

GIUSEPPE DAL FERRO

Alcol e gioco: divertimento o pericolo?

Ricerca sociologica nel Vicentino



EDIZIONI REZZARA - VICENZA

E-book digitalizzato
con il contributo della



Si rimanda alla pubblicazione
Gioco e sport fra sviluppo umano e dipendenza
Rezzara, Vicenza, 2013, ISBN 978-88-6599-016-2

GIUSEPPE DAL FERRO

ALCOL E GIOCO

Negli scorsi anni è stata posta maggiore attenzione sociale sul consumo di droga e sulle conseguenze. Ci si accorge ora che la dipendenza più insidiosa è quella che si sviluppa nella vita ordinaria, attraverso il consumo di alcol e la pratica del gioco per interesse. Si parlava che, all'inizio del 2012, quattro italiani su dieci fossero dipendenti dal gioco d'azzardo, divenuto la quinta industria italiana, e che nove milioni di abitanti avrebbero seri problemi con l'alcol, di cui 740 mila minorenni.

L'Istituto Rezzara di Vicenza si è proposto un'indagine sociologica sull'uso di alcol e sulla pratica del gioco, interpellando gli adulti frequentanti le Università adulti/anziani e i giovani delle scuole superiori di Vicenza e della provincia. Sono stati raccolti complessivamente 5.642 questionari degli oltre 8.000 somministrati con 70 items, di cui 1.820 di adulti e 3.822 di studenti¹. Gli adulti sono per il 29,7% maschi e il 70,3% femmine, di età media superiore ai cinquant'anni, in particolare fra i 45/54 anni 2,7%, fra i 55/64 anni 34,1%, 65 e oltre 63,2%. I giovani

¹ Gli studenti frequentano i licei di Vicenza (Quadri, Lioy, Fogazzaro, Farina), Thiene (Corradini), Schio (Zanella), Arzignano (Da Vinci), Bassano del Grappa (Brocchi), Valdagno (Trissino), Asiago (Pertile); gli istituti tecnici di Asiago (Pertile), Schio (De Pretto); gli istituti professionali di Vicenza (Lampertico, Da Schio, Farina), Noventa Vicentina (Da Vinci), Bassano del Grappa (Parolini), Schio (Garbin); il centro di formazione professionale di Vicenza (Engim Patronato "Leone XIII").



intervistati sono per il 48,3% maschi e il 51,7% femmine e frequentano le classi superiori fra i 15 e i 19 anni. Il confronto possibile è stato quindi fra due generazioni non contigue, data l'assenza dell'età intermedia.

Nell'analisi della ricerca le ragazze giocano il 50% meno dei maschi, mentre si allineano nell'abuso di alcol. Gli adulti invece si differenziano poco circa il gioco, di più sull'alcol e le loro motivazioni non si differenziano, né sul gioco fra uomini e donne né sull'alcol. Nelle donne adulte la risposta, che attribuisce al bere il superamento della solitudine e della delusione, è più alta.

Il confronto fra i ragazzi dei vari istituti vede i licei meno dediti al gioco degli altri e più consapevoli dei problemi derivanti dalla dipendenza. Minore invece è la diversità dei dati circa l'uso dell'alcol e il giudizio sullo sballo del sabato sera.

La ricerca ha cercato anche di analizzare le diversità di comportamento fra i frequentanti le varie scuole ed ha confrontato i dati raccolti a Vicenza ed hinterland con quelli della provincia. Dall'insieme negli adulti è risultata una buona consapevolezza dei due fenomeni, minore fra i giovani, soprattutto riguardo il gioco. Colpisce l'uso indiscriminato di alcolici fra i giovani, in particolare lo sballo del sabato sera, ampiamente praticato e giustificato, sia dai maschi sia dalle femmine; è considerato un pericolo solo da una minoranza. Possiamo concludere riprendendo il parere dei giovani che dalla dipendenza si esce con la buona volontà. Ciò significa che la strategia possibile con loro è quella educativa e solo indirettamente l'intervento sugli stimoli esterni della pubblicità.



DATI DELLA RICERCA

PRATICA DEL GIOCO

I giovani giocano di più degli adulti, i maschi più delle donne. Un terzo dei giovani è coinvolto più o meno nel fenomeno, i maschi per il 43,3%, le ragazze per il 22,4%. Gli adulti complessivamente giocano solo per l'11,5%. Mentre i più si limitano a qualche volta, un 10% è assiduo nel gioco (il 5% ogni giorno) a casa e al bar. Si sta diffondendo per il 20% di essi il gioco *on-line*. Più praticati sono i giochi delle carte e il gratta e vinci. Non mancano coloro che si dedicano anche ai videogiochi. I più assidui al gioco sono i frequentanti i corsi di formazione professionale (56,1%), meno i liceali, che giocano metà dei precedenti. Il gioco è diffuso a Vicenza e anche in provincia, anche se la città supera per qualche punto in percentuale.

Due terzi degli intervistati gioca per il bisogno di denaro e per realizzare qualche sogno; con una percentuale dimezzata, per il gusto di vincere e per divertimento. Il motivo psicologico è più accentuato nei frequentanti il liceo e in provincia. La spinta a giocare viene, per una metà degli intervistati, dalla pubblicità e dalla diffusione dei luoghi che invitano al gioco, per una minoranza dallo stimolo proveniente dagli amici e da motivi psicologici. La diffusione dei luoghi da



gioco nel territorio preoccupa più gli adulti che i giovani. Nessuno però giudica il fatto segno di libertà. Le ultime indicazioni sono più presenti, per qualche punto percentuale, in provincia.

Riguardo al gioco due terzi degli adulti e metà dei giovani sembrano avere consapevolezza del rischio economico, meno della dipendenza che può creare. Scarsamente preoccupati a tale proposito sembrano essere gli studenti degli istituti tecnici e meno ancora i frequentanti i corsi di formazione professionale. In provincia si sottolinea di più la possibilità di acquisire la dipendenza da gioco. Il giudizio sui vari giochi è differenziato, più preoccupato negli adulti che nei giovani, nelle donne che negli uomini. Fra i giochi ritenuti pericolosi tutti indicano il gioco d'azzardo. Più della metà ritiene pericolose anche le macchinette e le scommesse sullo sport. Forse la pericolosità è riferita alle motivazioni sopra indicate, cioè al rischio economico e solo in parte al pericolo di dipendenza. Fra i diseducativi si elencano i giochi televisivi, i videogiochi, il lotto e superenalotto. Si può pensare che tali giochi siano ritenuti uno stimolo a pensare a una vita affidata alla fortuna. I giovani sono meno convinti degli adulti circa la pericolosità dei videogiochi, dei giochi televisivi e del lotto e superenalotto. Rispetto agli istituti frequentati, l'istruzione classica sembra essere un deterrente nei confronti del gioco, soprattutto se meccanico o d'azzardo. Nel confronto fra Vicenza e la provincia emerge che certi giochi, come il gioco d'azzardo e le scommesse sullo sport, sono praticati più in città e quindi considerati a Vicenza meno pericolosi.



La dipendenza da gioco sembra essere una forte preoccupazione degli adulti, mentre i giovani temono di più di acquisirla, ma la giudicano non una vera schiavitù, per la convinzione che da essa è possibile uscire con la buona volontà. Emerge qui la tendenza giovanile alle relazioni corte con le persone e con le situazioni. Scarsa o nulla da parte di tutti è la fiducia che il problema possa essere risolto con i divieti e con l'apporto di specialisti. Emerge pertanto prioritario l'intervento educativo.

ABUSO DELL'ALCOL

Nei giovani maggiore è la consapevolezza del pericolo dell'alcol, rispetto al gioco, con circa dieci punti in più in percentuale, anche se un terzo lo ritiene un fatto di moda o di costume. In ogni caso i giovani scarsamente consumano vino, mentre per oltre il 90% consumano birra, alcolici e aperitivi alcolici. Negli adulti è più usato il vino e negli uomini, in misura ridotta, anche gli alcolici. Alla domanda specifica sullo stato di euforia ed ubriacatura raggiunto nell'ultimo mese, al "mai" pressoché generale degli adulti, corrisponde un 46% dei giovani per l'euforia, e il 72,3% per l'ubriacatura. Ciò significa che il 54% e il 27,7% invece hanno raggiunto tali stati. Si noti poi che una minoranza significativa parla di aver raggiunto tale stato di due e tre volte nell'ultimo mese. Da notare come il comportamento giovanile vede solo piccole differenze fra ragazzi e ragazze, fra le varie scuole e fra Vicenza e la provincia. La motivazione portata per l'abuso di alcol per metà degli inter-



vistati è la condivisione di gruppo, e in secondo ordine il divertimento e la moda. Gli adulti aggiungono anche come motivazione l'uscire dalla solitudine, soprattutto le donne, più inclini a un giudizio di valenza psicologica. La solitudine e la delusione sono leggermente più presenti fra i frequentanti gli istituti e soprattutto con una percentuale oltre la metà i frequentanti dei corsi di formazione professionale.

I giudizi relativi allo sballo del sabato sera sono di preoccupazione per i due terzi degli adulti e solo per un quinto scarso dei giovani, che legano il fenomeno al gruppo e alla moda. La preoccupazione dei giovani circa l'abuso di alcol riguarda la salute e i comportamenti conseguenti al suo uso. Le persone più istruite e i frequentanti i licei esprimono qualche preoccupazione in più circa la dipendenza che da esso può derivare. Non si nota differenza di rilievo a tale proposito fra Vicenza e la provincia.

La dipendenza da alcol è temuta da tutti. La diversità fra il giudizio degli adulti e quello dei giovani riguarda la possibilità di uscirne. I giovani sono convinti per la metà che con la buona volontà si può uscirne. Gli adulti al contrario per la metà pensano utile allo scopo ricorrere ad associazioni specifiche. Negativo per la quasi totalità degli intervistati è invece il parere, nei giovani più che negli adulti, dell'utilità delle forme di proibizione e nell'intervento degli specialisti. Le donne sono più inclini degli uomini nel considerare la dipendenza da alcol una schiavitù e così coloro che abitano in provincia. Non sono marcate invece le differenze al riguardo nell'analisi per istituti.



QUALCHE IPOTESI CONCLUSIVA

La ricerca ha dimostrato sufficientemente l'entità del problema dell'uso dell'alcol e del gioco da parte dei giovani. Gli adulti interpellati, forse per la loro età, si sono dimostrati più controllati, critici e preoccupati.

L'abuso di alcolici è apparso omogeneo fra ragazzi e ragazze, considerato espressione di gruppo, pericoloso per le conseguenze immediate più che di lungo periodo, per la convinzione che dalla dipendenza si può uscire con la buona volontà.

