

*Adolescenti, strategie territoriali per
la prevenzione ed il contrasto del
gioco d'azzardo della Zona Sociale 9
dell'Umbria*

Report di Ricerca-Azione
rev. del 05.12.2025

Crediti

Ricerca realizzata con il sostegno delle risorse del Piano Regionale per la prevenzione, cura e riabilitazione del disturbo da gioco d'azzardo.



Coordinamento della ricerca e redazione del report: **Costantino Cacciamani** – Cooperativa Sociale Il Cerchio - Spoleto (PG)
Data analyst: **Marco Pennacchi** – Cooperativa Sociale Il Cerchio - Spoleto (PG)

Hanno partecipato alla ricerca:

Francesca Palazzi - PO del Dipartimento n. 5 del Comune di Spoleto

Chiara Valecchi – Istruttore Amministrativo esperto in comunicazione sociale del Dipartimento n. 5 del Comune di Spoleto

Alessandra Ponti - Assistente sociale del Dipartimento n. 5 del Comune di Spoleto

Samuele Bonanni – Coordinatore della Cooperativa Sociale Il Cerchio di Spoleto del Servizio Unità Educativa di Strada

Per la somministrazione dei questionari nelle scuole: gli Operatori dell'Unità Educativa di Strada della Cooperativa Sociale Il Cerchio - **Radka Vasileva, Fabrizio Arancio, Marco Rosati, Michele Fussi**

Hanno aderito alla ricerca:

-Tavolo di integrazione socio-sanitaria per il disturbo da gioco d'azzardo approvato con DGC n. 21/2022 e ss.mm.

-Consulta Giovanile del Comune di Spoleto

-Istituti scolastici del territorio

-Associazioni sportive del territorio

The online digital edition is published in Open Access on www.comune.spoleto.pg.it. Content license: except where otherwise noted, the present work is released under **Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>)**. This license allows you to share any part of the work by any means and format, modify it for any purpose, including commercial, as long as appropriate credit is given to the author, any changes made to the work are indicated, derivative works are licensed under the same license and a URL link is provided to the license. Metadata license: all the metadata are released under the Public Domain Dedication license (CC0 1.0 Universal: <https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/legalcode>).

Premessa	4
1. Domande, obiettivi e impianto della ricerca	6
2. Contesto territoriale della Zona Sociale n. 9	8
3. I luoghi dell'azzardo nella Zona sociale n. 9	10
4. L'Azzardometro della zona sociale n. 9	14
5. Il punto di vista degli adulti di riferimento nello sport e nella scuola	17
5.1. Profilo dei coach e dei rappresentanti delle società sportive	17
6. Lo sport nella Zona sociale n. 9	21
6.1 La percezione del rischio azzardo nel contesto sportivo	21
7. La voce dei ragazzi	23
7.1 I luoghi desiderati ragazzi del territorio	35
7.2 Azzardo Sport e ragazzi	37
8. Alcune comparazioni	38
8.1. Indicatori povertà educativa in Italia e dati locali	38
8.2 Obiettivi sviluppo sostenibile	41
Conclusioni	45
<i>Template</i> dei questionari e <i>Focus Group</i>	47
Riferimenti bibliografici	58

Premessa

Negli ultimi anni anche il gioco d'azzardo è diventato una lente attraverso cui leggere trasformazioni profonde della società italiana. Un tempo confinato ai grandi *casinò* nazionali¹ e più popolarmente alle lotterie o totocalcio, oggi invade spazi quotidiani e digitali, assumendo forme sempre più pervasive. L'avvento del gioco online e l'evoluzione tecnologica hanno moltiplicato le possibilità di accesso, rendendo l'azzardo un fenomeno globale e capillare, spesso invisibile negli effetti sulle persone. I dati su scala nazionale² ci mostrano la dimensione del problema: più del 60% degli studenti tra i 15 e i 19 anni ha giocato almeno una volta nella vita, nonostante il divieto di legge per i minori d'età. Per le giovani generazioni sono numerose le spinte a giocare d'azzardo: la curiosità, il bisogno di appartenenza, speranza di vincita e di soldi facilmente conquistabili che si intrecciano con fragilità individuali e familiari, in un contesto dove il rischio ad oggi sembra sempre più apparire normalizzato. Sotto questa superficie si muove un'economia gigantesca: nel 2024 la raccolta complessiva dell'azzardo in Italia ha superato i 157 miliardi di euro, equivalenti al 7% del PIL (Libro Nero dell'Azzardo – Edizione 2025). La componente telematica ha ormai sorpassato quella fisica, segno di una digitalizzazione che amplifica le distanze e riduce i controlli. Anche in Umbria, pur con valori sotto la media nazionale, cresce il numero di conti di gioco e l'esposizione dei più giovani (S. Molinaro, 2025). L'intero sistema legato all'azzardo sia negli adulti che nelle giovani generazioni, invita a guardare al fenomeno con uno sguardo complesso, che unisce neuroscienze, diritto, economia e politiche sociali. Il disturbo da gioco d'azzardo, quindi, non è solo una dipendenza individuale, dove anzi spesso viene scaricata l'intera *responsabilità* (S. Rolando, 2023, p.86) ma un segnale di vulnerabilità collettiva, radicata in diseguaglianze economiche, isolamento e modelli culturali distorti. Accanto a questi ambiti si aggiunge quello delle policy nazionali che reggono il tema, le voci più critiche parlano di una vera e propria “dipendenza dello Stato” (Il Libro nero dell'azzardo, 2025), prigioniero del gettito fiscale prodotto dal gioco. L'aumento dei costi sociali connessi al gioco d'azzardo — espressi in termini di peggioramento delle condizioni di salute, incremento dell'indebitamento e disaggregazione dei legami familiari — si accompagna a una certa riluttanza nei confronti della trasparenza dei dati pubblici, che rende sempre più complessa la valutazione dell'impatto reale di questo sistema economico e culturale. Analizzare oggi il fenomeno dell'azzardo significa

¹ Fino agli anni '90, in Italia erano operativi soltanto quattro casinò legali: Venezia, Sanremo, Saint-Vincent e Campione d'Italia.

² Rapporto ESPAD® @ Italia 2024

dunque interrogarsi sui confini tra libertà individuale e dipendenza, tra intrattenimento e sfruttamento, tra dinamiche economiche e tutela della salute collettiva. Solo un approccio capace di riconoscerne la natura multidimensionale consente di elaborare politiche di prevenzione, educazione e cura realmente efficaci, in grado di vedere oltre la circostanza del gioco come scelta individuale. In questa prospettiva si colloca la ricerca promossa dalla Zona Sociale n. 9 dell’Umbria, che affronta il tema attraverso un percorso di ricerca-azione fondato sull’ascolto dei diversi attori territoriali — studenti, docenti, istituzioni e organizzazioni sociali — impegnati nella costruzione condivisa di senso e responsabilità collettiva. Il lavoro assume così anche una funzione trasformativa: la partecipazione diventa strumento di consapevolezza, di riflessione critica e di attivazione comunitaria. L’unica scommessa possibile, in questa visione, è quella per un futuro sostenibile e inclusivo delle nuove generazioni, dove il territorio diventa risorsa, il luogo acquisisce nuovi significati e la conoscenza diventa protezione.

