**Conoscere e bloccare la trappola dell’azzardo partendo dalla scuola: un’indagine nelle classi dell’Unione Terre d’Argine fotografa il fenomeno.**

**A Carpi 800 studenti di medie e superiori coinvolti in attività di prevenzione**

*Ben 1.553 ragazze ragazzi delle Terre d’Argine si sono raccontati attraverso l’indagine “Il grande gioco della Rete” condotta da Federconsumatori con due questionari: uno per gli studenti della fascia di età 11-14 anni (scuole secondarie di primo grado), l’altro per la fascia 14-18 anni (scuole di secondo grado). Ne esce un quadro complicato, in cui il 40% degli studenti delle scuole medie ha si è già imbattuto online in proposte di gioco d’azzardo e il 30% degli studenti delle superiori è entrato almeno una volta in una sala slot. Contemporaneamente sono stati avviati diversi progetti nelle scuole del territorio per approfondire e contrastare il fenomeno, coinvolgendo oltre 800 studenti. Queste iniziative sono state proposte nell’ambito del progetto “Un argine all’azzardo”, voluto dall’Unione delle Terre d’Argine e Ausl di Modena per contenere le conseguenze dell’abuso del gioco*

Sono ben 1.553 le ragazze e i ragazzi delle Terre d’Argine che nei mesi di novembre e dicembre scorsi si sono raccontati. L’occasione è stata quella di due indagini, rivolte alle scuole secondarie di primo e secondo grado dei quattro Comuni dell’Unione: **“Il grande gioco della Rete”** ha visto una forte collaborazione da parte di molti Istituti del territorio, con una eccezionale partecipazione di ragazzi e ragazze: 1553 i questionari completi, ben oltre i numeri di una semplice indagine campionaria. Un lavoro, costruito da Federconsumatori, che si è mosso all’interno del progetto “Un Argine all’azzardo”, voluto dall’Unione delle Terre d’Argine e Ausl Modena.

Le indagini sono state due, distinte per fasce d’età: **la prima** rivolta alle scuole di primo grado, ha visto come rispondenti **gli adolescenti tra 11 e 14 anni**, e si è concentrata sul rapporto con gli amici, il gioco sano, lo smartphone, i social, i videogiochi online. Ai margini di queste risposte un numero limitato di domande ha affrontato, in modo indiretto, il tema azzardo. Invece, su questo tema, è stata più esplicita la **seconda indagine**, rivolta alle scuole di secondo grado ed ai **ragazzi e ragazze tra 14 e 18 anni**.

Ne esce un quadro più complicato del previsto, anche se probabilmente non difforme, negli aspetti cruciali, rispetto ai pochi dati nazionali reperibili. Gli adolescenti carpigiani fanno più sport, ad esempio, dei loro coetanei del resto d’Italia; ma deve preoccupare il fenomeno – già noto – del massiccio abbandono dell’attività sportiva di squadra (a differenza degli sport individuali) già a partire dai 14 anni. Si segnalano numeri non simbolici, poco al di sopra dei dati nazionali, di solitudini giovanili; numeri minoritari, certamente, ma da tenere sotto attenzione. Arrivati a 14 anni arriva la quasi totale autonomia nella navigazione e del gioco in Rete. Qui la **prima segnalazione che ha a che fare con l’azzardo**: il 40% degli adolescenti, mentre giocava online, ha avuto proposte di gioco d’azzardo, mediante pop-up, anche attraverso l’erogazione di buoni gioco. Considerato che il gioco coinvolge soprattutto i maschi si può dire che oltre i due terzi del campione maschile, tra gli 11 ed i 14 anni, ha ricevuto **“adescamenti” all’azzardo**. Il rapporto indaga i fenomeni dello “shoppare” e dell’acquisto di “Casse e scrigni”, in qualche modo anticipatori di forme d’azzardo. In questa fascia d’età s’intuisce infine una eccessiva familiarità di alcuni (ma non il gioco diretto), con il Gratta&Vinci e, per i maschi, con le scommesse sportive.