Il gioco invece è risultato in espansione sia per l'aggressività del mercato, sia per lo sviluppo futuro delle tecnologie. Esso sembra consono inoltre all'antropologia giovanile. Sappiamo come i giovani considerino positivamente il rischio soprattutto in campo economico; ritengano legato alla fortuna l'appagamento dei sogni; amino cimentarsi con le nuove tecnologie; siano nell'impossibilità di perseguire progetti di lunga durata. Tutto ciò sembra favorire il gioco, che può creare dipendenze, ma sempre superabili, secondo loro, quando si decide di smettere. Il fatto poi che giochino i maschi in misura doppia delle ragazze, può indicare un possibile ulteriore sviluppo, dato che, come per l'alcol, il comportamento giovanile tende nel tempo a omogeneizzarsi. Il giudizio infine della scarsa incisività delle proibizioni e dell'intervento degli specialisti in questi campi sembra indicare come unica linea di intervento l'educazione.



COMPORTAMENTO DEI GIOVANI E DEGLI ADULTI

DIPENDENZA DA GIOCO

1. La percezione del *fenomeno gioco* è viva, anche se minore di quella dell'alcol. I giovani, rispetto agli adulti, ritengono meno significativa la presenza del gioco nella società rispetto agli adulti (giovani 50,6%, adulti 72,9%). È comune ritenere il gioco un problema sociale (60,3%), soprattutto da parte degli adulti (adulti 75,7%, giovani 53,1%). Alcuni giovani, più degli adulti, ritengono il fenomeno anche una moda (giovani 28,9%, adulti 21,1%), ingigantita dai giornali (giovani 18%, adulti 3,2%).

Il fenomeno del gioco a premi, diffusi rapidamente nella società, è vivo come preoccupazione, così da costituire un vero problema sociale. Dalla ricerca appare tuttavia che la preoccupazione sia maggiore negli adulti rispetto ai giovani, che lo ritengono, in parte, una moda ingigantita dai giornali. Nei giovani è invece più marcata la preoccupazione del costume di bere alcolici. Forse tale aspetto è il frutto di una azione educativa sviluppata negli ultimi anni.

2. Alla domanda “*tu giochi?*” i giovani rispondono di sì per il 32,5%, gli adulti per l'11,5%. Circa la



frequenza prevale il “qualche volta” (giovani 44,2%, adulti 30,9%). C'è un 10% circa di giovani che gioca ogni settimana e un 5% che gioca ogni giorno (ogni settimana: giovani 7,6%, adulti 8,4%; ogni giorno: giovani 5,2%, adulti 1%).

Si gioca prevalentemente a casa (giovani 54,9%, adulti 35,8%) e al bar (giovani 24,2%, adulti 19,2%). I giovani affermano di giocare anche on-line (19,8%) e nelle sale gioco (14,4%). Negli adulti i giochi più praticati sono gratta e vinci (28,6%), le carte (24,7%), il lotto e super-enalotto (22,2%). I giovani giocano soprattutto con le carte (45,5%), videogiochi (44,1%), gratta e vinci (36,9%). Altri giochi parzialmente praticati sono le scommesse sullo sport (giovani 12,7%, adulti 0,8%), macchinette (giovani 7,7%, adulti 0,8%), gioco d'azzardo (giovani 7,3%, adulti 0,7%), giochi televisivi (giovani 6,5%, adulti 2,6%).

Il 32,5% dei giovani dice di giocare, contro l'11,5% degli adulti. Vedremo come il 32,5% dei giovani veda la frequenza al gioco del 43,3% dei maschi e il 22,4% delle ragazze. Un terzo dei giovani quindi è coinvolto più o meno nel fenomeno. Mentre i più si limitano a qualche volta, un 10% è assiduo (il 5% ogni giorno). Il gioco è attuato soprattutto a casa, al bar. Si sta diffondendo il gioco on-line e nelle sale gioco. I giochi più praticati sono le carte e il gratta e vinci. I giovani si dedicano anche ai videogiochi. Prevalgono i giochi meccanici e quelli di cui si conosce subito il risultato.



3. Sul *perché si gioca* prioritarie sono le risposte “bisogno di denaro” e “gusto di vincere”, la prima leggermente più accentuata nei giovani con il 65,7% (prima scelta: giovani 41,8%, adulti 37,2%; seconda: giovani 23,9%, adulti 22,0%). Nei giovani non manca anche la motivazione del divertimento con il 41,9% (prima scelta: giovani 21,5%, adulti 17,6%; seconda: giovani 20,4%, adulti 11,3%), negli adulti il gusto del vincere con il 53,9% (prima scelta: giovani 24%, adulti 26,7%; seconda: giovani 26,9%, adulti 27,0%). Motivazioni più diffuse sono la “speranza di realizzare qualche sogno” con l’82,3% degli adulti e il 65,7% dei giovani (prima scelta: giovani 43%, adulti 55,7%; seconda: giovani 22,7%, adulti 26,6%) anziché il “bisogno psicologico” con il 33,3% degli adulti e il 36,8% dei giovani (prima scelta: giovani 14%, adulti 11,5%; seconda: giovani 22,8%, adulti 21,8%).

Sono presenti altre motivazioni, quali l’emozione che il gioco offre (prima scelta: giovani 9%, adulti 16%; seconda: giovani 12%, adulti 23,7%), l’emulazione con altri e il desiderio di dimostrare la propria bravura con percentuali di scarso rilievo.

Il bisogno di denaro e il desiderio di realizzare qualche sogno sono i motivi economici che inducono al gioco. Ciò può derivare anche dalla crisi in atto che rinvia alcune spese all’eccezionalità. A questi si aggiungono i motivi psicologici. Non sembra molto marcata la dipendenza, cioè il bisogno psicologico. Il divertimento provato nel giocare è indicato dai giovani, mentre negli adulti prevale l’emozione che esso offre.



4. L'*induzione al gioco* proviene dalla pubblicità; per i giovani è stimolata dagli amici. Circa la pubblicità si equivalgono, a grandi linee, i giudizi degli adulti e dei giovani (giovani 47,2%, adulti 42,7%) equamente distribuiti fra prima e seconda scelta. Per quanto riguarda lo stimolo degli amici la divergenza è maggiore (adulti: prima scelta 2,1%, seconda 6,6%; giovani: prima scelta 10,7%, seconda 12,8%). Per gli adulti sono presenti anche gli stimoli spiccioli del mercato con il 16,3% (cassa, posta, edicola) (prima scelta 2,1%, seconda 14,2%), non per i giovani con il 9,8% (prima scelta 1,6%, seconda 8,2%). Non molto lontana da questi ultimi è giudicata l'*induzione dei programmi televisivi*.

È riconosciuta da tutti l'influenza della pubblicità, anche se poi non si sopravvalutano le singole forme. Da notare invece una modesta sottolineatura da parte dei giovani dello stimolo degli amici.

5. Le *conseguenze temute del gioco* sono indicate nel rischio economico (prima scelta: giovani 36%, adulti 23,4%; seconda: giovani 27,7%, adulti 23,5%) e nella dipendenza (prima scelta: giovani 35,9%, adulti 40%; seconda: giovani 28,2%, adulti 24,6%). Terzo in graduatoria è il divertimento (prima scelta: giovani 19,7%, adulti 23%; seconda: giovani 7,2%, adulti 7,8%). Percentuali basse riguardano il vantaggio economico, l'ansia e i disturbi fisici in genere come seconda scelta. Maggior rilievo ha il tema delle rotture familiari (prima scelta: giovani 1,6%, adulti 3,9%; seconda: giovani 12,5%, adulti 23,2%).



Si temono le conseguenze del gioco, fra le quali il rischio economico e la dipendenza e successivamente il rischio di rotture familiari. Non sono molto segnalati i fenomeni di ansia, i disturbi fisici se non come seconda scelta.

6. Per il giudizio sulla *moltiplicazione delle possibilità* di gioco in città è prevalente la preoccupazione per l'economia individuale e familiare (giovani 51%, adulti 54,9%). Sono pochi coloro che ritengono ciò un segno di libertà (giovani 3,5%, adulti 2,8%), un vantaggio economico individuale (giovani 10,2%, adulti 4,8%) o pubblico (giovani 6,3%, adulti 9,3%), un fenomeno indifferente (giovani 17,5%, adulti 6,3%).

La moltiplicazione delle sale gioco non è giudicata un segno di libertà o una utilità. C'è una preoccupazione generale per il costume. Un gruppo ritiene il fenomeno indifferente, quindi non sembra darci molta importanza, ritenendolo fondamentalmente un fatto commerciale.

7. Differenziato è il *giudizio sui vari giochi*. Fra i pericolosi sono indicati il gioco d'azzardo (giovani 79,6%, adulti 90,8%), le macchinette (giovani 58,6%, adulti 72,7%) e le scommesse sullo sport (giovani 39%, adulti 69%); fra i giochi diseducativi i giochi televisivi (giovani 43,7%, adulti 51,3%), i videogiochi (giovani 38,4%, adulti 42,6%), il lotto e il superenalotto (giovani 33%, adulti 40,1%); fra i giochi ritenuti innocui il gioco delle carte (giovani 64%, adulti 56,9%), il gratta e



vinci (giovani 56,5%, adulti 31%). I giovani sono meno convinti degli adulti sulla pericolosità dei videogiochi (49%), dei giochi televisivi (43,3%) e del lotto e superenalotto (44,6%).

Ci sono giochi ritenuti innocui, come quello delle carte e il gratta e vinci. Si segnala invece la diffusa convinzione di pericolosità del gioco d'azzardo, delle macchinette e delle scommesse sullo sport. I giochi televisivi sono ritenuti diseducativi perché inducono al gioco e ad un disimpegno nella vita quotidiana. Il giudizio sui giochi sembra più influenzato dal rischio economico che dalla possibile dipendenza. Non emerge la distinzione fra giochi meccanici e giochi che implicano una certa intelligenza.

8. Sulla possibilità di acquisire la *dipendenza* dal gioco sono più preoccupati i giovani (giovani 31,8%, adulti 23,3%), mentre nel giudizio negativo prevalgono gli adulti (giovani 35,4%, adulti 56,4%). È interessante osservare come i giovani siano preoccupati maggiormente per la facilità di acquisire la dipendenza da alcol (giovani 41,8%, adulti 23,4%). Uscire dalla dipendenza è possibile per i giovani con la buona volontà (giovani 49,3%, adulti 21,6%), per gli adulti con l'aiuto di gruppi associativi specifici (giovani 21,4%, adulti 53,1%). Scarsa fiducia è espressa sul contributo degli specialisti (giovani 6,9%, adulti 11%). Va precisato che i dati indicati riguardano complessivamente la dipendenza da alcol e da gioco.



