengono spesso rappresentati con un'ottica tendenzialmente critica e, nello stesso tempo, ambigua e contraddittoria, ponendo l'attenzione più sugli aspetti meno apprezzati dal comune sentire, che sono peraltro, spesso, i più tipici in questa stagione della vita.

Più adulti della loro età anagrafica per le esperienze vissute, più immaturi rispetto ai canoni tradizionali e ai modelli più rassicuranti, meno responsabili per il ventaglio sempre più ampio di scelte, tutte, veramente tutte sostituibili e/o reiterabili, profondamente calati nella modernità e nelle trasformazioni della società di cui sono informati ma ben poco consapevoli: è frequentemente la fotografia dei giovani che viene proposta e divulgata.

Nella babele di dualismi, tipici della contemporaneità, i giovani faticano più delle generazioni passate, ad attribuire senso e significato a comportamenti e azioni che, sovente, senso e significato ne hanno ben poco, dominati per certi versi dal dover essere, dover consumare, dover competere, dover apparire e, troppo spesso, non poter perdere.

Le trasgressioni, nel più ampio significato, a volte rappresentano un modo per mettere ordine o creare un nuovo ordine nel disordine endemico di questa fase della vita: è in quest'ottica, senza (pre)giudizi che sarebbe necessario partire nelle analisi che si focalizzano sui comportamenti e sulle opinioni di natura valoriale che i giovani esprimono.

Lo stereotipo dell'adolescente, tendenzialmente "isolato" nel proprio ambiente domestico, alle prese con strumenti, apparecchi e dispositivi piuttosto che con individui e persone, rappresenta una porzione del loro quotidiano, difficilmente confutabile; ma, in questa realtà, i giovani crescono, maturano e si auto rappresentano: protagonisti del proprio tempo, si appropriano delle libertà concesse, incapaci a volte di "navigare" nel mare di incertezze proprie della stagione giovanile, inadeguati per raccogliere le sfide, sfiduciati nei confronti della competizione, si rifugiano nell'indifferenza che la solitudine, la carenza di rapporti *face to face* inevitabilmente produce.

Eppure, essi appaiono altamente socializzati attraverso i *social networks*, strumenti inimmaginabili di relazioni sociali sino a pochi anni fa, con decine e decine di "contatti" giornalieri, attraverso i quali la rete di notizie, informazioni, giudizi, pareri e così via circola all'interno del gruppo dei pari, creando, nel bene e nel male, rapporti di solidarietà, mutuo aiuto, trasparenza relazionale.

E' arduo per i giovani trovare chiavi di lettura meditate e ponderate: la precarietà, non solo progettuale ma che sfiora pesantemente anche il mondo degli affetti; l'andamento oscillante dei *life markers* (ingresso nell'età adulta, formazione della coppia, indipendenza economica, genitorialità e così via) che, a volte, non seguono una progressione temporale regolare, fenomeno dovuto sia a fattori strutturali (allungamento della vita) e sia culturali (difficoltà a lasciare il "nido" familiare); la rottura del patto generazionale che ha gestito le relazioni fra adulti e giovani per lunghi decenni e che, da qualche tempo, produce viceversa scambi di ruoli e di condizioni; sono tutti cambiamenti che si sono evoluti nel corpo sociale ma che necessitano di lunghi periodi per essere elaborati ed eventualmente rettificati.

Questo patto fra generazioni chiama in causa, molto responsabilmente, le istituzioni a partire dalla famiglia per arrivare alle rappresentanze sociali, locali e para-istituzionali; è a partire da questa nuova, immensa responsabilità che un percorso di revisione, senza alcun intento moralistico e di giudizi di valore, deve prendere l'avvio.

Cenni storici e stato dell'arte

Da sempre, il gioco d'azzardo ha fatto parte delle culture umane e le prime notizie su questa pratica risalgono al 4000 a.C., esternalate anche per esempio nelle interrogazioni agli dei sull'esito di imprese e di accadimenti. La commistione, quindi, fra buona sorte, pratiche pseudo-religiose e umana condizione ha accompagnato, non sempre celatamente, le vicende umane.

Con l'avvento della religione cristiana, invece, le pratiche e le attività di gioco furono avversate fortemente e, quando possibile, vietate. D'altronde, anche la posizione delle altre religioni condanna il gioco d'azzardo quasi che sia un'interferenza umana nei piani che Dio ha per l'universo; i protestanti reputano il gioco d'azzardo una minaccia sociale e un elemento distruttivo per la moralità così come il Corano condanna sia la pratica che i vantaggi che ne derivano. Per gli ebrei, il tempo dedicato al gioco è a svantaggio del lavoro e dell'istruzione mentre il cattolicesimo, a volte, appare più tollerante se il gioco ha come prospettiva una giusta causa (San Giovanni Bosco utilizzò il gioco d'azzardo per le sue opere di misericordia). Nemmeno il Vaticano vi rinunciò per finanziare il restauro di monumenti e la creazione dei musei vaticani, ricorrendo all'organizzazione di lotterie alla fine del Settecento.

Ma, di là dalle indicazioni religiose, le pratiche del gioco d'azzardo ebbero uno sviluppo progressivo e costante: la prima lotteria fu organizzata a Firenze nel 1530, il lotto (ideato dal genovese Benedetto Gentile nel 1576) fu legalizzato nel 1643 e, poco dopo, fu inventata la roulette, laddove le *slot machine* videro la nascita a fine '800 negli Stati Uniti.

In Italia, la progressione delle pratiche è stata intensa: dalla Lotteria di Capodanno (1958) al totocalcio introdotto nel secondo dopoguerra, al totip (comparso nel 1958), al superenalotto (1997), al Gratta e Vinci (Lotteria istantanea nei primi anni del Duemila), al Bingo (2001) fino ad arrivare al 2003 con il via libera alle *slot machine* che, secondo alcuni calcoli, superano oggi le 400.000 unità. In pochi anni, quindi, si è passati a un'offerta di oltre quindici scelte di gioco d'azzardo alle quali vanno aggiunte le sale bingo, le sale scommesse e le sale per le *slot machine*.

Ultima frontiera in notevole espansione è la rete: attraverso internet, il gioco d'azzardo entra direttamente nelle case e con pochi, facili "passi", la trasposizione virtuale raggiunge la realtà.

Per quanto riguarda lo stato dell'arte, l'attenzione degli studiosi è rivolta soprattutto agli aspetti clinici e psicologici, laddove le singole realtà territoriali sono state "testate" in poche occasioni con conseguente, insufficiente disponibilità di dati e risultati. Non è, infatti, solo l'intervento sulle patologie che può divenire strumento di conoscenza del fenomeno ma la prevenzione, così prioritaria negli intenti ma così troppo spesso trascurata, può rappresentare una svolta per impedire che nuove forme patologiche e incontrollati incrementi di fruitori diventino inarrestabili.

E' opportuno e, anzi, sostanziale sottolineare come nello studio e nella ricerca sperimentale sul gioco d'azzardo tra i giovani, si analizza solo il cosiddetto "giocatore sociale", vale a dire colui per il quale il gioco rappresenta uno dei tanti passatempi definibile anche come attività sociale, gratificante in sé e non nel fine da raggiungere o nel risultato da conseguire, pur sperando nella vincita.

Secondo uno studio¹ pubblicato nel 2013, il fenomeno delle ludopatie ha avuto grande riscontro a livello universitario: oltre 160 tesi di laurea hanno avuto come oggetto il gioco d'azzardo, osservato da diversi punti di vista (giuridico, sociologico, psicologico) e andando ad analizzare gli effetti devastanti che le ludopatie provocano a diversi livelli di esistenza (familiare, soggettivo, sociale).

Alcuni studi hanno anche affrontato le relazioni tra universo del gioco d'azzardo e le organizzazioni criminali², tematica drammatica che rimanda pericolosamente al rischio del sovraindebitamento e dell'usura.

¹AAMS, SISAL, Codacons, Il gioco d'azzardo. Le ludopatie. Analisi del fenomeno, valutazione degli obiettivi, determinazione degli interventi, Roma, 2013

² Consulta Nazionale Antiusura Giovanni Paolo II onlus (a cura di M. Fiasco, Il gioco d'azzardo e le sue conseguenze sulla società italiana. La presenza della criminalità nel mercato dell'alea, Roma, 2014

Nota metodologica

La rilevazione è stata condotta su 884 individui suddivisi tra 484 nelle III classi delle Scuole Superiori di I e 400 (II, III e IV classi) negli Istituti Superiori di II; il campione è altamente rappresentativo dell'universo corrispondente.

La raccolta dei dati è stata realizzata nella terza settimana di dicembre 2014, nella terza settimana di gennaio 2015 e nella seconda metà del mese di febbraio 2015.

Le interviste sono state effettuate nelle classi campionate, che in alcuni casi corrispondevano alla totalità delle sezioni, agli studenti presenti attraverso la compilazione di un questionario autocompilato dagli alunni stessi alla presenza di un ricercatore facente parte del gruppo di ricerca.

Le Scuole Medie dei sette Comuni coinvolti nello studio sono state tutte esaurientemente testate, essendovi un Istituto Comprensivo in ogni Comune ad eccezione di Frascati dove ve ne sono due.

Per quanto riguarda, invece, le Scuole Superiori, queste sono tutte collocate a Frascati ed è stato possibile effettuare la ricerca nei quattro principali Istituti: Liceo M.T. Cicerone, Istituto Tecnico Tecnologico E. Fermi, Istituto Tecnico M. Buonarroti, Istituto Professionale di Stato M. Pantaleoni. In queste Scuole è stato effettuato un campionamento che ha guardato non alla dimensione numerica degli studenti quanto a una quantità omogenea tra gli Istituti in modo tale da avere un campione il più possibile uniforme.

La costruzione del questionario

Il questionario è stato costruito seguendo una logica esplorativa non dovendo controllare ipotesi specifiche quanto rilevare atteggiamenti, opinioni e giudizi rispetto al *focus* dello studio, vale a dire il gioco d'azzardo nei giovani del territorio tuscolano.

Evidentemente per configurare il fenomeno nella quotidianità dei giovani intervistati, era necessario indagare sullo stile di vita e sulle relazioni sociali, vale a dire gli ambiti di riferimento come la famiglia, la scuola, il gruppo dei pari, la socializzazione virtuale.

- Famiglia: essendo tutti gli intervistati di giovane età e, quindi, ancora in famiglia, quest'ultima deve essere considerata fattore decisivo per la formazione delle opinioni e dei comportamenti;

- Scuola: tutti i giovani sono stati campionati all'interno delle Istituzioni Scolastiche che, dopo la famiglia, sono la principale agenzia di socializzazione e di formazione;

- Il gruppo dei pari: le relazioni amicali costituiscono un elemento imprescindibile di crescita, di dialogo, di fiducia;

- La socializzazione virtuale: affianca e, per certi versi, sostituisce le agenzie tradizionali di socializzazione quali famiglia e scuola rappresentando altresì un inedito e sconfinato mondo di relazioni.

Altre aree quali la legalità e i livelli di fiducia, pur non avendo un ruolo centrale, sono state inserite nel questionario per essere eventualmente posti in relazione con gli orientamenti di opinione più diffusi.

In sede di analisi sono state trasformate alcune variabili originarie in nuove variabili così come alcune variabili che prevedevano più risposte sono state aggregate e riclassificate per poter avere sia le frequenze di ciascuna risposta e sia una visione semanticamente più intellegibile.

I sette Comuni

Il territorio sul quale si è intervenuti comprende sette Comuni dei Castelli Romani (Colonna, Frascati, Monte Compatri, Monte Porzio, Nemi, Rocca Priora e San Cesareo) piuttosto differenziati sia per la consistenza demografica, sia per la composizione e stratificazione sociale.

Secondo gli ultimi dati disponibili dall'Istat al 1 gennaio 2014, il totale della popolazione dell'area è di 75.226 abitanti, di cui 4.997 della fascia di età da 13 al 19 anni, con differenze percentualmente non significative (tab. 1).

In generale, l'economia del territorio è alimentata dal terziario: commercio, edilizia e attività professionali sono gli elementi comuni a tutti e sette i Comuni, con piccole realtà manifatturiere e, per quanto riguarda Frascati e Rocca Priora, la sanità rappresenta un fattore di attività legato alla presenza di enti ospedalieri pubblici e privati.

Tab. 1 – Popolazione totale e giovanile – 1.1.2014

Comune	Popolazione totale	Popolazione 13-19 anni	%
Colonna	4.214	299	7.1
Frascati	21.761	1.399	6.4
Monte Compatri	11.733	759	6.4
Monte Porzio	8.763	558	6.3
Nemi	1.967	120	6.1
Rocca Priora	11.939	843	7.0
San Cesareo	14.849	1.019	6.8
Totale	75.226	4.997	6.6

Demoistat, 2015

Anche la ristorazione e la ricettività alberghiera e congressuale sono un aspetto vitale dell'area sia per i legami con la tradizione enogastronomica dei Castelli Romani e sia per la riqualificazione di molte ville tuscolane.

Per esaminare l'altro fattore di attività tradizionalmente legato all'area e cioè i servizi di alloggio e ristorazione, Frascati risulta il primo territorio con l'8.5% di tale settore di attività, cui segue Colonna (8.0%), Monte Compatri e Monte Porzio con il 7.0% e, infine, Rocca Priora con il 5.5% (dati 2009). I sette Comuni condividono a diversi livelli di dinamicità lo stesso standard di attività, ma alcuni di essi continuano a coniugare una configurazione sociale, ambientale, economica più legata ai piccoli centri sia per la maggior lontananza da Roma (Colonna, Rocca Priora, Nemi, San Cesareo), sia per una collocazione geografica più collinare e sia per le dimensioni strutturali del proprio territorio. Essi sono, cioè, una tipizzazione dei piccoli centri così diffusi su tutto il territorio nazionale, piuttosto legati al sistema delle tradizioni per quanto riguarda la vita quotidiana e, solo per alcuni di essi, i movimenti di flussi di residenti dalla capitale hanno comportato modifiche visibili nel sistema sociale e delle relazioni³.

Per quanto riguarda il Comune di Nemi, che risulta demograficamente il più esiguo, l'inglobamento totale del suo territorio nel Parco Regionale dei Castelli Romani e l'assenza di sviluppo industriale hanno garantito la tutela dell'ambiente con effetti positivi sul turismo.

San Cesareo è uno dei comuni più giovani d'Italia (istituito nel 1990), sorge in un territorio ricco di storia e di presenze archeologiche e rappresenta, da alcuni anni, un punto nodale della rete autostradale nazionale.

Nel 2013 è stato aperto un Centro Commerciale che rappresenta un luogo di aggregazione anche giovanile: il dibattito sull'identificazione di tali spazi topografici è uno dei temi più sensibili e più interessanti per chi osserva e studia il mondo giovanile. In effetti, questi spazi (centri commerciali, aeroporti, grandi stazioni etc.) in cui si registra un afflusso notevole di individui e di consumi sono stati definiti, a suo tempo, i "non luoghi", vale a dire spazi estranianti e deculturalizzati in cui identità, storie, relazioni sono assenti o molto carenti⁴. Più recentemente, viceversa, anche a seguito di studi e ricerche, i centri commerciali sembrano essere il terzo posto preferito dai giovani come punto di ritrovo d'elezione, scelto come frequentazione non casuale e, soprattutto non orientata all'acquisto⁵.

³ Annuario della Provincia di Roma 2012, Roma, 2013

⁴ M. Augé, I non luoghi. Introduzione un'antropologia della surmodernità, Eleutera, Milano, 1993

⁵ A. De Fiori, M. Jacono Quarantino, M. Lazzari L'uso degli strumenti di comunicazione telematica fra gli adolescenti, Bergamo University Press, Bergamo 2010

I dati nazionali sul gioco d'azzardo

Sembra opportuno premettere la differenziazione fra giochi in “simmetria con attivo per lo Stato” e “simmetria passiva per lo Stato”, vale a dire, nel primo caso un maggior introito per le casse statali rispetto alla filiera “concessionari-gestori-esercenti” e, viceversa, uno scambio di maggiori introiti a favore della filiera nel secondo caso.

Le New Slot, le lotterie, il lotto, il super-enalotto e *win for life* appartengono alla prima categoria, mentre le VLT (Videolottery), bingo, giochi a base ippica sportiva, gli *skill games* e il *poker cash* e casino on line alla seconda categoria. Tale distinzione è l'effetto di una pratica statutale che per introitare maggiori somme offre condizioni favorevoli a lungo termine al mercato dei concessionari, i quali pur anticipando importi notevoli (e quindi alimentando le casse dello Stato) per entrare nel mercato, godono successivamente di condizioni molto favorevoli⁶.

La tab. 2 propone una sintesi molto succinta del volume quantitativo di apparecchi e del volume di gioco.

Tab. 2 – Rivendite e volumi di gioco

	Lazio (Direzione Territoriale)		Italia	
Rivendite ordinarie	4.267		48.536	
Rivendite speciali	704		7.174	
Patentini	2.183		13.538	
Volume di gioco (Milioni di €)	2012	2013	2012	2013
Rete fisica	8.364	7.785	73.107	69.961
Gioco a distanza	n.d.	n.d	15.464	14.767
New Slot: numero esercizi	8.420		96.245	
New Slot: numero apparecchiature	37.701		410.688	
New slot volume di gioco (incluso VLT e comma 7*)	2012	2013	2012	2013
	5.664	5.206	50.066	47.810

*: apparecchi senza vincite di denaro

Secondo uno studio condotto nel 2011 sulle abitudini di gioco degli italiani, i minorenni intervistati (6.6% del campione) nel 75.2% hanno dichiarato di aver giocato nell'ultimo anno; soprattutto “gratta e vinci”, giochi on line, giochi di carte e così via, con motivazioni molto omogenee rispetto alle risposte dei maggiorenni partecipanti allo studio: vincere denaro (34,1%), seguono coloro che giocano per passare il tempo

⁶ Consulta Nazionale Antiusura Giovanni Paolo II onlus (a cura di M. Fiasco, Il gioco d'azzardo e le sue conseguenze sulla società italiana, op.cit. Elaborazione di M. Fiasco su dati MEF e AAMS

(30,9%), poi chi vuole sfidare la sorte (22,8%), e infine chi gioca per misurare le proprie capacità (12,2%).

Come gli adulti, più della metà dei ragazzini considera il gioco d'azzardo come qualcosa di pericoloso: il 35,9% abbastanza pericoloso e il 21,8% molto pericoloso; i restanti 28,2% lo considerano poco pericoloso ed è ritenuto per nulla pericoloso dal 14,1% dei minorenni.

Una ricerca pubblicata nel 2010⁷ sostiene che nel 2009 circa 420.000 studenti e 250.000 studentesse minorenni hanno giocato d'azzardo, a seguito di un incremento di frequentazione da parte dei giovani dei locali adibiti al *gambling*.

Tra i giochi preferiti dai giovani di entrambi i generi risulta in pole position il Gratta e vinci, seguito dalle scommesse sportive e lotto/superenalotto, laddove le macchine da gioco elettroniche sono preferite dai maschi.

Tra gli studenti giocatori il 6% ha puntato, perdendo o vincendo, più di 50 euro nell'ultimo mese e lo 0,4% ha un profilo di rischio problematico, soprattutto a carico del genere maschile.

Tra i minorenni, il 55,5% degli studenti maschi e il 34,6% delle studentesse riferisce di aver fatto giochi in cui si vincono o perdono soldi almeno una volta nel corso dell'ultimo anno.

In generale, in tutta Italia, il fenomeno interessa circa 450.000 studentesse e 720.000 studenti, ovvero il 47,1% dei giovani delle scuole medie superiori.

⁷ CNR, L'ITALIA CHE GIOCA: uno studio su chi gioca per gioco e chi viene "giocato" dal gioco, Roma, 2010

PARTE SECONDA

LA RICERCA

Il disegno della ricerca

La crescente presenza di pratiche, strumenti e strategie legate al gioco d'azzardo sono le premesse dello studio: infatti, le patologie dovute alla ludopatia risultano non solo incrementate (l'offerta per interventi di aiuto da parte di (para)istituzioni ha forse portato allo scoperto l'entità del fenomeno) ma, pericolosamente, a portata di mano degli adolescenti e dei giovani.

Presupposto essenziale e congenito dello studio è di aver indagato l'universo dei giovani del territorio non come soggetti con dipendenza dal gioco d'azzardo, ma come soggetti a rischio: è la prevenzione, quindi, la linea guida di tutto l'impianto della ricerca che, comunque, è in grado di rilevare scostamenti significativi e, laddove ritenuto opportuno, fare in modo che interventi specifici e mirati siano resi possibili.

In un'ottica di prevenzione, attraverso la ricerca sperimentale, si sono testati comportamenti, opinioni e valutazioni dei giovani dai 13 ai 19 anni campionati fra gli studenti dell'ultimo anno della Scuola Secondaria di I grado e delle II, III e IV classi della Scuola Secondaria di II grado: la famiglia con i suoi paradigmi relativi al dialogo e ai diritti/doveri; il gruppo dei pari e la sua legittimazione per identificarsi e costruirsi ruoli e identità; la scuola come luogo di socializzazione e di rapporti (inter)generazionali; il mondo dei mass media con la sua potenza mediatica; le nuove tipologie delle relazioni "virtuali" che stanno sostituendo quelle *face to face*, sono gli universi di riferimento della stagione adolescenziale della gioventù contemporanea ma, anche, i "produttori" di modelli socio-culturali.

Il metodo utilizzato dell'autosomministrazione ha consentito la rilevazione di 884 interviste che hanno prodotto risultati significativi rispetto:

- alla misurazione dei livelli di consapevolezza del costrutto valoriale e comportamentale dei soggetti analizzati;
- alle motivazioni che inducono a forme di mancato adeguamento agli standard del comune sentire;
- alla valutazione della consistenza del fenomeno del gioco d'azzardo nella popolazione giovanile campionata;
- all'esito di aver intercettato l'attenzione sui rischi della dipendenza.

Non ultimo per importanza, il dato sulla riflessione sul termine "gioco", troppo spesso impropriamente utilizzato e il cui significato è stato, nel corso del tempo, travisato non solo nell'accezione ma anche nel contenuto. A tale proposito, sembra

opportuno riportare quanto sia andato trasformandosi il rapporto fra "giocatore" e "gioco" soprattutto nel suo aspetto, perduto con il passare del tempo, di forma di socializzazione.

Infatti, come si evince dalla tavola sinottica seguente⁸, non più di qualche decennio fa, il gioco aveva spesso una dimensione familiare, fortemente caratterizzata dalla tradizione e, soprattutto, aveva a che fare con specifici periodi dell'anno (festività).

