

Giochi a rischio in età adolescenziale Report dei risultati dell'indagine della scuola «IPSEOA Pellegrino Artusi (RM)»

Gruppo di ricerca coordinato dal Prof. Sergio Mauceri
Dipartimento di Comunicazione e Ricerca sociale CoRis
Università La Sapienza – Roma

L'indagine è stata finanziata dal bando dell'anno 2022, come grande progetto di Ateneo
(titolo del progetto: Gambling Addiction. A mixed social research project on the risks of problematic gaming in adolescence and the network of care)

Definire l’oggetto di studio

- Il gioco d'azzardo in età adolescenziale si riferisce alla pratica di scommettere o puntare in giochi d'azzardo da parte di giovani, particolarmente diffusa tra gli adolescenti. Questa attività, che attrae soprattutto le fasce giovanili tra i 18 ei 29 anni, è considerata preoccupante e potenzialmente dannosa, poiché può portare dipendenza e altri problemi legati all'impulsività, alla ricerca di nuove emozioni e alla voglia di indipendenza economica.
- Il gaming, invece, si riferisce all'industria e al mondo dei videogiochi, nonché all'atto di giocare ai videogiochi stessi, con un particolare riferimento a quelli disponibili online. In caso di uso disfunzionale, possono presentarsi rischi di dipendenza, con gravi ripercussioni sullo svolgimento delle attività quotidiane.
- I giochi pericolosi, o le challenge, sono sfide che circolano principalmente sui social media e che possono mettere a rischio la propria e altrui incolumità. Queste sfide possono variare da attività apparentemente innocue, come balli o karaoke, giochi estremamente pericolosi che implicano rischi significativi per la salute e la sicurezza. Alcune di queste sfide hanno portato ad incidenti tragici, inclusi casi di lesioni gravi e morte. La loro popolarità tra i giovani è spesso alimentata dalla ricerca di notorietà e dall'adrenalina derivante dal compiere azioni rischiose.





La ricerca nelle scuole

33 istituti superiori distribuiti tra le 5 provincie del Lazio, proporzionati sulla base degli studenti iscritti, per un totale di più di 6293 studenti e studentesse coinvolti.

Il campione di ricerca



➢ Si è scelto di applicare una strategia di campionamento di tipo **multistadio con estrazione a grappolo** degli individui:

- Stadi di campionamento: **1° stadio:** Selezione delle 5 province; **2° stadio:** Selezione degli istituti scolastici nelle 5 zone campionate al primo stadio, cercando di ottenere un numero pressoché proporzionale di istituti tecnico-professionali e licei per il numero di studenti iscritti per provincia per un totale di ***33*** istituti (22 Roma, 4 Latina, 3 Frosinone, 2 Viterbo, 2 Rieti); **3°stadio:** Selezione di 10 classi in ciascuno degli istituti (due sezioni di un intero ciclo scolastico per ciascun istituto) per un totale di ***320*** classi ; **4°stadio:** inclusione nel campione di tutti gli studenti appartenenti alle classi selezionate nello stadio precedente (come *campionamento a grappoli*) per un totale di **6293** studenti.
- Ad ogni stadio si procede ad una selezione delle unità (aggregate o individuali) secondo i criteri che di volta in volta vengono reputati più adeguati (scelta ragionata) e in alcuni casi si può mantenere il riferimento alla randomizzazione (come nel caso della scelta delle classi per ciascun istituto).
- L'Istituto «IPSEOA Pellegrino Artusi (RM)» ha fornito un contributo prezioso alla survey, con la partecipazione di **105** studenti/sse che hanno compilato il questionario.

5 province

↓

N° di istituti tecnico-professionali e liceali proporzionati al numero di iscritti per provincia

↓

10 classi di ciascun istituto appartenenti a 2 sezioni differenti coprendo l'intero ciclo

↓

Tutti gli studenti appartenenti alle classi delle sezioni indicate

Al fine di ricostruire l'ampio spettro d'interesse del problema, l'oggetto d'indagine è stato declinato nelle seguenti **aree tematiche**:



Gambling



Gaming



Giochi pericolosi che comportano dei rischi per la propria o altrui incolumità

A ciascuna area tematica è stata riservata una sezione specifica del questionario.

Obiettivi dell'indagine

- Definire il **profilo dei soggetti a rischio** con riferimento alla dipendenza da gambling e gaming e alla partecipazione a giochi pericolosi;
- Identificare i fattori di varia natura (contestuali, relazionali e individuali) che si associano caratteristicamente ai rischi associati alle attività ludiche (gambling, gaming e giochi pericolosi) tra gli adolescenti della regione Lazio (**fattori di rischio che predispongono ad attività ludiche disfunzionali**);
- Valorizzare i risultati della ricerca nell'ottica di tracciare **linee guida di intervento** atte, a contrastare comportamenti a rischio per gli adolescenti.