La dipendenza da gioco è giudicata più severamente dagli adulti, mentre più viva nei giovani è la preoccupazione di acquisirla. In loro prevale un concetto di dipendenza temporanea, come stimolo che può essere superato. Circa la possibilità di uscirne i giovani confidano maggiormente sulla buona volontà, gli adulti sull'aiuto di gruppi. Scarsa è la fiducia sull'intervento di specialisti.

DIPENDENZA DA ALCOL

1. Se negli adulti c'è una pari *consapevolezza* relativa all'abuso dell'alcol e del gioco (alcol 74,2%, gioco 72,9%), nei giovani tale giudizio è maggiore per l'alcol (alcol 86,4%, gioco 50,6%), anche se poi gli adulti ritengono l'uso dell'alcol un problema sociale (giovani 59,2%, adulti 81,6%), mentre per i giovani l'uso dell'alcol è anche un fatto da attribuire al costume (giovani 31,7%, adulti 16,4%).

La spiegazione alla pericolosità dell'abuso di alcol è abbastanza diffusa, anche fra i giovani. La maggioranza lo ritiene un vero problema sociale, ma un terzo dei giovani lo considera legato al costume attuale.

2. Le modalità di *uso e abuso dell'alcol* sono diverse fra gli adulti e i giovani. Il vino è scarsamente bevuto dai giovani fuori dai pasti (giovani 23,8%, adulti 51,7%) e a tavola (giovani 6,1%, adulti 45,3%). Essi fanno largo uso di birra (91%), alcolici (94,7%), aperitivi alcolici (91%); dati inferiori di alcuni punti per



quanto riguarda gli adulti. Nei giovani gli alcolici sono molto usati (abbastanza 31,1%, molto 63,6%) e così gli aperitivi alcolici (abbastanza 35,3%, molto 55,7%); negli adulti un po' meno gli alcolici (abbastanza 42,1%, molto 14,9%) e gli aperitivi alcolici (abbastanza 36,5%, molto 22,8%). Si chiedeva quante volte si era abusato dell'alcol nell'ultimo mese con conseguenza di stato euforico o ubriacatura. La risposta "mai" negli adulti è stata del 92,4% per l'euforia e del 99,3% per l'ubriacatura, mentre nei giovani del 46% per l'euforia e del 72,3% per l'ubriacatura. Rovesciando le percentuali, risulta che il 54% dei giovani dice di arrivare allo stato di euforia e il 27,7% anche all'ubriacatura. Il numero delle volte nel mese in cui si è abusato si colloca prevalentemente per gli adulti su una volta (5,6%) per l'euforia, mentre per i giovani su più volte con una accentuazione per una o due o tre volte (1 volta 18,7%, 2 volte 13,2%, 3 volte 9,8%). Per l'ubriacatura i giovani indicano dati significativi (una volta 13,7%, due volte 5,5%, tre volte 3,3%). Risulta inoltre che fra i giovani alcuni indicano il generico più volte (euforia 4,6%, ubriacatura 2,4%).

I giovani non usano ordinariamente vino, preferendo birra, alcolici e aperitivi alcolici. Consistente è il numero di coloro che dichiarano di raggiungere lo stato euforico ed anche l'ubriacatura più volte nel mese, a differenza degli adulti, anche se rimane una metà scarsa di coloro che dice di non raggiungere l'euforia e i tre quarti l'ubriacatura. Il questionario prevedeva un giudizio distinto sui consumi degli adulti e dei



giovani. Si è visto come gli adulti tendono a giudicare il comportamento dei giovani meno distante dal proprio e così i giovani quando giudicano gli adulti. Le percentuali riferite riguardano il giudizio invece degli adulti sul proprio uso e dei giovani sul loro.

3. Fra le cause di uso dell'alcol al primo posto è la condivisione di gruppo (50,7%), seguita dal divertimento (40,7%) e dalla moda (31,6%). A distanza, vengono nell'ordine la ricerca di piacere (29,2%), il gusto di "sentirsi forti" (25,2%), la ricerca di emozioni (23,1%) e il superamento della "solitudine" (22,3%). Come prima scelta i giovani indicano il divertimento (giovani 32,6%, adulti 3,7%), poi la condivisione di gruppo (giovani 16,6%, adulti 26,9%) e la moda (giovani 16%, adulti 7,9%). Gli adulti aggiungono la solitudine (giovani 0,7%, adulti 10,8%) e il bisogno di vincere la noia (giovani 2%, adulti 4,5%). Nella seconda e terza scelta si ritornano a marcare le motivazioni precedenti. I giovani aggiungono il gusto di sentirsi forti (prima scelta 5,2%; seconda 9,5%; terza 6,8%) e la ricerca di emozioni (prima scelta 4,6%; seconda 7%; terza 7,8%); per gli adulti sono le stesse (sentirsi forti: prima scelta 8,2%; seconda 15,2%; terza 8,2%; ricerca di emozioni: prima scelta 9,1%; seconda 11,5%; terza 8,9%), ed anche il superamento della paura (prima scelta 2,6%; seconda 6,5%; terza 6,1%), della delusione (prima scelta 2,1%; seconda 5%; terza 9,6%) e del senso di solitudine (prima scelta 10,8%; seconda 11,2%; terza 22,0%). Nei giovani le percentuali di queste motiva-



zioni risultano dimezzate.

L'induzione all'uso e abuso dell'alcol è attribuita soprattutto alla condivisione di gruppo. Il divertimento stesso, indicato come seconda motivazione, non è forse da intendere come piacere, ma legato all'esperienza di gruppo. Per i giovani a ciò si aggiungono la moda e il costume, per gli adulti il desiderio di uscire dalla solitudine.

4. Sono interessanti i giudizi emersi sullo sballo del sabato sera, attribuito dai giovani soprattutto alla partecipazione di gruppo (giovani 37,5%, adulti 21,5%) e alla moda (giovani 31,3%, adulti 17%). Lo sballo è visto come pericolo dal 17,5% dei giovani e dal 61,1% degli adulti. Un 13,7% dei giovani lo considera un gioco. Nell'insieme l'uso dell'alcol è giudicato severamente da tutti: pericoloso alla salute (giovani 92,5%, adulti 98,5%), pericoloso per i comportamenti successivi (giovani 94,9%, adulti 98,8%), per la dipendenza che crea (giovani 74,6%, adulti 95,7%) e per la spesa che comporta (giovani 63,5%, adulti 75%). Pochi lo giudicano innocuo (giovani 8,1%, adulti 3,4%) o normale (giovani 25,2%, adulti 4,9%). Che sia una moda invece sono numerosi a dirlo (giovani 69,8%, adulti 65,6%).

Lo sballo del sabato sera è visto come pericolo più dagli adulti che dai giovani, inclini a legarlo all'esperienza di gruppo e alla moda. L'abuso dell'alcol è comunque giudicato severamente da tutti per la



salute, per i comportamenti successivi e per la dipendenza.

5. La *dipendenza* da alcol per i giovani è ritenuta facile da acquisire (giovani 41,8%, adulti 23,4%) ed è considerata dagli adulti una schiavitù (giovani 18,4%, adulti 54,1%). I giovani sono convinti, più degli adulti, di poterla superare (giovani 30,3%, adulti 18,1%) con la buona volontà (giovani 49,3%, adulti 21,6%). Gli adulti valutano positivamente, invece, la necessità di essere aiutati da altri per uscirne (famiglia: giovani 10,3%, adulti 9,3%; associazioni specifiche: giovani 21,4%, adulti 53,1%). Scarsa è la fiducia su possibili specialisti (giovani 6,9%, adulti 11%) e sulle forme di proibizione (giovani 3,9%, adulti 2,9%).

La dipendenza è temuta da tutti. Molti giovani pensano che sia facile acquisirla, anche se ritengono la buona volontà sufficiente per uscirvi. Scarsa è la fiducia nel proibizionismo e negli specialisti.



DATI DISAGGREGATI: UOMINI E DONNE

DIPENDENZA DA GIOCO

1. Le donne esprimono maggiore *preoccupazione* degli uomini nei confronti del gioco, soprattutto fra gli adulti (uomini 71,4%, donne 74,5%). La differenza fra i giovani tende ad attenuarsi (uomini 49,6%, donne 51,4%). Significativo che nei giovani i giudizi negativi si collocano nella valutazione “abbastanza” e non “molto”. Il giudizio è ancora più marcato nella risposta se il gioco sia un problema sociale: la preoccupazione femminile è più accentuata fra gli adulti (uomini 71,3%, donne 77,7%), mentre tra i giovani tende a livellarsi (uomini 52,9%, donne 53,2%).

La preoccupazione maggiore circa il gioco sembra essere fra le donne adulte, mentre tra i giovani la distinzione diminuisce o scompare.

2. *Giocano* più gli uomini che le donne, più i giovani delle ragazze. Negli adulti la percentuale è abbastanza limitata (uomini 14,1%, donne 10,4%), mentre fra i giovani maschi è consistente (43,3% contro 22,4% delle donne). Circa la frequenza del gioco fra gli adulti c'è parità fra uomini e donne, mentre tra i giovani le ragazze prevalgono nel “qualche



volta" (uomini 43%, donne 45,3%), e si dimezzano nelle altre variabili indicate (mese, settimana, giorno). La maggior parte gioca a casa (adulti: uomini 29,3%, donne 38,3%; giovani: uomini 59,3%, donne 50,8%). Altri giocano al bar (adulti: uomini 25,8%, donne 15,2%; giovani: uomini 30,6%, donne 18,2%). Altri luoghi praticati solo dai giovani sono: *on-line* (uomini 25,4%, donne 14,6%), sale gioco (uomini 18,8%, donne 10,2%). Fra i giochi le donne preferiscono il gratta e vinci (adulti: uomini 23,6%, donne 30,8%; giovani: uomini 36,7%, donne 37,1%) e fra gli adulti il gioco delle carte (adulti: uomini 23,2%, donne 25,3%; giovani: uomini 48,3%, donne 43%). A praticare gli altri giochi sono più i giovani con una maggioranza maschile: videogiochi (uomini 56,8%, donne 32,3%), scommesse sullo sport (uomini 23%, donne 3%), gioco d'azzardo (uomini 11,8%, donne 3,1%), macchinette (uomini 9,6%, donne 5,8%).

Sono i giovani a praticare il gioco molto più degli adulti, i maschi in particolare, che raggiungono la percentuale del 43,3%, mentre le ragazze hanno una percentuale dimezzata (22,4%). Molti giochi si svolgono a casa, con le carte o on-line. Una metà gioca anche al bar e un numero non trascurabile nelle sale gioco. Fra i giochi più praticati sono il "gratta e vinci" e le carte, i quali attirano anche le donne. Gli uomini giovani però praticano assiduamente anche giochi come i giochi televisivi, le scommesse sullo sport e le macchinette.