Trasformazioni del rapporto giocatore e gioco – Passato e presente

RELAZIONI FRA GIOCATORE E GIOCO	
PASSATO	PRESENTE
Sociali: si giocava con altri e il gioco rispondeva a bisogni o offriva occasioni di socializzazione	Solitari: i giochi moderni non sono a somma zero (ovvero il denaro perso da un giocatore è guadagnato da un altro) ma da parte di una persona contro un'organizzazione o macchina
Alta Soglia di accesso: partecipare a determinati giochi richiedeva di accedere a determinati luoghi specifici e delimitati con esclusione ad esempio dei minori e nel caso di alcuni Casinò anche dei residenti, di determinate professioni, di persone diffidate	Bassa soglia di accesso: Crescente possibilità all'incontro con il gioco in luoghi ove si accede per altre ragioni e con forme di controllo inesistenti o assai più blande
Rituali: il giocare faceva parte di un rito collettivo e spesso era limitato e circoscritto a determinate occasioni: la tombola a Natale, la lotteria etc.	Consumo: il gioco perde il suo valore e senso di rituale e viene "consumato" in occasioni diverse "scelte" dal soggetto o proposte dal "mercato"
Lentezza: molti giochi avevano la caratteristica di essere lenti	Velocità: la maggior parte dei nuovi giochi sono molto veloci e non permettono momenti di pausa
Sospensione: il gioco era circoscritto in determinati luoghi e con orari precisi che prevedevano momenti di sospensione	Continuità: con determinati giochi ad esempio quelli via internet è possibile giocare senza sosta anche per 24 ore al giorno
Complessità: molti giochi d'azzardo presentavano elementi di complessità e di agon (Caillois, 1957)	Semplicità: i giochi sono sempre più semplici e caratterizzati dalla prevalenza di alea
Contestualizzazione: molti i giochi erano legati a tradizioni del territorio e le regole venivano spesso tramandate oralmente tra generazioni	Globalizzazione: sono appiattite le differenze locali ed è possibile trovare giochi simili in contesti sociali, culturali, linguistici e politici diversi
Riscossione non immediata: la riscossione della vincita talvolta non era immediata	Riscossione immediata: la riscossione è immediata e talvolta virtuale. Ciò favorisce la possibilità di continuare a giocare
Manualità: La variabile umana nel "toccare gli elementi del gioco " era centrale. Si pensi allo smazzare le carte, al lanciare i dadi, al sorteggiare	Tecnologia: si gioca contro una macchina, un sito. L'attività fisica spesso corrisponde e si limita al "cliccare"

⁸ M. Croce, *Le changement des données de l'offre et de la typologie des jeux in Italie*, in *Prévention du jeu excessif et recherche: de la législation à l'action*. Centre du Jeu Excessif, Lausanne, 2005

Certo, erano presenti luoghi in cui il gioco diventava “d’azzardo”, vale a dire sale scommesse, casinò e così via, ma la pratica di tali tipi di gioco era limitata, per quanto riguardava le giovani generazioni, tuttalpiù alle schedine del totocalcio. Questo perché la soglia di accesso era sempre mediata dalla famiglia, perché la riscossione era posticipata e perché, per certi versi, il gioco era legato a eventi, partite, manifestazioni. Più di ogni altra cosa, inoltre, il gioco era anche socializzazione: dialogo, momenti ludici e di svago hanno lasciato il posto a macchinari, strumenti, “interfacce” fredde e “mute” che producono momenti di solitudine e isolamento in cui persino la manualità un tempo così importante e significativa (tenere le carte o i dadi in mano) è stata sostituita da un “clic”.

L’universo e il campione

Le variabili indipendenti (comune di frequenza scolastica, sesso, età, nazionalità)

La ricerca ha interessato n. 884 studenti, di cui 484 frequentanti le classi terze delle Scuole Secondarie di I localizzate nei 7 Comuni in cui è stata realizzato lo studio e 400 iscritti alle Scuole Secondarie di II, queste ultime situate tutte nel Comune di Frascati.

La differenziazione fra i due corsi di studio che, ovviamente, rappresentano molto spesso il passaggio da un’età preadolescenziale a quella giovanile, rende opportuno distinguere gli esiti dello studio nelle due realtà anagrafiche che verranno poi convogliate in risultati aggregati.

L’universo studentesco di riferimento (classi III) è stimato in circa 700 alunni, per cui il campione risulta essere di circa il 70.0%, dato molto rilevante e altamente significativo.

La tab. n. 3 espone la distribuzione dei soggetti intervistati nei 7 comuni relativamente alle cosiddette variabili indipendenti, vale a dire sesso, età, nazionalità. E’ evidente come il dato di Frascati risulti il più elevato essendo il polo scolastico del territorio preso in considerazione; alcuni paesi come Colonna e Nemi sono stati testati per tutti gli iscritti essendo realtà scolastiche più esigue.

I dati relativi alla composizione di genere risentono, evidentemente, del campionamento casuale (il caso Rocca Priora che segnala uno squilibrio tra genere) ma nella distribuzione totale l’omogeneità fra sessi è risultata positiva.

Per quanto riguarda la ripartizione fra studenti di nazionalità italiana ed estera, si evidenzia immediatamente il dato di Nemi, che risulta molto elevato per l’esiguità del numero degli alunni per classe. Sono anche i comuni di Monte Compatri e San Cesareo ad avere una percentuale di stranieri che supera il 10.0%.

Doveroso è rilevare come tra gli intervistati di 14 e 15 anni, la presenza straniera sia significativa, oltre il 28.0% tra i quattordicenni e poco meno del 60.0% fra i quindicenni, numeri che indicano, come noto, i ritardi scolastici dei minori immigrati.

Per quanto riguarda le Scuole Superiori di II, sono state campionate solo le classi dalla seconda alla quarta per un totale di 400 alunni, ampiamente rappresentativi degli studenti afferenti ai quattro Istituti Superiori (Liceo M.T. Cicerone, Istituto Tecnico Tecnologico E. Fermi, Istituto Tecnico M. Buonarroti, Istituto Professionale di Stato M. Pantaleoni) del Comune di Frascati che sono stati stimati in 1.400; il campione, infatti, è approssimativamente il 28.5%.

Essendo il territorio di Frascati l'unico dei sette osservati con le Scuole Superiori di II, esso raccoglie studenti dai Comuni limitrofi e anche, molto cospicuamente, dalle aree periferiche a sud del Comune di Roma. Infatti, in totale, gli studenti provenienti dai 7 Comuni interessati all'indagine, sono risultati 168 rispetto ai 232 che vengono dall'area romana.

Nella tab. 4, pertanto, sono stati attribuiti a ciascun Comune gli studenti aventi la residenza nel Comune stesso per avere una configurazione dello studio per ciascun territorio (dalla IIIa media alle scuole Superiori). Non è stato riscontrato alcun iscritto proveniente dal Comune di Nemi, presumibilmente orientato a frequentare le Superiori in altri Comuni più vicini o più facilmente raggiungibili.

Osservando la tab. 4, si evidenzia come alcuni Comuni (Rocca Priora) abbiano una presenza consistente nelle Scuole Superiori di II di Frascati, vuoi per la facilità del sistema di trasporto, vuoi per l'ampiezza delle offerte dei corsi di studio mentre altri Comuni indicano una scarsa affluenza di iscritti.

Le altre variabili "fisse", vale a dire genere ed età, sono piuttosto costanti mentre il dato sulla nazionalità esigerebbe un approfondimento o, quantomeno, una riflessione: nelle Scuole Medie di Colonna risulta il 7.3% di studenti stranieri ma nessuno iscritto nelle Scuole Superiori campionate così come per Monte Porzio e San Cesario; a Monte Compatri il 17.1% degli studenti delle Scuole Medie è straniero ma solo il 6.7% è presente nelle Scuole Superiori e lo stesso vale per Rocca Priora; certo, lavorando su un campione, alcune realtà possono rimanere fuori dall'analisi, ma il fenomeno dell'abbandono scolastico da parte degli studenti stranieri è notorio e i dati rilevati ne danno, purtroppo, conferma.

Infine, nella tab. 5, sono stati accorpati i valori di tutti gli 884 studenti: i dati sono omogenei per sesso e nazionalità, il che conferma l'impianto metodologico dello studio; per quanto riguarda il numero degli iscritti a Frascati, che è molto elevato, si fa riferimento alla presenza delle Scuole Superiori di II così come per il dato relativo agli "altri Comuni".

Le fasce di età indicano una prevalenza massiccia di tredicenni dovuta alla presenza degli studenti di III Media nella ricerca.

Tab. 3 – Scuole Superiori di I - Sesso, età, nazionalità per Comune di frequenza

COMUNE	N.	% (rispetto al totale)	SESSO		ETA' *			NAZIONALITA'	
			M	F	13	14	15	ITALIA	ESTERO
Colonna	41	8.5	56.1	43.9	85.4	12.2	2.4	92.7	7.3
Frascati	174	36.0	42.0	56.3	89.1	8.6	1.7	92.5	7.5
Monte Compatri	70	14.5	52.9	47.1	78.6	18.6	2.9	82.9	17.1
Monte Porzio	54	11.2	40.7	57.4	87.0	13.0	=	94.4	5.1
Nemi	21	4.3	47.6	52.4	85.7	9.5	4.8	66.7	33.3
Rocca Priora	77	15.8	62.3	37.7	81.8	15.6	2.6	92.2	7.8
San Cesareo	47	9.7	42.6	55.3	80.9	12.8	6.4	89.4	10.6
Totale	484	100.0	48.2	50.8	84.9	12.5	2.6	89.9	11.1

*: tra gli studenti presumibilmente ripetenti di 14 anni gli italiani sono il 71.7% e gli stranieri il 28.3%. Tra gli studenti di 15 anni gli italiani sono il 41.7% e gli stranieri il 58.3%

Tab. 4 – Scuole Superiori di II - Sesso, età, nazionalità per Comune di frequenza

COMUNE	N.	% (rispetto al totale)	SESSO		ETA'					NAZIONALITA'	
			M	F	15	16	17	18-19	ITALIA	ESTERO	
Colonna	7	1.8	71.4	28.6	57.1	14.3	14.3	14.3	100.0	==	
Frascati	58	14.5	48.3	50.0	29.3	22.4	27.6	15.5	91.4	8.6	
Monte Compatri	15	3.8	66.7	33.3	40.0	20.0	26.7	13.3	93.3	6.7	
Monte Porzio	17	4.3	35.3	64.7	23.5	23.5	35.3	17.6	100.0	==	
Rocca Priora	34	8.5	50.0	50.0	23.5	26.5	23.5	26.2	94.1	5.9	
San Cesareo	10	2.5	60.0	30.0	21.2	5.0	2.3	==	100.0	==	
Altri comuni	232	58.0	56.2	42.1	17.6	24.9	36.1	20.7	91.4	8.6	
Totale	400	100.0	55.5	42.5	20.3	25.0	33.0	19.5	91.8	8.2	

* il 6.7% degli intervistati non ha indicato il Comune di provenienza per cui il totale della percentuali è stato portato a 100,0

Tab. 5 –Scuole Superiori di I e II - Sesso, età, nazionalità per Comune di frequenza

COMUNE	N.	N. (%) (rispetto al totale)	SESSO		ETA'									NAZIONALITA'	
			M	F	13	14	15	16	17	18-19	ITALIA	ESTERO			
Colonna	48	5.4	58.3	41.7	72.9	10.4	10.4	10.4	2.1	==	21.1	93.8	6.2		
Frascati	232	26.2	43.5	54.7	66.8	7.8	8.6	8.6	5.6	6.9	3.9	92.7	7.3		
Monte Compatri	85	9.6	55.3	44.7	64.7	15.3	9.4	9.4	3.5	4.7	2.4	84.7	15.3		
Monte Porzio	71	8.0	39.4	59.2	66.2	9.9	5.6	5.6	.6	8.5	4.2	95.8	4.2		
Nemi	21	2.4	47.6	52.4	85.7	9.5	4.8	4.8	==	==	==	66.7	33.3		
Rocca Priora	111	12.6	58.4	41.4	56.8	10.8	9.0	9.0	8.1	7.2	0.9	92.8	7.2		
San Cesareo	57	6.4	45.6	50.9	66.7	12.3	7.0	7.0	8.89	5.3	==	91.2	8.8		
Altri Comuni	232	26.2	56.5	41.8	0.4	0.4	17.6	24.9	36.1	20.7	20.7	92.3	7.7		
Totale	884	100.0	51.5	47.1	46.6	7.4	10.5	11.3	14.9	8.5	8.5	90.7	9.3		

Le “dimensioni” dello studio

Le domande rivolte agli studenti hanno avuto lo scopo principale di testare i rapporti, la conoscenza, le frequentazioni e le opinioni rispetto al gioco d'azzardo, ma questi ambiti si sviluppano e si concretizzano nella quotidianità dei soggetti che sono inseriti in contesti familiari, scolastici, amicali e sociali che ne condizionano sicuramente i comportamenti, gli orientamenti e le scelte.

Si ribadisce come la fase evolutiva degli adolescenti lasci aperti orizzonti e futuri molto variegati e, spesso, antitetici a quanto previsto o confermato precedentemente, ma è innegabile che l'ambiente familiare, la formazione e il bagaglio socio-culturale siano elementi che concorrono massicciamente a privilegiare alcune opzioni piuttosto che altre.

La “dimensione” familiare

Nella dimensione familiare sono state inserite le risposte relative:

- alla valutazione delle relazioni esistenti in famiglia graduate in sottoinsiemi che identificano il tipo di legame esistente;
- al giudizio sull'esistenza e sull'efficacia del dialogo in famiglia;
- al grado di autonomia economica e relative fonti come elemento di emancipazione individuale.

Tali questi hanno esplorato, in un contesto di studio molto focalizzato sulla problematica del gioco d'azzardo, il mondo delle dinamiche familiari essendo l'ambiente domestico non solo la prima agenzia di socializzazione ma, soprattutto, il luogo dove si strutturano, si riproducono e si trasformano tutti i costrutti valoriali.

Nella cultura nazionale è ancora molto forte e influente il riferimento alla famiglia; al di là delle problematiche di relazione l'ambiente domestico per gli adolescenti è ancora, tutto sommato, un “nido”.

E' vero che i processi di mutamento hanno eroso gli schemi tradizionali dei comportamenti di ruolo, dall'emancipazione della donna anche nel suo essere madre alla nuova figura paterna coinvolta massicciamente nella gestione domestica e familiare tanto da ipotizzare una nuova forma di socializzazione “orizzontale” in cui i ruoli familiari sono collocati spesso su un piano parallelo.

Anche la composizione familiare è andata mutando (unioni di fatto, nuclei monogenitoriali, separazioni, divorzi, nuove unioni e così via) per cui i legami di consanguineità risultano sempre meno rilevanti e quelli di affinità sempre più

significativi; il che tende a valorizzare nel nucleo familiare sempre più gli aspetti relazionali a discapito di quelli derivanti dal ruolo⁹.

I dati della tab.8 confermano in pieno l'importanza della famiglia: l'85.0% degli 884 studenti coinvolti nello studio reputano soddisfacente il loro rapporto in famiglia (distinto in soddisfacente per tutti 80.9% e soddisfacente solo per me 4.1%).

Il dualismo fra genitori e figli si evidenzia soprattutto con la risposta "per me" che è stata proposta proprio in quanto sintomo di una mancata sintonia su come vengono intesi e giudicati i rapporti filiali e parentali: è lì che le relazioni, siano esse ritenute positive o negative, hanno poco o nulla in comune.

Osservando, invece, il dato sull'insoddisfazione del rapporto con i genitori, risalta il 14.3% di Nemi e, soprattutto, il 10.7% degli studenti stranieri; su questo punto, gli studi e la letteratura indicano con molta chiarezza il disagio che spesso si sviluppa all'interno dei nuclei immigrati, dove l'identità originaria, la cultura e le tradizioni divengono, non di rado, ostacolo alla strutturazione di relazioni armoniose tra genitori e figli. Infatti, lo stesso dialogo in famiglia appare, per il campione straniero, più problematico (14.3%) e inutile anche se frequente; dato questo confermato dalla somma del dialogo negativo (8.0% + 8.0%) che, fra gli studenti italiani, raggiunge il 10.5%.

Non si può omettere una sintetica riflessione sul dato relativo al dialogo occasionale anche se positivo: il 26.6% (ma con punte anche maggiori) degli intervistati dichiarano di avere relazioni dialogiche, per l'appunto, sporadiche: le occasioni e i momenti in cui la famiglia si riunisce vanno velocemente riducendosi; spesso, i ragazzi sono soli nelle ore pomeridiane e il pasto serale viene consumato in tempi molto limitati e, soprattutto, molto frequentemente, con la televisione che "fa compagnia" e devia l'attenzione e il proponimento di dialogare.

Anche nel caso di forme e contenuti di conversazione ritenuti negativi, le risposte indicano con percentuali significative pur modeste, l'incapacità, da parte dei genitori, di stabilire modelli di comunicazione costruttivi.

Per quanto riguarda le sole Scuole Medie (tab. 6), la situazione appare sostanzialmente la stessa come progressione di dati, ma evidentemente l'età incide sul giudizio sui rapporti con i genitori che sembrano lievemente migliori, più stabili e più apprezzati; l'eccezione va ricercata nell'età, allorquando con il passaggio ai soggetti quindicenni, l'insoddisfazione sale di percentuale pur senza raggiungere livelli di attenzione.

Il dialogo all'interno del nucleo familiare viene maggiormente curato durante la frequenza delle Scuole Medie anche se i dati relativi all'occasionalità rimangono molto

⁹ P. De Nardis, A. Cattaneo, C. Mariti, *Taciti Accordi. I giovani del Lazio nella scommessa societaria*, Franco Angeli, Milano, 2007

elevati: l'ostacolo a una comunicazione costante è dato dall'assenza dei genitori durante molte ore della giornata.

Per quanto concerne le Scuole Superiori, i rapporti familiari non sembrano deteriorarsi rispetto alle Scuole medie; il dialogo, viceversa, si riduce nella frequenza diventando maggiormente occasionale e, piuttosto significativamente, anche meno positivo soprattutto con il crescere dell'età ma i dati rispecchiano fedelmente l'evoluzione della costruzione di se stessi che allontana momentaneamente genitori e figli.

Si riconferma, anche in questo ambito, la distanza rispetto alla variabile della nazionalità: i giovani stranieri sono fortemente scontenti del rapporto con i propri genitori così come il dialogo risulta per il 19.2% non solo negativo ma anche solo occasionale. La problematica inerente alla decostruzione in ambito familiare dei rapporti dei nuclei stranieri appare veramente un fenomeno da tenere sotto controllo e su cui intervenire con decisione attraverso modalità e strumenti che i Servizi (para)istituzionali possono provvedere.

Interessante è l'ambito relativo all'indipendenza economica: nelle Scuole Medie sono più frequenti gli studenti che dichiarano di svolgere piccoli lavori per rendersi autonomi rispetto ai loro compagni delle Scuole Superiori che riducono il loro "impegno" lavorativo e ricevono maggiori introiti dalla famiglia. Infatti, nelle Scuole Superiori sia rispetto ai dati comunali, sia anagrafici sia di genere e nazionalità, si registra un incremento notevole di interventi economici per le proprie spese (paghetta) da parte della famiglia.

E' importante sottolineare come nella voce "paghetta" sia incluso anche il sostegno dei nonni; infatti, non pochi intervistati hanno dichiarato che ricevono un importo fisso proprio dai nonni.

Un metodo per rendersi indipendenti che può destare inquietudine ma che è ampiamente conosciuto e, per quanto riguarda lo studio, molto limitato, è quello dello spaccio di sostanze: il dato è stato, per motivi di privacy, unificato a quello di coloro che dichiarano per la propria indipendenza economica di giocare d'azzardo ed è indicato nella colonna definita "illegale".

Numericamente non sono che poche unità, tutti maschi e di nazionalità italiana, ma andrebbe posta l'attenzione sul fatto che essi dichiarano apertamente tali forme illegali come mezzo di indipendenza economica.

Infine, un numero piuttosto consistente indica di non avere nessuna forma di introito personale, quindi né importi dati dai genitori né alcun tipo di lavoro: sono percentuali piuttosto variabili nei sette Comuni con i valori più alti registrati a San Cesareo e a Colonna (10.0 e 7.4% rispettivamente); per tale variabile, invece, né il genere né l'età

assumono valori significativi mentre rispetto alla nazionalità, gli stranieri manifestano una percentuale più che doppia a paragone degli italiani.

Tab. 6 - Dimensione familiare - Scuole Medie

Comune	Rapporto con i genitori				Dialogo in famiglia				Indipendenza economica				Importo settimanale (€)		
	soddisfacente		insoddisfacente		positivo		negativo		paghetta *	lavoretti	nulla	Illeg.	10	20	>20
	per tutti	per me	per tutti	per me	frequente	occasionale	frequente	occasionale							
Colonna	90.2	2.4	2.4	==	85.4	12.2	2.4	2.4	44.2	22.0	26.8	==	70.7	17.1	9.8
Frascati	82.2	6.3	4.6	2.9	64.9	24.7	7.5	1.7	37.9	24.7	14.4	5.7	76.4	15.5	2.3
M.Compatri	91.4	1.4	1.4	2.9	68.6	24.3	4.3	2.9	40.8	35.7	4.3	2.9	70.0	22.9	2.9
M. Porzio	85.2	3.7	1.9	5.6	75.9	20.4	3.7	==	51.8	18.5	11.1	7.4	70.4	18.5	7.4
Nemi	81.0	==	==	14.3	57.1	23.8	14.3	==	33.3	9.5	19.0	4.8	66.7	14.3	9.5
R. Priora	83.1	5.2	==	2.6	66.2	24.7	6.5	1.3	64.3	26.0	7.8	1.3	67.5	20.8	10.4
S. Cesareo	78.7	8.5	2.1	==	66.0	23.4	6.4	4.3	53.3	25.5	4.3	8.5	76.6	17.0	6.4
Totale	84.5	4.8	2.5	3.1	68.4	22.9	6.2	1.7	42.1	25.0	11.8	4.5	72.5	18.0	5.6
Sesso															
Maschio	84.5	4.9	2.1	3.4	70.0	21.9	6.4	0.9	39.9	24.9	12.4	3.9	67.8	20.6	7.3
Femmina	85.0	4.9	2.4	2.8	66.7	24.4	5.7	2.4	44.7	25.2	10.6	4.9	76.4	15.9	4.1
Età															
13 anni	85.4	4.6	2.2	3.2	69.1	23.4	5.4	1.7	42.5	24.3	11.9	4.1	73.2	17.0	5.4
14 anni	83.3	5.0	3.3	3.3	65.0	23.3	10.0	==	43.4	26.7	10.0	5.0	66.7	25.0	8.3
15 anni	58.3	8.3	8.3	==	58.3	8.3	16.7	8.3	16.7	41.7	16.7	16.7	75.0	16.7	==
Nazionalità															
Italiana	85.3	4.8	2.1	3.0	68.3	23.7	5.7	1.6	42.3	25.1	11.7	4.1	73.3	17.5	5.3
Straniera	77.6	4.1	6.1	4.1	69.4	16.3	10.2	3.0	38.7	24.5	14.3	8.2	65.3	22.4	8.2