La rilevazione e l'analisi dei dati

- La compilazione del questionario è avvenuta nelle aule informatiche degli istituti coinvolti, o tramite smartphone, durante l'orario scolastico curricolare.
- I dati sono stati raccolti su una piattaforma online.

- L'elaborazione è avvenuta attraverso l'utilizzo del software SPSS, con la creazione di opportuni indici sintetici relativi ai livelli di dipendenza da gioco d'azzardo, da videogiochi o alla partecipazione ad attività rischiose per la propria o altrui incolumità.





Gambling

Quanti sono gli studenti a rischio?

Il gioco d'azzardo rappresenta un problema sempre più grave tra i giovani, con conseguenze devastanti per la loro salute e il loro futuro. L'insorgere del disturbo di ludopatia in età adolescenziale rende la logica della scommessa elemento strutturale della personalità, cementificandola nella persona e compromettendone il regolare sviluppo psico-fisico. La prevenzione rappresenta il metodo principale per ridurre i rischi e i danni che si legano al gioco d'azzardo

Il gioco d'azzardo patologico presenta una distribuzione per età che investe soprattutto le fasce giovanili, in particolare l'adolescenza, che è un periodo di sviluppo neuro-cognitivo che comporta cambiamenti sostanziali nel comportamento, nell'affettività, nella ricerca e selezione degli stimoli più gratificanti e appaganti. La disponibilità da parte delle persone di assumere comportamenti rischiosi, quali ad esempio giocare d'azzardo, risulta particolarmente alta durante la fase adolescenziale. Questo è dovuto allo sviluppo non lineare nel comportamento affettivo e del suo controllo volontario durante l'adolescenza, che fa sì che le regioni limbiche, responsabili degli impulsi emotivi e del craving verso stimoli gratificanti, si sviluppino più velocemente delle regioni prefrontali, deputate al decision making e al controllo comportamentale volontario.

Gambling

Hai mai giocato a giochi in cui si vincono e si perdono soldi (Gratta e Vinci, Lotto, Superenalotto, Totocalcio, slot machine, videolottery, scommesse, giochi con le carte, ecc.)?		
	IPSEOA Pellegrino Artusi (RM)	Campione (tutte le scuole)
Sì	79,0	54,2
No	21,0	45,8
Totale	100,0	100,0

Gambling

Negli ultimi 12 mesi hai mai giocato a giochi in cui si vincono e si perdono soldi (Gratta e Vinci, Lotto, Superenalotto, Totocalcio, slot machine, videolottery, scommesse, giochi con le carte, ecc.)?

	IPSEOA Pellegrino Artusi (RM)	Campione (tutte le scuole)
Sì	66,7	46,8
No	33,3	53,2
Totale	100,0	100,0

Gambling*

Negli ultimi 12 mesi, in una giornata tipica in cui hai fatto giochi in cui si vincono e perdono soldi, quanto tempo hai passato a giocare?		
	IPSEOA Pellegrino Artusi (RM)	Campione (tutte le scuole)
Meno di 30 minuti	42,9	52,2
Più di 30 minuti, massimo 1 ora	25,7	17,4
Più di 1 ora e meno di 2 ore	11,4	13,0
Fra 2 ore e 3 ore	11,4	4,3
Più di 3 ore	8,6	13,0
Totale	100,0	100,0

* Le percentuali si riferiscono al subcampione di adolescenti che ha giocato almeno una volta negli ultimi 12 mesi

Gambling *

Quando giochi solitamente lo fai:		
	IPSEOA Pellegrino Artusi (RM)	Campione (tutte le scuole)
Solo online	28,6	24,6
Prevalentemente online	22,9	15,9
Solo presso punti di gioco (centri scommesse/sale bingo/tabacchi/Bar/ etc)	25,7	23,2
Prevalentemente presso punti di gioco (centri scommesse/sale bingo/tabacchi/bar/ etc)	15,7	27,5
In egual misura online e presso punti di gioco (centri scommesse/sale bingo/tabacchi/bar/ etc)	7,1	8,7
Totale	100,0	100,0

***** Le percentuali si riferiscono al subcampione di adolescenti che ha giocato almeno una volta negli ultimi 12 mesi

Gambling *

Solitamente quando giochi lo fai:		
	IPSEOA Pellegrino Artusi (RM)	Campione (tutte le scuole)
Da solo/a	17,1	11,5
In compagnia di amici	58,6	59,3
In compagnia di parenti	22,9	27,8
Con altre persone che non conosco	1,4	1,4
Totale	100,0	100,0

* Le percentuali si riferiscono al subcampione di adolescenti che ha giocato almeno una volta negli ultimi 12 mesi