1. Domande, obiettivi e impianto della ricerca

La presente ricerca-azione, promossa nell’ambito della Zona Sociale n. 9, nasce dall’esigenza di approfondire la conoscenza delle dinamiche che regolano il rapporto tra gli adolescenti (fascia d’età 13-18 anni) e il territorio in cui vivono, con un focus specifico sul ruolo delle attività sportive, sulla percezione di benessere individuale e collettivo, e sulla rilevanza degli spazi e delle reti educative e relazionali. Il progetto si configura come una ricerca-azione, in cui l’applicazione di metodi e modelli orientati alla comprensione del fenomeno nel contesto territoriale assume essa stessa una funzione generativa di conoscenza e partecipazione. L’indagine non si limita, dunque, alla raccolta e all’analisi dei dati, ma si propone come dispositivo di stimolo, approfondimento e condivisione con la comunità locale. In tale prospettiva, l’azzardopatia viene affrontata non unicamente nella sua dimensione clinico-patologica, ma anche come questione sociale e preventiva, inscritta nei processi di costruzione collettiva del benessere. L’obiettivo generale della ricerca è stato quello di costruire un quadro informativo e interpretativo utile alla programmazione di interventi territoriali volti anche al contrasto al fenomeno sempre presente della povertà educativa e al rafforzamento delle comunità educanti, attraverso l’analisi congiunta di bisogni, risorse, pratiche e vissuti degli adolescenti e degli adulti di riferimento nel sistema territoriale scolastico, dello sport e del tempo libero. Un elemento che rimane parzialmente assente in questa analisi è il punto di vista delle famiglie, soggetto primario di mediazione regolazione e modello culturale nei processi che riguardano il gioco d’azzardo nelle giovani generazioni. La famiglia costituisce infatti uno snodo cruciale nella trasmissione di modelli di comportamento, atteggiamenti e rappresentazioni legati al gioco, influenzando tanto le pratiche di consumo quanto le percezioni del rischio e dell’azzardo. Tuttavia, le difficoltà operative nel raggiungere un campione sufficientemente ampio e rappresentativo di nuclei familiari hanno limitato la possibilità di raccogliere un contributo informativo sistematico e comparabile. Per tale ragione, l’indagine non include un’analisi specifica del ruolo e delle dinamiche familiari, che restano un ambito di approfondimento necessario per future ricerche sul tema. La domanda di ricerca che ha accompagnato il nostro lavoro è la seguente: *in che modo i contesti educativi, sportivi e relazionali della Zona Sociale n. 9 influenzano il benessere degli adolescenti e contribuiscono — direttamente o indirettamente — alla prevenzione del gioco d’azzardo e di altre forme di vulnerabilità educativa e sociale?* L’indagine ha inteso approfondire, in primo luogo, la percezione degli adolescenti rispetto alla qualità della vita nel proprio contesto di riferimento, esplorando come i giovani vivano e valutino gli spazi pubblici, le opportunità educative e

relazionali disponibili nel territorio della Zona Sociale n. 9. Particolare attenzione è rivolta all'individuazione degli elementi che favoriscono la partecipazione attiva e inclusiva, nonché di quelli che, al contrario, ne limitano le possibilità, generando forme di esclusione o disaffezione nei confronti della comunità locale. Un secondo ambito di approfondimento riguarda il ruolo delle attività sportive nella vita quotidiana degli adolescenti. Lo sport è analizzato non solo come pratica ricreativa, ma come dispositivo sociale in grado di costruire legami, promuovere competenze che rafforzino il senso di appartenenza. In tale prospettiva, si intende comprendere in che misura le società sportive del territorio possano rappresentare spazi di prevenzione e benessere o, al contrario, luoghi in cui si manifestano modelli di rischio o dinamiche competitive potenzialmente disfunzionali. Un ulteriore asse di indagine è dedicato all'azzardopatia e ai fattori di rischio connessi alle giovani generazioni. L'obiettivo è individuare alcune dimensioni individuali, educative e ambientali che possono aumentare la vulnerabilità rispetto al gioco d'azzardo, valutando al contempo il ruolo dei processi educativi, relazionali e comunitari come potenziali fattori protettivi. Si cerca quindi di mettere in luce le dinamiche di governance educativa territoriale, analizzando le modalità attraverso cui scuole, enti locali e organizzazioni del terzo settore cooperano nella costruzione di una rete di corresponsabilità educativa. Tale rete è considerata essenziale per promuovere politiche integrate di prevenzione, benessere e partecipazione giovanile, capaci di rispondere alle sfide emergenti del territorio.

2. Contesto territoriale della Zona Sociale n. 9

Al 1° gennaio 2025 la popolazione residente in Umbria ammonta a circa 852.000 persone, con



una riduzione di oltre mille unità rispetto all'anno precedente. La regione continua a vivere una contrazione demografica, che si manifesta in modo più accentuato nelle aree interne e nella provincia di Terni, mentre è in parte compensata da un saldo migratorio positivo, specialmente grazie all'immigrazione dall'estero. Il saldo naturale, cioè la differenza tra nascite e decessi,

rimane negativo, con oltre 5.800 unità perse nel 2024, nonostante un lieve miglioramento rispetto all'anno precedente dovuto a una diminuzione dei decessi. Tuttavia, la natalità continua a calare, toccando il minimo storico con un tasso di 5,5 nati ogni mille abitanti e un tasso di fecondità totale di appena 1,11 figli per donna, ben lontano dalla soglia di sostituzione generazionale. L'invecchiamento della popolazione è una tendenza strutturale: oltre il 27% dei residenti ha più di 65 anni, mentre i minori di 14 anni rappresentano solo l'11,3% del totale. In un solo anno, i giovani sotto i 14 anni sono diminuiti del 2,5%. L'indice di vecchiaia ha raggiunto un valore molto elevato, pari a 246,6%, indicando la presenza di quasi 25 anziani ogni 10 bambini. Questo pone l'Umbria tra le regioni più anziane d'Italia. L'immigrazione rappresenta ormai l'unico fattore che mitiga la decrescita demografica. Nel 2024, la componente straniera è aumentata del 2,3%, mentre quella italiana ha continuato a diminuire. In questo scenario, la popolazione in età preadolescenziale e adolescenziale, compresa tra i 10 e i 19 anni, risulta essere una fascia quantitativamente fragile nei numeri e in riduzione. Ciò comporta ricadute significative sulle politiche educative, sociali e giovanili, che devono necessariamente adattarsi a un contesto di rarefazione giovanile, soprattutto nei comuni delle aree interne come quelli della Zona Sociale n. 9. Andiamo a vedere i dati in questa parte dell'Umbria. La Zona Sociale n. 9 dell'Umbria comprende i comuni di Spoleto, Campello sul Clitunno, Castel Ritaldi e Giano dell'Umbria. Si tratta di un territorio variegato, caratterizzato da una combinazione di centri urbani di medie dimensioni e piccoli comuni a vocazione prevalentemente agricola o collinare. Tuttavia, un elemento trasversale a tutta l'area è rappresentato dalla tendenza demografica che, come nel resto della regione, evidenzia un progressivo invecchiamento della popolazione e una riduzione delle fasce giovanili. Nel comune di **Spoleto**, che Comune Capofila della zona, al 2024 si contano poco meno di 36.000 abitanti. Di questi, solo il 10,5% ha meno di 14 anni, mentre la popolazione anziana – cioè gli

over 65 – rappresenta il 29,4% del totale. Questo dato, già di per sé rilevante, assume ancora più significato se confrontato con l'indice di vecchiaia, che nel comune supera il 270%. In altre parole, ci sono quasi tre anziani ogni giovane sotto i 14 anni. L'età media della popolazione è prossima ai 50 anni, segno evidente di un tessuto sociale che sta progressivamente perdendo la componente più giovane. Anche i comuni limitrofi di **Campello sul Clitunno**, **Castel Ritaldi** e **Giano dell'Umbria** si inseriscono in questo quadro. Sebbene con numeri più ridotti, per esempio Campello sul Clitunno ha una **popolazione** totale di 2.316 abitanti (2022), con un'**età media** pari a 48,5 anni un tasso di residenti **stranieri** pari 6,3% della popolazione. Questo scenario, al di là del focus specifico sui fenomeni legati al gioco d'azzardo nelle giovani generazioni, solleva importanti interrogativi e impone riflessioni sulle politiche sociali, educative e culturali da attuare in questo territorio. La fascia di popolazione compresa tra la preadolescenza e l'adolescenza (indicativamente tra i 10 e i 19 anni) appare sempre più ridotta, e ciò comporta implicazioni significative sul piano dei servizi: scuole, centri di aggregazione, spazi sportivi e culturali rischiano di trovarsi sottoutilizzati o di essere dismessi, con effetti negativi sulla qualità della vita e sulle opportunità educative e relazionali per i giovani. La sfida, per gli enti locali e per l'intero sistema territoriale, è duplice: da un lato, occorre rispondere ai bisogni di una popolazione che invecchia, garantendo servizi sanitari, assistenziali e sociali adeguati; dall'altro, è necessario immaginare politiche innovative in grado di attrarre e trattenere giovani e famiglie, valorizzando il territorio attraverso opportunità educative, lavorative e culturali. La Zona Sociale n. 9 quindi sembra trovarsi oggi a un bivio demografico e sociale: da una parte, l'evidente squilibrio generazionale; dall'altra, la possibilità di trasformare queste criticità in stimolo per la costruzione di un sistema territoriale più coeso, inclusivo e orientato al futuro, con i giovani come leva fondamentale per lo sviluppo.