* Inclusi nonni

Tab. 7- Dimensione familiare - Scuole Superiori

Comune	Rapporto con i genitori			Dialogo in famiglia				Indipendenza economica				Importo settimanale (€)		
	soddisfacente		insoddisfacente	positivo		negativo		paghetta *	lavoretti	nulla	Illeg.	10	20	>20
	per tutti	per me	per tutti	per me	frequente	occasionale	frequente							
Colonna	85.7	14.3	==	71.4	14.3	14.3	==	85.7	==	7.4	==	14.8	44.4	29.6
Frascati	77.6	3.4	6.9	48.3	34.5	6.9	8.6	55.1	22.4	==	3.4	39.7	39.7	12.8
M.Compatri	80.8	6.7	==	73.3	20.0	6.7	==	60.0	26.7	==	==	53.3	26.7	20.0
M. Porzio	88.2	5.2	5.2	70.6	11.8	17.6	==	52.9	17.6	5.9	==	35.3	47.1	17.6
R. Priora	91.2	2.9	2.9	61.8	32.4	2.9	2.9	64.7	20.6	2.9	==	44.1	35.3	17.6
S. Cesareo	60.0	20.0	==	50.0	30.0	==	20.0	70.0	20.0	10.0	==	44.0	50.0	10.0
Totale	81.2	2.9	4.3	58.0	29.0	6.5	5.8	59.4	21.0	2.2	1.4	40.6	40.6	18.1
Età														
15	81.5	4.9	2.5	26.6	13.7	4.9	2.5	56.0	16.0	3.7	2.5	58.0	30.9	15.1
16	77.0	4.0	5.0	47.0	33.0	8.0	12.0	56.8	20.0	4.0	4.0	41.0	36.0	22.0
17	77.3	7.6	7.6	47.7	34.1	9.1	6.8	59.1	23.5	4.5	2.3	30.3	48.5	20.5
18-19	76.1	6.8	1.7	50.0	33.1	8.4	6.7	56.0	26.4	==	==	15.0	36.4	46.1
Sesso														
Maschio	80.6	3.6	6.3	50.5	31.5	7.7	8.1	58.1	22.1	3.2	2.7	26.1	42.3	30.6
Femmina	72.9	2.4	5.3	54.7	30.0	8.2	5.3	57.1	21.8	3.5	==	48.2	36.5	14.1
Nazionalità														
Italiana	79.3	3.3	4.6	53.3	30.7	8.2	6.0	58.1	22.0	3.0	2.1	36.4	39.7	23.4
Straniera	46.2	3.8	==	42.3	30.8	3.8	19.2	53.8	19.2	7.7	==	30.8	38.5	26.9

*Inclusi nonni

Tab. 8 - Dimensione familiare - Totale delle Scuole

Comune	Rapporto con i genitori			Dialogo in famiglia				Indipendenza economica			Importo settimanale (€)		
	soddisfacente		insoddisfacente per tutti	positivo		negativo		Paghetta * lavoretti	nulla	Illegal.	10	20	>20
	per tutti	per me		frequente	occasionale	frequente	occasionale						
Colonna	89.6	4.2	2.1	==	83.3	2.6	4.2	==	47.9	18.8	64.6	22.9	10.4
Frascati	81.5	5.6	5.2	3.4	60.8	26.8	7.3	3.4	42.2	24.1	67.2	21.6	6.9
M.Compatri	89.4	2.4	1.2	2.4	69.4	25.5	4.7	2.4	40.0	34.1	67.1	23.5	5.9
M. Porzio	85.9	4.2	2.8	4.2	74.6	18.3	7.0	==	52.1	18.3	62.0	25.4	9.9
Nemi	81.0	==	==	14.3	57.1	23.8	14.3	==	33.3	9.5	66.7	14.3	9.5
R. Priora	85.6	4.5	0.9	1.8	64.9	27.0	5.4	1.8	56.8	24.3	60.4	25.2	12.6
S. Cesareo	75.4	10.5	1.8	==	63.2	24.6	5.3	7.0	47.4	24.6	70.2	22.8	7.0
Altri Comuni	73.8	2.1	6.4	3.4	48.5	33.0	8.6	7.3	56.2	22.3	34.8	38.6	25.8
Totale	80.9	4.1	2.9	4.0	60.9	26.6	6.9	4.1	48.4	23.8	55.8	27.7	15.7
Sesso													
Maschio	82.6	4.0	4.2	2.2	60.4	26.6	7.0	4.4	48.8	23.5	47.5	31.2	18.7
Femmina	80.0	3.8	3.6	3.4	61.8	26.7	6.7	3.6	49.8	23.8	64.9	24.3	8.2
Nazionalità													
Italiana	82.5	4.1	3.2	2.9	61.3	26.9	6.9	3.6	49.5	23.7	56.4	27.7	13.6
Straniera	66.7	4.0	10.7	2.7	60.0	21.3	8.0	8.0	44.0	22.7	53.3	28.0	14.7

*inclusi nonni

La scuola

L'istituzione scolastica oltre a essere la seconda agenzia di socializzazione dopo la famiglia, consente ai giovani un'esperienza durante la quale si scoprono, si sviluppano, si modificano e si rafforzano comportamenti, valori e obiettivi che saranno parte del proprio stile di vita e della propria concezione del mondo.

Peraltro, la scuola, secondo alcuni sistemi teorici, dovrebbe rappresentare principalmente l'espressione formativa e di socializzazione che una società vuole realizzare per i propri scopi, i propri interessi e le proprie tendenze culturali.

Ciò in effetti avviene assai raramente: gli orientamenti tra ciò che la scuola propone e la percezione/realizzazione da parte degli studenti sono assai difformi tanto che ormai da decenni si assiste alle resistenze degli alunni alle regole scolastiche che sono messe in discussione fino ad arrivare all'elaborazione di propri modelli culturali.

Aver indagato sul percorso scolastico degli intervistati, sulla frequenza e, in particolare sul rapporto con i propri docenti, contribuisce a formare il quadro d'insieme entro cui porre la questione primaria della ricerca, vale a dire il gioco d'azzardo nella generazione giovanile. La presenza a scuola è un momento di aggregazione che si snoda per molte ore ogni giorno e la classe è il luogo dove si strutturano le prime forme di relazioni extra familiari; per tali ragioni comportamenti, giudizi e opinioni si formano sia nella propria cerchia di amicizie e sia nel rapporto con gli insegnanti. La collegialità, quindi, può essere veicolo di abitudini e di stili di vita per cui quanto più intensamente viene preso in esame un argomento tanto più questo può diventare oggetto di riflessione e di approfondimento.

Da un'analisi generale (tab. 9) appare molto evidente la differenza tra gli studenti delle Scuole Medie e quelli delle Scuole Superiori: si passa, infatti, dal 76.0% di studenti delle Medie che ritengono il loro percorso scolastico soddisfacente al 28.9% di quelli maggiorenni. Questo dato così negativo è però spiegabile con il fatto che gli studenti di 18 e 19 anni sono certamente ripetenti essendosi lo studio fermato alle IV classi delle Superiori; d'altronde se si osservano i valori dei diciassettenni (età regolare del IV anno) si vede come il valore si attesti al 56.1%.

I valori sulla frequenza scolastica vanno, praticamente, di pari passo con quelli del proprio percorso scolastico; è interessante, comunque, rilevare come la frequenza scolastica e, quindi, la presenza in classe, sia ritenuta regolare solo dal 65.3% dell'intero campione e più specificatamente dal 71.5% nelle Scuole Medie e dal 57.8% in quelle superiori (fuori tabella).

La componente straniera denuncia, ancora una volta, una situazione di disagio rispetto agli studenti italiani: sia per quanto riguarda il percorso scolastico ritenuto soddisfacente (10 punti percentuali in meno), sia per la frequenza regolare (oltre 11

punti percentuali). Viceversa, gli alunni di nazionalità straniera ritengono il loro rapporto con i docenti migliore di quello dei compagni italiani: il 58.7% reputa buona la relazione con gli insegnanti (gli italiani 47.9%), il che indica, tutto sommato, un percorso di inserimento e di integrazione a livello interpersonale piuttosto buono. Tale valore positivo si registra anche a Nemi, il Comune con la più alta percentuale di alunni stranieri.

A grandi linee si può affermare che i legami relazionali, ma anche di apprezzamento del corpo docente da parte degli studenti, raggiunge buoni livelli dato che la somma tra i giudizi buono e discreto va oltre l'80.0% delle risposte.

Anche il genere è una discriminante: le femmine, come d'altronde rilevato in tutti gli studi, sono più motivate, soddisfatte e con la capacità di stabilire buone relazioni; è pur vero che la femminilizzazione del corpo docente, tipica del nostro Paese, induce a migliori rapporti fra docenti e alunne, ma ciò non inficia la validità dei dati.

Nello studio si rileva la costante dei dati relativi agli altri Comuni, che sono poi le zone limitrofe del Comune di Roma e gli altri Comuni dell'area tuscolana non facenti parte del progetto: in effetti, i dati sono sempre piuttosto al di sotto della media, denunciano situazioni di disagio (se non proprio di emergenza), rivelano *background* sensibilmente legati a forme "controculturali" che potrebbero (ipoteticamente) portare a praticare modelli di marginalità sociale qualora divenissero tratti dominanti nel vissuto individuale. Tuttavia, ciò va inserito in una cornice di latente legittimazione nel mondo giovanile di quel sistema di norme che le nuove generazioni tendono a dilatare, per l'appunto, con comportamenti "controculturali".

E' anche vero che lo studio e l'istruzione hanno perduto lo spirito originario di emancipazione e di ascensore sociale che, per lunghi decenni, ha invece caratterizzato l'impegno scolastico e il conseguimento di un titolo di studio.

Tab. 9 - La scuola – Scuole Medie e Scuole Superiori

Comune	Percorso scolastico			Frequenza scolastica			Rapporto con i docenti				
	Soddisfacente	Poco soddisfacente	Insoddisfacente	Regolare	Abbastanza regolare	Poco regolare	Irregolare	Buono	Discreto	Insignificante	Dipende
Colonna	70.8	27.1	==	79.2	20.8	==	==	54.2	37.5	==	8.3
Frascati	68.1	28.4	1.3	73.2	22.8	3.4	==	47.4	31.5	5.2	15.5
M. Compatri	69.4	28.2	1.2	64.7	30.6	3.5	==	63.5	27.1	2.4	7.1
M. Porzio	77.5	19.7	1.4	76.1	22.5	1.4	==	57.7	25.4	1.4	15.6
Nemi	66.7	28.6	4.8	66.7	23.8	4.8	==	76.2	9.5	==	9.5
R. Priora	67.6	27.9	4.5	57.7	36.9	4.5	0.9	50.5	28.8	4.5	16.2
S. Cesareo	66.7	29.8	3.5	71.9	22.8	5.3	==	52.6	33.3	3.5	10.5
Altri Comuni	52.4	41.6	5.6	55.8	34.8	7.3	0.9	39.5	39.1	6.9	14.2
Età											
13	76.0	21.8	1.2	73.8	22.6	3.2	0.2	58.5	28.2	1.5	11.7
14	52.3	38.5	4.6	63.1	32.3	4.6	==	53.8	29.2	1.5	13.8
15	62.4	33.3	3.2	74.2	21.5	2.2	==	41.9	33.3	5.4	19.4
16	59.0	36.0	5.0	55.0	39.0	5.0	1.0	36.0	40.0	9.0	15.0
17	56.1	39.4	4.5	55.3	37.9	6.1	0.8	40.2	36.4	9.1	14.4
18-19	28,9	59.2	10.9	39.2	40.8	14.3	0.9	33.1	27.4	11.8	16.8
Sesso											
Maschio	58.9	35.6	4.8	60.4	33.4	5.3	0.4	42.0	38.9	7.3	11.2
Femmina	70.0	27.6	1.2	71.4	24.8	2.9	0.5	57.0	25.7	1.7	15.6
Nazionalità											
Italiana	64.7	31.3	3.2	66.3	28.7	4.2	0.4	47.9	33.2	5.0	13.8
Straniera	54.7	37.3	4.0	54.7	34.7	8.0	1.3	58.7	25.3	1.3	12.0

Il gruppo dei pari

Non è necessario, tutto sommato, trattare il tema dell'amicizia fra i giovani secondo le regole tradizionali, essendo gli amici, da sempre, un'insostituibile presenza nella vita di ciascuno di loro; tra l'altro in misura molto maggiore rispetto a ciò che avviene nel mondo degli adulti, per i quali lavoro, famiglia, figli diventano accentratori della quotidianità.

Tuttavia, la realtà delle relazioni amicali rappresenta un tale valore tra i giovani che non indagarla avrebbe escluso dalla configurazione dello studio un aspetto molto rilevante; inoltre, come tutte le relazioni anche quelle con gli amici sono andate trasformandosi soprattutto per i contenuti come successivamente andrà evidenziato.

Tra l'altro, gli amici o un amico/a in particolare sono stati selezionati con valori altissimi come persone di cui fidarsi (vedi tab. 10).

Il paesaggio cittadino del territorio rappresenta giornalmente cosa significa oggi la socialità giovanile: luoghi deputati concretamente e spesso specificatamente all'uso e consumo da parte delle generazioni emergenti (pub, fast food, happy hour sono vocaboli entrati nella quotidianità); esercizi commerciali tendenzialmente esclusivi per acquisto da parte dei giovani (moda, tecnologie); spazi all'aperto fruibili in gran parte dai giovani.

In una visione più complessiva del fenomeno amicale, va detto che, ormai da qualche decennio, lo stesso viene generalmente inserito nella cosiddetta socialità ristretta: le dimensioni del collettivo praticamente inesistenti, l'aggregazione di "respiro" civile solo un'esperienza passata. Sembra che atteggiamenti e orientamenti ad agire siano sempre più ridotti nell'ambito degli affetti sicuri (famiglia, amici), delle sicurezze condivise con chi conduce gli stessi stili di vita, lo stesso ambiente sociale, gli stessi criteri di giudizio.

Andando ad analizzare la tabella 10, si osserva come la frequenza degli incontri con gli amici nelle ore pomeridiane o serali trovino dati piuttosto costanti secondo la variabile territoriale: a parte Nemi che si discosta avendo un terzo degli studenti che afferma di incontrare i propri amici solo raramente. Per quanto riguarda il genere, le femmine indicano frequentazioni minori (32.9% dichiarano di vedere gli amici con regolarità) mentre l'età è una discriminante notevole: con l'aumentare anche le uscite crescono sensibilmente.

Per quanto riguarda i luoghi di incontro, la tendenza è di cambiare, passando nei luoghi "chiusi" quali pub, bar o ritrovi quando si cresce anagraficamente: c'è anche una maggiore disponibilità economica che consente di non incontrarsi più negli spazi aperti (piazza) come avviene per gli adolescenti; la casa ha, tranne poche eccezioni, un orientamento omogeneo, il che potrebbe far ipotizzare anche un uso comune di

computer, giochi interattivi o attività similari. Infatti, incontrarsi in casa assume caratteristiche al passo con i tempi, forse non si passa il pomeriggio o la sera semplicemente dialogando, ma si sfruttano le nuove tecnologie a disposizione.

Un breve discorso a parte merita San Cesareo che, con l'apertura del Centro Commerciale nella cittadina, induce non pochi studenti a incontrarsi in quel luogo (fuori tavola).

In tutto il campione, riferendosi alla provenienza del gruppo di amici, si evidenzia, anche in questo caso, un orientamento ad allargare la cerchia amicale trovando nuove conoscenze al di fuori di quelle scolastiche (tipiche per gli studenti delle scuole medie), sebbene i valori piuttosto alti di amici di provenienza scolastica riscontrati nei casi di Monte Compatri e Nemi (oltre l'80.0%) potrebbero essere dovuti alla ridotta dimensione territoriale dei due Comuni; in altre parole, nei piccoli centri, con popolazione limitata la possibilità di estendere le proprie conoscenze non è poi così agevole.

Interessanti sono i risultati relativi agli argomenti che i giovani trattano quando si incontrano: per i maschi non poteva mancare lo sport (72.2%), anche per i maggiorenni, in percentuali che si attestano generalmente oltre la metà. Va detto, comunque, che essendo la risposta con più possibilità di opzioni, le percentuali indicano quante volte sono state selezionate le risposte stesse. Gli argomenti inerenti la scuola sono spesso (poco della metà) oggetto di dialogo tra i giovani, anche fra i diciottenni e diciannovenni che, va ricordato, frequentando le IV classi non di rado sono ripetenti.

Ma il dato più sensibile è sicuramente quello relativo alla confidenze: in alcuni casi i valori sfiorano la totalità, vale a dire che i maggiorenni e le femmine parlano di se stessi, dei propri sentimenti, dei propri problemi cioè delle confidenze in oltre il 90.0% dei casi. Il campione del Comune più significativo da questo punto di vista risiede a Frascati e quello meno interessato a Nemi: in effetti, si ripresenta la composizione etnica del campione di quest'ultimo Comune dove i giovani stranieri, evidentemente, si mostrano più restii a stabilire dialoghi di carattere più personale e intimo.

Tab. 10 - Le relazioni amicali

Comune	Frequenza incontro con amici			Luoghi di incontro			Provenienza amici			Argomenti trattati		
	Si	A volte	Raramente	Casa	Piazza	Bar/Pub	Scuola	Altro	Sport	Scuola	Confidenze	
Colonna	43.8	45.8	10.4	22.9	50.0	18.8	79.2	14.6	63.6	54.5	77.3	
Frascati	31.5	45.3	22.4	23.7	64.7	8.6	66.8	30.6	50.9	47.3	82.0	
M.Compatri	31.8	48.2	17.6	17.6	71.8	4.7	82.4	14.1	48.8	46.3	75.6	
M. Porzio	32.4	45.1	22.5	25.4	62.0	11.3	67.6	25.4	43.9	43.9	75.8	
Nemi	19.0	47.6	33.3	33.3	61.9	4.8	81.0	9.5	52.6	52.6	52.6	
R. Priora	42.3	43.2	14.4	25.2	59.5	12.6	74.8	24.3	55.4	30.7	75.2	
S. Cesareo	45.6	36.8	17.5	24.6	42.1	8.8	66.7	28.1	51.9	44.4	77.8	
Altri Comuni	42.9	42.5	14.6	30.0	37.8	24.5	50.6	42.9	56.8	52.6	86.4	
Totale	37.6	44.0	17.8	25.3	54.3	14.1	65.7	29.6	51.7	44.4	77.6	
Sesso												
Maschio	42.0	43.1	14.1	25.3	52.7	14.7	62.6	32.3	72.2	44.9	70.0	
Femmina	32.9	45.2	21.9	25.7	56.5	13.2	70.0	26.2	33.5	47.0	90.8	
Età												
13	30.1	47.6	21.6	28.2	61.9	3.9	78.4	18.4	49.4	43.7	77.5	
14	46.2	33.8	20.0	13.8	70.8	12.3	75.4	20.0	49.2	39.0	61.0	
15	37.6	43.0	18.3	22.6	51.6	15.1	60.2	36.6	51.7	50.6	79.2	
16	39.0	46.0	15.0	27.0	46.0	21.0	53.0	42.0	49.5	43.0	86.0	
17	43.9	47.0	9.1	21.2	40.9	33.3	47.7	44.7	61.6	46.4	88.0	
18-19	58.4	25.5	16.1	27.2	35.8	32.0	49.5	44.1	75.1	76.4	93.6	
Nazionalità												
Italiana	37.8	45.0	17.0	25.2	54.1	14.8	65.8	30.0	54.3	45.7	80.7	
Straniera	38.7	32.0	26.7	26.7	57.3	8.0	65.3	25.3	47.1	55.7	75.7	

La socializzazione virtuale

Tra i canali di socializzazione, da alcuni decenni, è presente l'uso delle tecnologie: cellulari utilizzati anche da soggetti in età prescolare, computer accessibili a bambini spesso non in grado di gestire le informazioni e i contatti, innovazioni progressive e sempre più raffinate e sofisticate che l'offerta presenta sul mercato.

E' un fenomeno di tutto il mondo occidentale e dei paesi che si affacciano prepotentemente sul panorama economico, sul quale sembra necessario fare alcune riflessioni seppure consapevoli che l'andamento delle trasformazioni siano esse sociali, economiche o culturali non può essere frenato ma, tuttalpiù, compreso e orientato.

I dati relativi alla socializzazione virtuale vanno, quindi, letti nella loro totalità in quanto poco si discostano rispetto alle variabili indipendenti (sesso, età, nazionalità, luogo di residenza).

L'omologazione e l'omogeneizzazione fra i giovani sono un fenomeno assai diffuso; guardare a modelli prestabiliti ha che fare in particolare con il tempo libero (benessere fisico, moda, frequentazione di centri commerciali) ed è effetto, in parte, di proposte che mirano a considerare gli individui più che altro consumatori. D'altra parte, la globalizzazione economico/commerciale, che da un lato permette di ritrovare gli stessi marchi dovunque facendo scattare meccanismi molto rapidi di identificazione, dall'altro lato riduce il *range* di costruzione di identità (nazionali, storiche, individuali) dando alle persone l'impressione di un *dejà vu* che conforta e dà sicurezza.

Nel contempo, nel solco delle contraddizioni dei macro sistemi, rivendicazioni e spinte localistiche affollano stati e territori: è la duplicità di un mondo molto complesso la cui lettura, per chi non ha ancora acquisito e sviluppato forme e modelli consolidati, risulta difficile e faticosa sia nella comprensione e sia nel confronto.

Certo, il parallelo fra le ore trascorse al computer e, di conseguenza, l'uso dei *social networks*, e il metodo più tradizionale di informazione (giornali) e di acculturazione (libri) fa intuire quanto l'evoluzione tecnologica sia cresciuta a discapito della carta stampata.

In generale, gli studenti leggono a volte un quotidiano nel 34.0% dei casi con punte attorno al 40.0% a Colonna e San Cesareo, del 65.0% fra i giovani diciannovenni, del 39.3% fra i maschi mentre rispetto alle altre variabili i valori si attestano sulla media.

Anche la quantità di libri letti durante un anno rispecchia l'andamento assai modesto già verificato per la lettura dei quotidiani: nel complesso dei dati, gli studenti leggono meno di 2 libri in un anno nella misura del 47.3%, da 2 a 4 libri nel 28.2% dei casi e oltre 4 libri solo nel 22.9% del campione.

Le femmine sembrano leggere molto più dei maschi: il 32.9% legge oltre 4 libri l'anno contro il 13.8% dei maschi. Interessante è la progressione rispetto all'età: i dati

maggiori sono fra i tredicenni, i quindicenni e i diciassetenni (25.2%, 26.9% e 24.2% rispettivamente) vale a dire coloro che frequentano la terza media, la seconda e la quarta superiore (fuori tabella).

Osservando la tabella 11, si evidenziano alcuni dati più significativi: l'uso dei *social networks* esprime il suo valore più basso a Nemi mentre sostanzialmente gli altri Comuni si attestano attorno all'80.0 %; i giovani sedicenni sembrano i maggiori frequentatori delle *Communities* disponibili sul web, manifestando, tuttavia, una tendenza alla diminuzione con l'aumentare dell'età.

Le stesse conoscenze che gli intervistati affermano di stabilire attraverso la rete si orientano a diminuire tra i ragazzi tra i 17 e 19 anni: evidentemente i canali amicali trovano alternative sia per il raggiungimento di un'età maggiore ma anche, ipoteticamente, per lo sviluppo delle proprie capacità relazionali.

Sono, comunque, sempre notevoli i dati di giovani che si rendono disponibili a incontri virtuali: i valori più elevati si riscontrano a San Cesareo e nei Comuni di Roma e quelli limitrofi al territorio tuscolano, ma anche percentuali che si attestano sul 30.0% si rivelano quanto mai significative. Se si dovessero, poi, sommare coloro che hanno fatto conoscenze tramite il web con coloro che dichiarano di averlo fatto raramente, la percentuale sale oltre il 62.0%.

Le ore passate al computer ciascun giorno indicano, ormai, un uso più che regolare: circa la metà dei soggetti dichiara di usare il computer per 1 o 2 ore al giorno, il 25.8% tra le due e le tre ore e circa il 15.0% oltre le 4 ore, con punte del 21.0% tra i sedicenni, del 19.0% nel Comune di Nemi e il 20.0% tra i giovani stranieri.