3. Le *motivazioni* che portano al gioco vedono prioritario il bisogno di denaro, sia tra gli uomini sia tra le donne, spesso come prima scelta. Significative a tale proposito sono le risposte relative a “speranza di realizzare qualche sogno”: elemento più presente nelle donne adulte (82,9%) e nelle giovani (67,3%) rispetto ai maschi adulti (81,8%) e ai giovani (64%). Successivamente si indica come causa il “gusto di vincere”, con lieve maggioranza delle donne, e il divertimento, con lieve maggioranza degli uomini. Come quarta motivazione appare l’“emozione che dà”, sottolineata più dalle donne. Queste indicazioni sono egualmente distribuite fra prima e seconda scelta. Una graduatoria complessiva è la seguente: bisogno economico (uomini 63,3%, donne 63,6%), gusto di vincere (uomini 50,1%, donne 53,2%), divertimento (uomini 38,6%, donne 36,1%), emozione che dà (uomini 26,6%, donne 29,1%). Di scarsa entità sono le due motivazioni: “dimostrazione della propria bravura” e “emulazione con gli altri” (sotto il 10%).

Il “bisogno di denaro” e la prospettiva di “realizzare qualche speranza” sono le motivazioni espresse dai due terzi degli intervistati, in gran parte come prima scelta. In secondo ordine vengono altre motivazioni, quali il gusto di vincere e il divertimento, nelle quali prevalgono nella prima le donne e nella seconda gli uomini. Segue infine la motivazione “emozione che dà”, dove prevalgono gli uomini, motivazione però che si dimezza nei giovani.



4. Il parere sulla *induzione al gioco* non registra percentuali differenziate relative agli uomini e alle donne. I giovani sottolineano più degli adulti l'influenza degli amici (adulti: uomini 8,3%, donne 8,4%; giovani: uomini 25,4%, donne 21,6%) e il bisogno psicologico (adulti: uomini 32%, donne 33,8%; giovani: uomini 36,8%, donne 37%).

Metà scarsa degli intervistati riconosce l'influenza della pubblicità nell'induzione al gioco, con lievi differenze fra uomini e donne e fra adulti e giovani. Da notare invece come i giovani aggiungano anche l'influenza degli amici e il bisogno psicologico: la prima maggiormente sottolineata dai maschi, la seconda dalle ragazze.

5. I pareri circa le *conseguenze* del gioco sono la preoccupazione negli adulti e nei giovani, con una accentuazione al riguardo delle percentuali da parte delle donne per la possibile dipendenza (adulti: uomini 63,5%, donne 65,2%; giovani: uomini 59%, donne 69,6%) e per i rischi economici (adulti: uomini 48,2%, donne 46,3%; giovani: uomini 59,5%, donne 67,9%). Tali giudizi sono prioritari rispetto al divertimento sottolineato dagli uomini (uomini 34,4%, donne 24,1%) e all'ansia, più indicata dalle donne (uomini 13%, donne 15,4%). Una preoccupazione per le rotture familiari è presente negli adulti (adulti: uomini 23,4%, donne 28,3%; giovani: uomini 14,2%, donne 14%).



La preoccupazione per la dipendenza che il gioco crea e i rischi economici che esso presenta sono molto presenti nella netta maggioranza, più nelle donne che negli uomini. Non sono molto indicate le conseguenze psicosomatiche come l'ansia e i disturbi fisici.

6. La *moltiplicazione delle possibilità* di gioco in città non è giudicata particolarmente negativa, tranne per il “pericolo per l'economia individuale e/o familiare” (adulti: uomini 54,8%, donne 55,7%; giovani: uomini 42,8%, donne 58,7%), con percentuali più alte, come si vede, nelle donne. Per gli uomini, anche se le percentuali sono molto modeste, è un segno di libertà (adulti: uomini 4%, donne 2,4%; giovani: uomini 5,5%, donne 1,6%). Gli adulti indicano anche il pericolo per il costume (uomini 22,8%, donne 21,2%), con percentuali doppie rispetto ai giovani. Fra i giovani prevale il giudizio di indifferenza (adulti: uomini 5,3%, donne 6,4%; giovani: uomini 20,6%, donne 14,7%).

Nel giudizio sulla moltiplicazione delle sale gioco emerge nell'insieme un certo distacco rispetto al problema, non considerato importante, forse temuto soprattutto dalle donne come nuovo incentivo a spendere.

7. Il *giudizio sui vari giochi* è nettamente più severo da parte degli uomini. Le donne giudicano più degli uomini pericolosi i giochi d'azzardo (uomini 78,1%, donne 86,3%) e le scommesse sullo sport (uomini 38,2%, donne 53%); diseducativi le macchinette (uomini 26,5%, donne 32%) e i videogio-



chi (uomini 31,1%, donne 46,2%). Si tenga presente però che gli uomini collocano le macchinette fra i giochi pericolosi (uomini 65,3%, donne 60%). Le donne ritengono poi innocui, più degli uomini, i giochi come le carte (uomini 61,2%, donne 63%), il gratta e vinci (uomini 45,3%, donne 52,4%), il lotto ed il superenalotto (uomini 38,3%, donne 41,5%). Adulti e giovani seguono alla pari la dinamica indicata per quanto concerne i rapporti uomo e donna.

Gli uomini danno giudizi severi nei riguardi dei giochi, ma ancor più severi sono quelli delle donne, specie se da loro non praticati, come ad esempio giochi d'azzardo e scommesse sullo sport.

8. La possibilità di cadere nella *dipendenza da gioco* è temuta più dagli uomini che dalle donne (uomini 31,4%, donne 27,5%); queste ultime infatti la considerano più degli uomini schiavitù (uomini 35,3%, donne 46,8%). I giovani sembrano temere maggiormente il pericolo di acquisire la dipendenza (adulti: uomini 25,5%, donne 22,4%; giovani: uomini 33%, donne 30,6%), scarsamente una schiavitù (adulti: uomini 54%, donne 58%; giovani: uomini 30,3%, donne 40,2%). I giovani sono fiduciosi di poterne uscire più facilmente, facendo leva sulla buona volontà (adulti: uomini 24,8%, donne 19,8%; giovani: uomini 57,1%, donne 42,1%). Le donne ritengono utile il sostegno degli altri come le associazioni specifiche. Scarsa invece è la fiducia sugli specialisti (uomini 4,8%, donne



10,6%). Si deve precisare che i dati circa l'uscita dalla dipendenza riguardavano insieme alcol e gioco.

La dipendenza da gioco risulta più temuta dagli uomini che dalle donne, più dai giovani che dagli adulti. Il giudizio che essa sia una schiavitù vede ancora il primato delle donne, dato che si dimezza nei giovani. Sulla possibilità di uscirne prevale il parere positivo degli uomini rispetto alle donne. Scarsa è la fiducia, più negli uomini che nelle donne, sul ricorso a specialisti e a divieti.

DIPENDENZA DA ALCOL

1. La *consapevolezza* dell'abuso di alcol è maggiore nei giovani rispetto agli adulti, nelle donne rispetto agli uomini (adulti: uomini 72,6%, donne 76%; giovani: uomini 82,4%, donne 90,2%). L'abuso dell'alcol è ritenuto un problema sociale più dalle donne (uomini 57,7%, donne 72,4%). Gli uomini frequentemente lo ritengono frutto normale del costume (uomini 32,4%, donne 23%) oppure esagerazione dei giornali (uomini 9,8%, donne 4,6%).

Il fenomeno dell'abuso dell'alcol va rapportato all'uso maggiore fatto dagli uomini, come vedremo; di conseguenza la preoccupazione è maggiore nelle donne.

2. L'*uso e abuso* di alcol è percepito maggiormente dalle donne rispetto agli uomini. Fra gli adulti



a differenza dei giovani, si consuma vino a tavola (uomini 44,2%, donne 46,6%) e fuori dai pasti (uomini 46,6%, donne 54,2%), mentre fra i giovani l'uso del vino è limitato a tavola (uomini 7,2%, donne 4,9%) e poco fuori dei pasti (uomini 23,8%, donne 23,7%). Notevole è invece il consumo da parte dei giovani di birra (uomini 90%, donne 91,9%), di super alcolici (uomini 92,6%, donne 96,7%), aperitivi alcolici (uomini 87,4%, donne 94,4%). Alla domanda sull'abuso di alcol nell'ultimo mese, il "mai" è maggiore fra le donne sia nei riguardi dell'euforia (adulti: uomini 87,9%, donne 94,3%; giovani: uomini 43,9%, donne 47,9%) sia dell'ubriacatura (adulti: uomini 99,3%, donne 99,4%; giovani: uomini 67,9%, donne 76,8%). I giovani, come si vede, consumano più alcol degli adulti e fra essi le ragazze, che parlano di una volta nel mese di euforia (uomini 17,4%, donne 20,1%) e di ubriacatura (uomini 14,2%, donne 13,2%); di euforia indicano anche due volte (uomini 13,4%, donne 12,9%). Nelle indicazioni successive (3, 4, 5 e più volte al mese) sono i giovani maschi in percentuale maggiore, le ragazze risultano la metà dei maschi. È significativa però la presenza di ragazze anche nella risposta più di 5 volte nell'ultimo mese (euforia: uomini 5,4%, donne 3,8%; ubriacatura: uomini 3,2%, donne 1,6%).

Se i giovani usano moderatamente il vino rispetto agli adulti, abusano invece negli alcolici, arrivando spesso allo stato di euforia o di ubriacatura. Non sono estranee anche le ragazze.



3. Fra le *cause* che portano all'uso di alcolici emerge fra gli uomini la condivisione di gruppo (adulti: uomini 55,1%, donne 53,9%; giovani: uomini 49,4%, donne 47,6%). I giovani pongono come prima scelta il divertimento. Tale indicazione è riferita, forse ed in parte, alla condivisione di gruppo, meno al piacere (adulti: uomini 30,1%, donne 21,2%; giovani: uomini 37,9%, donne 26,5%). Fra le risposte delle donne emergono altre motivazioni come il desiderio di sentirsi forti (uomini 23,5%, donne 26,2%), il bisogno di superare la solitudine (uomini 16%, donne 26%), la ricerca di emozioni (uomini 21,7%, donne 24,1%), l'esclusione della noia (uomini 15,2%, donne 21,3%).

Le risposte rimarcano l'influenza del gruppo più ancora del piacere o del divertimento. Non mancano fra le donne indicazioni di tipo psicologico.