Gambling

Secondo te, nel nostro Paese, fare giochi in cui si vincono o perdono soldi è vietato:		
	IPSEOA Pellegrino Artusi (RM)	Campione (tutte le scuole)
Ai minori di 14	11,4	6,5
Ai minori di 16	10,5	9,4
Ai minori di 18	68,6	77,1
Non so	9,5	7,0
Totale	100,0	100,0

Gambling

Secondo te è possibile diventare ricchi facendo giochi in cui si vincono o perdono soldi?		
	IPSEOA Pellegrino Artusi (RM)	Campione (tutte le scuole)
Sì, se sei molto bravo/a	21,0	15,4
Sì, se sei molto fortunato/a	61,9	64,0
No, è impossibile	17,1	20,6
Totale	100,0	100,0

Gambling (Livello di rischio – indice scala Canadese collaudata dal CNR)*

	IPSEOA Pellegrino Artusi (RM)	Campione (tutte le scuole)
Nessun problema (punteggio: 0-1)	67,9	75,2
Giocatore a rischio (2-3)	17,9	15,3
Giocatore problematico (4 e oltre)	**14,3**	9,4
Totale	100,0	100,0

* Le percentuali si riferiscono al subcampione di adolescenti che ha giocato almeno una volta nella vita

Gambling (Livello di rischio associato al gambling – indice su scala progettata dal gruppo di ricerca)*

	IPSEOA Pellegrino Artusi (RM)	Campione (tutte le scuole)
Basso rischio	61,4	62,8
Medio rischio	35,7	32,7
Alto rischio	2,9	4,5
Totale	100,0	100,0

* Le percentuali si riferiscono al subcampione di adolescenti che ha giocato almeno una volta nella vita



L’istituto presenta un’incidenza più alta rispetto al campione complessivo di adolescenti a rischio di dipendenza da gambling. Tra i 33 istituti, si posiziona alla terza posizione rispetto all’indice sulla scala canadese (SOGS-RA) e ventisettesima rispetto la scala progettata dal gruppo di ricerca.


GAMING

La dipendenza da videogiochi è un tema di crescente rilevanza, specialmente tra i giovani della Generazione Z. L'eccessivo utilizzo di videogiochi può avere effetti negativi sulla salute mentale e fisica, portando a cambiamenti neurologici e aumentando il rischio di sviluppare disturbi come l'epilessia fotosensibile. Questo fenomeno è stato riconosciuto dall'Organizzazione Mondiale della Sanità come un disturbo mentale, inserendo il "gaming disorder" tra i disordini dovuti a comportamenti di dipendenza. La dipendenza da videogiochi può manifestarsi attraverso sintomi come l'isolamento sociale, la tendenza all'introversione, difficoltà scolastiche, trascurare altre attività, problemi di salute come disturbi del sonno e sedentarietà. Tuttavia, va sottolineato che la dipendenza da videogiochi non è la causa di un disturbo, ma piuttosto un sintomo, la punta dell'iceberg di un problema più profondo. Alcuni studi evidenziano che i videogiochi possono soddisfare bisogni psicologici di base come autonomia, competenza e connessione sociale, contribuendo al benessere psicologico. Tuttavia, è importante riconoscere che l'abuso e l'eccessivo utilizzo dei videogiochi possono portare a conseguenze serie per la salute mentale e fisica, richiedendo interventi appropriati per prevenire e gestire la dipendenza.

In conclusione, la dipendenza da videogiochi rappresenta una sfida significativa, con effetti che vanno dalla salute mentale alle relazioni sociali e allo sviluppo emotivo. È fondamentale sensibilizzare rispetto all'importanza di un utilizzo consapevole dei videogiochi, promuovendo un equilibrio sano tra il mondo virtuale e la realtà, per garantire il benessere complessivo dei giocatori, in particolare dei giovani.

Gaming

Nell'ultimo mese ti è capitato di giocare a videogames nei seguenti modi? (Sono possibili più risposte)		
	IPSEOA Pellegrino Artusi (RM)	Campione (tutte le scuole)
App game (giochi per smartphone)	58,1	74,8
Browser game (es: Gioco.it; Flashgames.it)	10,5	11,4
Videogames per consolle/Pc	63,8	51,2

Gaming*

Pensando all'ultimo mese, quante ore al giorno in media hai giocato ai videogames? (Dal lunedì al venerdì)		
	IPSEOA Pellegrino Artusi (RM)	Campione (tutte le scuole)
Meno di 30 min.	18,7	28,7
Fra 30 minuti e 1 ora	17,6	21,7
Fra 1 e 2 ore	22,0	19,7
Fra 2 e 4 ore	15,4	15,7
Fra 4 e 6 ore	6,6	7,4
Più di 6 ore	19,8	6,8
Totale	100,0	100,0