Ferme restando le osservazioni sugli effetti che una permanenza così prolungata in condizioni di solitudine e di confronto senza relazioni, questa generazione di "nativi digitali" non va demonizzata ma accompagnata responsabilmente: queste forme di socialità attraverso le nuove tecnologie non possono essere pienamente valutate se non fra qualche decennio e ciò impone al mondo degli adulti una rivisitazione e una presa di coscienza sulla propria (in)capacità di gestire situazioni (in)controllabili.

Pertanto, né esaltazione delle capacità tecnologiche delle nuove generazioni né biasimo per le trasformazioni in atto anche a spese della tradizione, bensì ricordare che ".....fa ancora tanta, persino troppa, differenza che famiglia si ha, con quali risorse economiche, culturali, umane, dove si abita, che insegnanti si hanno.questa generazione di adolescenti sta sperimentando una crescita fortissima non solo delle differenze – di etnia, lingua, religioni, modelli familiari – ma delle disuguaglianze."¹⁰

¹⁰ C. Saraceno, *Iperconnessi ma così fragili che fatica diventare grandi*, La Repubblica, aprile 2015

Tab. 11 – La socializzazione virtuale

Comune	Uso dei social networks			Conoscenze tramite chat			Ore giornaliere al computer				
	Regolare	Raro	Mai	Sì	Raramente	Mai	1-2	2-3	3-4	>4	
Colonna	87.5	8.3	4.2	25.0	25.0	50.0	45.8	25.0	12.5	12.5	
Frascati	83.2	10.8	2.6	31.0	27.6	50.0	51.7	22.8	11.6	11.2	
M.Compatri	77.6	14.1	7.1	31.8	21.2	45.9	40.0	30.6	9.4	16.5	
M. Porzio	88.7	8.5	2.8	28.2	19.7	50.7	33.8	33.8	14.1	15.5	
Nemi	71.4	14.3	14.3	23.8	14.3	61.9	57.1	19.0	=	19.0	
R. Priora	78.4	16.2	3.6	36.0	27.9	33.3	46.8	19.8	11.7	18.0	
S. Cesareo	86.0	10.5	3.5	42.1	26.3	31.6	52.6	21.1	8.8	15.8	
Altri Comuni	86.7	9.0	3.0	51.1	26.2	20.2	42.9	28.8	9.9	16.7	
Totale	83.4	11.1	3.8	37.4	25.3	35.2	45.6	25.8	11.0	14.8	
Sesso											
Maschio	80.7	13.4	4.2	42.4	21.3	33.4	45.7	28.4	9.5	13.0	
Femmina	86.3	8.9	3.4	32.9	29.3	37.0	45.4	23.1	12.5	17.1	
Età											
13	80.3	12.6	5.6	23.5	25.2	49.5	50.7	24.0	10.2	11.7	
14	89.2	4.6	1.5	43.1	26.2	27.7	36.9	15.4	20.0	23.1	
15	79.6	17.2	2.2	44.1	21.5	34.4	50.5	28.0	5.4	16.1	
16	91.0	6.0	2.0	48.0	29.0	22.0	37.0	34.0	5.0	21.0	
17	89.4	8.3	1.5	54.5	25.0	17.4	41.7	29.5	13.6	13.6	
18-19	78.9	11.0	6.7	54.3	25.4	14.4	41.4	23.0	17.0	17.0	
Nazionalità											
Italiana	83.9	10.8	4.0	36.2	25.8	36.3	45.8	26.3	10.7	14.5	
Straniera	78,7	14,4	1,3	53,3	20,0	24,0	44,0	18,7	14,7	20,0	

La legalità intesa fra i giovani

La violazione delle norme è stata indagata rispetto ai comportamenti quotidiani tenuti dai giovani (uso del casco, pagamento del biglietto dei mezzi pubblici, acquisto bevande alcoliche) e rispetto al loro giudizio sulle azioni degli adulti (pagare le tasse, osservanza delle leggi dello Stato). Tale sintetica analisi vuole verificare l'andamento fra gli intervistati dell'idea di trasgressione o di infrazione delle norme: molto spesso, infatti, l'orientamento a valutare severamente alcuni modi di agire non corrisponde poi a equivalenti comportamenti personali.

Tab. 12 La legalità

Comune	Legalità propri comportamenti			Legalità comportamenti adulti		
	Tutti	Medie	Superiori	Tutti	Medie	Superiori
Colonna	72.9	78.0	42.9	64.6	63.4	71.4
Frascati	68.5	73.0	55.5	68.5	66.7	74.1
M.Compatri	72.9	72.9	73.3	76.5	78.6	66.7
M. Porzio	67.1	69.8	58.8	70.0	69.8	70.6
Nemi	66.7	66.7	==	66.7	66.7	==
R. Priora	64.9	70.1	52.9	70.3	67.5	76.5
S. Cesareo	68.4	74.5	40.0	71.9	70.2	80.0
Altri Comuni	57.9	==	57.9	73.0	==	73.0
Sesso						
Maschio	61.1	70.4	51.4	65.7	62.7	68.9
Femmina	69.7	74.8	62.4	76.4	75.6	77.6
Età						
13 anni	74.0	74.0	==	69.4	69.3	==
14 anni	63.1	63.3	==	75.4	73.3	==
15 anni	63.4	66.7	63.0	73.1	41.7	==
16 anni	61.0	==	61.0	72.0	==	77.8
17 anni	48.5	==	48.5	72.0	==	72.0
18-19 anni	59.2	==	59.4	61.4	==	61.2
Nazionalità						
Italiana	65.8	73.3	56.9	70.7	69.2	72.5
Straniera	58.7	65.3	46.2	70.7	67.3	76.9

L'essere d'accordo sul rispetto delle norme relative al proprio quotidiano riguarda tra il 65.0 e il 73.0% degli studenti con l'eccezione di coloro che provengono dai Comuni non facenti parte del progetto che ritengono di dover essere ligi alle leggi solo nella misura del 57.9%.

Se si osservano i dati tra le Scuole Medie e quelle Superiori, la differenza di opinione è notevole, a parte il Comune di Monte Compatri: evidentemente con il crescere dell'età si assumono giudizi in controtendenza che rimandano a espressioni di ribellione e di individualismo poste in essere. E' un po' il ripetersi dell'impossibilità o incapacità di giustamente valutare la dicotomia fra pubblico e privato che, per certi versi, affligge il Paese da decenni e interessa gli ambiti più disparati.

Gli studenti appaiono sensibilmente più rigorosi per quanto riguarda il comportamento sul rispetto delle norme da parte degli adulti ma per alcune categorie si osserva una tendenza inversa; in effetti, i ragazzi delle Scuole Medie sono più intransigenti per quanto riguarda se stessi mentre quelli delle Superiori trovano che il mondo degli adulti debba essere più ligio alle leggi.

Le ragazze sono generalmente più disponibili a rispettare le forme di legalità indagate con valori anche piuttosto sensibilmente più alti, così come l'aumentare del dato anagrafico indica un sempre maggior affrancamento personale dal sistema legalitario.

Andando a indagare la variabile della nazionalità, si evince come gli studenti stranieri abbiano un'opinione molto più flessibile sul significato e sul senso del rispetto delle leggi: solo il 58.7% di tutti gli studenti e il 46.2% di quelli iscritti alle Scuole Superiori concordano sulla correttezza di alcune norme che riguardano i propri comportamenti: da un rapido excursus sulle origini di coloro che accettano meno volentieri l'adesione alle norme, emerge una proiezione del proprio bagaglio culturale e del significato che hanno le norme nella cultura di provenienza.

I livelli di fiducia

La questione della fiducia che i giovani manifestano come elemento fondante delle loro relazioni assume un'importanza cruciale non solo in quanto fattore ineludibile di coesione sociale, ma, nel caso dello studio, come fattore "specchio" della rete relazionale con la famiglia, la scuola, il gruppo dei pari che sono, poi in fondo, i mondi di riferimento e, pertanto, i modelli cui si ispirano per i loro comportamenti e/o trasgressioni. In altre parole, laddove esiste un soddisfacente rapporto con la propria famiglia, con la scuola e con gli amici, anche i comportamenti relativi al gioco d'azzardo risentono fortemente della positività e, di conseguenza, degli effetti della trasmissione di paradigmi educativi.

Teoricamente, la fiducia dovrebbe essere estesa anche al mondo delle (para)istituzioni che, comunque, regolano la vita dell'individuo, ne stabiliscono troppo spesso (come nel caso delle tecnologie virtuali) contenuti e orientamenti, figurano come esempi da imitare o rifiutare.

Sono molto diverse, pertanto, le due categorie analizzate per quanto riguarda la fiducia: la prima, ha a che fare con la quotidianità individuale e determina, per certi versi, momenti importanti dello stile di vita e, infatti, sono indagati gli ambiti familiari, amicali e scolastici; la seconda, invece, fa riferimento al mondo esterno che i giovani intercettano volontariamente o meno, ma che assume ruoli assai rilevanti al di fuori del loro ambito “protetto” e conosciuto.

Inoltre, la prima categoria individua persone fisiche (genitori, consanguinei, amici, docenti) mentre la seconda tende a identificare, a parte le figure del Papa, del Presidente della Repubblica e del Sindaco, istituzioni o “oggettività” virtuali.

Generalmente si è riscontrato in studi e ricerche che la fiducia dei giovani viene riposta molto raramente nella categoria definibile come politica, mentre gli apparati relativi alla sicurezza si collocano nell’area della fiducia parziale; tale livello ha di solito riguardato anche l’ambito dell’informazione che, viceversa, nel presente studio sembra riscuotere un discreto grado di affidabilità.

Andando ad analizzare i dati riportati nella tab. 13 la componente genitoriale riscuote il livello più elevato di fiducia, sempre oltre il 90.0% con l’esclusione del Comune di Nemi, già più volte segnalato come territorio con dati sensibilmente diversi dagli altri Comuni; anche in questo caso l’addebito di una minor fiducia nei propri genitori è imputabile alla presenza straniera: infatti, nell’incrocio tra fiducia e nazionalità si riscontrano oltre 5 punti percentuali in meno.

Il sesso e l’età non rappresentano elementi discriminanti tranne oscillazioni nei quattordicenni e nei sedicenni che possono rimandare a momentanei momenti di sfiducia o di calo nella qualità delle relazioni familiari.

I fratelli e le sorelle segnalano in alcuni casi oltre il 20.0% in meno di attribuzione di fiducia, ma il dato è piuttosto comprensibile ed è stato inserito per completare la visione dell’ambiente domestico: sempre il Comune di Nemi e gli stranieri appaiono come i soggetti che meno degli altri si affidano a relazioni fiduciarie con i membri della famiglia.

La fiducia, tuttavia, è un sentimento molto personale dove l’intesa e la relazione giocano ruoli assolutamente primari: infatti, se gli amici rappresentano un mondo cui rivolgersi, è “un amico/a” a essere segnalato con valori maggiori.

I docenti possono rappresentare per gli studenti un valido riferimento fiduciario sempre con l’esclusione del Comune di Nemi ma con il valore dell’81.5% a San Cesareo; anche in questa prospettiva, la relazione personale tra docente e studente è la chiave per entrare nell’ambito delle persone di cui fidarsi.

Una riflessione a parte servirebbe per interpretare i dati relativi ai propri gruppi (sportivo e parrocchiale): in alcuni casi i valori più o meno coincidono, in altri sono piuttosto difforni e ciò potrebbe essere il più spiccato attivismo delle parrocchie in

alcuni Comuni o la presenza di maggiori strutture sportive in altri. Si evince, comunque, un buon sistema di relazioni e di frequentazioni da parte dei giovani rispetto agli ambienti che praticano sport, volontariato o attività religiose. Di fatti, una media di oltre il 60.0% dei giovani praticano uno sport e oltre il 50.0% frequenta gruppi o associazioni di stampo religioso.

Evidentemente, nel caso di territori con forte presenza straniera, il dato sulle parrocchie risente della diversità religiosa; va, comunque, segnalato la realtà di San Cesareo dove ben il 66.7% dei giovani dichiara di frequentare un gruppo legato alla Chiesa.

Leggendo i valori relativi alle varie età, si evince come la fiducia nei gruppi tenda a ridursi con l'aumentare dell'età e lo stesso andamento si riscontra nel rapporto fiduciario con gli amici: la crescita anagrafica propone nuovi orizzonti e, quindi, nuovi modelli e nuove forme di fiducia.

Molto sinteticamente si potrebbe affermare che la fiducia percepita nella propria famiglia nel suo complesso è in media dell'84.0%, quella nei propri amici dell'81.8%, quella nel corpo insegnante del 74.2% e, infine, la fiducia nei gruppi di frequentazione arriva al 59.2% (fuori tabella).

La tabella 14 espone i risultati sulla fiducia espressa dai giovani verso le (para)istituzioni: quelle politiche, come da tradizione, riscuotono sempre un valore molto basso di fiducia che arriva, in concomitanza con alcuni eventi, addirittura ad un distacco totale. Non si tratta solo di assistere a episodi di corruzione e di mal governo, perché non di rado è lo stesso linguaggio e la stessa distanza manifestata dal mondo politico a non essere in grado di intercettare la loro fiducia. Sarebbe necessario ristabilire la centralità del senso di appartenenza e di cittadinanza perché i giovani, molto spesso, si sentono cittadini del mondo. E' indispensabile partire da un livello micro e quindi far sentire i giovani cittadini della propria comunità locale e del proprio paese per sviluppare maggiormente i vincoli con la realtà sociale in cui si vive.

Non stupisce, quindi, leggere che i politici spesso non sono stati nemmeno indicati come soggetti di cui fidarsi: solo il Comune di Nemi, questa volta in positivo, coglie la fiducia nel 6.8% degli intervistati. Anche lo stesso Presidente della Repubblica non arriva mai a superare la soglia del 10.0% e anzi, negli incroci con tutte le variabili, spesso si attesta ben al di sotto. Solo il Sindaco del proprio Comune rappresenta, come nel caso di Rocca Priora, un'istituzione di cui fidarsi per il 10.9% dei giovani del suo territorio ma, in linea generale, anche questa figura viene indicata in percentuali veramente minime.

Come spesso la letteratura indica, le istituzioni che tutelano la sicurezza raggiungono valori piuttosto considerevoli: sia rispetto all'età (con l'esclusione dei maggiorenni), sia al genere e sia alla nazionalità. Per quanto riguarda la variabile territoriale, si osserva

come solo Monte Porzio non registri valori al di sopra del 50.0%, livello raggiunto invece dagli altri Comuni con la punta del 65.8% a Colonna. Si ipotizza che tale identificazione fiduciaria possa avere a che fare con le iniziative messe in atto dalle Dirigenze Scolastiche con la presenza delle Forze dell'Ordine in merito ad argomenti sensibili per gli studenti quali il bullismo, la sicurezza della privacy, l'uso del web.

Tra le(para)istituzioni è stato anche indicato il Papa come personaggio che sembra indicare una nuova strada di rinnovamento della Chiesa: in effetti, i giovani gli riconoscono un ruolo fiduciario con punte piuttosto notevoli (San Cesareo 43.2% e Frascati 43.0%); rispetto alla nazionalità, gli stranieri selezionano più raramente questa figura (17.7%) ma tale dato risulta scontato dato che non sempre si tratta di giovani cristiani o cattolici. Per quanto riguarda l'età, con il crescere i giovani si allontanano sensibilmente dalla figura papale passando dal 36.6% dei tredicenni al 10.5% dei maggiorenni.

Infine, i due ambiti di maggior interesse per lo studio: il web e la televisione. I soggetti intervistati indicano di avere fiducia su ciò che viene pubblicato sul web con valori abbastanza differenziati a seconda che si analizzino dal punto di vista territoriale, di genere, di età e di nazionalità. I valori più significativi sono quelli espressi nel Comune di Monte Compatri (20.6%), dai maschi (19.7%), dai maggiorenni (61.5%): si potrebbe ipotizzare un uso del web non solo relativo alla "navigazione" superficiale ma anche per quanto riguarda lo studio.

La televisione raccoglie ulteriori consensi rispetto alla fiducia accordata: si hanno punte oltre il 35.0% nei Comuni di Colonna, Monte Compatri, Monte Porzio e Rocca Priora; così come tra le femmine, una volta tanto più disponibili a dare incondizionatamente la loro fiducia nel 32.8%, mentre l'età anagrafica crescente vede ridurre l'apertura di fiducia verso la televisione; infine, anche la nazionalità registra differenze piuttosto consistenti: i giovani italiani si fidano di quanto ascoltato in televisione per il 31.4% mentre gli stranieri solo nel 17.7%.

Tab. 13 - Fiducia nelle persone

Comune	Genitori	Fratelli/sorelle	Amici	Un amico/a	Insegnanti	Gruppo sport	Parrocchia
Colonna	95.8	70.8	83.3	77.1	66.7	60.4	50.0
Frascati	92.9	78.8	81.0	86.7	73.5	67.7	57.5
M. Compatri	94.0	70.2	72.6	86.9	77.4	63.1	56.0
M. Porzio	91.2	69.1	67.6	92.6	61.8	55.9	44.1
Nemi	76.2	61.9	76.2	81.0	52.4	57.1	33.3
R. Priora	90.1	74.8	78.4	87.4	75.7	63.1	58.6
S. Cesareo	94.4	79.6	83.3	92.6	81.5	68.5	66.7
Altri Comuni	93.6	76.8	72.7	87.3	79.1	60.0	57.7
Sesso							
Maschio	92.7	73.7	78.1	84.5	74.2	63.9	60.3
Femmina	92.9	77.6	75.6	89.9	74.6	62.1	51.3
Età							
13 anni	92.6	76.9	82.3	89.4	71.7	69.0	58.0
14 anni	88.7	72.6	71.0	85.5	62.9	54.8	48.4
15 anni	93.3	92.7	72.2	77.8	81.1	62.2	55.6
16 anni	71.1	75.0	64.6	82.3	74.0	51.0	49.0
17 anni	93.6	78.4	78.4	91.2	80.8	64.0	61.6
18-19 anni	91.2	78.9	69.8	82.0	72.5	49.4	47.8
Nazionalità							
Italiana	92.6	92.3	92.3	92.0	92.5	92.8	94.0
Straniera	87.7	78.1	79.5	90.4	72.6	60.3	49.3

Tab. 14 - Fiducia nelle (para)istituzioni

Comune	Web	Tv	Papa	Presidente Repubblica	Forze Ordine	Politici	Sindaco
Colonna	15.8	36.8	26.3	5.3	65.8	2.6	7.9
Frascati	15.1	28.5	43.0	5.8	49.4	1.2	3.5
M.Compatri	20.6	38.1	36.5	4.8	63.5	==	3.2
M. Porzio	19.6	37.0	32.6	6.5	37.0	==	2.2
Nemi	12.5	25.0	25.0	6.3	50.0	6.3	==
R. Priora	17.4	31.5	25.0	9.8	52.2	2.2	10.9
S. Cesareo	11.4	27.9	43.2	4.5	54.5	==	4.5
Altri Comuni	20.0	28.7	29.6	8.7	53.0	==	0.9
Sesso							
Maschio	19.7	28.0	35.0	8.3	26.0	0.7	4.7
Femmina	14.7	32.8	34.5	5.1	26.6	1.4	3.8
Età							
13 anni	13.7	30.1	36.6	7.7	56.0	0.9	5.1
14 anni	16.0	32.0	32.0	2.0	56.0	2.0	12.0
15 anni	16.4	32.8	40.3	7.5	43.3	==	1.5
16 anni	17.5	26.3	38.6	5.3	52.6	3.5	1.8
17 anni	24.2	32.3	25.8	8.7	51.6	==	==
18-19 anni	61.5	25.8	10.5	5.3	25.8	==	==
Nazionalità							
Italiana	16.8	31.4	35.5	7.2	52.7	0.6	4.4
Straniera	17.7	17.7	17.7	1.6	46.8	4.8	1.6

PARTE TERZA

Il fenomeno del gioco d'azzardo fra gli adolescenti e i giovani

I comportamenti: dove, quando e quanto

Dopo aver esaminato le dimensioni della famiglia, della scuola e degli amici (inclusi i canali di amicizia virtuale) come elementi costitutivi di una specifica atmosfera in cui gli adolescenti crescono e (de) potenziano le proprie caratteristiche e le proprie risorse di qualsivoglia genere, il fenomeno del gioco d'azzardo e del rischio di ludopatie necessita di essere inserito in un *frame* che includa, sommariamente, alcuni fattori che rimandano al mondo delle esperienze e, quindi, anche della trasgressione tipiche di questa stagione della vita. Pertanto, è necessario guardare agli esiti della ricerca scevri di pregiudizi che potrebbero inficiare la visione globale che i giovani propongono di se stessi: esemplare, a tale riguardo, è la risposta sul gioco come sfida della sorte che viene selezionata in misura prioritaria anche rispetto al gioco visto come mezzo per fare soldi (tab. 22, 23 e 24).

Difatti, nell'età adolescenziale, quando le esigenze concrete di natura economica sono ancora tutte da scoprire, da costruire e da gestire, il gioco non assume frequentemente uno scopo di lucro; inoltre, il divieto esistente per i minorenni di praticare l'azzardo limita (e dovrebbe escludere) l'utilizzo delle *slot machine* e la modesta disponibilità di denaro a disposizione è un deterrente non da poco. La visione del gioco segue, per così dire, un percorso alternativo e viene visto come una risposta all'aspirazione personale di sentirsi capaci di controllare le dinamiche esterne (magari perché ancora incapaci di gestire le proprie), il che obbliga a una risposta da parte degli adulti e del mondo delle istituzioni, correttamente impostata.

Osservando la tabella n. 15 sui comportamenti rispetto al gioco d'azzardo, sono evidenti i dati relativi ai Comuni di Colonna e Nemi in cui oltre il 90.0% degli studenti conosce i luoghi di gioco: ciò, tuttavia, potrebbe essere attribuito alla limitata estensione territoriale degli stessi che porta a facilmente individuare questi locali.

Tuttavia, appare molto significativo il dato di Nemi dove l'80.9% dichiara di frequentare tali esercizi (47.6% di frequentazioni regolari e 33.3% saltuarie) sebbene poi l'uso delle *slot machine* risulti piuttosto limitato. Per fornire un'interpretazione a questi valori, si potrebbe ipotizzare la forte presenza straniera tra gli alunni delle classi intervistate in quanto l'elemento della nazionalità risulta essere notevolmente discriminante sia per quanto riguarda la frequentazione dei luoghi (47.0% rispetto agli italiani con il 34.0%) e sia per l'uso delle *slot machine* (34.7% rispetto agli italiani con il 22.1%).

Va detto, comunque, che tali dati sono relativi anche alla II classe delle Scuole Medie di Nemi che è stata testata in via del tutto eccezionale per accrescere il numero delle interviste data l'esiguità numerica degli alunni.

Per quanto riguarda l'utilizzo del web per il gioco on line, l'età diventa una discriminante molto significativa (dal 14.8% dei tredicenni al 66.7% dei quindicenni) ma bisogna considerare come l'uso attivo della rete è assolutamente minima in tutte e tre le classi di età; esiste, quindi, una "curiosità" nei confronti del gioco su internet ma non un'effettiva partecipazione.

Assieme a Nemi, Colonna è l'altro Comune che esprime dati che danno da pensare: quasi il 60.0% entra nei locali in cui si gioca, il 25.3% dichiara di usare le *slot machine* sia regolarmente e occasionalmente.