3. I luoghi dell'azzardo nella Zona sociale n. 9

La mappatura realizzata dall'Unità Educativa di Strada nella Zona Sociale n. 9 tra giugno e settembre 2023 restituisce una fotografia articolata delle modalità con cui preadolescenti e adolescenti abitano gli spazi pubblici dei comuni di Spoleto, Campello sul Clitunno, Castel Ritaldi e Giano dell'Umbria. I grafici presenti nel documento mostrano con immediatezza una geografia della socialità giovanile caratterizzata da forti dinamiche di movimento, da una presenza diffusa negli spazi informali e da forme relazionali fluide che si riaggredano attorno a luoghi ritenuti sicuri, accessibili e riconoscibili. La fascia d'età più frequentemente intercettata è quella degli 11-17 anni, con gruppi variabili nel numero e nella composizione, spesso costituiti da piccoli nuclei che cambiano rapidamente a seconda dell'orario, delle attività disponibili e della vicinanza alla scuola, agli impianti sportivi o alle principali piazze dei quartieri. Gli spazi maggiormente utilizzati sono quelli all'aperto: parchi, aree verdi, piazze centrali, campetti e luoghi di passaggio dove i ragazzi trovano la possibilità di sostare senza vincoli formali. Questi luoghi funzionano come punti di riferimento quotidiano, veri e propri micro-territori in cui i giovani sperimentano autonomia, identità di gruppo e libertà di movimento. In molti casi emergono anche aree semi-strutturate — come campi da basket, zone coperte vicino ai bar o scalinate — che assumono un ruolo di aggregazione spontanea soprattutto nelle ore pomeridiane e serali. Gli spazi formali, come centri di aggregazione, biblioteche o strutture comunali, pur presenti, risultano meno utilizzati rispetto ai luoghi informali, segno di un bisogno di socialità libera, non organizzata e svincolata da orari prestabiliti. Le dinamiche osservate evidenziano sia una forte vitalità relazionale sia alcune forme di fragilità tipiche dei contesti giovanili contemporanei. La socialità appare intensa e inclusiva: i gruppi sono spesso misti per età e genere, e gli spazi pubblici diventano luoghi di incontro regolari, quasi una seconda casa. Tuttavia si rilevano anche comportamenti che talvolta esprimono disagio o mancanza di alternative: utilizzo improprio degli spazi, tendenza all'isolamento di alcuni ragazzi, piccoli episodi di conflittualità o saturazione di aree molto frequentate. Sono segnali da interpretare non come indicatori di degrado, ma come segnali di un bisogno di presenza educativa, accompagnamento e opportunità più strutturate. Le differenze territoriali emergono in modo chiaro. Spoleto, per dimensione e densità urbana,



concentra la maggior parte dei punti di aggregazione e mostra una vivacità diffusa nelle zone scolastiche e centrali. Campello sul Clitunno e Castel Ritaldi presentano aggregazioni più circoscritte, spesso organizzate intorno agli impianti sportivi o a spazi verdi, mentre Giano dell’Umbria restituisce un quadro di gruppi più piccoli e stabili, distribuiti su aree meno affollate. Questa diversità conferma quanto la configurazione urbana influenzi le modalità di incontro e di utilizzo degli spazi da parte dei giovani. Nel complesso, la mappatura offre uno strumento prezioso per comprendere come gli adolescenti abitano il proprio territorio e quali significati attribuiscono agli spazi che frequentano. Il lavoro dell’Unità Educativa di Strada si dimostra fondamentale per cogliere aspetti spesso invisibili: la quotidianità delle relazioni, le traiettorie informali di movimento, le abitudini spontanee di gruppi che sfuggono ai tradizionali luoghi istituzionali. La lettura integrata delle informazioni permette di individuare sia punti di forza sia aree di attenzione, indicando la necessità di interventi che valorizzino la presenza educativa nei luoghi aperti, rafforzino le opportunità di socialità positiva e favoriscano la costruzione di comunità educanti capaci di sostenere i giovani nei loro percorsi di crescita.

Vicinanza e lontananza dai luoghi strategici, sensibili e commerciali

VICINO ALLE ZONE STRATEGICHE	
	SCUOLE 50–150 metri
	IMPIANTI SPORTIVI 200–300 metri
	BAR / TABACCHERIE 80–150 metri
	BANCOMAT / COMPRO-ORO 20–100 metri

La mappatura realizzata nei quattro comuni evidenzia come la **vicinanza ai luoghi strategici** – scuole, impianti sportivi, parchi e piazze centrali – rappresenti un fattore determinante nell’organizzazione informale della socialità giovanile. Nei contesti urbani più densi, come Spoleto, molti dei punti di aggregazione spontanea si collocano a **meno di 100–150 metri da scuole e fermate dei bus**, facilitando la formazione di micro-gruppi nel primo pomeriggio. Allo stesso modo, la presenza di **impianti sportivi entro 200–300 metri** da alcune piazze ha favorito stazionamenti prolungati di ragazzi tra gli 11 e i 17 anni, che transitano tra un’attività sportiva e un luogo di sosta informale. Un elemento rilevante riguarda la **prossimità ai luoghi sensibili**, come centri scolastici, oratori, parchi gioco per l’infanzia. In diversi punti della mappatura è stata rilevata la presenza di **bar, tabaccherie o sale con slot machine entro un raggio di 80–150 metri** da tali luoghi, con conseguente esposizione dei minori a contesti adulti o potenzialmente disfunzionali. In un caso, un gruppo stabile di adolescenti si ritrova

abitualmente su una scalinata situata **a meno di 50 metri da un bar dotato di apparecchi da gioco**, mostrando quanto la prossimità fisica possa incidere sulle abitudini e sulle possibilità di osservazione educativa. Particolare attenzione merita la presenza di **bancomat e compro-oro**, spesso collocati nelle stesse vie centrali in cui si concentrano i gruppi giovanili. In almeno due punti mappati, le traiettorie dei ragazzi passano **davanti a sportelli ATM situati a 20–30 metri** dai loro luoghi di ritrovo abituali. La vicinanza a questi luoghi aumenta l'esposizione a transazioni rapide e normalizza l'idea di accesso immediato al denaro, un elemento non secondario se connesso ai comportamenti economici impulsivi tipici dell'adolescenza. Analogamente, la presenza di un **compro-oro a meno di 100 metri** da una piazza di ritrovo introduce un ulteriore significato simbolico: la vicinanza a luoghi legati alla monetizzazione di beni personali può contribuire a desensibilizzare i ragazzi rispetto a pratiche di scambio economico borderline. La concentrazione degli **esercizi commerciali** (bar, tabacchi, minimarket) nelle aree centrali amplifica ulteriormente questi fenomeni. La mappatura mostra che, nei principali punti di aggregazione, sono presenti **da 2 a 5 esercizi commerciali** nel raggio di pochi minuti a piedi, rappresentando sia luoghi di attrazione sia potenziali aree di vulnerabilità. Nei comuni più piccoli, invece, la **lontananza dai servizi** (anche 500–800 metri dai luoghi di ritrovo principali) genera un'aggregazione più circoscritta, meno esposta a dinamiche commerciali ma anche più povera di alternative relazionali e opportunità. In sintesi, la distanza o la vicinanza ai luoghi strategici, ai luoghi sensibili e agli esercizi commerciali non è un semplice dato geografico: rappresenta un **fattore di rischio o di protezione**, influenzando i percorsi quotidiani dei giovani, le loro possibilità di accesso a opportunità sociali ed educative, e la loro esposizione a contesti potenzialmente problematici come il gioco d'azzardo, la gestione impulsiva del denaro o la presenza di modelli adulti non adeguati. Questo conferma la necessità di un presidio educativo territoriale capace di leggere tali prossimità e di intervenire prevenendo vulnerabilità non immediatamente visibili.