* Le percentuali si riferiscono al subcampione di adolescenti che ha giocato almeno una volta nell'ultimo mese

Gaming*

Pensando all'ultimo mese, quante ore al giorno in media hai giocato ai videogames? (Nel fine settimana)		
	IPSEOA Pellegrino Artusi (RM)	Campione (tutte le scuole)
Meno di 30 min.	20,9	31,7
Fra 30 minuti e 1 ora	9,9	17,0
Fra 1 e 2 ore	24,2	17,8
Fra 2 e 4 ore	13,2	16,3
Fra 4 e 6 ore	15,4	9,9
Più di 6 ore	16,5	7,3
Totale	100,0	100,0

* Le percentuali si riferiscono al subcampione di adolescenti che ha giocato almeno una volta nell'ultimo mese

Gaming*

Quando giochi ai videogames, quanto tempo dura, in genere, la singola sessione di gioco?		
	IPSEOA Pellegrino Artusi (RM)	Campione (tutte le scuole)
Meno di un'ora	39,6	47,4
Un'ora	24,2	24,1
Due ore	16,5	17,9
Tre ore	11,0	5,5
Più di tre ore	8,8	5,1
Totale	100,0	100,0

* Le percentuali si riferiscono al subcampione di adolescenti che ha giocato almeno una volta nell'ultimo mese

Gaming*

Livello di rischio di dipendenza dai videogames		
	IPSEOA Pellegrino Artusi (RM)	Campione (tutte le scuole)
Basso	57,1	65,4
Medio basso	30,8	26,3
Medio alto	**9,9**	7,0
Alto	**2,2**	1,3
Totale	100,0	100,0

* Le percentuali si riferiscono al subcampione di adolescenti che ha giocato almeno una volta nell'ultimo mese



L’istituto presenta un’incidenza più alta rispetto al campione complessivo di adolescenti a rischio di dipendenza da gaming. Tra i 33 istituti, si posiziona alla settima posizione rispetto all’indice di livello di rischio di dipendenza da gaming.


Altre pratiche pericolose per sé e per gli altri

Il binge drinking, conosciuto anche come "abbuffata alcolica", rappresenta una pratica rischiosa caratterizzata dall'assunzione eccessiva di alcool in un breve periodo di tempo, mirando a raggiungere rapidamente l'ubriachezza. Questo comportamento è spesso legato a contesti sociali come feste ed eventi, motivato dalla ricerca di sensazioni intense o dalla volontà di aderire a una cultura di consumo alcolico. I suoi sintomi possono variare ampiamente, includendo depressione del sistema nervoso centrale, diminuzione dell'ansia, disturbi della memoria, vertigini e alterazioni dell'umore. Le conseguenze possono andare dall'ipotensione al coma etilico e addirittura alla morte per arresto respiratorio. Questo fenomeno colpisce sia adulti che giovani, con impatti negativi sulla salute mentale e fisica. È cruciale riconoscere che il binge drinking non è solo un problema individuale ma anche culturale, richiedendo quindi una risposta collettiva. Per contrastarlo, è essenziale diffondere messaggi di avvertimento sui rischi, implementare programmi educativi e di supporto specialistico, promuovere un consumo responsabile di alcool e creare ambienti sociali che disincentivino comportamenti pericolosi. In conclusione, affrontare il binge drinking richiede un impegno consapevole e collettivo, con l'obiettivo di promuovere una cultura più sana e responsabile nei confronti dell’alcool.

Altre pratiche pericolose

Ti è mai capitato di assumere più bevande alcoliche in intervallo di tempo più o meno breve (pratica del binge drinking)		
	IPSEOA Pellegrino Artusi (RM)	Campione (tutte le scuole)
No	48,6	57,1
Sì, una volta	**26,7**	17,3
Sì, più di una volta	24,8	25,6
Totale	100,0	100,0

Le challenge, diffuse principalmente sui social media, costituiscono un tipo di prova che può spingere verso comportamenti estremi e pericolosi, mettendo in pericolo non solo la sicurezza individuale, ma anche quella degli altri. Queste attività, spesso intraprese per ottenere notorietà e approvazione all'interno di un gruppo, possono avere conseguenze gravi sulla salute fisica e mentale dei partecipanti e delle persone coinvolte.

Alcune challenge legate all'alimentazione, come ingerire cibi velocemente o in grandi quantità, possono causare problemi digestivi, aumento di peso e altre complicazioni. Analogamente, le sfide che coinvolgono comportamenti rischiosi, come mettere in pericolo i pedoni sdraiandosi per terra o provocare svenimenti, possono mettere a repentaglio la sicurezza e persino la vita dei partecipanti.