In generale, comunque, i dati sugli studenti fruitori del gioco nei locali adibiti sono abbastanza omogenei: circa un quarto di essi rispetto alla variabile territoriale, così come il genere non rappresenta uno spartiacque significativo (il 23.1% dei maschi e il 21.1% delle femmine dichiarano di giocare). Neanche l'età induce a differenziazioni importanti, laddove, viceversa, la nazionalità gioca un ruolo su cui sarebbe necessario riflettere.

Agli studenti delle Scuole Superiori (tab. 16) è stata rivolto un quesito in relazione all'ampliamento dell'offerta del gioco d'azzardo con l'aumento dei punti di accesso sia sul territorio e sia multimediale, sulla differenziazione degli apparecchi e sulle scelte delle pratiche d'azzardo; tale domanda ha previsto due orientamenti piuttosto opposti: da un lato, il gioco d'azzardo collegato alla gestione monopolistica dello Stato che permette grossi introiti e, dall'altra parte, il gioco d'azzardo come nuova e incentivata forma di consumo che ha anche ridotto il significato di trasgressività e vizio sociale.

Le risposte sono risultate nella quasi totalità nella direzione di attribuire allo Stato la responsabilità del proliferare delle pratiche e degli strumenti del gioco d'azzardo: gli studenti di Colonna hanno totalizzato il 100.0% e quelli degli altri Comuni attorno al 90.0% con l'unica esclusione di Monte Compatri dove la seconda opzione (forma di consumo) ha ricevuto il 33.7% delle risposte.

Anche le altre variabili indipendenti hanno un andamento costante con l'unica eccezione dei sedicenni e degli studenti stranieri che ritengono con percentuali circa del 16.0% che, viceversa, l'aumento esponenziale del gioco d'azzardo sia dovuto alle dinamiche del mercato e a una sorta di accettazione socio-culturale del gioco d'azzardo stesso.

Tab. 15 - Il fenomeno del gioco d'azzardo – comportamenti Scuole Medie

Comune	Conoscenza dei luoghi	Frequentazione dei luoghi di gioco			Uso delle slot machine			Amici che frequentano i luoghi di gioco	Navigare su siti web			Giocare sul web
		Sì	Di rado	Totale	Sì	Di rado	Totale		Sì	Di rado	Totale	
Colonna	90.2	12.2	46.3	58.5	9.8	15.5	25.3	46.3	4.9	17.1	22.0	7.3
Frascati	74.7	8.6	19.5	28.1	1.7	20.7	22.4	19.0	5.7	10.9	16.6	2.3
M. Compatri	65.7	8.6	18.6	27.2	1.4	21.4	22.8	20.0	1.4	11.4	12.8	==
Monte Porzio	57.4	7.4	24.1	31.5	7.4	14.8	22.2	14.8	3.7	5.6	9.3	1.9
Nemi	90.5	47.6	33.3	80.9	4.8	9.5	14.3	33.3	==	23.8	23.8	==
Rocca Priora	61.0	5.2	37.7	42.9	9.1	14.3	23.4	23.4	2.6	20.8	23.4	3.9
S. Cesareo	68.1	6.4	19.1	25.5	4.3	21.3	25.6	21.3	4.3	14.9	19.2	2.1
Sesso												
Maschi	75.1	13.3	31.3	44.6	7.7	17.6	25.3	21.0	6.0	18.5	24.5	3.4
Femmine	66.7	6.1	20.3	26.4	1.6	19.5	21.1	24.0	1.6	8.9	10.5	1.6
Età												
13	70.3	9.5	25.5	35.0	4.6	18.5	23.1	20.7	2.9	11.9	14.8	2.4
14	73.3	6.7	30.0	36.7	5.0	18.3	23.3	33.3	6.7	18.3	25.0	3.4
15	75.0	33.3	==	33.3	==	25.0	25.0	33.3	25.0	41.7	66.7	==
Nazionalità												
Italiana	70.8	8.7	25.3	34.0	4.6	17.5	22.1	21.1	3.4	12.4	15.8	2.8
Straniera	69.4	18.4	28.6	47.0	4.1	30.6	34.7	34.7	8.2	22.4	30.6	==

Tab.16 - Il fenomeno del gioco d'azzardo – comportamenti Scuole Superiori

Comune	Conoscenza dei luoghi		Frequentazione dei luoghi di gioco			Uso delle slot machine			Amici che frequentano i luoghi di gioco		Navigare su siti web			Giocare sul web
	Si	Di rado	Totale	Si	Di rado	Totale	Si	Di rado	Totale	Si	Di rado	Totale		
Colonna	100.0	28.6	42.9	71.5	==	==	==	==	==	28.6	==	28.6	14.3	
Frascati	74.1	12.1	31.0	43.1	8.6	22.4	31.0	43.1	43.1	12.1	19.0	31.1	5.1	
M. Compatri	60.0	20.0	26.7	46.7	6.7	6.7	13.4	26.7	26.7	6.7	6.7	13.4	6.7	
Monte Porzio	82.4	17.6	35.3	52.9	5.9	5.9	11.8	35.3	35.3	5.9	5.9	11.8	11.8	
Rocca Priora	73.5	11.8	41.2	53.0	8.8	8.8	17.6	35.3	35.3	5.9	17.6	23.5	8.8	
S. Cesareo	80.0	20.0	30.0	50.0	==	40.0	40.0	40.0	40.0	20.0	30.0	50.0	10.0	
Altri Comuni	79.0	14.6	32.6	47.2	14.2	21.5	35.7	45.1	45.1	15.0	18.9	33.0	9.1	
Totale	77.5	15.0	33.8	48.8	11.5	19.8	31.3	43.0	43.0	14.0	17.8	31.8	8.8	
 Sesso														
Maschi	86.9	23.4	39.6	63.0	18.0	23.4	41.4	52.3	52.3	22.5	23.0	45.5	13.5	
Femmine	65.9	4.7	26.5	31.2	3.5	15.3	18.8	31.8	31.8	2.9	10.6	13.5	2.4	
 Età														
15	75.3	4.9	32.1	37.0	2.5	17.3	19.8	24.7	24.7	4.9	8.6	13.5	2.4	
16	72.0	16.0	33.3	49.3	7.0	16.0	23.0	44.0	44.0	15.0	16.0	31.0	9.0	
17	81.1	21.2	31.8	53.0	15.9	19.7	35.6	54.5	54.5	21.2	18.9	40.1	12.9	
18-19	80.6	15.3	41.6	56.9	22.0	28.0	50.0	44.9	44.9	14.3	22.2	36.5	8.5	
 Nazionalità														
Italiana	79.0	14.4	34.9	49.3	10.4	19.6	30.0	41.7	41.7	13.9	17.7	31.6	9.3	
Straniera	65.4	26.9	23.1	50.0	26.9	23.1	50.0	57.7	57.7	11.5	23.1	34.6	3.8	

Tab. 17 - Il fenomeno del gioco d'azzardo – comportamenti Scuole Medie e Superiori

Comune	Conoscenza dei luoghi	Frequentazione dei luoghi di gioco			Uso delle slot machine			Amici che frequentano i luoghi di gioco	Navigare su siti web			Giocare sul web
		Sì	Di rado	Totale	Sì	Di rado	Totale		Sì	Di rado	Totale	
Colonna	91.7	14.6	45.8	60.4	8.3	16.7	25.0	39.6	8.3	14.6	22.9	8.3
Frascati	74.6	9.5	22.4	31.9	3.4	21.1	24.5	25.0	7.3	12.9	20.2	3.0
M. Compatri	64.7	10.6	20.0	30.6	2.4	18.8	21.2	21.2	2.4	10.6	13.0	1.2
Monte Porzio	63.4	9.9	26.8	36.7	7.0	12.7	19.7	19.7	4.2	5.6	9.8	4.2
Nemi	90.5	47.6	33.3	80.9	4.8	9.5	14.3	33.3	==	23.8	23.8	==
Rocca Priora	64.9	7.2	38.7	45.9	9.0	12.6	21.6	27.0	3.6	19.8	23.4	5.4
S. Cesareo	70.2	8.8	21.1	29.9	3.5	24.6	28.1	24.6	7.0	17.5	24.5	3.6
Altri Comuni	70.9	14.6	32.6	47.2	14.2	21.5	35.7	45.1	15.0	18.9	33.9	9.1
Totale	73.8	12.1	29.3	41.4	7.7	19.1	26.8	31.8	8.5	15.4	23.9	5.3
 Sesso												
Maschi	80.9	18.2	35.4	54.6	12.7	20.4	33.1	36.3	14.1	20.7	34.8	8.4
Femmine	66.3	5.5	22.8	28.3	2.4	17.8	20.2	27.2	2.2	9.6	11.8	2.0
 Età												
13	70.4	9.5	25.5	35.0	4.6	18.4	23.0	20.6	2.9	12.1	15.0	2.4
14	70.8	6.2	27.7	33.9	4.6	16.9	21.5	32.3	6.2	20.0	26.2	4.6
15	75.3	8.6	28.0	36.8	2.2	18.3	20.5	25.8	7.5	12.9	20.4	2.2
16	72.0	16.0	33.0	49.0	7.0	16.0	23.0	44.0	15.0	16.0	31.0	9.0
17	81.1	21.2	31.8	53.0	15.9	19.7	35.6	54.5	21.2	18.9	40.1	12.9
18-19	80.6	15.3	41.7	57.0	22.0	28.0	50.0	44.9	14.3	22.2	36.5	8.4
 Nazionalità												
Italiana	74.6	11.3	29.7	41.0	7.2	18.5	25.7	30.5	8.2	14.8	23.0	5.7
Straniera	68.0	21.3	26.7	48.0	12.0	28.0	40.0	42.7	9.3	22.7	32.0	1.3

Si sono cercate eventuali correlazioni fra l'uso delle *slot machine* e 4 ambiti indagati:

- il rapporto con i genitori;
- l'indipendenza economica nelle sue forme
- il proprio percorso scolastico
- la presenza di amici che frequentano spesso i locali con le slot

Per quanto riguarda il primo item, si è riscontrato come coloro che hanno un rapporto soddisfacente con i propri genitori dichiarano di giocare con le slot per il 7.1% dei casi laddove questo valore aumenta fino al 17.1% fra coloro che hanno rapporti insoddisfacenti in famiglia. Anche osservando i dati sulla frequentazione sporadica si rileva una significativa correlazione fra relazioni familiari deludenti e pratica del gioco d'azzardo (tab. 18).

Tale andamento assume un peso più rilevante tra i giovani delle Scuole Superiori dove si passa dal 10.8% al 26.1% a seconda della tipologia delle relazioni familiari; invece, per gli studenti delle Scuole Medie l'orientamento non è così omogeneo anche per l'altissima valutazione positiva del proprio rapporto con i genitori; tuttavia, si registra un 41.7% di studenti che "raramente" giocano con le slot in un contesto familiare definito insoddisfacente.

E' l'indipendenza economica, in fondo, che permette di praticare il gioco d'azzardo. Si è andati, quindi, a verificare l'esistenza di una correlazione fra i due ambiti: per coloro i quali si rendono indipendenti attraverso lavoretti, l'uso delle *slot machine* è praticamente la metà di coloro che, viceversa, ricevono una paghetta dalla famiglia (tab. 19).

Infatti, si passa, nel complesso degli studenti, dal 7.1% al 13.5% tra coloro che hanno dichiarato di giocare così come tra i giocatori saltuari i valori sono del 21.9% e 38.0% rispettivamente.

Tali misure rilevate appaiono come un monito che richiede attenzione e controllo sull'entità di denaro reso disponibile ai giovani da una parte e, dall'altra, come una conferma di come l'impegno personale attraverso i lavoretti svolti sia anche strumento di responsabilità e di autocontrollo.

Proseguendo nell'ipotesi delle correlazioni, si osserva come il percorso scolastico diventi anch'esso fattore di "incentivazione" all'uso delle *slot machine*: il disagio scolastico, inteso come percorso poco o per nulla soddisfacente, rimanda a tutta una serie di dinamiche strettamente o parzialmente soggettive che, tuttavia, non possono essere oggetto di trattazione in questa sede (tab. 20).

Infine, nella tab. 21 sono esposti i risultati relativi alla correlazione fra gruppo dei pari, frequentazione delle sale gioco e pratica del gioco; è la correlazione più marcata: coloro che non hanno amici che frequentano assiduamente le sale gioco manifestano

un interesse minimo (costante in tutte e tre i corsi di studio nella misura del 2.7%) per l'uso delle *slot machine*, tranne che in forme sporadiche.

Viceversa, coloro che nel gruppo dei pari hanno amici abituali frequentatori delle sale gioco, esprimono valori dell'11.0% tra gli studenti delle Scuole Medie, del 23.3% tra quelli delle Superiori e, nel complesso degli studenti, del 18.5%; lo stesso andamento è riscontrabile per un uso episodico delle slot.

Evidentemente, il gruppo dei pari rappresenta non solo un punto di riferimento quotidiano e l'amicizia uno dei valori più importanti in tutte le stagioni della vita, ma anche il luogo e lo spazio in cui le dinamiche del confronto, dell'appartenenza, dell'emulazione si sovrappongono a quelle della responsabilità, del controllo di sé, dell'autoconsapevolezza.

Resta comunque il fatto che i dati fin qui esposti sul fenomeno del gioco d'azzardo fra i giovani dicono che buoni rapporti familiari, la reciprocità di questi nell'ambito domestico, un'equa ma limitata disponibilità economica unita, magari, a qualche esperienza di responsabilità lavorativa, unitamente ad un percorso scolastico soddisfacente e quindi a una visione positiva dell'istituzione scolastica, e, infine, un gruppo dei pari con cui si possano scambiare momenti ed esperienze fra di loro bilanciati (frequentatori delle sale gioco e non frequentatori delle sale gioco) potrebbe essere il mixage ideale per conoscere e valutare il gioco d'azzardo.

Tab.18 - Correlazione fra pratica delle slot e relazioni con i genitori

Uso delle slot	Rapporto con i genitori					
	Soddisfacente	Insoddisfacente	Soddisfacente per me	Soddisfacente per loro	Insoddisfacente per me	Insoddisfacente per loro
Scuole Medie						
Sì	4.4	==	==	==	6.7	50.0
Raro	17.1	41.7	21.7	21.4	40.0	16.7
Scuole Superiori						
Sì	10.8	26.1	7.7	17.4	9.1	==
Raro	20.3	21.7	30.8	4.3	18.2	50.0
Scuole Medie e Superiori						
Sì	7.1	17.1	2.8	10.8	7.7	30.0
Raro	18.5	28.6	25.0	10.8	30.8	30.0

Tab. 19 - Correlazione fra uso delle slot e indipendenza economica

Uso delle slot	Nessuna risorsa economica			Paghetta			Lavoretti		
	Medie	Superiori	Tutte	Medie	Superiori	Tutte	Medie	Superiori	Tutte
Sì	==	==	==	8.3	21.5	13.5	5.0	10.1	7.1
Raramente	22.7	35.7	27.8	37.4	39.3	38.0	19.8	24.7	21.9

Tab. 20 - Correlazione fra uso delle slot e percorso scolastico

Uso delle slot	Percorso scolastico soddisfacente			Percorso scolastico poco soddisfacente			Percorso scolastico insoddisfacente		
	Medie	Superiori	Tutte	Medie	Superiori	Tutte	Medie	Superiori	Tutte
Sì	4.6	6.0	5.1	4.2	17.0	11.5	11.1	30.0	24.1
Raramente	15.5	19.9	17.2	26.7	17.6	21.5	11.1	35.0	27.6

Tab. 21 - Correlazione fra uso delle slot machine e l'amicizia con giovani che frequentano assiduamente le sale gioco

Scuole	Hanno amici che frequentano le sale gioco	Non hanno amici che frequentano le sale gioco
Scuole Medie		
Giocano	11.0	2.7
Giocano a volte	22.9	17.5
Scuole Superiori		
Giocano	23.3	2.7
Giocano a volte	25.6	15.1
Scuole Medie e Superiori		
Giocano	18.5	2.7
Giocano a volte	24.6	16.6

Le opinioni sul gioco d'azzardo e i giudizi di valore e disvalore

Gli studenti sono stati testati rispetto alle opinioni che hanno sul gioco; spesso queste sono in aperta contraddizione con l'andamento dei comportamenti, vale a dire i giudizi, siano essi personali, della propria comunità o del comune sentire, vanno nella direzione della disapprovazione e, invece, lo stile di vita in quest'ambito smentisce il parere espresso: è la trasgressione nella sua manifestazione più generica e abituale.

Alla domanda su come viene giudicata la frequentazione dei luoghi di gioco d'azzardo (tab. 22 e 23), le opzioni hanno previsto un *range* di risposte (abbastanza normale, un po' rischioso, adatto solo per gli adulti, molto pericoloso) piuttosto ampio. La normalità nel frequentare tali esercizi è tale per il 7.4% del totale degli intervistati.

E' la diversificazione tra i Comuni che rende il dato significativo: Nemi registra un 23.8% e Colonna il 14.6%; la variabile dell'età, inoltre, dimostra come tra i quindicenni l'idea di normalità nell'uso delle slot riguarda il 16.7%.

Anche in questa "batteria" di quesiti, gli studenti stranieri manifestano opinioni piuttosto divergenti rispetto ai loro compagni italiani: per il 18.4% di loro è abbastanza normale frequentare i luoghi dove ci sono le *slot machine*.

Passando alla seconda domanda sullo scopo del gioco d'azzardo, le opzioni sono state 4:

- un mezzo per fare soldi: i giovani di Colonna e Monte Porzio sfiorano il 30.0% di risposte affermative, Monte Porzio registra il 34.0% e tra i quindicenni il valore sale fino al 41.7%
- un divertimento, alternativa che è stata unificata con la risposta "un passatempo" essendo entrambe legate a supposti momenti di relax o di svago. La minimizzazione dei rischi legati all'azzardo relegando il gioco a superficiale utilizzo del tempo si dimostra un'opinione comune tra i giovani: Rocca Priora, Monte Porzio e San Cesareo superano abbondantemente il 30.0% di intervistati che, appunto, ritengono il gioco solo un passatempo; ciò si riscontra anche tra le ragazze mentre i maschi privilegiano una visione più legata a un'idea del gioco per sfidare la sorte. Anche questa scelta vede i ragazzi stranieri ritenere il gioco d'azzardo un momento non a rischio (43.8% lo considera un passatempo).
- la scelta più spesso segnalata riguarda il gioco d'azzardo inteso come un modo per sfidare la sorte; il che rimanda inevitabilmente alle caratteristiche modalità di mettersi in gioco tipiche dell'adolescenza. Se poi tale punto di vista può essere ritenuto un elemento, fra molti, che accompagna i giocatori di età adulta affetti da ludopatia, sarebbe opportuna una riflessione approfondita e interventi specifici sia familiari sia scolastici e istituzionali.

Le percentuali sono piuttosto notevoli (da un quarto alla metà degli studenti): Colonna, Rocca Priora e Frascati selezionano tale opzione in oltre il 40.0% dei casi, Nemi, Monte Compatri esprimono valori del 38.0% e oltre, Monte Porzio segnala il 31.5% e solo San Cesareo scende al 25.5%.

Gli stranieri segnalano una controtendenza: infatti, sono 10 punti in meno dei compagni italiani (29.2% e 39.8% rispettivamente).

Per quanto riguarda l'età, i maschi sono maggiormente attratti da una visione del gioco d'azzardo come capacità e occasione di mostrarsi audaci (45.5%) rispetto alle femmine (32.7%)

Indagando sulla percezione che i giovani hanno rispetto alla varietà dei giochi d'azzardo, si evidenzia una consistente capacità di enucleare ciascun ambito di gioco, sebbene oltre la metà del campione dichiara una disomogeneità tra le *slot machine* e le altre tipologie facendo intendere che queste ultime, in fondo, rappresentano qualcosa di diverso e, quindi, per certi versi "assolvendo" tale pratica dallo stigma di gioco rischioso. In effetti, le *slot machine* figurano un po' come il primo probabile gradino di una spirale che può portare a praticare tipi di gioco molto più a rischio di *addiction*.

Si è anche voluto fermare l'attenzione dei partecipanti alla ricerca sul termine "gioco", comunemente collegato a momenti che si possono definire creativi, positivi, gradevoli; viceversa, la trasposizione di tale vocabolo alla pratica dell'azzardo ha poco o nulla del suo significato originario ma mantiene solamente il focus sull'aspetto ludico.

Infine, le due domande relative ai messaggi multimediali che si ricevono attraverso la televisione o il web, hanno ricevuto risposte molto precise: più o meno il 90.0% dei ragazzi sono consapevoli che il gioco d'azzardo viene sollecitato e promosso ma condannano fortemente tale propaganda; questi riscontri manifestano chiaramente la cognizione che i giovani hanno sul fenomeno ma indicano anche l'ambiguità, tipica dell'età, con cui orientano le loro opinioni.

Osservando le variabili indipendenti quali età, sesso e nazionalità in effetti non ci sono differenze alquanto significative: i giovani tendenzialmente fanno squadra attorno a concetti generici per cui l'andamento delle risposte è contenuto all'interno di un *range* piuttosto delimitato.

Andando ad analizzare gli stessi quesiti nelle Scuole Superiori, il *trend* è sostanzialmente diverso per quanto riguarda alcune risposte: per i giovani residenti nel Comune di San Cesareo, il gioco d'azzardo è più considerato un mezzo per fare soldi e per divertirsi così come accade per gli altri Comuni del territorio e quelli limitrofi che segnalano anch'essi opinioni più legate alla realizzazione economica (tab. 24).

Interessante è constatare come ben pochi ritengano che i mezzi di comunicazione di massa inducano con la pubblicità al gioco d'azzardo e, soprattutto, questo gruppo di giovani delle Scuole Superiori non considerano negativa la promozione di tali pratiche:

si potrebbe ipotizzare una crescente autovalutazione sulle proprie capacità di avvicinarsi o meno al gioco d'azzardo.

Tale orientamento è confermato se si osserva come con l'aumentare dell'età anche le opinioni, per così dire, maturano e diventano maggiormente autonome rispetto i contenuti: più si è grandi, più ci si ritiene capaci di dare la giusta valutazione ai fenomeni a rischio ma anche di starne lontani; certo, è possibile anche l'interpretazione di una sottovalutazione dei fenomeni stessi ma sicuramente la maggiore età consente anche maggior controllo sulle proprie azioni.

Nel complesso dei dati (tab. 25,26,27), a parte alcuni scostamenti non particolarmente significativi, si osserva una quasi sorprendente omogeneità nel comune sentire dei giovani rispetto al gioco d'azzardo:

- è ritenuto sostanzialmente una pratica un po' rischiosa ma non un "avviamento" a frequentazioni assidue; d'altronde, pur essendo il gioco vietato ai minorenni, l'opzione che limita il gioco agli adulti non è fra i più selezionati;

- lo scopo del gioco d'azzardo va ricercato, secondo i giovani campionati, soprattutto come momento di sfida in cui, per così dire, si misura la propria capacità di gestire e di collaudare le proprie abilità; meno rilevante è, in generale, il ritorno economico e la percezione di vivere il tutto con una certa leggerezza propria del divertimento;

- i giovani sono complessivamente consci che il termine "gioco" è improprio e fonte di ambiguità ma, immersi come sono nel *marketing*, tutto sommato non ritengono la promozione televisiva o virtuale un fattore negativo;

- le femmine, in linea di principio, sembrano più accorte e critiche rispetto a tutti i paradigmi osservati, probabilmente perché realmente meno interessate al gioco d'azzardo in generale.