Tipologie di giochi, presenza di slot machine e collocazione negli esercizi commerciali
La mappatura condotta ha permesso di osservare non solo le abitudini di aggregazione giovanile, ma anche la **distribuzione dei giochi d'azzardo negli esercizi commerciali**, in particolare nei bar e nelle tabaccherie. Questi dati risultano fondamentali per comprendere il livello di esposizione, anche indiretta, degli adolescenti a contesti in cui il gioco è presente in maniera esplicita o normalizzata.

Tipologia di giochi presenti negli esercizi commerciali

Nei punti di vendita mappati, la presenza di giochi con vincita in denaro (AWP – *Amusement With Prizes e VLT – Video Lottery Terminal*) risulta distribuita in modo non uniforme. Le principali tipologie rilevate sono:

- **Slot machine tradizionali (AWP)**: presenti nella maggior parte dei bar dotati di spazi interni sufficientemente ampi.
- **VLT (Video Lottery Terminal)**: meno diffuse, ma presenti in tabaccherie o bar più grandi, solitamente dotati di una zona dedicata e isolata.
- **Giochi numerici e lotterie istantanee** (Gratta e Vinci, Lotto, Superenalotto): frequenti nelle tabaccherie.
- **Scommesse sportive**: presenti solo in pochi punti, generalmente attività con licenza specifica o corner dedicati.

In generale, la tipologia prevalente sul territorio resta quella delle **slot machine**, in linea con la tendenza regionale e nazionale.

Percentuale e diffusione delle slot machine

Dalla mappatura emerge che una quota significativa degli esercizi commerciali che fungono da punti di aggregazione giovanile presenta almeno una *slot* al proprio interno. Sulla base delle osservazioni effettuate:

- Tra i bar mappati, circa il 60–70% è dotato di *slot machine* AWP.
- Nelle **tabaccherie**, la percentuale è leggermente inferiore ma comunque consistente, con una presenza stimata intorno al **40–50%**.
- Le **VLT** risultano meno diffuse, con una presenza stimata non superiore al **10–15%** degli esercizi osservati.

Questi dati indicano un **livello di esposizione significativo** per chi frequenta abitualmente tali esercizi, anche senza accedere direttamente al gioco.

Posizione delle slot machine all'interno dei locali

La collocazione delle macchine da gioco all'interno degli esercizi presenta caratteristiche ricorrenti, che facilitano la loro fruizione e allo stesso tempo riducono la possibilità di controllo diretto da parte degli adulti. Nella maggior parte degli esercizi, le *slot* vengono collocate:

- **in zone laterali o semi-nascoste** del locale, spesso separate dall'area principale di consumazione;

- **in angoli retrostanti**, dove la visibilità è ridotta ma la permanenza risulta protetta;
- **in stanze o settori dedicati**, nel caso delle VLT, per garantire un ambiente più isolato e riservato.

Questa scelta risponde a logiche commerciali: la posizione defilata incoraggia la permanenza, riduce l'esposizione a sguardi esterni e offre un contesto percepito dal giocatore come privato e sicuro.

Implicazioni educative

Per i minori che entrano nei locali come clienti, accompagnatori o semplici frequentatori, questo tipo di collocazione comporta:

- una **normalizzazione silenziosa** del gioco d'azzardo, che diventa parte dell'arredo abituale;
- una **minore percezione del rischio**, poiché le macchine appaiono come elementi integrati nell'ambiente sociale;
- una **potenziale attrattività simbolica**, soprattutto per i più giovani, che vedono adulti prendere decisioni rapide su denaro e vincite.

La presenza diffusa di slot machine negli esercizi mappati rappresenta quindi un elemento critico nella lettura del territorio. Nonostante i giovani non siano autorizzati a giocare, la prossimità fisica e la quotidianità dell'esposizione contribuiscono a costruire una percezione del gioco come attività comune, socialmente accettata e facilmente accessibile. La collocazione interna, spesso appartata e poco visibile, aumenta la difficoltà nell'attivare forme di controllo educativo o di prevenzione informale, rendendo ancora più necessaria un'attenzione specifica sul fenomeno e un presidio educativo nei luoghi di congregazione.

4. L'Azzardometro della zona sociale n. 9

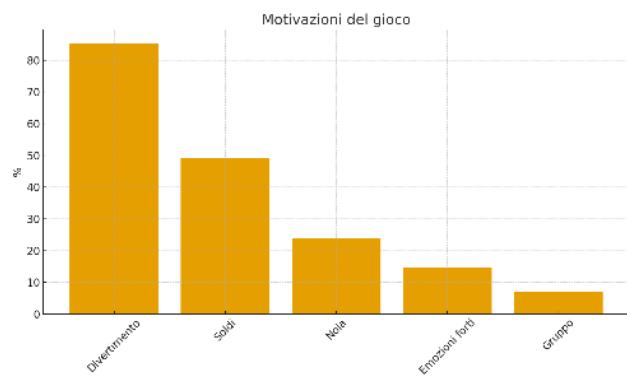
La rilevazione Azzardometro 3.0, svolta tra novembre 2023 e gennaio 2024 all'interno degli istituti scolastici secondari della Zona Sociale 9, ha coinvolto complessivamente **435 studenti**, configurandosi come una delle prime analisi sistematiche sui comportamenti di gioco d'azzardo, gaming e percezione del rischio nella popolazione giovanile del territorio. La somministrazione anonima dello strumento permette di restituire un quadro attendibile delle dimensioni del fenomeno e di confrontarlo sia con gli andamenti regionali sia con le evidenze nazionali rilevate da ESPAD® Italia 2024 e dagli studi epidemiologici presentati nel report *Oltre l'Azzardo*.

Percezione del fenomeno e rappresentazioni cognitive

La prima evidenza riguarda la **percezione generale del fenomeno**. Alla domanda “Quanto i giochi con uso di denaro sono un problema nella tua fascia di età?”, gli studenti attribuiscono un valore medio pari a **6,23/10**, indicativo di una consapevolezza già strutturata rispetto al potenziale rischio. Il dato si allinea ai risultati regionali che evidenziano come l’Umbria presenti livelli di percezione del rischio leggermente superiori alla media nazionale, soprattutto nei contesti scolastici. Tale consapevolezza riflette un’esposizione crescente alle narrative pubbliche e mediatiche sull’azzardo, ma anche un riconoscimento empirico dei comportamenti osservati tra pari.

Prevalenze d’uso e pattern comportamentali

Nel campione territoriale, **il 29,89%** degli studenti dichiara di aver praticato almeno un gioco con denaro negli ultimi 12 mesi (130 individui), mentre **il 17,70%** riferisce un comportamento analogo negli ultimi 30 giorni. Il gradiente temporale evidenzia un nucleo stabile di giocatori abituali. Il dato è perfettamente sovrapponibile ai valori riportati dal monitoraggio nazionale: secondo ESPAD® Italia 2024, circa il **30%** degli studenti italiani tra 15 e 19 anni ha giocato con denaro nell’ultimo anno, mentre una quota del 5–6% rientra nelle categorie di rischio o problematicità. La Zona Sociale 9 appare quindi pienamente inserita nei trend nazionali, senza presentare scostamenti significativi. Le **motivazioni dichiarate** rivelano marcatori psicologici e sociali rilevanti nell’analisi del comportamento di gioco: l’**85,38%** dei giocatori indica il divertimento come ragione primaria, mentre quasi la metà (**49,23%**) cita la motivazione economica. Seguono la noia (**23,85%**), la ricerca di emozioni forti (**14,61%**) e la volontà di appartenenza al gruppo (**6,92%**). Questi fattori, già ampiamente riconosciuti nella letteratura sui comportamenti a rischio, si intrecciano con il ruolo dei contesti informali, della pressione dei pari e della disponibilità di piattaforme digitali, rendendo più labile il confine tra gioco sociale e comportamento potenzialmente disfunzionale.