4. Il *giudizio* sull'abuso di alcolici è più severo da parte degli adulti. Lo sballo del sabato sera, stigmatizzato come pericolo dagli adulti (uomini 54,2%, donne 64%), è minimizzato dai giovani (uomini 16,1%, donne 18,8%), i quali lo attribuiscono alla moda (uomini 28,2%, donne 34,2%) o alle esigenze del gruppo (uomini 41%, donne 34,2%) o addirittura al gioco (uomini 14,7%, donne 12,8%). Tuttavia l'abuso di alcol è giudicato da tutti negativo per la salute (uomini 91,3%, donne 96,4%), per eventuali comportamenti pericolosi (uomini 93,8%, donne 97,7%) e per la dipendenza che crea (uomini 71,8%, donne 85,8%). Sono giudizi condivisi dai giovani anche se in misura minore. Li-



mitate sono le percentuali di chi considera il fenomeno normale (uomini 27,7%, donne 15,9%), innocuo (uomini 9,6%, donne 5%), di moda (uomini 66,3%, donne 71,5%). Non è modesta la percentuale che parla di peso economico dell'abuso (uomini 61,9%, donne 68,9%). Va notato come le percentuali delle donne siano sempre superiori nell'indicare il pericolo.

Emerge dall'insieme una consapevolezza della pericolosità del fenomeno, più nelle donne che negli uomini, anche se i giovani tendono ad attribuire il fenomeno alla moda.

5. La *dependenza* da alcol è temuta più dalle donne che dagli uomini, più dagli adulti che dai giovani. È giudicata una schiavitù (uomini 22,8%, donne 34,4%) facile da acquisire (uomini 35,3%, donne 37%). I giovani maschi sono maggiormente convinti che possa essere superata (adulti: uomini 18%, donne 16,9%; giovani: uomini 33,6%, donne 27,1%). Negli uomini prevale la convinzione che basti la buona volontà (uomini 50,2%, donne 33,8%), nelle donne invece si parla dell'utilità di associazioni specifiche (uomini 22%, donne 37,9%). La fiducia negli specialisti è indicata di più da alcune donne (uomini 4,8%, donne 10,6%), l'utilità delle proibizioni da alcuni uomini (uomini 4%, donne 3,4%).

Le donne indicano maggiormente degli uomini il pericolo della dipendenza da alcol, ritenuta una schiavitù. Gli uomini sembrano più fiduciosi sulla possibilità di uscirne.



DATI DISAGGREGATI: ISTRUZIONE E SCUOLA FREQUENTATA

DIPENDENZA DA GIOCO

1. Negli adulti la consapevolezza del *fenomeno gioco*, cresce con l'istruzione, dal 67,5% dell'istruzione elementare all'86,1% dei laureati. Sulla stessa linea si colloca la consapevolezza che esso è un vero problema sociale (elementari 72,5%, laurea 76,6%). Confrontando il giudizio dei giovani rispetto alla scuola frequentata, la consapevolezza si colloca per tutti gli indirizzi di studio sulla metà degli intervistati, con una piccolissima accentuazione per i frequentanti il liceo (50,7%), invece una decisa maggioranza fra i frequentanti i corsi di formazione professionale (63%). Che sia un vero problema sociale è affermato decisamente dai liceali (56,1%), seguiti dai frequentanti i corsi di formazione professionale (54,5%).

Possiamo rilevare che la cultura rende più consapevoli dei problemi sociali e quindi anche del fenomeno dipendenza. Meno attenti al problema sono gli istituti tecnici, più inclini degli altri a considerare il fenomeno fatto del costume (33%) o esagerazione dei giornali (21,2%).

2. Alla domanda “*tu giochi*” fra gli adulti non c'è differenza sostanziale. Fra i giovani giocano meno i liceali



(24,3%), molto di più i frequentanti gli istituti tecnici (43,1%) e professionali (42,3%) ed ancor più quelli dei corsi di formazione professionale (56,1%). Fra gli adulti l'abitudine al gioco decresce con la cultura. Fra i giovani il "mai" prevale nei liceali (44,2%) del doppio rispetto agli altri; il "qualche volta" prevale negli istituti professionali (52,3%) con dieci punti sugli altri. Giocano più frequentemente gli istituti tecnici (ogni settimana 13,6%, ogni giorno 8%) e i frequentanti i corsi di formazione professionale (ogni settimana 17,1%, ogni giorno il 6,3%). Negli adulti il gioco si svolge prevalentemente a casa. Fra i giovani i frequentanti gli istituti tecnici giocano di più a casa (61,9%) e *on-line* (27,4%); quelli degli istituti professionali al bar (34,7%) e nelle sale gioco (20,7%); i frequentanti i corsi professionali a casa (64,8%), *on-line* (31,1%) e nelle sale gioco (26,2%). I giochi praticati dagli adulti sono il gratta e vinci e il lotto. Con l'istruzione diminuisce la pratica del gioco: mentre un terzo degli intervistati di cultura inferiore pratica il gratta e vinci e un quarto il superenalotto, fra i laureati il gratta e vinci si riduce al 15,3% e il superenalotto al 9,1%. Fra i giovani prevalgono i videogiochi (liceo 37,7%, istituti tecnici 53,9%, istituti professionali 51,3%, corsi professionali 58,3%). I frequentanti i corsi di formazione professionale praticano di più anche altri giochi: gratta e vinci (51,9%), scommesse sullo sport (28,3%), macchinette (18,1%). Il gioco è diffuso soprattutto fra i giovani degli istituti tecnici e professionali e ancor più fra coloro che frequentano i corsi di formazione professionale con la periodicità di qualche volta. Come luogo è preferita la casa. C'è però un terzo più



o meno di studenti degli istituti tecnici e professionali che gioca nei bar e un 20% che indica le sale da gioco e il gioco *on-line*. Si distinguono i frequentanti i corsi di formazione professionale nel praticare molti ambienti, compresi i giochi d'azzardo (16,2%).

Da notare l'assidua presenza nel gioco dei frequentanti i corsi di formazione professionale. Accanto al gratta e vinci diffuso ovunque, i giovani, ad eccezione dei liceali, praticano per metà i videogiochi e per il 20% le scommesse sullo sport. Il gioco on-line sembra in espansione perché praticato a casa.

3. Sul *perché si gioca*, fra gli adulti prevalgono due motivazioni, il bisogno di denaro accentuato dai diplomati (63,8%) e il gusto di vincere prevalente nei laureati (64,3%). Le differenze però non sono marcate. Il bisogno di denaro può essere accostato alla speranza di realizzare qualche sogno presente in tutti con percentuali superiori all'80%. Fra i giovani prevale pure il bisogno di denaro più presente fra i liceali (66,2%) ed i frequentanti degli istituti professionali (66,7%), seguito dal gusto di vincere più indicato dai licei (53,6%). Anche nei giovani è presente il sogno di realizzare qualcosa, ma con una quindicina di punti in meno rispetto agli adulti (con una percentuale superiore al 60%). I rapporti con gli altri, come dimostrare la propria bravura, sono indicati dagli istituti professionali (17,4%). Nei corsi di formazione professionale si aggiunge anche il divertimento (62,4%).



Il motivo prevalente del gioco per tutti è l'interesse abbinato al gusto di vincere. I motivi psicologici sembrano più accentuati nei licei e negli istituti tecnici.

4. L'induzione al gioco indicata riguarda la pubblicità fra gli adulti diplomati (46,9%) e il bisogno psicologico presente fra i laureati (43,2%). Fra i giovani un terzo parla di bisogno psicologico con accentuazione da parte dei liceali (38,2%) e di induzione degli amici da parte di chi frequenta gli istituti tecnici (30,6%).

Circa la metà parla di influenza della pubblicità. Il bisogno psicologico è indicato da un terzo degli intervistati con maggior forza negli adulti più colti e nei frequentanti il liceo.

5. Le conseguenze temute dagli adulti più istruiti sono la dipendenza, con percentuali doppie rispetto allo stesso rischio economico. Nei laureati il rischio della dipendenza è indicato dall'81,1%, mentre quello economico dal 57,4%. Nei giovani, a parte i liceali che ritengono pericolosa soprattutto la dipendenza (69%), gli altri istituti si assestano su tale tema dal 50 al 60%, con appena il 33,4% dei frequentanti i corsi professionali. Il rischio economico segue lo stesso andamento con qualche punto in meno. I frequentanti i corsi di formazione professionale accentuano anche i fenomeni dell'ansia (18,2%), i disturbi fisici (12,2%) e il vantaggio economico (24,3%).

C'è l'impressione che i più istruiti abbiano un'ampia consapevolezza del rischio della dipendenza. Fra i



giovani essa è ancora scarsa, soprattutto negli istituti tecnici e professionali. I frequentanti i centri di formazione professionale denunciano di più le conseguenze fisiologiche.

6. La preoccupazione per l'economia familiare causata dalla *moltiplicazione delle possibilità* di gioco è presente negli adulti di qualsiasi istruzione per circa il 55%. I giovani liceali si allineano quasi nella preoccupazione (53,7%) mentre negli altri istituti indicano 10 punti in meno e nei corsi di formazione professionale appena il 33,3%. Questi ultimi ritengono il moltiplicarsi di tali possibilità un segno di libertà (12,7%), con una percentuale doppia degli altri studenti. Una certa indifferenza al problema è presente fra i giovani (liceo 16%, istituti tecnici 22,6%, istituti professionali 18,1%, corsi di formazione professionale 17,6%). Una preoccupazione per il diffondersi delle possibilità di gioco è presente più fra i liceali che i frequentanti gli istituti tecnici e professionali. I frequentanti i corsi di formazione professionale considerano per il doppio rispetto agli altri il fenomeno segno di libertà.

La preoccupazione dell'apertura di nuove sale da gioco è più degli adulti con una buona istruzione che dei giovani. Fra questi il fenomeno non è disprezzato dai frequentanti le scuole di formazione professionale.

7. Il giudizio sui vari giochi negli adulti è differenziato. Mentre tutti ritengono pericoloso il gioco d'azzardo, le macchinette e le scommesse sullo sport, i



laureati meno degli altri considerano pericolosi il gratta e vinci e il lotto e super-enalotto, ritenuti solo diseducativi (gratta e vinci 64,8%, lotto e super-enalotto 55,9%). Da metà degli intervistati le carte sono ritenute un gioco innocuo. I giovani liceali hanno giudizi più severi degli altri sulla pericolosità del gioco d'azzardo (82,9%) e sulle scommesse sullo sport (43,4%), mentre i frequentanti gli istituti tecnici ritengono più pericolose le macchinette (61,5%), come i frequentanti i corsi di formazione professionale (64,2%). Innocui sono ritenuti i videogiochi dai frequentanti gli istituti tecnici più degli altri (57,6%). Si distinguono nel giudizio di pericolosità e di diseducazione gli studenti dei corsi di formazione. Non ci sono grandi differenze nel giudizio della moltiplicazione delle possibilità di gioco.

Possiamo ritenere che l'istruzione classica sia un deterrente nei confronti del gioco, soprattutto se meccanico o d'azzardo. Innocui sembrano essere giudicati il gratta e vinci, il lotto e super-enalotto e le carte soprattutto dai frequentanti gli istituti tecnici e professionali.