Tab. 22 – Gioco d'azzardo – Opinioni Scuole Medie (la parte)

	Colonna	Frascati	M. Compatri	M. Porzio	Nemi	R. Priora	S. Cesareo
La frequentazione dei luoghi in cui si gioca d'azzardo è:							
Abbastanza normale	14.6	5.2	2.9	11.1	23.8	9.1	2.1
Un po' rischioso	36.6	36.8	31.4	29.6	38.1	28.6	38.3
Adatto per adulti	39.0	25.3	38.6	33.3	19.0	35.1	34.0
Molto pericoloso	9.8	31.0	27.1	25.9	19.0	27.3	23.4
Il gioco d'azzardo è un:							
Mezzo per fare soldi	29.3	24.3	22.9	29.6	23.8	20.8	34.0
Divertimento	4.9	12.7	11.4	9.3	9.5	14.3	12.8
Sfida della sorte	46.3	40.5	38.6	31.5	38.1	44.2	25.5
Passatempo	12.2	17.9	15.7	27.8	19.0	19.5	25.5
C'è differenza tra le slot machine e i casinò, sale giochi, sale scommesse etc.:							
Differenza	58.5	54.6	55.7	55.6	61.9	58.4	68.1
Poca differenza	29.3	32.8	32.9	33.3	23.8	32.5	17.0
Il termine "gioco" è ingannevole:							
Sì	75.6	84.5	91.4	74.1	85.7	87.0	76.6
Hai notato che la TV incoraggia il gioco:							
Sì	87.8	85.6	82.9	83.3	95.2	85.7	83.0
E' giusta la promozione del gioco d'azzardo:							
Sì	22.0	17.8	14.3	16.7	19.0	23.4	19.1

Tab. 23 - Gioco d'azzardo – Opinioni Scuole Medie (II parte)

	Sesso		Età			Nazionalità	
	M	F	13	14	15	Italiana	Straniera
La frequentazione dei luoghi in cui si gioca d'azzardo è:							
Abbastanza normale	9.4	5.7	7.3	6.7	16.7	6.0	18.4
Un po' rischioso	27.9	39.0	35.0	31.7	16.7	33.3	40.3
Adatto per adulti	39.5	24.4	31.1	31.1	41.7	33.1	16.3
Molto pericoloso	22.7	29.7	25.4	30.0	25.0	26.7	24.5
Il gioco d'azzardo è un:							
Mezzo per fare soldi	23.6	26.5	23.7	35.0	41.7	25.5	25.0
Divertimento	9.9	13.5	11.5	13.3	==	11.3	14.6
Sfida della sorte	45.5	32.7	39.8	35.0	25.0	39.8	29.2
Passatempo	15.9	22.9	19.5	16.7	25.0	18.2	29.2
C'è differenza tra le slot machine e i casinò, sale gioco, sale scommesse etc.:							
Differenza	54.1	61.0	58.2	58.3	33.3	58.4	49.0
Poca differenza	29.6	31.3	31.1	21.7	16.7	31.0	28.6
Hai notato che la TV incoraggia il gioco.:							
Sì	81.8	85.4	85.2	75.0	58.3	83.7	79.6
Il termine "gioco" è ingannevole							
Sì	92.7	78.9	85.6	85.0	75.0	86.7	75.3
E' giusta la promozione del gioco d'azzardo:							
Sì	22.3	15.4	18.5	21.7	8.3	18.4	20.4

Tab. 24 – Gioco d'azzardo – Opinioni Scuole Superiori (la parte)

	Colonna	Frascati	M. Compatri	M. Porzio	R. Priora	S. Cesareo	Altri Comuni
La frequentazione dei luoghi in cui si gioca d'azzardo è:							
Abbastanza normale	==	8.6	6.7	17.6	5.9	20.0	24.0
Un po' rischioso	42.9	53.4	33.3	35.3	32.4	50.0	11.6
Adatto per adulti	42.9	15.5	6.7	17.6	35.3	20.0	41.6
Molto pericoloso	14.3	22.4	53.3	29.4	26.5	10.0	19.3
Il gioco d'azzardo è un:							
Mezzo per fare soldi	14.3	22.4	6.7	23.5	23.5	30.0	17.2
Divertimento	28.6	8.6	==	11.8	17.6	30.0	44.2
Sfida della sorte	42.9	39.7	40.0	35.3	35.3	10.0	15.5
Passatempo	14.3	25.9	33.3	23.5	17.6	20.0	21.5
C'è differenza tra le slot machine e i casinò, sale gioco, sale scommesse etc.:							
Differenza	100.0	60.3	53.3	64.7	47.1	70.0	48.5
Poca differenza	==	36.2	33.3	35.3	38.2	30.0	42.1
Il termine "gioco" è ingannevole:							
Sì	57.1	67.2	93.3	82.4	61.8	70.0	69.1
Hai notato che la TV incoraggia il gioco:							
Sì	14.3	19.0	40.0	11.8	35.3	40.0	28.8
E' giusta la promozione del gioco d'azzardo:							
Sì	57.1	72.4	66.7	47.1	61.8	60.0	69.5

Tab. 25 - Gioco d'azzardo – Opinioni Scuole Superiori (Ila Parite)

	Sesso		Età					Nazionalità	
	M	F	15	16	17	18-19	Italiana	Straniera	
La frequentazione dei luoghi in cui si gioca d'azzardo è:									
Abbastanza normale	24.3	23.5	4.9	17.0	20.5	11.1	14.4	23.1	
Un po' rischioso	14.0	9.4	39.5	35.0	40.9	57.8	42.8	50.0	
Adatto per adulti	40.5	39.4	29.6	21.0	15.2	6.7	18.5	3.8	
Molto pericoloso	18.5	20.6	25.9	26.0	22.0	23.6	23.2	23.1	
Il gioco d'azzardo è un:									
Mezzo per fare soldi	19.8	8.8	25.9	21.0	24.2	24.1	24.0	19.2	
Divertimento	40.5	45.9	8.6	14.0	12.9	11.5	12.0	11.5	
Sfida della sorte	15.8	20.6	39.5	40.0	38.6	43.5	38.4	61.5	
Passatempo	23.4	22.9	18.5	20.0	22.0	17.0	21.0	3.8	
C'è differenza tra le slot machine e i casinò, sale gioco, sale scommesse etc.:									
Differenza	50.9	40.5	55.6	53.0	51.5	51.7	53.4	50.0	
Poca differenza	40.5	36.5	53.0	39.0	39.4	43.9	38.1	50.0	
Hai notato che la TV incoraggia il gioco::									
Sì	35.1	19.4	77.8	74.0	63.6	60.2	69.8	61.5	
Il termine "gioco" è ingannevole									
Sì	59.9	81.8	21.0	34.0	31.1	26.2	28.6	26.9	
E' giusta la promozione del gioco d'azzardo:									
Sì	71.2	65.9	63.0	73.0	66.7	78.7	68.1	80.8	

Tab. 26 – Gioco d'azzardo – Opinioni Scuole Medie e Superiori (la parte)

	Colonna	Frascati	M. Compatri	M. Porzio	R. Priora	Nemi	S. Cesareo
La frequentazione dei luoghi in cui si gioca d'azzardo è:							
Abbastanza normale	12.5	6.0	3.5	12.7	23.8	8.1	5.3
Un po' rischioso	37.5	40.9	31.8	31.0	38.1	29.7	40.0
Adatto per adulti	14.8	22.8	32.9	29.6	19.0	35.1	31.6
Molto pericoloso	22.2	28.9	31.8	26.8	19.0	27.0	21.1
Il gioco d'azzardo è un:							
Mezzo per fare soldi	27.1	23.8	20.0	28.2	23.8	21.6	33.3
Divertimento	8.3	11.7	9.4	9.9	9.5	15.3	15.8
Sfida della sorte	45.8	40.3	38.8	32.4	38.1	13.3	22.8
Passatempo	12.5	19.9	18.8	26.8	19.0	12.2	24.6
C'è differenza tra le slot machine e i casinò, sale gioco, sale scommesse etc.:							
Differenza	64.6	56.0	55.3	57.7	61.9	55.0	64.4
Poca differenza	25.0	33.6	32.9	33.8	23.8	34.2	19.3
Il termine "gioco" è ingannevole:							
Sì	72.9	80.2	91.8	76.1	85.7	79.3	75.4
Hai notato che la TV incoraggia il gioco:							
Sì	77.1	69.0	75.3	66.2	95.2	70.3	75.4
E' giusta la promozione del gioco d'azzardo:							
Sì	27.1	31.5	23.5	23.9	19.0	35.1	26.3

Tab. 27 – Gioco d'azzardo – Opinioni Scuole Medie e Superiori (Ila Parte)

	Sesso		Nazionalità	
	M	F	Italiana	Straniera
La frequentazione dei luoghi in cui si gioca d'azzardo è:				
Abbastanza normale	14.5	7.0	9.9	20.0
Un po' rischioso	34.1	41.8	37.7	44.0
Adatto per adulti	27.9	22.8	26.4	12.0
Molto pericoloso	23.1	26.9	25.1	24.0
Il gioco d'azzardo è un:				
Mezzo per fare soldi	24.0	25.3	24.8	23.0
Divertimento	11.9	11.8	11.6	13.5
Sfida della sorte	43.1	43.1	39.2	40.5
Passatempo	17.1	21.9	19.5	20.3
C'è differenza tra le slot machine e i casinò, sale gioco, sale scommesse etc.:				
Differenza	52.5	58.7	56.0	49.3
Poca differenza	34.9	33.4	34.3	36.0
Hai notato che la TV incoraggia il gioco.:				
Sì	64.6	54.6	60.1	57.3
Il termine "gioco" è ingannevole				
Sì	70.8	83.9	77.3	73.3
E' giusta la promozione del gioco d'azzardo:				
Sì	46.2	36.1	41.1	41.3

Gli studenti delle Scuole Superiori sono stati testati anche per gli aspetti più intimi del gioco d'azzardo, vale a dire quali stati emozionali la pratica del gioco può indurre e gli effetti che la stessa produce nel giocatore.

Nelle tab. 28 e 29 sono riprodotti gli esiti delle domande: il gioco, secondo gli studenti delle Scuole Superiori, può indurre a stati emozionali sia positivi sia negativi; Colonna e San Cesareo segnalano percentuali piuttosto allarmanti (71.4% e 70.0% rispettivamente), ma gli stessi giovani dichiarano che gli effetti del gioco d'azzardo sono altrettanto negativi sullo stato d'animo.

Il sesso è una discriminante abbastanza costante in tutto lo studio: le femmine segnalano uno scarto notevole fra la positività e la negatività del gioco sull'umore e, anzi, ne sottolineano il rischio dell'aggressività.

Coloro che sono anagraficamente più grandi ritengono che il gioco può indurre a stati emozionali positivi in misura maggiore rispetto ai più giovani; in generale, tuttavia, appare chiaro che gli studenti intervistati hanno bene in mente gli effetti dannosi che il gioco d'azzardo può comportare.

Tab. 28 - Il gioco d'azzardo può indurre a

Il gioco d'azzardo può indurre a	Stati emozionali			
	Positivi	Negativi	Aggressivi	Vittimistici/autoesaltanti
Comune				
Colonna	71.4	71.4	28.6	==
Frascati	49.1	64.9	45.6	5.3
Monte Compatri	53.8	69.2	30.8	7.7
Monte Porzio	58.8	70.6	47.1	5.9
Rocca Priora	50.0	76.5	47.1	8.8
San Cesareo	70.0	80.0	20.0	==
Altri Comuni	53.9	66.5	37.8	10.0
Sesso				
Maschi	58.0	65.3	35.2	9.6
Femmine	46.7	71.3	43.7	7.8
Nazionalità				
Italiana	53.5	69.5	38.8	8.6
Straniera	53.8	57.7	34.6	11.5
Età				
15	41.0	70.5	39.7	9.0
16	54.5	63.6	38.4	10.1
17	55.4	69.2	41.5	6.9
18-19	56.0	72.0	31.5	10.9

Tab. 29 - Il gioco d'azzardo aiuta a sentirsi

Il gioco d'azzardo aiuta a sentirsi	Liberi dalla realtà	In uno stato d'animo di benessere	Capaci di sfidare l'incontrollabile
Comune			
Colonna	28.6	28.6	42.9
Frascati	11.3	24.5	64.2
Monte Compatri	18.2	==	81.8
Monte Porzio	20.0	13.3	66.7
Rocca Priora	13.3	10.0	83.3
San Cesareo	12.5	37.5	50.0
Altri Comuni	12.6	27.2	64.4
Sesso			
Maschi	11.3	29.4	60.5
Femmine	16.0	20.0	69.3
Nazionalità			
Italiana	13.5	25.7	64.0
Straniera	12.5	12.5	75.0
Età			
15	16.2	16.2	73.0
16	14.8	25.0	62.5
17	11.4	32.4	58.1
18-19	14.6	29.1	58.6

Proseguendo, è stato chiesto agli studenti di configurare le sensazioni che il gioco d'azzardo può produrre; la risposta maggiormente selezionata è quella che fa riferimento alla capacità di sfidare l'incontrollabile, così come si è già precedentemente osservato nelle tabelle relative alle opinioni.

Evidentemente, in questa risposta sono contenuti più significati: dal misurare se stessi rispetto a una situazione di rischio, al dimostrare a se stessi e agli altri come si affronta una circostanza ricca di emozioni, all'ostentare una (in)sicurezza, insomma a dimostrare di essere padroni di sé.

Per certi versi, tale risposta può essere letta come la più rassicurante rispetto alle altre due opzioni (liberi dalla realtà/in uno stato d'animo di benessere) che per alcuni aspetti potrebbero essere più legate al rischio di dipendenza.

Le altre (pseudo)dipendenze

Si è infine indagato sulle opinioni dei giovani in relazione al legame tra dipendenza dal gioco d'azzardo e dipendenze dall'alcol e da sostanze: se si osservano le risposte sulla possibilità che il gioco divenga una dipendenza, queste raggiungono valori vicini alla totalità per tutte le variabili considerate (Comune di residenza, sesso, età, nazionalità) con l'eccezione degli studenti delle Scuole Superiori di Monte Compatri e dei quindicenni che frequentano le Scuole Medie (e, quindi, sono ripetenti).

Ma se si focalizza l'attenzione sul legame tra dipendenza dal gioco e dall'alcol/sostanze (tab. 30 e 31), le risposte cambiano profondamente attestandosi su valori tra il 40.0% e il 60.0% (a parte Colonna e Monte Compatri dove le percentuali sono ancora sensibilmente inferiori). Si possono fare svariate ipotesi, sia la mancata conoscenza di giocatori compulsivi, sia viceversa relazioni con chi abusa di alcol e sostanze, sia una forma di auto assolvimento rispetto a se stessi per le volte in cui si è praticato il gioco.

Alla domanda se si conosce qualcuno che usa le sostanze, le risposte sono positive per circa il 30.0% degli studenti delle Scuole Medie (dal minimo del 15.6% per Rocca Priora al 58.3% per i ragazzi quindicenni) e sensibilmente molto più alte per quelli delle Scuole Superiori (San Cesareo 90.0% e 66.9% per i maggiorenni).

Gli stessi studenti dichiarano di usare gli spinelli in percentuali variabili: dal 2.4% a Colonna al 19.0% di Nemi, dal 10.2% fra gli stranieri al 25.0% tra i quindicenni per quanto riguarda le Scuole Medie. Questi valori si accentuano molto significativamente fra gli studenti delle Superiori: dal 15.0% tra i quindicenni al 39.2% fra i maschi, al 57.6% fra i maggiorenni, al 57.1% di Colonna al 60.0% di San Cesareo.

Un discorso a parte si dovrebbe affrontare in altra sede sull'abuso di alcol: dal 15.2% degli studenti delle Medie a Rocca Priora e Monte Compatri al 14.6% fra le femmine si arriva attorno al 20.4% a Monte Porzio, 24.5% fra gli stranieri al 58.3% fra i quindicenni ripetenti.

Per le Scuole Superiori (tab. 32 e 33), l'andamento è vicino alla metà degli studenti che hanno abusato di alcol con l'esclusione delle femmine che si fermano al 10.8% ma con punte del 70.0% a San Cesareo, 72.0% fra i maggiorenni e dell'87.5% a Colonna. Tutti questi dati fanno riferimento a uso di alcol in più occasioni e non limitatamente a una sola volta, opzione che, comunque, raccoglie molte risposte positive sebbene piuttosto differenziate a seconda del territorio, dell'età, del sesso e della nazionalità. E' pur vero che i giovani si avvicinano all'alcol con modalità alquanto *soft*, vale a dire che l'alcol è presente in bevande comunemente servite e non definibili come propriamente alcoliche, ma l'accesso a tali bevande e a quelle effettivamente alcoliche è evidentemente molto facile e privo di controllo.

Tab. 30 - Gioco d'azzardo – Opinioni su dipendenze Scuole Medie (la parte)

	Comuni						
	Colonna	Frascati	M. Compatri	M. Porzio	Nemi	R. Priora	S. Cesareo
L'uso frequente del gioco d'azzardo porta alla dipendenza							
Sì	97.6	93.7	98.6	98.1	95.2	97.4	91.5
No	2.4	5.2	1.4	1.9	4.8	2.6	6.4
La dipendenza dal gioco è come altre dipendenze (alcol, sostanze)							
Sì	46.3	52.9	52.9	44.4	61.9	60.5	48.9
Più o meno	19.5	25.9	28.6	38.9	23.8	23.7	21.3
No	31.7	16.7	17.1	14.8	14.3	15.8	27.7
Ti è capitato di eccedere nell'uso di bevande alcoliche							
Sì	22.0	20.1	15.7	20.4	28.6	15.6	19.1
Solo una volta	24.4	22.4	21.4	25.9	28.6	26.0	25.5
Ti è capitato di fumare uno spinello:							
Sì	2.4	5.7	4.3	9.3	19.0	2.6	==
Solo una volta	4.9	2.9	2.9	7.4	==	1.3	==
Conosci qualcuno che usa sostanze?							
Sì	31.7	30.5	28.6	18.5	28.6	15.6	40.4

Tab. 31 - Gioco d'azzardo – Opinioni su dipendenze Scuole Medie (Ila Parte)

	Sesso		Età			Nazionalità	
	M	F	13	14	15	Italiana	Straniera
L'uso frequente del gioco d'azzardo porta alla dipendenza							
Sì	93.6	98.0	96.6	93.3	75.0	95.6	95.9
No	6.0	1.2	2.7	6.7	25.0	3.7	4.1
La dipendenza dal gioco è come altre dipendenze (alcol, sostanze)							
Sì	50.2	54.3	52.3	54.2	50.0	53.7	44.9
Più o meno	24.5	28.2	27.0	22.0	25.0	25.8	30.6
No	22.7	15.1	18.0	22.0	25.0	17.7	24.5
Ti è capitato di eccedere nell'uso di bevande alcoliche							
Sì	23.6	14.6	16.8	28.3	58.3	18.6	24.5
Solo una volta	24.9	23.2	24.1	25.0	16.7	23.2	30.6
Ti è capitato di fumare uno spinello:							
Sì	5.2	4.9	3.6	11.7	25.0	4.6	10.2
Solo una volta	1.7	3.3	2.7	5.0	==	2.8	4.1
Conosci qualcuno che usa sostanze?							
Sì	26.6	28.0	27.0	25.0	58.3	26.7	36.7

Tab. 32 - Gioco d'azzardo – Opinioni su dipendenze Scuole Superiori (la parte)

	Comuni						
	Colonna	Frascati	M. Compatri	M. Porzio	Rocca Priora	San Cesareo	Altri Comuni
L'uso frequente del gioco d'azzardo porta alla dipendenza							
Sì	96.3	94.8	86.7	94.1	100.0	90.0	94.8
No	3.7	5.2	13.3	5.9	==	10.0	3.9
La dipendenza dal gioco è come altre dipendenze (alcol, sostanze)							
Sì	28.6	46.6	33.3	47.1	55.9	50.0	47.6
Più o meno	42.9	34.5	26.7	29.4	23.5	10.0	24.5
No	28.6	17.2	33.3	23.5	20.6	30.0	27.0
Ti è capitato di eccedere nell'uso di bevande alcoliche							
Sì	85.7	44.8	40.0	52.9	47.1	70.0	52.8
Solo una volta	==	13.8	20.0	==	14.7	10.0	11.2
Ti è capitato di fumare uno spinello:							
Sì	57.1	25.9	26.7	29.4	32.4	60.0	36.9
Solo una volta	==	15.5	13.3	==	5.9	20.0	11.2
Conosci qualcuno che usa sostanze?							
Sì	71.4	56.9	66.7	47.1	52.9	90.0	59.7

Tab. 33 - Gioco d'azzardo – Opinioni su dipendenze Scuole Superiori (Ila Parte)

	Sesso		Età					Nazionalità	
	M	F	15	16	17	18-19	Italiana	Straniera	
L'uso frequente del gioco d'azzardo porta alla dipendenza									
Sì	91.4	98.8	95.1	94.0	93.9	95.8	95.1	85.6	
No	7.7	0.6	4.9	5.0	5.3	1.7	1.4	11.5	
La dipendenza dal gioco è come altre dipendenze (alcol, sostanze)									
Sì	44.6	50.0	54.3	41.0	46.2	50.8	46.5	53.8	
Più o meno	23.9	27.6	25.9	26.0	25.8	20.4	25.9	19.2	
No	30.2	20.6	18.5	32.0	26.5	27.1	25.9	26.9	
Ti è capitato di eccedere nell'uso di bevande alcoliche									
Sì	55.9	10.8	32.1	50.0	56.1	72.0	51.8	57.7	
Solo una volta	47.6	12.4	16.0	9.0	11.4	10.2	11.4	11.5	
Ti è capitato di fumare uno spinello:									
Sì	39.2	28.8	16.0	32.0	38.6	57.6	39.4	38.5	
Solo una volta	11.3	11.2	9.9	11.0	13.6	12.9	11.4	11.5	
Conosci qualcuno che usa sostanze?									
Sì	60.8	54.7	45.7	62.0	60.6	66.9	59.1	58.3	

Tab. 34 - Gioco d'azzardo – Opinioni su dipendenze Suole Medie e Superiori (la parte)

	Comuni							
	Colonna	Frascati	M. Compatri	M. Porzio	Nemi	R. Priora	S. Cesareo	Altri Comuni
L'uso frequente del gioco d'azzardo porta alla dipendenza								
Sì	95.8	94.0	96.5	97.2	95.2	98.2	91.2	94.8
La dipendenza dal gioco è come altre dipendenze (alcol, sostanze)								
Sì	43.8	51.3	49.4	45.1	61.9	59.1	49.1	47.6
Più o meno	22.9	28.0	28.2	36.6	23.8	23.6	19.3	24.5
Ti è capitato di eccedere nell'uso di bevande alcoliche								
Sì	31.3	26.3	20.0	28.2	28.6	25.2	28.1	52.8
Solo una volta	20.8	20.3	21.2	19.7	28.6	22.5	22.8	11.8
Ti è capitato di fumare uno spinello:								
Sì	10.4	10.8	8.2	14.1	19.0	11.7	10.5	36.9
Solo una volta	4.2	6.0	4.7	5.6	==	2.7	3.5	11.2
Conosci qualcuno che usa sostanze?								
Sì	37.5	37.1	35.1	25.4	28.6	27.0	49.1	59.7

Tab. 35 - Gioco d'azzardo – Opinioni su dipendenze Scuole Medie e Superiori (IIa Parte)

	Sesso		Nazionalità	
	M	F	Italiana	Straniera
L'uso frequente del gioco d'azzardo porta alla dipendenza				
Sì	92.5	98.3	95.4	93.3
La dipendenza dal gioco è come altre dipendenze (alcol, sostanze)				
Sì	47.5	58.5	50.4	48.0
Più o meno	24.2	28.0	25.8	26.7
Ti è capitato di eccedere nell'uso di bevande alcoliche				
Sì	39.3	28.1	33.8	36.0
Solo una volta	18.0	18.8	17.8	24.0
Ti è capitato di fumare uno spinello:				
Sì	21.8	1.0	18.5	20.0
Solo una volta	14.7	6.5	6.7	6.7
Conosci qualcuno che usa sostanze?				
Sì	43.3	38.9	41.5	42.7

Si sono, infine, esplorate le eventuali correlazioni fra il gioco d'azzardo e le altre dipendenze sia in termini effettivi e sia rispetto alle opinioni espresse in tali contesti.