Gaming a pagamento (“shoppare”) e pratiche ibride

Un elemento di particolare interesse riguarda le pratiche di **gaming con spesa**, misurate attraverso la domanda relativa agli acquisti in-game negli ultimi 12 mesi. Ben **307** studenti dichiarano di non aver effettuato spese, ma **128 soggetti** riportano l’utilizzo di denaro reale

all'interno di videogiochi o piattaforme di gaming. Tra questi emergono soglie di spesa diversificate, con **14 studenti** che dichiarano investimenti superiori ai 250€ annui. La presenza di “*big spender*” nel *gaming* è coerente con quanto riportato nelle ricerche nazionali, che mostrano come il confine tra *gaming* e *gambling* sia sempre più poroso, soprattutto quando il gioco prevede meccanismi di *random reward*, *loot box* o microtransazioni ripetute. La letteratura – e le stesse analisi dell'Istituto di Fisiologia Clinica del CNR – sottolineano infatti che lo ***shoppare*** rappresenta una porta d'accesso a comportamenti di dipendenza, con pattern simili a quelli dell'azzardo: escalation della spesa, rinforzi intermittenti, riduzione del controllo e vulnerabilità emotiva.

Percezione del rischio e consapevolezza dei danni

Il modulo sulla percezione del rischio mostra risultati coerenti con gli studi regionali: gli studenti distinguono con chiarezza tra attività ludiche e comportamenti economicamente connotati. Il **gioco d'azzardo con denaro** è percepito come rischio elevato da **161 studenti**, mentre lo ***shoppare*** viene giudicato rischioso da **142 studenti**, indicando che la dimensione economica, anche nel digitale, rappresenta un criterio chiave nella valutazione personale.

Le scelte multiple sui rischi associati al comportamento confermano tale quadro:

- Dipendenza: 78,16%,
- Perdite economiche: 61,61%,
- Riduzione della lucidità decisionale: 45,29%,
- Isolamento: 36,78%.

Questi valori riflettono un modello cognitivo piuttosto avanzato nella comprensione delle conseguenze psicosociali del comportamento di gioco, in linea con i profili descritti nelle ricerche nazionali ESPAD® e nelle analisi sui “pensieri magici” che alimentano la percezione distorta delle probabilità di vittoria.

Confronto tra Zona Sociale 9, Regione Umbria e livello nazionale

I dati regionali (S. Molinaro, 2025) evidenziano che l’Umbria, pur rimanendo sotto la media italiana per raccolta pro-capite e per diffusione dei conti di gioco, presenta **prevalenze giovanili del tutto sovrapponibili alla media nazionale**. Anche la Zona Sociale 9 si colloca nella stessa fascia, confermando la natura sistemica e non locale del fenomeno.

La presenza di studenti che effettuano spese consistenti da remoto anticipa la tendenza nazionale che vede un **incremento marcato del gioco telematico**. Nel 2024, l’Italia ha superato i 92 miliardi di euro di raccolta online, con una crescita superiore al 12% rispetto

all’anno precedente. Tale contesto contribuisce a spiegare la crescente normalizzazione del gioco digitale tra gli adolescenti.

Nel complesso, la Zona Sociale 9 mostra:

- valori di prevalenza analoghi al quadro regionale e nazionale;
- livelli di consapevolezza elevati;
- presenza di comportamenti ibridi (gaming + denaro) sempre più rilevanti;
- una struttura motivazionale coerente con quella osservata nelle principali rilevazioni epidemiologiche italiane.

I risultati complessivi confermano la necessità di interventi educativi preventivi basati su competenze emotive, decodifica dei *bias* cognitivi, alfabetizzazione finanziaria e informazione sui rischi del gioco digitale, in linea con le indicazioni dei sistemi di sorveglianza nazionali.

Tabella riepilogativa dati Azzardometro

Area di analisi	(Zona Sociale 9)	Umbria (2024)	(ESPAD® 2024)
Studenti giocatori (12 mesi)	29,89%	30–32%	30%
Studenti giocatori (30 giorni)	17,70%	n.d.	14–16%
Percezione rischio azzardo	Molto alta (media 6,23/10)	Alta	Alta
Studenti che spendono in gaming	128 su 435 (29%)	In aumento	25–30%
Big spender gaming (>250€/anno)	14 studenti	Presenza confermata	Presenza confermata
Motivazioni principali	Divertimento, soldi, noia	Analoghe	Analoghe
Principale rischio percepito	Dipendenza (78%)	Dipendenza	Dipendenza
Allineamento ai trend nazionali	Totale	Totale	–

5. Il punto di vista degli adulti di riferimento nello sport e nella scuola

5.1. Profilo dei coach e dei rappresentanti delle società sportive

A supporto dell’indagine condotta tra i giovani, è stato somministrato un questionario dedicato specificamente a **coach, allenatori e dirigenti sportivi** operanti all’interno delle società del territorio. L’obiettivo era acquisire un punto di vista qualificato e complementare sul fenomeno dell’azzardopatia tra gli adolescenti, analizzando percezioni, conoscenze e bisogni formativi degli adulti che hanno un contatto diretto e continuativo con i ragazzi in contesti educativi informali.

Hanno risposto al questionario **21 professionisti del settore sportivo**, in rappresentanza delle società già coinvolte nella fase di rilevazione con i ragazzi. Il campione, sebbene numericamente contenuto, presenta caratteristiche omogenee e rilevanti per l’analisi. **La**

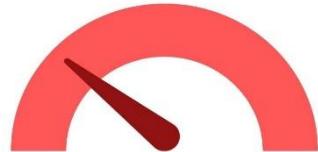
maggioranza dei rispondenti ha un'età superiore ai 50 anni e vanta un'esperienza significativa nel lavoro educativo con i giovani, con un'anzianità superiore ai sei anni. Questo dato restituisce un profilo di operatori sportivi consolidati, radicati nel territorio e riconosciuti come figure di riferimento all'interno delle rispettive realtà associative.

Tuttavia, nonostante il ruolo potenzialmente strategico che questi adulti ricoprono nella prevenzione del disagio giovanile, **emergono forti criticità sul piano della conoscenza e della preparazione in merito al fenomeno dell'azzardopatia**. Più della metà dei rispondenti (**52,4%**) si definisce **poco o per nulla informata** sull'argomento, mentre **l'81% dichiara di non aver mai ricevuto alcuna formazione specifica** in materia. Si tratta di un dato rilevante, che evidenzia un vuoto informativo e formativo che rischia di compromettere la possibilità di individuare segnali precoci di disagio o di attivare risposte educative tempestive ed efficaci. Nonostante queste carenze, è significativo notare come **oltre il 60% dei coach e dirigenti riconosca l'azzardopatia come un problema reale e concreto tra i giovani**. Ciò suggerisce una consapevolezza crescente, seppur non ancora supportata da strumenti e competenze adeguate. In questa direzione, appare particolarmente rilevante il dato secondo cui **il 76,1% dei rispondenti si dichiara poco o per nulla preparato ad affrontare situazioni legate al gioco d'azzardo patologico tra gli atleti**, ma al contempo **manifesta un chiaro interesse ad approfondire il tema** e a ricevere una formazione specifica.

5.2 Il punto di vista degli insegnanti.

La presente sintesi³ riguarda l'indagine ha coinvolto **80 docenti** degli istituti secondari di II grado dell'area, offrendo un quadro informativo utile a comprendere percezioni, livelli di conoscenza, bisogni formativi e ruolo della scuola nel contrasto al gioco d'azzardo giovanile. La maggior parte dei partecipanti ha un'età di **51 anni e oltre (51,2%)**, mentre il restante si distribuisce fra 41–50 anni (25%), 31–40 (17,5%) e under 30 (6,3%). L'esperienza professionale risulta elevata: **quasi il 60% insegna da più di 6 anni**, mentre una parte residuale (meno del 9%) ha dichiarato un'anzianità inferiore a un anno. Il campione quindi ci indica una esperienza consolidata nel tempo, con buona conoscenza del contesto scolastico. La grande maggioranza dei docenti opera nelle scuole di **Spoletto (86,3%)**, a cui seguono Giano dell'Umbria (16,3%). Una parte inoltre minoritaria (7%) opera in comuni limitrofi fuori dalla Zona sociale n. 9. I Docenti inoltre operano in classi con un rapporto

QUANTO TI SENTI PREPARATO/A AD
AFFRONTARE SITUAZIONI DI
AZZARDOPATIA TRA I TUOI ATLETI?