L'attrazione per il rischio e per le emozioni intense può spingere gli adolescenti a compiere azioni pericolose, spesso senza rendersi conto delle conseguenze gravi di tali attività. Queste sfide, condivise sui social media per ottenere visibilità e approvazione all'interno del gruppo, possono alterare la percezione del rischio e portare a comportamenti temerari e dannosi.

È di vitale importanza sensibilizzare sull'incidenza dei rischi legati a queste pratiche pericolose, promuovendo una maggiore consapevolezza e responsabilità nell'uso dei social media e nell'adesione a sfide che mettono a repentaglio la sicurezza propria e altrui. La pressione del gruppo, la facilità di accesso alle sfide, la persistenza e la popolarità di tali pratiche possono spingere i giovani a compiere azioni rischiose, evidenziando l'importanza di educare sulle conseguenze negative di tali comportamenti e di promuovere un utilizzo responsabile e consapevole della tecnologia e dei social media.

Altre pratiche pericolose

Ti è mai capitato di praticare altre forme di divertimento o di gioco che comportassero dei rischi per te o per gli altri (comprese challenge)?		
	I.I.S. Vincenzo Simoncelli (FR)	Campione (tutte le scuole)
No	83,8	88,1
Sì	**16,2**	11,9
Totale	100,0	100,0

Altre pratiche pericolose

Pensi che in futuro potresti partecipare a forme di divertimento, giochi o challenge che comportino dei rischi per te o per gli altri?		
	IPSEOA Pellegrino Artusi (RM)	Campione (tutte le scuole)
Sì	6,8	5,7
Forse	18,2	18,2
No	75,0	76,2
Totale	100,0	100,0

* Le percentuali si riferiscono agli adolescenti che non hanno mai partecipato a forme di divertimento, giochi o challenge che comportino dei rischi per te o per gli altri



L’istituto presenta un’incidenza lievemente più bassa rispetto al campione complessivo di adolescenti a rischio di praticare binge drinking e più alta di prendere parte ad altri giochi pericolose, come challenge. Tra i 33 istituti, si posiziona alla ventiquattresima posizione rispetto all’incidenza di partecipazione al binge drinking e alla sesta posizione rispetto all’incidenza di studenti che praticano altri giochi pericolosi.

Raccomandazioni per la scuola.





L'analisi statistica condotta presso la scuola ha rivelato risultati significativi riguardanti gli indici di gioco d'azzardo, il gaming e altre pratiche pericolose tra gli studenti. Si è constatato che tali indici sono superiori rispetto alla media campionaria, indicando una situazione di rischio all'interno dell'istituzione scolastica. Questi dati evidenziano la necessità di intervenire con programmi di prevenzione mirati, al fine di fornire agli studenti ulteriori fattori protettivi. Tali interventi possono contribuire a mitigare i rischi associati a queste pratiche dannose, garantendo un ambiente scolastico più sicuro e favorevole allo sviluppo sano e positivo degli studenti.