La tab. 36 evidenzia come esista una certa correlazione fra comportamenti e giudizi, tenendo presente che in questa analisi sono stati utilizzati i valori assoluti, per avere una più chiara esposizione dei dati.

Nella tabella sono evidenziati i numeri di coloro che:

- hanno usato le *slot machine* sia con regolarità e sia saltuariamente; il totale è di 237 studenti pari al 26.8%

- che hanno giocato sul web con più o meno regolarità: il totale è di 47 individui pari al 5.3%

- che hanno abusato con l'alcol: totale 303 studenti pari al 34.2%

- che hanno fatto uso di spinelli: 166 soggetti pari al 18.8%.

- che ritengono che il gioco d'azzardo possa dare dipendenza: 842% pari al 95.2%

- che ritengono che la dipendenza dal gioco sia assimilabile a quella da alcol e da sostanze: 442 soggetti pari al 50.0%

Non sono stati considerati coloro i quali hanno affermato di aver abusato di alcol o fatto uso di spinelli solo una volta.

Sono state inoltre valutate le risposte relative alle opinioni sulla possibile dipendenza dal gioco e sull'equivalenza delle dipendenze gioco, alcol e sostanze.

Per verificare l'ipotesi che esista una correlazione fra i comportamenti di coloro che giocano alle *slot machine* e altri comportamenti potenzialmente a rischio di *addiction*, si sono effettuate delle analisi bivariate i cui risultati sono espressi nella seconda tabella: le percentuali ma anche gli stessi valori assoluti dimostrano come ci sia, in effetti, una certa correlazione fra comportamenti, quasi una sorta di unidirezionalità che viene confermata dalla terza tabella in cui vengono espressi, invece, i dati relativi a coloro che non hanno mai giocato alle *slot machine*.

Chi ha usato le slot ha anche giocato sul web (14.7%), ha abusato di bevande alcoliche (67.6%), ha usato gli spinelli (47.0%) laddove chi non ha mai giocato con le slot ha comportamenti difformi: ha giocato sul web solo nell'1.3% dei casi, ha abusato di alcol nel 27.2% dei casi, ha usato gli spinelli nel 13.6% dei casi.

E' vero che tali condotte, come si è visto nelle analisi riportate nel corso della ricerca, sono più comuni con l'aumentare dell'età e, quindi, ipoteticamente dovute a forme di indipendenza oraria, economica e a momenti di vita in cui si provano nuove esperienze ma i dati confermano, per l'appunto, un orientamento ben preciso.

Si tratta, in fondo, di un "pacchetto" di sperimentazioni che i giovani tendono a provare e a consumare spesso tutte insieme per cui l'intervento su uno di questi elementi può avere frutti positivi sull'intera "combinazione".

Vanno osservate, infine, le disparità sulle opinioni, non solo tra coloro che praticano o meno il gioco con le *slot machine* ma all'interno dei due campioni: i giocatori, per così dire, ritengono che il gioco possa dare dipendenza nell'88.2% ma se tale presumibile *addiction* sia collegabile con l'abuso di alcol e di sostanze, fa scendere la percentuale al 36.7%; non voler riconoscere che l'uso delle slot da se stessi praticato possa essere assimilabile a dipendenze ritenute più pericolose, è un segnale di scarsa conoscenza dei fenomeni e di rifiuto di essere identificato come un probabile, potenziale, futuro dipendente.

Tale ipotesi appare rafforzata dalle correlazioni fra coloro che dichiarano di non aver mai giocato con le slot e che reputano il gioco una forma di possibile dipendenza (97.0% dei casi) così come indicano nel 52.1% delle risposte la possibile equiparazione della dipendenza dal gioco a quelle da alcol e da sostanze (52.1%).

Tab. 36 – Correlazioni fra gioco e dipendenze (valori assoluti – n. casi)

Giocato alle slot machine		Giocato sul web		Abusato alcol	Usato spinelli	Ritiene che il gioco dia dipendenza	Ritiene che la dipendenza dal gioco sia come quella da alcol e da sostanze
Sì	Raramente	Mai	Raramente				
68	169	645	24	23	303	166	842
							442

Tra i 68 casi di chi ha usato le slot:

- ha giocato sul web in 10 casi= 14.7%
- ha abusato con l'alcol in 46 casi = 67.6%
- ha fatto uso di spinelli in 32 casi = 47.0%
- ritiene che il gioco possa dare dipendenza in 60 casi = 88.2%
- ritiene che la dipendenza dal gioco sia assimilabile a quella da alcol e sostanze in 25 casi = 36.7%

Tra i 645 casi di chi non ha mai usato le slot:

- ha giocato sul web in 9 casi= 1.3%
- ha abusato con l'alcol in 176 casi = 27.2%
- ha fatto uso di spinelli in 88 casi = 13.6%
- ritiene che il gioco possa dare dipendenza in 626 casi = 97.0%
- ritiene che la dipendenza dal gioco sia assimilabile a quella da alcol e sostanze in 336 casi = 52.1%

PARTE QUARTA

I sette Comuni

Al fine di semplificare la configurazione di ogni singolo Comune, è stata predisposta una scheda riassuntiva per ognuno di essi per quanto concerne l'ambito del gioco d'azzardo.

Le dimensioni riportate si riferiscono:

- ai comportamenti (la conoscenza dei luoghi e dei locali dove si gioca, la tipologia della frequentazione, l'uso o meno fatto delle *slot machine* e l'eventuale gioco d'azzardo praticato attraverso il web);
- alle opinioni espresse in merito al gioco d'azzardo (valutazione della frequentazione dei luoghi e locali adibiti al gioco, valutazione degli scopi del gioco d'azzardo);
- al giudizio sulla correlazione fra gioco d'azzardo e dipendenze (rischio di dipendenza, assimilabilità della dipendenza dal gioco con le altre forme di *addiction*, occasioni di abuso di alcolici, utilizzo abituale di spinelli, presenza di amicizie che fanno uso regolare di sostanze);
- ai pareri espressi circa il ventaglio degli stati emozionali che il gioco d'azzardo può produrre;
- alle convinzioni di come il gioco d'azzardo può essere veicolo di sensazioni.

Questa esposizione non vuole rimarcare le eventuali differenze fra Comuni bensì fornire uno strumento di lettura dei dati disaggregati territorialmente in modo tale che eventuali strategie o interventi siano più facilmente focalizzabili.

Inoltre, importante e opportuno è guardare alla tendenza che lo studio propone evitando processi di identificazione o di giudizi di valore; i giovani maturano e trasformano il loro pensiero e i loro comportamenti con estrema facilità per cui i dati della ricerca "fotografano" per così dire, questo momento storico-culturale e, soprattutto anagrafico dei partecipanti, dando l'opportunità di avere una configurazione della realtà odierna basata sui numeri e scientificamente elaborata.

Gli studenti delle Scuole Superiori rappresentano gli studenti degli Istituti Superiori di Frascati che sono residenti nel Comune di riferimento.

Tab. 37 - Comune di Colonna

Dimensioni	Scuole Medie	Scuole Superiori
Comportamenti		
Conoscenza dei luoghi con le slot	90.2	100.0
Frequenzazione di tali luoghi (abituale + sporadica)	12.2+46.3=58.5	71.5
Uso delle slot (abituale + sporadico)	9.8+15.5=25.3	==
Gioco d'azzardo sul web	7.3	14.3
Opinioni		
La frequentazione di luoghi con gioco d'azzardo è ritenuta normale	14.6	==
La frequentazione di luoghi con gioco d'azzardo è ritenuta un po' rischiosa	36.6	42.9
La frequentazione di luoghi con gioco d'azzardo è ritenuta adatta per adulti	39.0	42.9
La frequentazione di luoghi con gioco d'azzardo è ritenuta molto pericolosa	9.8	14.3
Il gioco d'azzardo è un mezzo per fare soldi	29.3	14.3
Il gioco d'azzardo è un semplice divertimento	4.9	28.6
Il gioco d'azzardo è un modo per sfidare la fortuna	46.3	42.9
Il gioco d'azzardo è un passatempo	12.2	14.3
Opinioni sulle dipendenze		
L'uso frequente del gioco porta alla dipendenza	97.6	96.3
La dipendenza dal gioco è come quelle da alcol e sostanze	46.3+19.5=65.8	28.6
Occasioni di abuso di alcol	22.0	85.7
Occasioni di uso di spinelli	2.4	57.1
Conoscenza di amici che usano sostanze regolarmente	31.7	71.7
Opinioni su stati emozionali prodotti dal gioco		
Positivi	==	71.4
Negativi	==	71.4
Aggressivi	==	28.6
Vittimistici/autoesaltanti	==	==
Opinioni sul gioco d'azzardo come veicolo di sensazioni		
Liberi dalla realtà	==	28.6
In uno stato d'animo di benessere	==	28.6
Capaci di sfidare l'"incontrollabile"	==	42.9

Il **Comune di Colonna** ha partecipato alla ricerca con gli studenti delle III classi dell'Istituto Comprensivo Gulluni per un totale di 41 alunni cui sono stati aggiunti 7 studenti residenti nel Comune e frequentanti gli Istituti Superiori di Frascati (classi II, III e IV campionate) per un totale di 48 individui.

A una prima lettura, i dati di Colonna esprimono una diffusa conoscenza, da parte degli studenti, dei luoghi dove sono ubicate le *slot machine*, dovuta alle ridotte dimensioni territoriali del Comune.

Tuttavia, anche la frequentazione, abituale o saltuaria di tali luoghi è notevole per gli alunni delle Scuole Medie, dato confermato che dall'uso delle macchine da gioco sia in forma usuale e sia occasionale.

Quando, però, viene chiesto agli stessi di esprimere la loro opinione su tale tipo di frequentazione e pratica, gli stessi attribuiscono una certa dose di rischio a tali comportamenti considerandoli per lo più adatti agli adulti: come sempre, con le generazioni adolescenti e giovani, lo scarto fra ciò che si ritiene giusto e la tendenza dei comportamenti appaiono piuttosto disomogenei.

Il gioco, come per tutto il campione, ha il sapore più che altro della sfida e del provare a conoscere i propri limiti ma anche le proprie capacità: nulla di particolarmente allarmante data la specifica stagione di vita. Ci si rende conto, insomma, che il gioco può essere pericoloso, può dare dipendenza tanto che per una buona parte del campione, il gioco viene assimilato all'abuso di alcol e di sostanze.

Piuttosto allarmanti, invece, i dati sull'uso di sostanze alcoliche: dai giovani delle Scuole Medie con un 22.0% di risposte positive si passa all'85.7% degli studenti delle Scuole Superiori; come già riportato, le occasioni per venire a contatto con l'alcol sono plurime per la tipologia sia dei locali in cui si incontrano i giovani e sia delle bevande di cui fanno uso e che, bene o male, contengono molto spesso alcol anche se in quantità molto ridotte.

Lo stesso, forte divario esiste per quanto riguarda l'uso di spinelli fra gli studenti delle Scuole Medie e Superiori, che sembrano, tra l'altro, avere relazioni con molti amici che usano regolarmente le sostanze stupefacenti.

Il gioco è visto come un "surrogato" per provare stati emozionali di forte impatto, per estraniarsi da una realtà (forse non sempre appagante) e per provare l'esperienza di controllare anche ciò che controllabile non è: questo è il punto di fissione tra la dipendenza dal gioco e le altre *addiction*.

Tab. 38 - Comune di Frascati

Dimensioni	Scuole Medie	Scuole Superiori
Comportamenti		
Conoscenza dei luoghi con le slot	74.7	74.1
Frequentazione di tali luoghi (abituale + sporadica)	8.6+19.5=28.1	12.1+31.0=43.1
Uso delle slot (abituale + sporadico)	1.7+20.7=22.4	8.6+22.4=31.0
Gioco d'azzardo sul web	2.3	6.7
Opinioni		
La frequentazione di luoghi con gioco d'azzardo è ritenuta normale	5.2	8.6
La frequentazione di luoghi con gioco d'azzardo è ritenuta un po' rischiosa	36.8	53.4
La frequentazione di luoghi con gioco d'azzardo è ritenuta adatta per adulti	25.5	15.5
La frequentazione di luoghi con gioco d'azzardo è ritenuta molto pericolosa	31.0	22.4
Il gioco d'azzardo è un mezzo per fare soldi	24.3	22.4
Il gioco d'azzardo è un semplice divertimento	12.7	8.6
Il gioco d'azzardo è un modo per sfidare la fortuna	40.5	39.7
Il gioco d'azzardo è un passatempo	17.9	25.9
Opinioni sulle dipendenze		
L'uso frequente del gioco porta alla dipendenza	93.7	94.8
La dipendenza dal gioco è come quelle da alcol e sostanze	52.9+28.6=81.5	46.6+34.5=81.1
Occasioni di abuso di alcol	15.7	44.8
Occasioni di uso di spinelli	4.3	25.9
Conoscenza di amici che usano sostanze regolarmente	30.5	56.9
Opinioni su stati emozionali prodotti dal gioco		
Positivi	==	49.1
Negativi	==	64.9
Aggressivi	==	45.6
Vittimistici/autoesaltanti	==	5.3
Opinioni sul gioco d'azzardo come veicolo di sensazioni		
Liberi dalla realtà	==	11.3
In uno stato d'animo di benessere	==	24.5
Capaci di sfidare l'"incontrollabile"	==	64.2

Il **Comune di Frascati** ha avuto il maggior numero di studenti partecipanti essendo il Polo Scolastico del territorio; hanno sede due Istituti Comprensivi e le Scuole Superiori preso cui afferiscono gli studenti dei Comuni limitrofi ma, in maniera massiccia, anche dalle aree del Comune di Roma confinanti con il territorio tuscolano.

Sono stati campionati 232 alunni, di cui 174 delle III classi dei due Istituti Comprensivi Frascati I e Frascati II e 58 studenti delle II, III e IV classi facenti del campione delle Scuole Superiori e residenti a Frascati.

La presenza di 232 studenti dai Comuni vicini e dai Municipi di Roma porta il totale degli individui contattati a 464.

La conoscenza sul territorio dei locali con le slot segnala una percentuale sensibilmente inferiore a quella di altri Comuni per la conformazione territoriale e per l'ampiezza dell'area; tra l'altro, gli studenti delle Scuole Superiori che non risiedono a Frascati, presumibilmente utilizzano i collegamenti ferroviari o su strada che hanno orari ben precisi che non agevolano sempre la permanenza nel Comune.

Il *trend* delle risposte appare abbastanza affine a quello degli altri Comuni, d'altronde lo stile di vita adolescenziale e giovanile è standardizzato per cui grossi scostamenti sono abbastanza infrequenti.

L'abuso di alcol in alcune occasioni rimanda anch'esso a una pratica generalizzata che si incrementa notevolmente con il passaggio a un'età più adulta: circa la metà dei giovani delle Scuole Superiori fa uso di alcolici con regolarità e circa un quarto di essi fuma gli spinelli abitualmente: sicuramente questi indici non destano sorpresa in quanto tali comportamenti riproducono più o meno fedelmente uno stile di vita e di consumo generalizzati per una parte dell'universo giovanile.

Significativo è il dato sulle conoscenze che utilizzano sostanze stupefacenti con regolarità: si passa dal 30.5% fra gli studenti delle Medie (dato, comunque, molto ragguardevole) al 56.9% fra gli studenti delle Scuole Superiori.

Se si leggessero i dati relativi alle opinioni sugli stati emozionali prodotti e sulle sensazioni veicolate dal gioco, sembrerebbe di avere a che fare con un mondo di emozioni come effetto di un qualcosa di estremamente seducente: la complessità che i giovani vivono non permette loro, a volte, di discernere tra l'essenza di un argomento e la sua manifestazione esteriore.

Tab. 39 – Comune di Monte Compatri

Dimensioni	Scuole Medie	Scuole Superiori
Comportamenti		
Conoscenza dei luoghi con le slot	65.7	60.0
Frequentazione di tali luoghi (abituale + sporadica)	8.6+18.6=27.2	20.0+26.7=46.7
Uso delle slot (abituale + sporadico)	1.4+21.4=22.8	6.7+6.7=13.4
Gioco d'azzardo sul web	==	6.7
Opinioni		
La frequentazione di luoghi con gioco d'azzardo è ritenuta normale	2.9	6.7
La frequentazione di luoghi con gioco d'azzardo è ritenuta un po' rischiosa	31.4	33.3
La frequentazione di luoghi con gioco d'azzardo è ritenuta adatta per adulti	38.6	6.7
La frequentazione di luoghi con gioco d'azzardo è ritenuta molto pericolosa	27.1	53.3
Il gioco d'azzardo è un mezzo per fare soldi	22.9	6.7
Il gioco d'azzardo è un semplice divertimento	11.4	==
Il gioco d'azzardo è un modo per sfidare la fortuna	38.6	40.0
Il gioco d'azzardo è un passatempo	15.7	33.3
Opinioni sulle dipendenze		
L'uso frequente del gioco porta alla dipendenza	98.6	86.7
La dipendenza dal gioco è come quelle da alcol e sostanze	52.9+28.6=81.5	33.3+26.7=60.0
Occasioni di abuso di alcol	15.7	40.0
Occasioni di uso di spinelli	4.3	26.7
Conoscenza di amici che usano sostanze regolarmente	28.6	66.7
Opinioni su stati emozionali prodotti dal gioco		
Positivi	==	53.8
Negativi	==	69.2
Aggressivi	==	30.8
Vittimistici/autoesaltanti	==	7.7
Opinioni sul gioco d'azzardo come veicolo di sensazioni		
Liberi dalla realtà	==	18.2
In uno stato d'animo di benessere	==	==
Capaci di sfidare l'"incontrollabile"	==	81.8

Il **Comune di Monte Compatri** ha partecipato al progetto con 85 alunni, di cui 70 delle III classi dell'Istituto Comprensivo P. Borsellino e 15 negli Istituti Superiori situati nel Comune di Frascati nelle classi incluse nel campione.

La dimensione del Comune è nella media degli altri sette con l'esclusione di Frascati e i dati che ha prodotto con le interviste sono piuttosto omogenei rispetto alle altre realtà locali.

La conoscenza dei luoghi dove si gioca con le slot è piuttosto contenuta (65.7%) ma la frequentazione abituale o sporadica e l'uso più o meno costante delle slot tra i ragazzi delle Scuole Medie raggiunge valori tra il 22.8% e 27.2%.

L'età che generalmente esprime una radicalizzazione dei comportamenti, nel caso di Monte Compatri, manifesta una controtendenza: gli studenti, sebbene pochi, delle Scuole Superiori appaiono meno adusi all'uso delle slot, più consci della pericolosità del gioco d'azzardo, meno abituati a fare un uso eccessivo di bevande alcoliche.

Sono sempre valori da tenere presenti nel senso che rappresentano situazioni a rischio e, sicuramente, il ridottissimo campione non può dare sufficiente significatività, ma proprio la posizione *borderline* potrebbe consentire interventi mirati.

Come per altri Comuni, il dettaglio su tutti gli ambiti osservati sarà consegnato alla Scuola in modo da poter intervenire nelle singole classi.

D'altronde, queste schede evidenziano solo alcuni comportamenti e alcune opinioni, la cui costruzione va ben al di là del contingente, derivando principalmente dalle altre dimensioni che sono state analizzate nel corso della ricerca, vale da dire famiglia, scuola e gruppo dei pari, che hanno sempre grande impatto sulla formazione dei giudizi e sugli atteggiamenti.

E' bene quindi leggere i valori come una tendenza del gruppo di giovani osservato, le eccezioni sia in senso migliorativo e sia peggiorativo, restano sempre un po' escluse dalla riflessione generale: ogni giovane è una storia a sé sebbene le relazioni di natura familiare, scolastica e amicale abbiano forte influenza ma, anche in questa prospettiva, ogni storia è unica.

Tab. 40 – Comune di Monte Porzio

Dimensioni	Scuole Medie	Scuole Superiori
Comportamenti		
Conoscenza dei luoghi con le slot	57.4	82.4
Frequentazione di tali luoghi (abituale + sporadica)	7.4+24.1=31.5	17.6+35.3=52.9
Uso delle slot (abituale + sporadico)	7.4+14.8=22.2	5.9+5.9=11.8
Gioco d'azzardo sul web	1.9	11.8
Opinioni		
La frequentazione di luoghi con gioco d'azzardo è ritenuta normale	11.1	17.6
La frequentazione di luoghi con gioco d'azzardo è ritenuta un po' rischiosa	29.6	35.3
La frequentazione di luoghi con gioco d'azzardo è ritenuta adatta per adulti	33.3	17.6
La frequentazione di luoghi con gioco d'azzardo è ritenuta molto pericolosa	25.9	29.4
Il gioco d'azzardo è un mezzo per fare soldi	29.6	23.5
Il gioco d'azzardo è un semplice divertimento	9.3	11.8
Il gioco d'azzardo è un modo per sfidare la fortuna	31.5	35.3
Il gioco d'azzardo è un passatempo	27.8	23.5
Opinioni sulle dipendenze		
L'uso frequente del gioco porta alla dipendenza	98.1	94.1
La dipendenza dal gioco è come quelle da alcol e sostanze	44.0+38.9=82.9	47.1+29.4=76.5
Occasioni di abuso di alcol	20.4	52.9
Occasioni di uso di spinelli	9.3	29.4
Conoscenza di amici che usano sostanze regolarmente	18.5	47.1
Opinioni su stati emozionali prodotti dal gioco		
Positivi	==	58.8
Negativi	==	70.6
Aggressivi	==	47.1
Vittimistici/autoesaltanti	==	5.9
Opinioni sul gioco d'azzardo come veicolo di sensazioni		
Liberi dalla realtà	==	20.0
In uno stato d'animo di benessere	==	13.3
Capaci di sfidare l'"incontrollabile"	==	66.7

Il **Comune di Monte Porzio** ha fatto parte del progetto con 71 presenze, 54 di alunni delle III classi dell'Istituto Comprensivo Don Milani e 17 di studenti degli Istituti Superiori di Frascati nelle sezioni delle classi inserite nel campione, ma residenti nel Comune di Monte Porzio.

A una prima lettura, il dato sulla conoscenza dei luoghi dove si gioca con le slot risulta inferiore rispetto ad altri Comuni, il che potrebbe avere a che fare con la dislocazione di tali esercizi oppure con una diffusa scarsa conoscenza degli stessi; l'uso delle macchine da gioco segnala, inoltre, un minor uso dei più grandi rispetto ai ragazzi delle Medie ed anche la percentuale di giocatori sul web è inferiore a quelle di altri territori.