8. Circa la *possibile dipendenza* da gioco è avvertita fra gli adulti maggiormente fra i laureati. Quelli di un'istruzione più limitata la giudicano una schiavitù (elementari 53,1%, medie 57,2%, superiori 58,3%, laureati 48,7%). La maggiore istruzione considera utile l'aiuto di un gruppo per uscirne (56,3%), mentre coloro che sono in possesso di una cultura elementare ritengono sufficiente la buona volontà (31,4%). Scarsa



è la fiducia nella proibizione (elementari 0,8%, medie 3,4%, superiori 3,4%, laurea 5,6%) e nell'intervento degli specialisti (elementari 7,3%, medie 11,1%, superiori 12,5%, laurea 18,3%). Fra i giovani quelli dei licei più degli altri ritengono il gioco una schiavitù (liceo 37,2%, istituti tecnici 29,5%, istituti professionali 36,2%, scuole di formazione professionale 25,7%), facile da acquisire (liceo 31,8%, istituti tecnici 29,8%, istituti professionali 31,2%, corsi di formazione professionale 46,8%). Sulla possibilità di uscirne la fiducia maggiore degli alunni degli istituti professionali è sulla buona volontà (liceo 44,1%, istituti tecnici 54,4%, istituti professionali 57,6%, corsi di formazione professionale 58,5%). La fiducia sulla proibizione è al 3% circa e sullo specialista del 4% circa ad eccezione dei liceali (9,1%).

L'istruzione, soprattutto classica, favorisce la consapevolezza della pericolosità dell'abitudine al gioco, anche se rimane attorno al 50% negli adulti e al 35% nei giovani. Emerge nei giovani degli istituti tecnici una minor consapevolezza circa la facilità di acquisire la dipendenza e negli istituti professionali la convinzione che basti la buona volontà per uscirne.

DIPENDENZA DA ALCOL

1. La *consapevolezza* relativa alla pericolosità dell'uso di alcol è presente fra gli adulti e cresce con l'istruzione (elementari 65,7%, medie 73,6%, superiori



81,2%, laurea 80,8%). Nei giovani è maggiore fra i liceali (liceo 91,3%, istituti tecnici 81,3%, istituti professionali 78,9%, corsi di formazione professionale 79,3%), i quali considerano il fenomeno un vero problema sociale (liceo 64%, istituti tecnici 52,2%, istituti professionali 53%, corsi di formazione professionale 54,5%). La consapevolezza della pericolosità dell'alcol è di parecchi punti superiore della pericolosità del gioco sia nei giovani che negli adulti.

Il divario fra abuso dell'alcol e del gioco si spiega data la recente emergenza gioco come problema sociale. Una sensibilità più forte è riscontrata in coloro che seguono corsi di carattere umanistico.

2. Le *modalità d'uso* dell'alcol rivelano un uso più limitato di alcol fra gli adulti in chi ha solo una istruzione elementare, non solo nei confronti degli alcolici e degli aperitivi, ma anche del vino con parecchi punti di differenza percentuale (vino fuori dei pasti: elementari 39,4%, medie 53,7%, superiori 56,6%, laureati 55,5%; alcolici: elementari 46,2%, medie 57,2%, superiori 61%, laureati 68,9%). Fra i giovani c'è una discreta omogeneità fra gli istituti frequentati circa lo scarso uso del vino a tavola e dell'uso pressoché generalizzato degli alcolici (liceo 95,3%, istituti tecnici 94,4%, istituti professionali 93,9%, corsi di formazione professionale 89,3%). Circa l'abuso dell'alcol nell'ultimo mese con il conseguente stato di euforia sia di ubriacatura, gli adulti rispondono abbastanza omogeneamente con il "mai" oltre il 90%. Fra i gio-



vani il “mai” si dimezza per l’euforia (liceo 47,7%, istituti tecnici 44,1%, istituti professionali 43,5%, corsi di formazione professionale 47,3%) ed aumenta di 15/20 punti per l’ubriacatura (liceo 76,3%, istituti tecnici 72,8%, istituti professionali 64%, corsi di formazione professionale 62,7%). Sul numero delle volte prevale l’una volta fra i liceali (euforia: liceo 19,7%, istituti tecnici 18,6%, istituti professionali 17,9%, corsi di formazione professionale 9,1%; ubriacatura: liceo 13,4%, istituti tecnici 12,6%, istituti professionali 15,3%, corsi di formazione professionale 10,9%). Circa la risposta più volte la differenza tende ad annullarsi (prendendo il dato delle 5 volte nell’ultimo mese per l’euforia: liceo 2,3%, istituti tecnici 2,4%, istituti professionali 2,1%, corsi di formazione professionale 2,7%; per l’ubriacatura: liceo 0,7%, istituti tecnici 0,7%, istituti professionali 1,7%, corsi di formazione professionale 1,8%).

L’uso del vino sta diminuendo, quasi scomparendo, almeno a tavola, tra i giovani. Tra loro è aumentato invece l’uso di alcolici, in modo omogeneo rispetto alla scuola frequentata, non raramente fino allo stato di euforia o di ubriacatura.

3. Le cause dell’abuso dell’alcol fra gli adulti sono discretamente condivise. Coloro che sono in possesso di maggiore istruzione accentuano la condivisione di gruppo (elementari 45,9%, medie 51,9%, superiori 60,1%, laurea 67,9%) e la ricerca di emozioni (elementari 25,9%, media 28,5%, superiori 31,4%, laurea



40,6%). Coloro che hanno una istruzione minore sottolineano anche il desiderio di sentirsi forti (elementari 37%, medie 31,1%, superiori 29,7%, laurea 29,1%), di superare la solitudine (elementari 42,1%, medie 47,8%, superiori 40,2%, laurea 29%) e la delusione (elementari 19,6%, medie 16,2%, superiori 16,4%, laurea 9,6%). Fra i giovani dei vari istituti, i liceali accentuano il divertimento (58,1%) e la moda (39,9%), quelli dell'istituto tecnico la condivisione di gruppo (49,2%), quelli dell'istituto professionale il superamento della delusione (18,5%) ed il gusto di essere migliori (11,3%), per quelli dei corsi di formazione professionale prevale il piacere (57,6%).

Fra le motivazioni che favoriscono l'uso dell'alcol coloro che hanno una istruzione minore e i frequentanti l'istituto professionale accennano ai temi della solitudine e della delusione e i liceali al divertimento e alla moda. Gli alunni degli istituti tecnici parlano di condivisione di gruppo.

4. I giudizi espressi circa l'abuso di alcol sono abbastanza conformi circa il pericolo per la salute e per eventuali comportamenti conseguenti fra gli adulti con una lieve accentuazione per le persone più istruite (pericoloso per la salute 100%, per i comportamenti conseguenti 100%) ed anche fra i giovani dei vari istituti con una lieve accentuazione per i liceali (pericoloso alla salute 94,4%, per i comportamenti conseguenti 96%). Gli adulti, soprattutto più istruiti, indicano anche la dipendenza che crea (98,5%) più degli altri e



l'essere un fatto di moda (72,5%). Fra i giovani dei vari istituti c'è una differenza di alcuni punti fra liceo e istituti (pericoloso per la salute: liceo 94,4%, istituti tecnici 88,4%, istituti professionali 91,2%, corsi di formazione professionale 88,2%; per i comportamenti: liceo 96%, istituti tecnici 93,2%, istituti professionali 94,1%, corsi di formazione professionale 89,1%; possibile dipendenza: liceo 78%, istituti tecnici 69,3%, istituti professionali 70,3%, corsi di formazione professionale 70%). Il pericolo di cadere nella dipendenza è reputato maggiore dai liceali che dai frequentanti gli istituti. Si distinguono fra gli altri i frequentanti i corsi di formazione professionale nel giudicare normale (37,5%) ed innocuo (15,6%) l'abuso dell'alcol con oltre dieci punti percentuali in più degli altri. Circa lo sballo del sabato sera gli adulti, soprattutto se istruiti, sottolineano il pericolo (elementari 58,4%, medie 59,9%, superiori 63,6%, laurea 61,3%) e l'influenza del gruppo (elementari 24,2%, medie 22,2%, superiori 19%, laurea 26,7%). Fra i giovani dei vari istituti lo sballo del sabato sera è considerato un pericolo limitato (liceo 18,2%, istituti tecnici 14,7%, istituti professionali 17,7%, corsi di formazione professionale 16,2%). Dai più è considerato partecipazione di gruppo (liceo 35,1%, istituti tecnici 41,4%, istituti professionali 40,9%, corsi di formazione professionale 38,7%) o moda (liceo 32,9%, istituti tecnici 29,2%, istituti professionali 29,8%, corsi di formazione professionale 21,6%). Anche qui emerge il giudizio dei frequentanti i corsi professionali nel ritenere lo sballo un gioco (23,4%).



Generalizzata è la convinzione che l'abuso di alcol sia pericoloso per la salute e per i comportamenti, con una accentuazione nei più istruiti degli adulti e dei liceali, con percentuali più ridotte circa la possibilità che porti alla dipendenza. Invece relativamente allo sballo del sabato sera i giovani tendono a ritenerlo forma di partecipazione di gruppo o moda, non pericoloso, soprattutto da parte dei frequentanti gli istituti tecnici e professionali.

5. Solo pochi adulti pensano che la *dipendenza* da alcol sia facile da acquisire (elementari 20,3%, medie 21,7%, superiori 27,3%, laurea 29,5%), anche se la metà di essi la giudica una schiavitù, con una accentuazione dei meno istruiti (elementari 55,8%, medie 56,5%, superiori 51,9%, laurea 44,9%). Essa è superabile, sempre secondo gli adulti, soprattutto con l'aiuto di gruppi specifici (elementari 48,5%, medie 55,6%, superiori 53%, laurea 56,3%). Fra i giovani invece c'è maggiore consapevolezza della facilità di acquisirla (liceo 44,6%, istituti tecnici 33,8%, istituti professionali 39,6%, corsi di formazione professionale 45,9%) e un giudizio meno pessimista nel giudicarla una schiavitù (liceo 18,9%, istituti tecnici 17%, istituti professionali 18,5%, corsi di formazione professionale 17,4%). Circa la possibilità di uscirne i giovani sottolineano soprattutto la buona volontà (liceo 44,1%, istituti tecnici 54,4%, istituti professionali 57,6%, corsi di formazione professionale 58,5%), non tanto i gruppi specifici (liceo 25,1%, istituti tecnici 17,4%, istituti



professionali 16,4%, corsi di formazione professionale 9,4%).