³ Dati emersi dal Questionario Docenti somministrato nelle scuole della Zona Sociale n. 9 (novembre 2025).

equilibrato di studenti tra maschi e femmine (45%), mentre il 38,8% segnala una prevalenza maschile. Sulla presenza di comportamenti riconducibili all'azzardopatia nelle proprie classi, il **56,3% dei docenti non ne è a conoscenza**, il 21,3% afferma di non averne riscontro e solo il 22,5% dichiara di aver osservato situazioni riconducibili al rischio o a pratiche di gioco d'azzardo tra gli studenti. Questa scarsa capacità di rilevazione appare coerente con i bassi livelli di formazione. L'analisi ha voluto poi indagare la consapevolezza e conoscenza del fenomeno e il questionario restituisce che il **7,5%** dei docenti si considera **molto informato** sui temi, mentre oltre la metà (**53,8%**) si definisce "abbastanza informato". Tuttavia, il **37,5% si sente poco o per niente informato**, evidenziando carenze conoscitive di oltre un terzo dei partecipanti. Un elemento positivo è che **quasi il 60%** dichiara di volersi mantenere aggiornato, anche per interesse personale, sul tema del gioco d'azzardo. Alla domanda generalizzata, il **71,3%** reputa l'azzardopatia un problema reale tra i giovani, mentre solo il 2,5% ritiene che non lo sia. Un dato interessante individua oltre un quarto (26,2% dei docenti che non conosceva sue i ragazzi a cui si insegnava abbiano problemi legati all'azzardo.

Volendo indagare sulla loro preparazione professionale e formazione rispetto al nostro tema, il **70% dei docenti si sente poco preparato**, il **12,5% per niente preparato** e solo il **15% abbastanza preparato** e il **2,5%** davvero preparato. Dato coerente con il fatto della poca conoscenza e consapevolezza da parte dei docenti. A conferma, l'**87,5% non ha mai ricevuto formazione specifica**, rendendo evidente l'assenza di un investimento strutturato su questo fronte nelle scuole della Zona Sociale.

Di fronte a questi limiti, l'apertura verso percorsi formativi è molto alta: **62,5% ritiene che sarebbe molto utile ricevere formazione**, mentre un ulteriore 25% lo è almeno in parte. Andando ad indagare sugli interventi scolastici e fattori di rischio percepiti scopriamo che solo l'**8,8%** dei docenti affronta regolarmente il tema nelle proprie classi; il **47,5%** lo fa sporadicamente, ma un altro **30%** non lo tratta affatto. Sul nesso tra attività extrascolastiche (sport, musica, teatro) e avvicinamento al gioco d'azzardo, prevale la percezione di un rischio moderato: il 22,5% sì, in modo limitato, il 13,8% sì, in alcuni casi, il 47,5% non vede un collegamento diretto. Rispetto al ruolo delle famiglie, il **53,8%** ritiene che il coinvolgimento dei genitori sia sicuramente utile nella prevenzione, un altro 45% lo considera utile "ma non sempre". In Conclusione L'elaborazione dei dati raccolti attraverso il questionario somministrato ai docenti restituisce un quadro chiaro e coerente con gli orientamenti più recenti della letteratura scientifica sul rapporto tra adolescenti e gioco d'azzardo. La prima evidenza riguarda la consapevolezza diffusa da parte del corpo docente rispetto alla crescente rilevanza del fenomeno: gli insegnanti riconoscono l'azzardopatia come un problema reale e

in espansione, inserito in una cornice più ampia di vulnerabilità giovanile e trasformazioni socioculturali. Questo dato risulta particolarmente significativo se si considera che il gioco d'azzardo per i minori è spesso caratterizzato da forme digitali, individualizzate e meno osservabili, che sfuggono alla supervisione diretta degli adulti. Accanto a questa consapevolezza, emerge tuttavia una forte percezione **di limitata disponibilità di una competenza specifica sul tema**. La maggioranza dei docenti dichiara di non possedere strumenti adeguati per riconoscere precocemente segnali di rischio o per affrontare in modo competente le situazioni problematiche eventualmente rilevate. Tale mancanza riguarda sia le conoscenze specifiche sul fenomeno, sia le competenze operative necessarie per intervenire all'interno dei contesti scolastici. La limitata disponibilità di percorsi formativi strutturati, linee guida interne e procedure condivise contribuisce a consolidare un senso di incertezza professionale, che si traduce in una minore capacità della scuola di assumere un ruolo preventivo efficace. Un ulteriore elemento critico riguarda la **scarsa sistematicità con cui il tema viene affrontato nelle attività didattiche e nelle progettualità scolastiche**. L'azzardopatia compare raramente nei curricoli o nelle iniziative di prevenzione già attive negli istituti, rimanendo confinata a interventi episodici o legati alla presenza di progetti esterni. Questa frammentazione riduce la possibilità di costruire percorsi educativi continui, capaci di rafforzare la consapevolezza degli studenti e di intercettare precocemente i comportamenti a rischio. Al tempo stesso, dal questionario emerge un bisogno formativo molto elevato. I docenti mostrano un **atteggiamento collaborativo** e una disponibilità reale a partecipare a percorsi di aggiornamento, riconoscendo la complessità del fenomeno e la necessità di dotarsi di competenze specifiche. Tale disponibilità rappresenta un elemento di grande rilevanza strategica: investire nella formazione del corpo docente permette di potenziare la capacità della scuola di svolgere una funzione di prevenzione primaria, incidendo sulle rappresentazioni culturali del gioco e sulle dinamiche di gruppo tipiche dell'età adolescenziale. Un altro aspetto centrale riguarda la **percezione del ruolo della famiglia**. Gli insegnanti considerano il **coinvolgimento dei genitori un asse fondamentale per la prevenzione**, riconoscendo che molte delle determinanti del comportamento di gioco si collocano all'interno delle dinamiche familiari e che la scuola, da sola, non può far fronte a un fenomeno che si genera e si alimenta in una pluralità di contesti sociali. Questa visione è pienamente coerente con i modelli di "comunità educante", che sottolineano l'importanza di una responsabilità condivisa tra istituzioni scolastiche, famiglie, servizi sociosanitari e attori del territorio. Nel complesso, i risultati evidenziano un sistema scolastico consapevole ma fragile, motivato ma non ancora adeguatamente attrezzato. La ricerca indica con chiarezza la necessità di rafforzare le

competenze professionali dei docenti e di dotare le scuole di strumenti operativi efficaci: protocolli di intervento, percorsi formativi continuativi, reti collaborative con i servizi territoriali e spazi di confronto professionale. Solo attraverso un approccio integrato e multidimensionale la scuola potrà consolidare il proprio ruolo di presidio educativo e di protezione nei confronti dei comportamenti a rischio, contribuendo a promuovere competenze critiche, benessere e resilienza negli adolescenti. Di seguito una tabella comparativa chiara e professionale tra Questionario Docenti – ESPAD® Italia 2024 – Azzardometro Umbria.

Tabella Comparativa – Questionario Docenti / ESPAD® /Azzardometro

Dimensione	Questionario Docenti (ZS 9)	ESPAD Italia 2024 (15–19 anni)	Azzardometro Umbria/ADM
Percezione del fenomeno	Solo il 22,5% dei docenti conosce studenti a rischio azzardo.	57% degli studenti ha giocato nell'ultimo anno; oltre 10% in profilo clinico (rischio problematico).	Convalidano la diffusione elevata del gioco, soprattutto online, anche tra i minori.
Prevalenza gioco d'azzardo	Percepita come bassa e poco visibile in classe.	6,3% a rischio; 4,8% problematici; 320.000 giocatori online.	Raccolta regionale oltre 1 miliardo di euro nel telematico; forte densità di conti di gioco.
Formazione e competenze	87,5% senza formazione; 70% si sente poco preparato.	Non valutata direttamente, ma evidenziata scarsa consapevolezza dei rischi tra i giovani.	Conoscenza dei servizi bassa; diffuse false credenze (abilità, vincita facile).
Riconoscimento del rischio	71,3% ritiene l'azzardopatia un problema reale, ma fatica a individuarla nelle classi.	Il gioco è mobile, individuale, nascosto → difficile da osservare dagli adulti.	Confermata la invisibilità educativa del gioco online.
Accessibilità	I docenti percepiscono bassa esposizione scolastica.	Studenti: alta accessibilità online , distanza dai punti fisici irrilevante.	Umbria: offerta elevata , telematico in crescita, conti di gioco in aumento.
Fattori di rischio familiari	53,8% vede la famiglia come attore chiave.	La prossimità familiare raddoppia il rischio di gioco problematico.	Dati regionali confermano ruolo determinante della famiglia.
Ruolo dello sport	47,5% non vede un nesso tra sport e azzardo.	Le scommesse sportive sono la prima porta d'ingresso per i maschi.	Confermata esposizione simbolica del mondo sportivo al betting.
Bisogni formativi	Molto elevati: forte disponibilità dei docenti a formarsi.	Necessità di interventi informativi sui rischi.	Urgenza di strategie territoriali integrate .