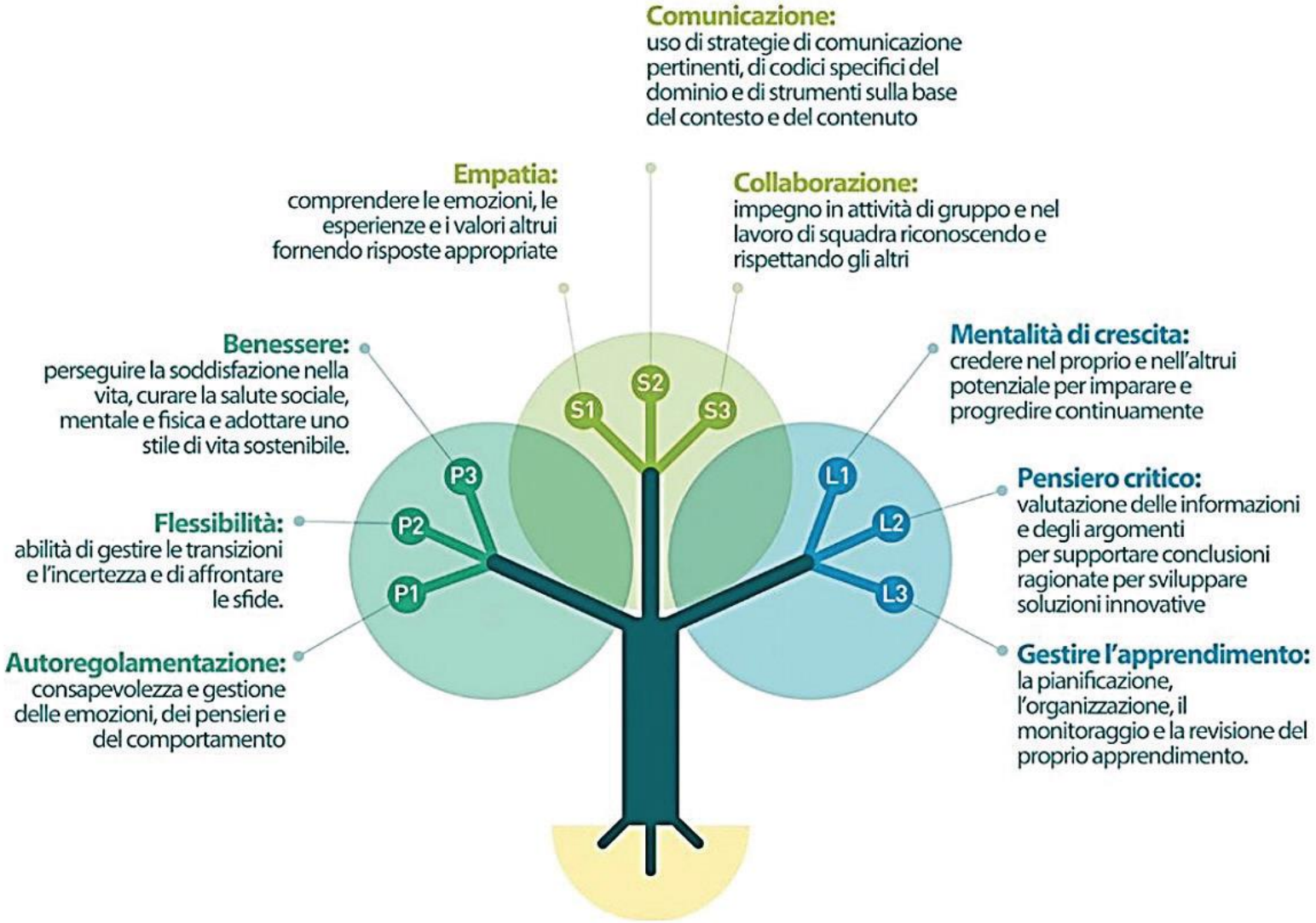
La scuola può svolgere un ruolo significativo nella prevenzione universale, selettiva e indicata, attraverso azioni dirette all'interno del suo contesto e tramite la collaborazione con altri attori deputati alla cura della salute nel territorio. Una strategia efficace potrebbe essere l'implementazione della *peer education*, dove gli studenti coinvolti, dopo un adeguato training, diventano educatori per i propri coetanei, oppure formare il corpo docente a intraprendere percorsi di prevenzione e sensibilizzazione rispetto ai rischi tra gli studenti. Questi interventi dovrebbero affrontare diversi comportamenti a rischio tra i giovani, compreso il gioco d'azzardo problematico, il gaming e le challenge pericolose.

Per essere efficaci, tali interventi dovrebbero mirare a modificare le conoscenze, le attitudini e i comportamenti relativi a questi rischi, oltre a sviluppare strategie di coping e gestione dello stress. È importante fornire agli studenti strumenti per riconoscere e affrontare situazioni di rischio legate al gioco d'azzardo, al gaming e alle sfide pericolose, incoraggiandoli a sviluppare una consapevolezza critica e capacità di resistenza.

Inoltre, è essenziale promuovere un ambiente scolastico sicuro e inclusivo, in cui gli studenti si sentano supportati e in cui sia favorita la comunicazione aperta riguardo ai problemi legati al gioco d'azzardo, al gaming e alle challenge rischiose. Collaborazioni con operatori ed esperti del settore possono arricchire le iniziative di prevenzione, offrendo supporto e risorse aggiuntive per affrontare queste sfide in modo efficace e completo.



I fattori protettivi: l'acquisizione di LIFE SKILLS



Il modello LifeComp è un quadro di riferimento europeo per le competenze chiave per la vita, organizzato in tre aree principali:

- Spazio personale
- Auto-regolazione
- Flessibilità
- Benessere
- Sociale
- Empatia
- Comunicazione
- Collaborazione
- Imparare a imparare
- Mentalità di crescita
- Pensiero critico
- Gestione dell'apprendimento

Importanza delle competenze per la vita

Lo studio delle competenze per la vita è importante perché sono associate in modo significativo ad alcune dimensioni, come la povertà educativa e i comportamenti devianti. Avere competenze per la vita ben sviluppate funziona da fattore protettivo, offrendo una efficace prevenzione e allo stesso tempo una cura rispetto a comportamenti devianti e a rischio. Questo sottolinea l'importanza di promuovere e sviluppare tali competenze per aiutare le persone a diventare più resilienti rispetto ai problemi e a gestire le sfide e i cambiamenti nella propria vita personale e professionale (futura), in un mondo in continua evoluzione.