A fronte del giudizio allarmato degli adulti, soprattutto se con minore istruzione, sulla schiavitù che l'alcol provoca e meno preoccupati sulla facilità di cadere nella dipendenza, si afferma la convinzione in pochi giovani, soprattutto degli istituti, dell'alcol come schiavitù e del timore di acquisirla. Sulla possibilità di uscirne gli adulti, con lieve accentuazione dei più colti, pensano ai gruppi specifici di aiuto, mentre i giovani alla buona volontà con una lieve accentuazione dei frequentanti gli istituti.



DATI DISAGGREGATI: VICENZA E PROVINCIA

DIPENDENZA DA GIOCO

1. La *percezione del fenomeno* del gioco è leggermente maggiore in provincia, soprattutto per i giovani (adulti: Vicenza 72,1%, provincia 73,1%; giovani: Vicenza 48,6%, provincia 52,3%). Il giudizio prevalente dei giovani si colloca sull'abbastanza, non sul molto. Così è anche il giudizio dei giovani nel ritenerlo un problema sociale (adulti: Vicenza 79,8%, provincia 74,8%; giovani: Vicenza 50,1%, provincia 55,7%).

In città forse c'è una maggior abitudine e quindi i fenomeni sono meno percepiti, perché considerato frutto normale del costume.

2. Alla domanda “*tu giochi?*” i giovani rispondono affermativamente in percentuale maggiore a Vicenza (adulti: Vicenza 10,9%, provincia 11,7%; giovani: Vicenza 34,1%, provincia 31,1%). Coerentemente a ciò, quelli che dicono di non giocare mai sono più numerosi fra gli intervistati della provincia (adulti: Vicenza 53,2%, provincia 56,3%; giovani: Vicenza 34,1%, provincia 38,6%). È da notare però come siano numerosi quelli che giocano ogni settimana attorno all'8% in città e in provincia ed ogni giorno (adulti: Vicenza



0,6%, provincia 1%; giovani: Vicenza 5,6%, provincia 4,9%). In provincia c'è una percentuale maggiore che indica come luogo di gioco il bar (adulti: Vicenza 17,2%, provincia 19,6%; giovani: Vicenza 20,5%, provincia 27,3%); per il resto (casa, *on-line*, sale gioco, casinò) le percentuali della città superano quelle della provincia. Alla domanda quale gioco praticati, negli adulti non c'è grande differenza se non per le carte (Vicenza 23,4%, provincia 25,1%) e per il lotto e superenalotto (Vicenza 19,4%, provincia 22,9%). Per i giovani tutti i giochi sono praticati, leggermente di più a Vicenza, ad eccezione di quello delle carte che è alla pari.

Il gioco è ormai praticato in città ed in provincia, anche se la città ha percentuali superiori. Può essere indicativo il fatto che in provincia un luogo pubblico, come il bar, induca al gioco.

3. Sul *perché si gioca* a Vicenza prevalgono di qualche punto il bisogno di denaro (adulti: Vicenza 61,1%, provincia 58,9%; giovani: Vicenza 67,1%, provincia 64,5%) e il gusto di vincere (adulti: Vicenza 59,7%, provincia 52,7%; giovani: Vicenza 50,9%, provincia 50,8%), mentre in provincia l'emozione che dà (adulti: Vicenza 32,4%, provincia 41,1%; giovani: Vicenza 20,4%, provincia 21,6%) e la dimostrazione della propria bravura (adulti: Vicenza 6,6%, provincia 10,7%; giovani: Vicenza 11,2%, provincia 13,1%). Una conferma viene da una percentuale lievemente maggiore in città circa



la risposta di poter realizzare qualche sogno (adulti: Vicenza 86,7%, provincia 81,3%; giovani: Vicenza 67,7%, provincia 63,9%).

Emerge a Vicenza città un maggiore pragmatismo, mentre in provincia si accentua il problema della relazione e del gruppo.

4. L'analisi dell'*induzione al gioco* registra in provincia qualche punto di percentuale in più per il bisogno psicologico (adulti: Vicenza 24,2%, provincia 35,3%; giovani: Vicenza 35,2%, provincia 38,2%) e per i giovani lo stimolo delle proposte alla cassa dei negozi (Vicenza 8,8%, provincia 10,6%). Non ci sono differenze di rilievo circa l'influenza da parte della pubblicità, indicata da circa la metà degli intervistati.

Si può osservare la sottolineatura già indicata del fattore psicologico più presente in provincia.

5. I *rischi* economici del gioco sono più avvertiti a Vicenza dagli adulti (Vicenza 48,8%, provincia 46,4%) e dai giovani in provincia (Vicenza 62,2%, provincia 65%), invece il pericolo di dipendenza dagli adulti e dai giovani della provincia (adulti: Vicenza 62,6%, provincia 65,1%; giovani: Vicenza 63,2%, provincia 65%). A Vicenza il gioco è ritenuto anche un divertimento più che in provincia (adulti: Vicenza 33,2%, provincia 30,3%; giovani: Vicenza 28,7%, provincia 25,1%).



Mentre il pericolo di dipendenza è più presente in provincia, a Vicenza si sottolinea di più il rischio economico.

6. Riguardo al giudizio sul moltiplicarsi delle *sale da gioco*, emerge il giudizio condiviso da tutti che non sono un segno di libertà, ma a Vicenza si sottolinea il fatto che è un pericolo per il costume (adulti: Vicenza 23,4%, provincia 21,6%; giovani: Vicenza 12,6%, provincia 10,5%), mentre in provincia si sottolinea leggermente di più lo svantaggio economico. Una certa indifferenza al problema è comune anche se in piccole percentuali (adulti: Vicenza 5,1%, provincia 6,5%; giovani: Vicenza 17,6%, provincia 17,6%).

Il giudizio di fronte al moltiplicarsi dei luoghi di gioco non è fra Vicenza e provincia, ma fra adulti e giovani.

7. Il giudizio sui *vari giochi* vede nei giovani della provincia una sottolineatura del pericolo come il gioco d'azzardo (Vicenza 77,7%, provincia 81,3%), le scommesse sullo sport (Vicenza 35,8%, provincia 41,8%) e le macchinette (Vicenza 56,3%, provincia 60,7%). Essi ritengono innocuo il gioco delle carte (Vicenza 63%, provincia 64,9%). I giovani di Vicenza ritengono innocui i video giochi (Vicenza 50,6%, provincia 47,5%), e i giochi televisivi (Vicenza 45,4%, provincia 41,4%), il gratta e vinci (Vicenza 57,5%, provincia 55,6%) ed il lotto e superenalotto (Vicenza 46,8%, provincia 42,6%). Gli adulti di Vicenza riten-



gono pericolosi anche i video giochi (Vicenza 56,2%, provincia 51,2%) e i giochi televisivi (Vicenza 24,4%, provincia 17,9%). Meno preoccupati essi sono del gioco delle carte (Vicenza 51,7%, provincia 58,1%). Fra i giochi diseducativi la provincia indica i giochi televisivi (Vicenza 50,4%, provincia 51,5%).

La pratica maggiore di certi giochi a Vicenza, come il gioco d'azzardo, le scommesse sullo sport e le macchinette, porta ad attenuare in città il giudizio di pericolosità.

8. La *dipendenza da gioco* è temuta più a Vicenza che in provincia (adulti: Vicenza 24,1%, provincia 23,1%; giovani: Vicenza 32,2%, provincia 31,4%). È giudicata una schiavitù in percentuale maggiore dagli adulti di Vicenza (Vicenza 60,3%, provincia 55,5%) e dai giovani della provincia (Vicenza 33,8%, provincia 36,8%). Sulla possibilità di superare l'eventuale dipendenza con la buona volontà prevalgono le percentuali di Vicenza (adulti: Vicenza 24,1%, provincia 21%; giovani: Vicenza 50,2%, provincia 48,6%). La sfiducia negli specialisti e nelle proibizioni è comune, anche se con un punto percentuale in più in Vicenza.

La dipendenza è da un terzo dei giovani giudicata una schiavitù, più in provincia che a Vicenza, mentre è temuta leggermente di più a Vicenza.



DIPENDENZA DA ALCOL

1. La *consapevolezza* del pericolo della dipendenza da alcol negli adulti di Vicenza e della provincia è pressoché uguale a quella del gioco, mentre nei giovani è molto superiore, con una accentuazione in provincia (alcol: Vicenza 84,5%; provincia 88%), anche se poi un terzo di essi la giudica non un vero problema sociale, ma frutto normale del costume (Vicenza 33,2%, provincia 30,3%).

Il fenomeno dell'abuso di alcol è chiaramente avvertito dai giovani soprattutto della provincia, ma non è considerato con allarmismo.

2. Circa l'*uso e abuso* dell'alcol emerge lievemente a Vicenza fra gli adulti e fra i giovani in provincia il giudizio per la birra (Vicenza 88,6%, provincia 93%), per gli alcolici (Vicenza 93,5%, provincia 95,7%), per gli aperitivi alcolici (Vicenza 89,6%, provincia 92,3%). Circa l'abuso fino all'euforia, il "mai" degli adulti è pressoché unanime (Vicenza 93,1%, provincia 92,3%), mentre si dimezza per i giovani (Vicenza 47,5%, provincia 44,6%). L'abuso è frequente ed avviene per una minoranza per più di cinque volte nel mese (Vicenza 4,4%, provincia 5,9%). I dati giovanili relativi all'ubriacatura sono relativi al "mai" pari al 72,8% a Vicenza ed in provincia, con una minoranza significativa di chi si ubriaca più di cinque volte al mese (Vicenza 2,7%, provincia 2,2%).



I dati rivelano un abuso consistente di alcol da parte dei giovani, con una certa frequenza, con una maggiore accentuazione a Vicenza, almeno per l'euforia.

3. Sulle *motivazioni* sottostanti l'abuso di alcolici nei giovani della provincia prevale di qualche punto la condivisione di gruppo (Vicenza 47,5%, provincia 49,1%) e a Vicenza il piacere (Vicenza 33,9%, provincia 31,1%), il bisogno di vincere la paura (Vicenza 12,1%, provincia 10,4%) e di superare la solitudine (Vicenza 11,4%, provincia 8,9%). La delusione è una motivazione leggermente superiore in provincia (Vicenza 16,6%, provincia 18%).

I dati sono molto simili fra Vicenza e provincia. Può essere indicativa la maggior influenza del gruppo in provincia.

4. Il *giudizio* espresso sull'abuso di alcol è più severo in provincia che a Vicenza. Lo sballo del sabato sera è giudicato dai giovani come un pericolo più dalla provincia (Vicenza 15,1%, provincia 19,7%), mentre a Vicenza è giudicato piuttosto un fenomeno di moda (Vicenza 33,1%, provincia 29,6%); una percentuale alla pari fra Vicenza e provincia lo ritiene un gioco (13,7%) o legato alla partecipazione di gruppo (37,5%). Tralasciando i giudizi degli adulti, leggermente più preoccupati in provincia che a Vicenza, fra i giovani l'abuso di alcol è giudicato con una accentuazione negativa in provincia, pericoloso per la salute e per eventuali comportamenti conseguenti, meno per



la possibile dipendenza (Vicenza 73,5%, provincia 75,6%).