6. Lo sport nella Zona sociale n. 9

6.1 La percezione del rischio azzardo nel contesto sportivo

L'indagine somministrata agli allenatori e alle figure educative delle associazioni sportive della Zona Sociale n. 9 evidenzia una significativa distanza tra la **diffusione reale del gioco d'azzardo tra gli adolescenti** e la **capacità degli adulti di riconoscerne i segnali precoci**. Nonostante la maggior parte dei coach operi stabilmente con giovani nella fascia **13–18 anni**, ovvero quella più esposta all'avvio dei comportamenti di gioco, solo una minoranza riferisce di conoscere atleti coinvolti nel gambling. Ciò contrasta con i dati nazionali del *Rapporto ESPAD® Italia 2024*, secondo cui il **57% degli studenti 15–19 anni ha giocato almeno una volta nell'ultimo anno**, mentre il **6,3% presenta un profilo a rischio e il 4,8% un profilo problematico** secondo lo strumento SOGS-RA .

Gli allenatori riportano inoltre un **basso livello di conoscenza del fenomeno**: oltre l'80% dichiara di essere poco o per nulla informato sull'azzardopatia giovanile. Tale dato rispecchia quanto rilevato, a livello regionale, dalla presentazione *Oltre l'Azzardo* del CNR-IFC, che evidenzia una generale limitata consapevolezza dei rischi connessi al gioco nella popolazione adulta e una persistente presenza di false credenze sulla probabilità di vincita e sul ruolo dell'abilità nei giochi d'azzardo. Le risposte aperte dei coach confermano la presenza di rappresentazioni distorte, tra cui la convinzione che il gioco riguardi prevalentemente gli adulti, o che non costituisca un problema nel contesto locale. Queste percezioni risultano coerenti con l'analisi sociologica proposta nel *Libro Nero dell'Azzardo 2025*, che documenta un processo di progressiva **normalizzazione culturale dell'azzardo** e una crescente integrazione delle pratiche di gioco nei contesti digitali frequentati dai giovani.

Un ulteriore elemento critico riguarda la **preparazione percepita**: il 76% degli allenatori afferma di sentirsi poco o per nulla in grado di riconoscere o gestire situazioni legate al gioco d'azzardo, e solo il 19% ha ricevuto una formazione specifica. Ciò contrasta con l'evidenza scientifica secondo cui gli adulti significativi — tra cui allenatori, educatori e allenatrici sportive — possono rappresentare efficaci **fattori protettivi**, se adeguatamente formati, nel riconoscere indicatori precoci, come cambiamenti repentini nel comportamento, nella frequenza agli allenamenti o nella gestione del denaro (Goracci, 2024). Nello stesso tempo, la letteratura neuroscientifica conferma che vulnerabilità individuali quali impulsività, disregolazione emotiva e tratti ADHD aumentano il rischio di avvicinamento precoce al gambling, rendendo ancora più necessaria una capacità di osservazione attenta da parte degli adulti di riferimento (Goracci, 2024).

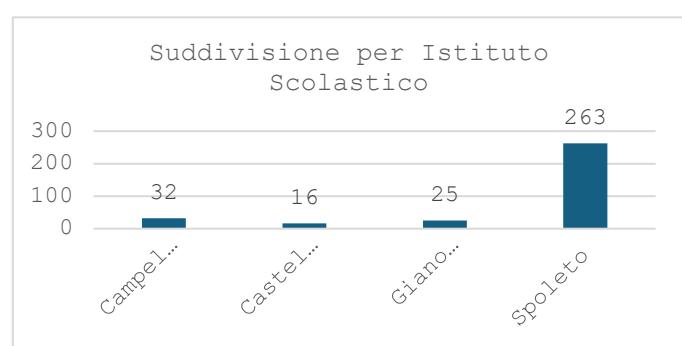
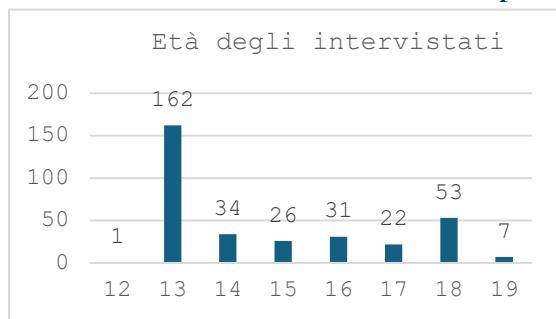
Interessante è anche la percezione del nesso tra **sport e gioco d'azzardo**: oltre la metà dei rispondenti non riconosce alcun collegamento. Tuttavia, vari studi dimostrano come gli ambienti sportivi — soprattutto a causa della diffusione delle scommesse sportive, della competizione agonistica e della presenza di pubblicità del betting — costituiscano un contesto a elevata esposizione indiretta, capace di influenzare atteggiamenti e comportamenti dei giovani atleti (Potenza et al., 2019; Molinaro, 2024).

Il dato più incoraggiante riguarda la **richiesta di formazione**: l'81% dei coach considera utile o molto utile ricevere strumenti e conoscenze specifiche. In continuità con quanto emerso a livello nazionale ed europeo, ciò suggerisce che le associazioni sportive possano diventare luoghi strategici per politiche di prevenzione multilivello, orientate alla promozione del benessere e alla riduzione dell'esposizione alle pratiche di gioco.

Nel complesso, il questionario mette in luce un **gap tra rischio e percezione**, ma anche un forte **potenziale preventivo** del contesto sportivo. Dotare allenatori e istruttori di competenze basate sull'evidenza — in particolare rispetto ai segnali precoci, alle forme digitali di azzardo e alla relazione tra sport e scommesse — rappresenta un'azione coerente con gli approcci multidisciplinari al Disturbo da Gioco d'Azzardo e con la necessità di rafforzare la presa in carico precoce nei territori (Perini, 2024).

7. La voce dei ragazzi

L'analisi dei questionari somministrati nel periodo 2024-2025 ci restituisce una fotografia articolata degli stili di vita digitali, del tempo libero e dei (in alcuni casi primi) contatti con il gioco online di 336 studenti dei comuni della Zona sociale n. 9. La distribuzione del campione degli studenti in base all'età mostra che la fascia più rappresentata è quella dei **13 anni**, con il numero più elevato di rispondenti. Seguono i **diciottenni** e poi i ragazzi di **14 e 16 anni**, che costituiscono gruppi intermedi. Le età di **15 e 17 anni** presentano valori più contenuti, mentre risultano marginali le presenze a **12 e 19 anni**. Nel complesso, il grafico quindi evidenzia una partecipazione molto ampia della **prima fascia dell'adolescenza** (12–14 anni) e una presenza significativa anche tra i più grandi delle scuole superiori, confermando un campione eterogeneo ma concentrato sulle età centrali del percorso scolastico. La partecipazione al questionario rispetto alla Residenza dei ragazzi e delle ragazze è evidentemente fortemente concentrata nel Comune di Spoleto, che rappresenta il gruppo più numeroso del campione. Gli altri Comuni della Zona Sociale n. 9 — Castel Ritaldi, Giano dell'Umbria e Campello sul Clitunno — presentano numeri più contenuti ma comunque significativi per la lettura territoriale.