Evidenze emerse – Le life skills come fattore protettivo alle pratiche da gioco pblematiche (Gambling, Gaming e binge drinking)

L'analisi statistica mostra che le persone con maggiori life skills hanno un rischio inferiore di sviluppare problemi legati al gioco d'azzardo, al gaming e ai giochi pericolosi. Questo risultato è statisticamente significativo ($p<0.001$). Le life skills sono abilità personali, sociali, cognitive ed emotive che permettono agli individui di far fronte efficacemente alle sfide della vita quotidiana. Le life skills che abbiamo considerato nella ricerca sono:

Consapevolezza di sé
Gestione delle emozioni
Gestione dello stress
Capacità di instaurare relazione efficaci
Empatia
Pensiero critico
Presa di decisioni
Problem solving

Individui che hanno acquisito un alto livello di life skills tendono ad avere maggiori risorse personali per affrontare le difficoltà e le tentazioni, come quelle legate al gioco d'azzardo problematico. Sviluppare e potenziare le life skills può quindi rappresentare un fattore protettivo contro la dipendenza da gioco e la partecipazione a giochi pericolosi. Questi risultati sottolineano l'importanza di promuovere programmi di prevenzione e intervento che si focalizzino sullo sviluppo delle life skills, in particolare tra i giovani e le popolazioni vulnerabili. Intervenire sulle abilità personali e sociali può contribuire a ridurre l'incidenza del gambling problematico, dei rischi di dipendenza da gaming e della partecipazione ad altre pratiche ludiche pericolose.

LIFE SKILLS

Livello complessivo di acquisizione di Life skills		
	IPSEOA Pellegrino Artusi (RM)	Campione (tutte le scuole)
Basso	1,9	0,2
Medio basso	10,5	4,8
Medio alto	61,9	62,1
Alto	25,7	32,9
Totale	100,0	100,0

LIFE SKILLS

Livello di consapevolezza di sé		
	IPSEOA Pellegrino Artusi (RM)	Campione (tutte le scuole)
Basso	1,0	0,6
Medio basso	14,3	12,8
Medio alto	43,8	41,1
Alto	41,0	45,5
Totale	100,0	100,0

Livello di gestione delle emozioni		
	IPSEOA Pellegrino Artusi (RM)	Campione (tutte le scuole)
Basso	11,4	8,6
Medio basso	35,2	37,2
Medio alto	41,0	35,6
Alto	12,4	18,6
Totale	100,0	100,0

LIFE SKILLS

Indice gestione dello stress		
	IPSEOA Pellegrino Artusi (RM)	Campione (tutte le scuole)
Basso	6,7	8,0
Medio basso	30,5	33,7
Medio alto	44,8	36,5
Alto	18,1	21,8
Totale	100,0	100,0

Indice relazione efficaci		
	IPSEOA Pellegrino Artusi (RM)	Campione (tutte le scuole)
Basso	1,9	1,1
Medio basso	21,9	8,9
Medio alto	32,4	31,4
Alto	43,8	58,5
Totale	100,0	100,0

LIFE SKILLS

Indice empatia		
	IPSEOA Pellegrino Artusi (RM)	Campione (tutte le scuole)
Basso	2,9	0,7
Medio basso	15,2	7,1
Medio alto	35,2	29,7
Alto	46,7	62,5
Totale	100,0	100,0

Indice pensiero critico		
	IPSEOA Pellegrino Artusi (RM)	Campione (tutte le scuole)
Basso	2,9	0,8
Medio basso	15,2	8,7
Medio alto	42,9	40,2
Alto	39,0	50,3
Totale	100,0	100,0

LIFE SKILLS

Indice sulla capacità di prendere decisioni		
	IPSEOA Pellegrino Artusi (RM)	Campione (tutte le scuole)
Basso	5,7	1,4
Medio basso	19,0	12,9
Medio alto	39,0	37,3
Alto	36,2	48,4
Totale	100,0	100,0

Indice di problem solving		
	IPSEOA Pellegrino Artusi (RM)	Campione (tutte le scuole)
Basso	3,8	0,7
Medio basso	13,3	9,6
Medio alto	37,1	38,0
Alto	45,7	51,6
Totale	100,0	100,0

I fattori di rischio



Evidenze emerse – La propensione al rischio

L'analisi statistica evidenzia una relazione tra il gambling e pratiche ludiche pericolose (binge drinking e challenge) con la propensione al rischio. Gli individui con un'alta propensione al rischio hanno un maggiore probabilità di svolgere attività dannose.