Si ripete il giudizio che l'abuso è un fatto di moda, pericoloso per la salute e per il comportamento, meno per la dipendenza che crea.

5. La dipendenza da alcol è considerata facile più in provincia che a Vicenza (adulti: Vicenza 21%, provincia 23,9%; giovani: Vicenza 41,1%, provincia 42,4%). Non molti giovani la considerano una schiavitù (Vicenza 17,4%, provincia 19,4%) ed in ogni caso non è ritenuta difficile da superare (Vicenza 31,4%, provincia 29,3%). Rimane comunque la convinzione che da essa è possibile uscire con la buona volontà (adulti: Vicenza 24,1%, provincia 21%; giovani: Vicenza 50,2%, provincia 48,6%).

Un giudizio più severo sulla dipendenza da alcol è presente in provincia, mentre a Vicenza prevale la convinzione che possa essere superata con la buona volontà.

Con tutta probabilità nei giovani c'è consapevolezza della possibile dipendenza da alcol più in provincia che a Vicenza, mentre manca la percezione della sua durata nel tempo.



RICERCA SOCIOLOGICA 2012

ALCOL E GIOCO: DIVERTIMENTO O PERICOLO?

Leggere attentamente le domande e barrare le caselle corrispondenti alle risposte prescelte ☒

D. Fra i comportamenti diffusi si parla di uso di alcol e di abitudine al gioco. Condividi l'affermazione?

	per niente	poco	abbastanza	molto
1. alcol:	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
2. gioco:	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4

3. L'uso di alcol è considerato pericoloso a causa di? (una sola risposta) - esagerazione dei giornali ☐ 1
- frutto normale del costume ☐ 2
- è un vero problema sociale ☐ 3

4. L'abitudine al gioco è considerata pericolosa a causa di? (una sola risposta) - esagerazione dei giornali ☐ 1
- frutto normale del costume ☐ 2
- è un vero problema sociale ☐ 3

ALCOL

D. Le persone adulte abusano abitualmente di:

	per niente	poco	abbastanza	molto
5. vino a tavola	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
6. vino fuori dei pasti	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
7. birra	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
8. alcolici	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
9. aperitivi alcolici	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4

D. I giovani abusano abitualmente di:

	per niente	poco	abbastanza	molto
10. vino a tavola	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
11. vino fuori dei pasti	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
12. birra	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
13. alcolici	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
14. aperitivi alcolici	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4

15. Come giudichi lo sballo dei giovani del sabato sera. È:

gioco ☐ 1 partecipazione al gruppo ☐ 2 moda ☐ 3 pericolo ☐ 4

D. Motivi dell'uso di alcol: (tre scelte: motivo principale, secondario e terzo motivo)

	16. motivo principale	17. motivo secondario	18. terzo motivo
- piacere	☐ 1	☐ 1	☐ 1
- divertimento	☐ 2	☐ 2	☐ 2
- di moda	☐ 3	☐ 3	☐ 3
- condivisione di gruppo	☐ 4	☐ 4	☐ 4
- ricerca di emozioni	☐ 5	☐ 5	☐ 5
- ricerca di benessere	☐ 6	☐ 6	☐ 6
- sentirsi forti	☐ 7	☐ 7	☐ 7
- vincere la noia	☐ 8	☐ 8	☐ 8
- essere migliori	☐ 9	☐ 9	☐ 9
- vincere la paura	☐ 10	☐ 10	☐ 10
- solitudine	☐ 11	☐ 11	☐ 11
- delusione	☐ 12	☐ 12	☐ 12

D. Nell'ultimo mese quante volte hai abusato dell'alcol con effetto di:

19. euforia: mai ☐0 1 volta ☐1 2 volte ☐2 3 volte ☐3 4 volte ☐4 5 volte ☐5 più di 5 volte ☐6
20. ubriacatura: mai ☐0 1 volta ☐1 2 volte ☐2 3 volte ☐3 4 volte ☐4 5 volte ☐5 più di 5 volte ☐6

D. Come valuti l'abuso dell'alcol

21. normale sì ☐1 no ☐2
22. innocuo sì ☐1 no ☐2
23. di moda sì ☐1 no ☐2
24. pericoloso per la salute sì ☐1 no ☐2
25. pericoloso per eventuali comportamenti (guida, aggressività, liti in famiglia) sì ☐1 no ☐2
26. negativo per la dipendenza che crea sì ☐1 no ☐2
27. negativo per la spesa sì ☐1 no ☐2

GIOCO

28. L'uso del gioco con premi in denaro è diffuso?

per niente ☐1 poco ☐2 abbastanza ☐3 molto ☐4

D. Perché si gioca? (due scelte)

- divertimento	29. Prima scelta ☐ 1	30. Seconda scelta ☐ 1
- bisogno di denaro	☐ 2	☐ 2
- gusto di vincere	☐ 3	☐ 3
- emozione che dà	☐ 4	☐ 4
- emulazione con altri	☐ 5	☐ 5
- per dimostrare la propria bravura	☐ 6	☐ 6

D. Che cosa induce al gioco? (due scelte)

- pubblicità (televisione, giornali, postale, internet)	31. Prima scelta ☐ 1	32. Seconda scelta ☐ 1
- programmi televisivi	☐ 2	☐ 2
- speranza di realizzare qualche sogno	☐ 3	☐ 3
- stimolo degli amici	☐ 4	☐ 4
- bisogno psicologico	☐ 5	☐ 5
- proposte alla cassa (supermercato, posta, edicola...)	☐ 6	☐ 6

D. Quali giochi pratici?

- | | | |
|---------------------------|-------------------------------|-------------------------------|
| 33. gratta e vinci | sì ☐ 1 | no ☐ 2 |
| 34. lotto - superenalotto | sì ☐ 1 | no ☐ 2 |
| 35. carte | sì ☐ 1 | no ☐ 2 |
| 36. gioco d'azzardo | sì ☐ 1 | no ☐ 2 |
| 37. scommesse sullo sport | sì ☐ 1 | no ☐ 2 |
| 38. macchinette | sì ☐ 1 | no ☐ 2 |
| 39. videogiochi | sì ☐ 1 | no ☐ 2 |
| 40. giochi televisivi | sì ☐ 1 | no ☐ 2 |
| 41. tu giochi? | sì ☐ 1 | no ☐ 2 |
| 42. altro | sì ☐ 1 | no ☐ 2 |

D. Dove giochi?

- | | | |
|----------------------|-------------------------------|-------------------------------|
| 43. a casa | sì ☐ 1 | no ☐ 2 |
| 44. al bar | sì ☐ 1 | no ☐ 2 |
| 45. on-line | sì ☐ 1 | no ☐ 2 |
| 46. nelle sale gioco | sì ☐ 1 | no ☐ 2 |
| 47. al casinò | sì ☐ 1 | no ☐ 2 |
| 48. altri luoghi | sì ☐ 1 | no ☐ 2 |

49. Con quale frequenza giochi?

mai ☐ 0 qualche volta ☐ 1 1 volta al mese ☐ 2 1 volta alla settimana ☐ 3 ogni giorno ☐ 4

D. Secondo te, quali conseguenze provoca il gioco? (due scelte)

- divertimento
- vantaggio economico
- rischio economico
- dipendenza
- ansia continua
- disturbi fisici
- rotture familiari

50. Prima scelta

- ☐ 1
☐ 2
☐ 3
☐ 4
☐ 5
☐ 6
☐ 7

51. Seconda scelta

- ☐ 1
☐ 2
☐ 3
☐ 4
☐ 5
☐ 6
☐ 7

Come giudichi i seguenti giochi?

52. gratta e vinci
53. lotto - superenalotto
54. carte
55. gioco d'azzardo
56. scommesse sullo sport
57. macchinette
58. videogiochi
59. giochi televisivi

innocuo

- ☐ 1
☐ 1
☐ 1
☐ 1
☐ 1
☐ 1
☐ 1
☐ 1

diseducativo

- ☐ 2
☐ 2
☐ 2
☐ 2
☐ 2
☐ 2
☐ 2
☐ 2

pericoloso

- ☐ 3
☐ 3
☐ 3
☐ 3
☐ 3
☐ 3
☐ 3
☐ 3

60. Come giudichi il moltiplicarsi dei giochi in città e nei vari Comuni? (una sola risposta)

- segno di libertà ☐ 1
- un vantaggio economico pubblico ☐ 2
- un vantaggio economico privato ☐ 3
- pericolo per il costume ☐ 4
- pericolo per le economie individuale e/o familiare ☐ 5
- indifferente ☐ 6

DIPENDENZE

D. Cosa pensi delle dipendenze (una sola risposta)

61. Da alcol:

- possibilità remota ☐ 1
- facile da acquisire ☐ 2
- schiavitù ☐ 3
- possibile da superare ☐ 4

62. Da gioco

- possibilità remota ☐ 1
- facile da acquisire ☐ 2
- schiavitù ☐ 3
- possibile da superare ☐ 4

63. *Come è possibile uscirne?* (una sola risposta)

- con la buona volontà ☐ 1
- con l'aiuto della famiglia ☐ 2
- con l'aiuto di amici ☐ 3
- con gruppo di associazioni specifiche ☐ 4
- ricorrendo allo specialista ☐ 5
- proibendole ☐ 6
- altro ☐ 7

Variabili socio-demografiche

64. Sesso: M ☐ 1 F ☐ 2

65. Et : 15-19 ☐ 1 20-24 ☐ 2 25-29 ☐ 3 30-34 ☐ 4
35-44 ☐ 5 45-54 ☐ 6 55-64 ☐ 7 65 e pi  ☐ 8

66. Stato civile: coniugato/a ☐ 1 vedovo/a ☐ 2 celibe/nubile ☐ 3 altro ☐ 4

67. Stato familiare: con figli ☐ 1 senza figli ☐ 2

68. Titolo di studio: elementare ☐ 1 media inf. ☐ 2 diploma ☐ 3 laurea ☐ 4

69. Attivit  svolta: agricoltura ☐ 1 industria ☐ 2 commercio ☐ 3 pubblica amm. ☐ 4
attivit  domestica ☐ 5 studente ☐ 6 in attesa di lavoro ☐ 7 universitario ☐ 8 altro ☐ 9

70. Provenienza studenti

- ☐ 1 Licei Vicenza ☐ 2 Licei provincia ☐ 3 Istituti tecnici Vicenza ☐ 4 Istituti tecnici provincia
☐ 5 Professionali Vicenza ☐ 6 Professionali provincia ☐ 7 Corsi di formazione

71. Codice (non rispondere)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28

Grazie per la collaborazione