**Ben diversa la condizione nella fascia d’età 14/18.** Anche depurando i dati della comprensibile curiosità dei ragazzi, i numeri sono pesanti: il 38% dichiara di aver acquistato dei Gratta&Vinci, il 15% ha fatto scommesse sportive direttamente agli sportelli abilitati, il 30% è entrato almeno una volta in una sala slot o nell’area slot di alcuni bar. Su questo dato però si misura un divario di genere molto forte, con la metà dei maschi che ha giocato o assistito al gioco in locali ed aree vietati ai minori. **A sorpresa è il gioco fisico, quello favorito da ragazzi e ragazze,** mentre solo il 4% dichiara di avere conti online attivi, a volte grazie a false identità. **Tutte attività, ovviamente, vietate ai minori di 18 anni**, e rispetto alle quali influisce in modo modesto la presenza trai rispondenti di alcune decine di maggiorenni. **Appare con chiarezza, nell’indagine sulla fascia 14-18, la pericolosità delle strutture “miste”, come i bar che ospitano anche slot, o i luoghi dove con facilità si trovano anche gratta&vinci.** E poi il dato più complicato, quello dei ragazzi e delle ragazze giocatori e giocatrici in modo più o meno costante, che probabilmente continueranno a giocare d’azzardo negli anni a venire. **Anche qui il dato non è distante da quello di alcune indagini nazionali, ma è tutto meno che modesto: uno su sette, il 14% dei ragazzi e ragazze tra 14 e 18 anni a Carpi, Soliera, Campogalliano e Novi.**

Tra gli aspetti positivi va segnalato il fatto che la grandissima parte dei ragazzi, compresi coloro che giocano sporadicamente, hanno una buona conoscenza dei rischi dell’azzardo. Una conoscenza che viene, per la quasi totalità, grazie al lavoro degli insegnanti e dei soggetti attivi in quel mondo su questo tema.

**Le attività di prevenzione nelle classi: oltre 800 studenti coinvolti**

Da inizio 2023 fino a marzo 2024 (in circa 15 mesi) le persone in trattamento presso il Servizio Dipendenze Patologiche di Carpi seguite per gioco d’azzardo patologico sono 36, di cui 29 maschi e 7 femmine; tra questi i ragazzi tra i 18 e i 21 anni in trattamento sono tre.

La scuola come luogo educativo può e deve svolgere un ruolo centrale nella diffusione di una cultura preventiva volta a contrastare gli effetti del gioco d’azzardo e di tutti i comportamenti che possono indurre alla dipendenza patologica. Per questo l’indagine di Federconsumatori Modena è stata seguita da un incontro di formazione dedicato ai docenti e diverse scuole secondarie di primo e secondo grado di Carpi – le **scuole medie Focherini**, il **liceo scientifico Fanti** e **l’istituto superiore Meucci** – hanno scelto di intraprendere il percorso di prevenzione proposto dal progetto “Un argine all’azzardo” attraverso attività specifiche, messe in campo dai partner: il Centro Sociale Papa Giovanni XXIII, l’associazione Dedalo Odv e Federconsumatori Modena. **Complessivamente sono stati coinvolti oltre 800 studenti con diverse iniziative:** momenti di riflessione e confronto sui temi legati alle problematiche del gambling anche patologico (come ad esempio slot, gratta e vinci, poker online); laboratori esperienziali con l’obiettivodi costruire un’opinione critica sui mondi propedeutici all’azzardo (gaming, serie TV, social media); laboratori sulla gestione delle risorse e prevenzione al sovraindebitamento e del bilancio familiare.

Questi laboratori, le indagini e il loro esito, segnalano con forza la necessità di innalzare l’attenzione anche in famiglia rispetto ad un tema che rischia di essere sottovalutato. Dalla conoscenza dei meccanismi dei giochi online, alla chiarezza sui limiti d’età, all’attenzione da porre nella frequentazione con minori dei locali “misti”, a partire dai bar. Non si può dimenticare che in alcuni casi sono gli stessi familiari ad avvicinare i minori all’azzardo, ignari dei possibili effetti sul futuro dei propri figli, nipoti o fratelli.

Per questo **martedì 26 marzo a Carpi** presso il Centro di Promozione Sociale Gorizia a partire dalle 9.15 è in programma l’incontro **“Se mio nipote gioca d’azzardo”**, rivolto in particolare agli anziani, che possono svolgere un importante ruolo di “sentinelle” nei confronti dei giovani.

**Ufficio stampa MediaMente**

Silvia Gibellini 339.8850143

stampa@mediamentecomunicazione.it