Sembra, inoltre, che il gioco d'azzardo abbia uno scopo maggiormente economico e di passatempo rispetto a quello di rappresentare una sfida con la fortuna, ma nel complesso l'andamento delle risposte rispecchia una mentalità condivisa con la propria generazione anagrafica.

Sempre molto alti sono i valori sull'abuso di alcol e di spinelli tenendo soprattutto presente che si tratta di adolescenti di III media (20.4%) e che la percentuale arriva al 52.9% di dichiarato abuso frequente di bevande alcoliche. Gli stessi spinelli sono utilizzati da circa il 30.0% dei ragazzi delle Scuole Superiori, così come nella cerchia di amici ben il 47.1% fa uso frequente di sostanze stupefacenti.

Gli effetti sullo stato emozionale sono piuttosto costanti in tutto il campione ed è anche consistente la quota di coloro che pensano che il gioco d'azzardo possa far sentire liberi dalla realtà circostante.

Per il resto dei dati, le risposte sia delle opinioni e dei comportamenti sono allineate a quelle degli altri Comuni; l'omogeneità riscontrata fa comprendere come per alcuni ambiti le differenziazioni negli stili di vita sono praticamente nulle, come se l'adesione a modelli così tanto condivisi fosse molto radicata nei comportamenti e nei giudizi.

Tab. 41 – Comune di Nemi

Dimensioni	Scuole Medie
Comportamenti	
Conoscenza dei luoghi con le slot	90.5
Frequenzazione di tali luoghi (abituale + sporadica)	47.6+33.3=80.9
Uso delle slot (abituale + sporadico)	4.8+9.5=14.3
Gioco d'azzardo sul web	==
Opinioni	
La frequentazione di luoghi con gioco d'azzardo è ritenuta normale	23.8
La frequentazione di luoghi con gioco d'azzardo è ritenuta un po' rischiosa	38.1
La frequentazione di luoghi con gioco d'azzardo è ritenuta adatta per adulti	19.0
La frequentazione di luoghi con gioco d'azzardo è ritenuta molto pericolosa	19.0
Il gioco d'azzardo è un mezzo per fare soldi	23.8
Il gioco d'azzardo è un semplice divertimento	9.5
Il gioco d'azzardo è un modo per sfidare la fortuna	38.1
Il gioco d'azzardo è un passatempo	19.0
Opinioni sulle dipendenze	
L'uso frequente del gioco porta alla dipendenza	95.2
La dipendenza dal gioco è come quelle da alcol e sostanze	61.9+23.8=85.7
Occasioni di abuso di alcol	28.6
Occasioni di uso di spinelli	19.0
Conoscenza di amici che usano sostanze regolarmente	28.6

Il **Comune di Nemi** è il meno popolato dei sette Comuni oggetto dello studio: la Scuola Media è una succursale dell'Istituto Comprensivo M. Dionigi di Lanuvio e ha solo una sezione per ciascuna delle tre classi; per tale motivo i giovani intervistati sono stati quelli delle II e III classi. Tale precisazione è molto importante in quanto le risposte comprendono adolescenti di seconda media che anagraficamente sono dodicenni.

Un'altra forte caratteristica di Nemi è quella relativa alla presenza di studenti stranieri che sono il 33.3% nelle due classi analizzate: una percentuale che fa orientare, per certi versi, la direzione delle risposte ricevute in relazione ai rapporti familiari, alla frequenza scolastica, gli esiti ottenuti a scuola e così via.

Gli stessi studenti stranieri sono piuttosto in linea con le opinioni dei loro compagni su molti degli argomenti trattati; il dettaglio sarà fornito alla Scuola nel documento a parte approntato e suddiviso classe per classe.

Il dato sull'abuso di alcol e spinelli vede gli alunni stranieri sensibilmente più assuefatti con percentuali maggiori di circa il 10.0% rispetto ai loro compagni autoctoni.

L'uso delle slot nel Comune è alquanto inferiore alle rilevazioni negli altri Comuni: si ipotizza per un possibile maggiore controllo data la ridotta estensione del Comune e, inoltre, per il limitato numero di locali adibiti al gioco; si potrebbe, peraltro, supporre anche una minore disponibilità economica da spendere nel gioco.

Il giudizio per cui la frequentazione dei locali con le slot è piuttosto normale raggiunge, viceversa, valori sui cui riflettere: il 23.8% degli studenti di Nemi non ritengono insolito la permanenza in questi esercizi .

Il gioco è un passatempo e un divertimento per il 28.5%, un mezzo per fare soldi per il 23.8% e un modo per sfidare la fortuna per il 38.1%: tutti valori approssimativamente omogenei rispetto alle altre realtà territoriali.

Tab. 42 – Comune di Rocca Priora

Dimensioni	Scuole Medie	Scuole Superiori
Comportamenti		
Conoscenza dei luoghi con le slot	61.0	73.5
Frequentazione di tali luoghi (abituale + sporadica)	5.2+37.7=42.9	11.8+41.2=53.0
Uso delle slot (abituale + sporadico)	9.1+14.3=23.4	8.8+8.8=17.6
Gioco d'azzardo sul web	3.9	8.8
Opinioni		
La frequentazione di luoghi con gioco d'azzardo è ritenuta normale	9.1	5.9
La frequentazione di luoghi con gioco d'azzardo è ritenuta un po' rischiosa	28.6	32.4
La frequentazione di luoghi con gioco d'azzardo è ritenuta adatta per adulti	35.1	35.3
La frequentazione di luoghi con gioco d'azzardo è ritenuta molto pericolosa	27.3	26.5
Il gioco d'azzardo è un mezzo per fare soldi	20.8	23.5
Il gioco d'azzardo è un semplice divertimento	14.3	17.6
Il gioco d'azzardo è un modo per sfidare la fortuna	44.2	35.3
Il gioco d'azzardo è un passatempo	19.5	17.6
Opinioni sulle dipendenze		
L'uso frequente del gioco porta alla dipendenza	97.4	100.0
La dipendenza dal gioco è come quelle da alcol e sostanze	60.5+23.8=84.3	55.9+23.5=79.4
Occasioni di abuso di alcol	15.6	47.1
Occasioni di uso di spinelli	2.6	32.4
Conoscenza di amici che usano sostanze regolarmente	15.6	52.9
Opinioni su stati emozionali prodotti dal gioco		
Positivi	==	50.0
Negativi	==	76.5
Aggressivi	==	47.1
Vittimistici/autoesaltanti	==	8.8
Opinioni sul gioco d'azzardo come veicolo di sensazioni		
Liberi dalla realtà	==	13.3
In uno stato d'animo di benessere	==	10.0
Capaci di sfidare l'"incontrollabile"	==	83.3

Il **Comune di Rocca Priora** ha contribuito al progetto di ricerca con 111 studenti, di cui 77 delle III classi dell'Istituto Comprensivo Cambellotti e 34 di studenti residenti nel Comune e frequentanti gli Istituti Superiori di Frascati nelle classi campionate.

Le risposte relative alla conoscenza sul territorio degli esercizi con le *slot machine* sono il 61.0% del campione, un po' al di sotto dei dati registrati altrove; la frequentazione per i ragazzi delle Medie è piuttosto alta (42.9%) come se ci fosse una forte correlazione fra conoscere i luoghi di gioco e frequentarli.

L'uso delle slot si attesta al 23.4%, dato sensibilmente più alto di quello dei ragazzi delle Scuole Superiori (17.6%) e in controtendenza rispetto a quanto avviene in altri Comuni; i giovani più grandi, però, fanno uso del gioco sul web nella misura dell'8.8%.

Ritenere la frequentazione dei locali una pratica normale appartiene al 5.9% dei giovani più grandi mentre quelli di età inferiore segnalano il 9.1%.

In effetti, tra le due classi di età non si rileva lo scostamento come in altri Comuni forse perché c'è una sorta di "avvicinamento": i più giovani tendono a progredire nei comportamenti assomigliando maggiormente ai ragazzi di età maggiore.

Fra questi ultimi, il gioco sembra avere un'importanza economica (mezzo per fare soldi 23.5%) anche se per le due classi di età la risposta più selezionata rimane sempre quella del gioco visto come sfida della sorte. L'importanza data a questo paradigma è confermata dall'83.3% dei ragazzi delle Superiori che ritengono che il gioco aiuti a sentirsi in grado di controllare anche ciò che controllabile non è.

Per quanto riguarda le dipendenze, i giovani delle Superiori affermano nella totalità (100.0%) che il gioco può dare dipendenza e anche la relazione fra gioco, alcol e sostanze viene selezionata da circa all'80.0% del campione.

L'eccesso di alcol e l'uso di spinelli hanno percentuali consistenti fra i più grandi: 47.1% dichiara di eccedere con le bevande alcoliche e il 32.4% di fare uso di spinelli: sono percentuali, come per il resto degli intervistati, molte alte che probabilmente hanno un legame anche con il gruppo dei pari, dato che il 52.9% dichiara di avere amici che fanno uso regolare di stupefacenti.

Tab. 43 – Comune di San Cesareo

Dimensioni	Scuole Medie	Scuole Superiori
Comportamenti		
Conoscenza dei luoghi con le slot	68.1	80.0
Frequentazione di tali luoghi (abituale + sporadica)	6.4+19.1=25.5	20.0+30.0=50.0
Uso delle slot (abituale + sporadico)	4.3+21.3=25.6	==+40.0=40.0
Gioco d'azzardo sul web	2.1	10.0
Opinioni		
La frequentazione di luoghi con gioco d'azzardo è ritenuta normale	2.1	20.0
La frequentazione di luoghi con gioco d'azzardo è ritenuta un po' rischiosa	38.3	50.0
La frequentazione di luoghi con gioco d'azzardo è ritenuta adatta per adulti	34.0	20.0
La frequentazione di luoghi con gioco d'azzardo è ritenuta molto pericolosa	23.4	10.0
Il gioco d'azzardo è un mezzo per fare soldi	34.0	30.0
Il gioco d'azzardo è un semplice divertimento	12.8	30.0
Il gioco d'azzardo è un modo per sfidare la fortuna	25.5	10.0
Il gioco d'azzardo è un passatempo	25.5	20.0
Opinioni sulle dipendenze		
L'uso frequente del gioco porta alla dipendenza	91.5	90.0
La dipendenza dal gioco è come quelle da alcol e sostanze	48.9+21.3=70.2	50.0+10.0=60.0
Occasioni di abuso di alcol	19.1	70.0
Occasioni di uso di spinelli	==	60.0
Conoscenza di amici che usano sostanze regolarmente	40.4	90.0
Opinioni su stati emozionali prodotti dal gioco		
Positivi	==	70.0
Negativi	==	80.0
Aggressivi	==	20.0
Vittimistici/autoesaltanti	==	==
Opinioni sul gioco d'azzardo come veicolo di sensazioni		
Liberi dalla realtà	==	12.5
In uno stato d'animo di benessere	==	37.5
Capaci di sfidare l'"incontrollabile"	==	50.0

Il **Comune di San Cesareo** è intervenuto nel progetto di ricerca con 57 studenti, 47 delle III classi dell'Istituto Comprensivo di San Cesareo e 10 studenti residenti nel Comune e iscritti negli istituti Superiori di Frascati nelle classi II, III e IV campionate.

Nel territorio comunale è presente da qualche anno un Centro Commerciale che è diventato anche luogo di aggregazione giovanile, con le caratteristiche proprie di tali luoghi tra cui la lontananza dal centro della cittadina e stimolo per una maggiore autonomia di movimenti, incontri, tipologie di tempo libero.

I dati rilevati dalle risposte dei giovani di San Cesareo hanno una tendenza maggiormente dedicata agli aspetti più trasgressivi del gioco: l'uso delle slot è dichiarato dal 40.0% degli studenti delle Superiori ed anche il gioco sul web riguarda il 10.0% degli stessi.

La frequentazione dei locali con le slot viene considerata normale per il 20.0% e solo il 10.0% lo reputa molto pericoloso. Più aderenti al *trend* generale sono le risposte dei ragazzi delle Scuole Medie.

Lo scopo del gioco viene attribuito in buona parte al riscontro economico (mezzo per fare soldi 34.0%) fra i più giovani che, in generale, hanno distribuito le loro opinioni fra tutte le opzioni previste.

Il pericolo di dipendenza dal gioco è rilevato da tutti in percentuali molto alte che, tuttavia, si riducono laddove la dipendenza correla gioco, alcol e sostanze viste come più pericolose e maggiormente a rischio di *addiction*.

I due gruppi di età segnalano un abuso di alcol elevato: il 19.1% dei più giovani e il 70.0% dei più grandi e, per quanto riguarda l'uso di spinelli, sono il 60.0% degli studenti delle Superiori che affermano di farne un uso frequente.

Del resto, gli studenti di San Cesareo affermano di avere amici che fanno uso frequente di sostanze nella misura del 40.4% e del 90.0% rispettivamente per le due classi di età.

Per gli altri indicatori sugli stati d'animo che il gioco può produrre e sulle sensazioni veicolate dal gioco stesso, le risposte sono in linea con i risultati generali.

Osservazione partecipante

Nella ricerca empirica è stata usata anche la metodologia dell'osservazione partecipante, vale a dire l'osservazione sul campo per rilevare l'eventuale presenza di minori presso alcune sale gioco di ciascun Comune.

Il numero delle sale gioco da osservare è stato contenuto in tre o quattro per ciascun territorio: in effetti, la presenza di esercizi con *slot machine* è per molti Comuni assai consistente, non di rado adiacenti alle sedi degli Istituti Scolastici.

L'indagine con tale metodologia è stata realizzata con visite presso alcuni esercizi campionati in ciascun Comune in orari di doposcuola e pomeriggio.

Gli esiti sono leggibili nella tab. 44 che presenta solo 2 minori visti all'interno dei 24 esercizi osservati.

Tuttavia, al di là del dato sui minori, interessanti sono alcune considerazioni: 140 slot machine sono state conteggiate nei 24 locali adibiti a tale gioco o inserite in un contesto plurimo di sale scommesse e sale gioco diversificate; il numero appare notevolissimo così come gli 86 adulti osservati mentre giocavano.

I 26 giovani presenti nei locali, considerando che l'osservazione è stata realizzata in orari pomeridiani e non serali, appaiono in quantità piuttosto importante.

Anche l'atteggiamento dei gestori degli esercizi è stato osservato: 15 hanno avuto una reazione di controllo alla vista del ricercatore che prendeva appunti e 9 si sono dimostrati indifferenti, tra l'altro proprio nell'esercizio in cui sono risultati presenti i minori che giocavano.

Il metodo del controllo diretto è solo un complemento allo studio in quanto dovrebbe avere dimensioni estremamente estese sia nel numero degli esercizi osservati e sia negli orari per dare risultati corposi e significativi, ma la concisa osservazione realizzata vuol essere un contributo e un incentivo a maggiori controlli sul territorio.

La verifica effettuata attraverso l'osservazione diretta dei luoghi in cui si gioca d'azzardo non ha confermato nei numeri quanto affermato dagli studenti; i dati rilevati dai questionari nei sette Comuni in valori assoluti, registrano 256 risposte positive sul frequentare con regolarità o saltuariamente i locali e 154 risposte positive sull'uso delle *slot machine*. Evidentemente per il riscontro di tali dati, sarebbe necessario un controllo molto accurato sugli orari o le giornate di presenza, impossibile da realizzare in sede di questo studio.

Tab. 44 – scheda su osservazione partecipante

Comune	Tipologia dell'esercizio			Presenze			Comportamento del gestore	
	Bar/slot machine	Ricevitoria scommesse	Sala giochi	Adulti/Anziani	Giovani	Minori	Indifferente	Di controllo
Colonna	4 slot			3				X
		X		2			X	
	3 slot	X		4			X	
		X		3	1			X
Frascati		X		2	1			X
			X	6	5			X
	3 slot			2	1			X
			20 slot	3	1			X
Monte Compatri	4 slot	X		5	3			X
	3 slot			2	2			X
	2 slot			6	1		X	
		X		3				X
Monte Porzio	8 slot			3	1		X	
	2 slot			4	3			X

Segue tab. 44

Comune	Tipologia dell'esercizio				Presenze			Comportamento del gestore	
	Bar/slot machine	Ricevitoria scommesse	Sala giochi	Adulti/Anziani	Giovani	Minori	Indifferente	Di controllo	
Nemi	5 slot			5				x	
	3 slot			6	1			x	
	4 slot			4				x	
Rocca Priora		x		4				x	
	14 slot	x	x	2	1		x		
	4 slot	x		4	1	2 *	x		
San Cesareo	40 slot	x	x	3	3		x		
	1 slot	x	x	1	1		x		
			15 slot	5				x	
Totale	5 slot	x		4			x		
	105 slot		35 slot	86	26	2	9	15	

N.B.: i due minori erano in un gruppo di 3, sono rimasti nel locale per circa mezzora, hanno consumato e giocato con le slot

Conclusioni

Questo lungo viaggio tra i giovani dei territori tuscolani ha permesso di configurare pensieri, opinioni, giudizi e anche comportamenti, valori, orientamenti in una stagione della vita in cui la crescita intellettuale, culturale e sociale si incrocia con una serie di trasformazioni che la società, bene o male, loro impone.

Sono i giovani che fra qualche tempo saranno i cardini del sistema del paese e responsabili, come è oggi per le generazioni adulte, del modello di democrazia, solidarietà, uguaglianza, benessere, condivisione che forma e caratterizza ogni sistema sociale moderno.

Sono i giovani alle prese con mutamenti non sempre leggibili con facilità, spesso in preda a nuove mode, nuove consuetudini, soggetti attivi e passivi di quella sorta di laboratorio sociale che ogni contingenza storica porta con sé.

Sono i giovani il cui futuro presenta non poche ombre: un'istituzione familiare più funzionale che funzionante; una scuola che non trasmette sufficiente formazione; un lavoro che è strumento di emancipazione ma è soprattutto insicurezza e precarietà; un sistema istituzionale, politico e non, che appare lontano, non degno di fiducia quando, invece, i giovani chiedono, anche inconsapevolmente, orientamento e guida.

Sono i giovani che sembrano voler preservare il loro essere categoria sociale, contrapposta all'altra grande, emergente categoria sociale degli anziani, in un contesto che li vede, sempre più, obiettivi di un sistema mediatico, tecnologico ed economico quasi incontrollabile ma di cui, non di rado, sono vittime inconsapevoli.

Sono i giovani troppo spesso appagati passivamente, prodotto dell'organizzazione sociale e delle leggi del mercato, inseriti in una spirale di offerte e opzioni sì infinite ma reiteratamente imposte.

Sono i giovani per i quali la progettualità è a volte una chimera, riconosciuti socialmente ma non aiutati a crescere; eppure molti di loro chiedono e, fortunatamente, hanno una famiglia con cui dialogare, una scuola che li prepari, un gruppo di amici di cui si fidano, un mondo di speranze in cui confidare.

E' doveroso eludere il dubbio di aver guardato ai giovani, ancora una volta, come "oggetto" di analisi, quasi che fossero la "rappresentazione" ultima di questi anni che li vede numericamente sempre più sottodimensionati: lo studio, viceversa, ha cercato di trovare alimento per interpretare, spiegare e riflettere sui fenomeni della nostra modernità, tra cui quello del gioco d'azzardo.

Il contributo di questo studio, auspicabilmente, è stato quello di guardare agli adolescenti e ai giovani escludendo qualsiasi ottica di giudizio di valore o di merito, ma coinvolgendoli per sollecitare nelle loro menti qualche riflessione sul fenomeno della

dipendenza dal gioco d'azzardo e delle altre modalità di *addiction* che, lentamente ma costantemente, sembrano invadere la loro esistenza.

L'opportunità di aver ottenuto la loro attenzione per "ri-settare" il fenomeno del gioco così come loro lo intendono, appare un traguardo importante assieme all'occasione di aver sensibilizzato le loro menti a schivare l'eventualità di diventare l'anello di un meccanismo perverso, pericoloso, crudele.

La sfida per famiglie, scuole e istituzioni è immensa e di lunga durata, ma può fare la differenza: alimentare la vacuità delle strategie di vita dei giovani che si assuefanno a stili desertici di appagamento rischiando di riempire parte del loro vuoto anche con il gioco d'azzardo e con le altre forme di dipendenza o supportare i processi dei giovani per i quali la progettualità rappresenta un fine e alla quale non dovranno rinunciare.

Bibliografia essenziale

- AAMS, SISAL, Codacons, *Il gioco d'azzardo. Le ludopatie. Analisi del fenomeno, valutazione degli obiettivi, determinazione degli interventi*, Roma, 2013
- Annuario della Provincia di Roma 2012, Roma, 2013
- Augé M., *I non luoghi. Introduzione un'antropologia della surmodernità*, Eleutera, Milano, 1993
- CNR, *L'ITALIA CHE GIOCA: uno studio su chi gioca per gioco e chi viene "giocato" dal gioco*, Roma, 2010
- Consulta Nazionale Antiusura Giovanni Paolo II onlus (a cura di M. Fiasco), *Il gioco d'azzardo e le sue conseguenze sulla società italiana. La presenza della criminalità nel mercato dell'alea*, Roma, 2014
- Croce M., *Le changement des données de l'offre et de la typologie des jeux in Italie*, in *Prévention du jeux excessif et recherche: de la législation à l'action*. Centre du Jeu Excessif, Lausanne, 2005
- Demoistat, 2015
- De Fiori A., M. Jacono Quarantino, M. Lazzari, *L'uso degli strumenti di comunicazione telematica fra gli adolescenti*, Bergamo University Press, Bergamo 2010
- De Nardis P., Cattaneo A., Mariti C., *Taciti Accordi. I giovani del Lazio nella scommessa societaria*, Franco Angeli, Milano, 2007
- Saraceno C., *Iperconnessi ma così fragili: che fatica diventare grandi*, La Repubblica, aprile 2015

Un viaggio tra gli adolescenti e i giovani del territorio tuscolano, le loro opinioni, il loro stile di vita, ma anche le loro riflessioni sul fenomeno del gioco d'azzardo che sembra catturare progressivamente la loro attenzione e sul quale è apparso urgente fermarsi a riflettere.

Se ne trae un'immagine concreta, a volte piena di contraddizioni com'è giusto che sia in quella stagione di vita quando le dinamiche del proprio vissuto presente ma soprattutto futuro sono ancora molte da scoprire, da valutare e da scegliere, "navigando" spesso in un mare di (in)certezze.

Per evitare il rischio di leggere come trasgressive e immature alcune strategie messe in atto dai giovani, vengono chiamate in causa le dimensioni sociali che li devono responsabilmente accompagnare nel percorso di crescita: famiglia, scuola, istituzioni.

Il patto generazionale purtroppo non sembra dare esiti positivi, ma si è sempre in grado di fornire, almeno, strumenti e conoscenze per poter offrire alle nuove generazioni i mezzi per costruire la loro progettualità, pur nelle condizioni di (di)sintegrazione di alcuni "mondi" e di precarietà come connotazione del nostro presente.

Sportello Intercomunale Antiusura della Provincia di Roma
Sede legale: Via Frascati, 44 – Monte Porzio Catone (Rm)
Numero Verde: 800.910.215
Recapito telefonico: 06.940.17.023
Indirizzo mail: info@sportelloantiusura.it

SPORTELLO INTERCOMUNALE

ANTIUSURA

della Provincia di Roma - ONLUS