Diversi studi hanno dimostrato che i giocatori problematici hanno percezioni del rischio più ottimistiche e distorte rispetto ai giocatori non problematici. Fattori come la conoscenza, le abilità e il senso di controllo percepito possono influenzare la percezione del rischio nel gambling e in altre attività pericolose.

In sintesi, una bassa percezione del rischio, dovuta a fattori individuali, sociali è associata a un maggior rischio di sviluppare problemi di gioco d'azzardo, o nel realizzare altre attività dannose per se per gli altri, negli individui con alta propensione al rischio.

PROPENSIONE AL RISCHIO

Livello di propensione al rischio		
	IPSEOA Pellegrino Artusi (RM)	Campione (tutte le scuole)
Basso	9,5	13,3
Medio basso	35,2	39,8
Medio alto	34,3	32,2
Alto	21,0	14,7
Totale	100,0	100,0

Evidenze emerse – Il disagio relazionale

Esiste una forte associazione statistica tra il livello di rischio di dipendenza da gaming, altre pratiche pericolose per la propria e altrui incolumità e il livello di disagio relazionale (tendenza a isolarsi, ad avere problemi relazionali con i pari e docenti, difficoltà a instaurare relazioni sentimentali, …), evidenziando una robusta relazione tra i fenomeni (Gaming p>0,000, Giochi pericolosi (challenge) p>0,012).

Anche se non è certa la direzione della relazione si evince che un basso livello di gaming si associa ad un minor rischio di disagio relazionale e viceversa.

Se da un lato ridurre il tempo, monitorare e regolare l'attività di gaming potrebbe contribuire a promuovere relazioni interpersonali più sane e ridurre il rischio di disagio relazionale; dall'altro un alto disagio relazionale potrebbe confluire in una maggiore attività di gioco, accrescendo ulteriormente il disagio relazionale e diminuendo le opportunità di promuovere relazioni interpersonali.

IL DISAGIO RELAZIONALE

IL DISAGIO RELAZIONALE		
	IPSEOA Pellegrino Artusi (RM)	Campione (tutte le scuole)
Basso	46,7	30,0
Medio basso	36,2	49,7
Medio alto	15,2	16,2
Alto	1,9	4,0
Totale	100,0	100,0

L'AUTOSTIMA

L'AUTOSTIMA		
	IPSEOA Pellegrino Artusi (RM)	Campione (tutte le scuole)
Basso	21,0	11,4
Medio basso	72,4	73,1
Medio alto	6,7	13,0
Alto		2,4
Totale	100,0	100,0

LA NOIA E L'APATIA		
	IPSEOA Pellegrino Artusi (RM)	Campione (tutte le scuole)
Basso	13,3	14,9
Medio basso	49,5	49,7
Medio alto	20,0	19,3
Alto	17,1	16,1
Totale	100,0	100,0

Evidenze emerse – Il disagio familiare e i giochi pericolosi

La relazione tra il disagio familiare e comportamenti dannosi emerge in modo inequivocabile. L'analisi rivela un'associazione significativa tra il disagio familiare e l'incidenza di pratiche dannose, quali il gioco d'azzardo, il gaming, il binge drinking e altri comportamenti nocivi ($p < 0.000$). Questi risultati suggeriscono che livelli elevati di disagio familiare correlano positivamente con un aumento del rischio di adottare tali comportamenti dannosi. Il disagio familiare, pertanto, verosimilmente, in questa fascia d'età può essere considerato fattore di rischio, capace di influenzare la probabilità di manifestare pratiche di gioco disfunzionali.

IL DISAGIO FAMILIARE

IL DISAGIO FAMILIARE		
	IPSEOA Pellegrino Artusi (RM)	Campione (tutte le scuole)
Basso	25,7	25,5
Medio basso	41,0	40,3
Medio alto	23,8	24,8
Alto	9,5	9,5
Totale	100,0	100

Evidenze emerse – Altri fattori di rischio

- **I ragazzi rispetto alle ragazze esperiscono una probabilità di rischio decisamente superiore** rispetto alle attività ludiche decisamente superiore rispetto ai ragazzi;
- **Un tempo libero deprivato di attività culturali** si associa significativamente con i diversi comportamenti a rischio;
- I rischi sono trasversali rispetto ai diversi livelli di estrazione socio-culturale familiare.
- **Una propensione ad annoiarsi** nello svolgimento delle pratiche quotidiane si associa a livelli di rischio connessi alle attività ludiche tendenzialmente più elevati.
- **Bassi livelli di autostima** si associano caratteristicamente con la tendenza a pratiche di gioco disfunzionali.



Per approfondimenti sul progresso della ricerca o per eventuali domande specifiche, vi invitiamo a contattare:

Prof. Sergio Mauceri - sergio.mauceri@uniroma1.it
Dott. Luca Di Censi – luca.dicensi@unirom1.it