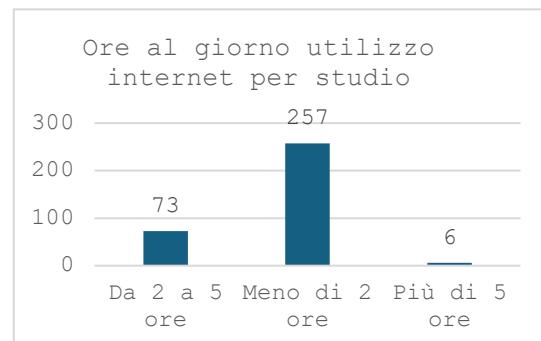
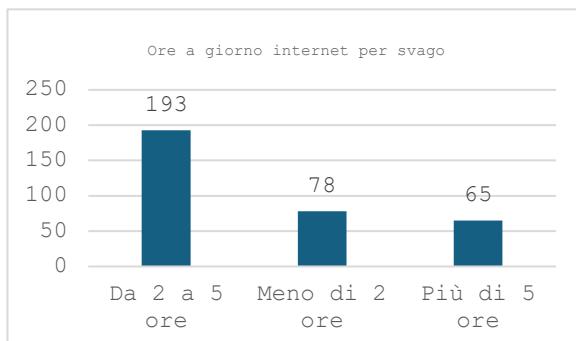


In sintesi, la distribuzione per età copre sostanzialmente l'intero arco della secondaria di primo e secondo grado, con una concentrazione nelle fasce centrali dell'adolescenza. La presenza di studenti provenienti da Campello sul Clitunno, Castel Ritaldi, Giano

dell'Umbria e Spoleto consente una lettura territoriale comparativa, pur all'interno di un'area relativamente omogenea per caratteristiche demografiche, orografiche ed economiche.

Accesso ad internet dei ragazzi

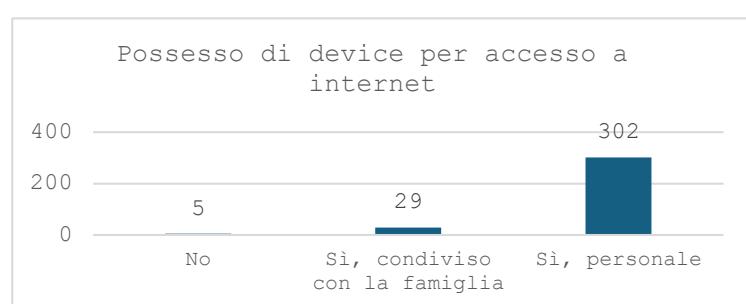
La maggior parte degli studenti utilizza Internet per svago **da 2 a 0 ore al giorno**, rappresentando **circa il 58%** del campione. Segue un gruppo consistente, pari a **circa il 24%**, che dichiara di trascorrere **più di 5 ore al giorno** online per attività ricreative. Infine, il **18%** degli studenti utilizza Internet per svago **meno di 2 ore al giorno**. In sintesi, oltre **4 studenti**



su 5 trascorrono **più di 2 ore al giorno** online per attività di svago, indicando un livello di connessione molto elevato nella quotidianità del campione. Per quanto riguarda l'utilizzo di internet dedicato allo studio, i dati genericamente ci dicono che la grande maggioranza degli studenti dedica **meno di 2 ore al giorno** allo studio su Internet: si tratta del **77% del campione**, un dato molto elevato che indica un uso limitato della rete per attività scolastiche. Sebbene la domanda non indaghi quale sia l'effettivo utilizzo (IA, motori di ricerca, etc.), i dati indicano che circa **1 studente su 5 (21%)** dichiara invece di studiare online **da 2 a 5 ore al giorno**, mentre solo una quota minima, pari al **2%**, supera le **5 ore** quotidiane. Nel complesso, emerge un quadro in cui l'utilizzo di Internet per lo studio è generalmente contenuto, con un impegno intensivo presente solo in casi marginali. Nella suddivisione per Comuni, l'**accesso a internet** risulta pervasivo: circa l'80% dichiara di essere connesso "sempre" e un ulteriore 18% "spesso", mentre solo una quota residuale riferisce un uso raro o assente. Questo dato, combinato con l'ampia diffusione di *device* personali per la connessione (*smartphone, tablet, Personal Computer*), indica che per la quasi totalità dei ragazzi l'online è un ambiente quotidiano, disponibile in ogni momento della giornata e difficilmente mediato dagli adulti.

L'analisi sul possesso dei *device*

mostra una dotazione digitale estremamente elevata tra gli studenti. La grande maggioranza (89%) dispone di un dispositivo personale, generalmente lo



smartphone, che consente un accesso continuo e individuale alla rete. Solo l'8,4% utilizza un

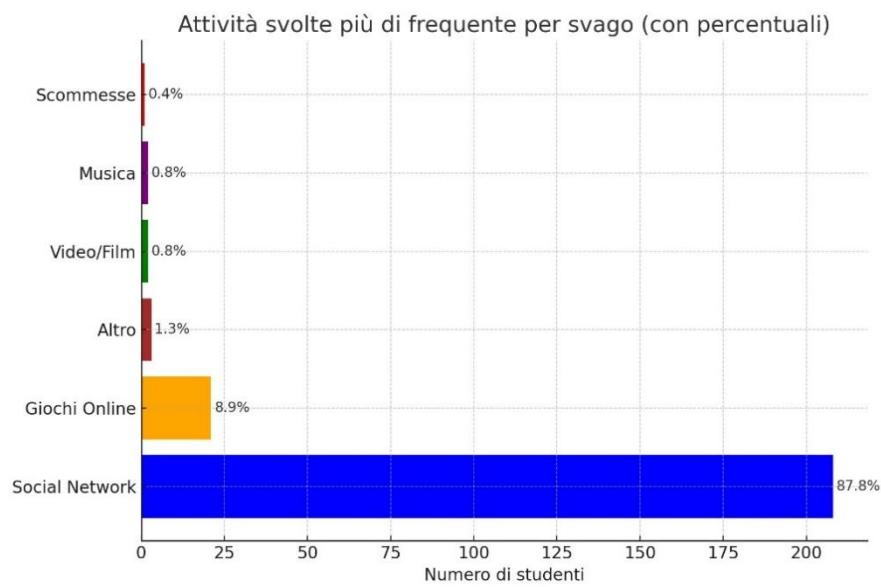
device condiviso con la famiglia, mentre una quota minima (2,1%) dichiara di non possedere alcun dispositivo. Questa fotografia evidenzia come l'esperienza digitale degli adolescenti sia fortemente personalizzata e **poco mediata dagli adulti**, aumentando al tempo stesso opportunità e potenziali vulnerabilità online.

Modalità di utilizzo: centralità dei social e presenza del gioco online

Se si osservano le modalità di utilizzo di internet per svago, emerge un dato particolarmente rilevante: oltre la metà delle risposte si concentra sui *social network*, che si confermano il principale canale di intrattenimento e relazione. Seguono i giochi *online*, mentre il ricorso diretto alle scommesse online, pur minoritario, è già presente nel campione.

Altre attività tipiche (video, musica, lettura di riviste o ricerche) occupano uno spazio decisamente più contenuto. Questa gerarchia d'uso suggerisce che il gioco – non solo d'azzardo in senso stretto, ma

anche in forma di *gaming* – è pienamente integrato nel tempo libero digitale degli adolescenti. Il fatto che una quota, seppur ridotta, indichi espressamente le scommesse online



come modalità d'uso segnala l'esistenza di un'area di contiguità precoce con forme di gioco potenzialmente azzardate, favorita dalla compresenza, sulle stesse piattaforme, di contenuti *social*, *gaming* e *betting*. Ma soffermiamoci più in dettaglio. L'analisi delle attività svolte più frequentemente dagli studenti nel tempo libero online evidenzia un quadro molto netto e coerente con le tendenze nazionali sui comportamenti digitali adolescenziali.

Dominio assoluto dei Social Network — 86%. La categoria **Social Network** (*Instagram*, *TikTok*, *Snapchat*, ecc.) raccoglie **circa l'86%** delle preferenze. Questo dato indica che i social rappresentano l'ambiente principale di intrattenimento, relazione e autorappresentazione per gli adolescenti del campione. L'elevata prevalenza potrebbe portare a pensare anche una forte esposizione a contenuti virali, dinamiche di confronto sociale e potenziali rischi legati a iperconnessione, modelli estetici e comportamenti emulativi.

Giochi Online come seconda attività — 9%. I Giochi Online rappresentano circa il 9% delle attività prevalenti. Il dato, pur molto inferiore ai social, è significativo:

- è più frequente tra i maschi,
- può costituire una porta di ingresso verso forme di *gaming intensivo*, *pay-to-win* o microtransazioni.

In alcuni casi, nelle risposte emergono anche riferimenti a “fantacalcio” o scommesse collegate al gioco, segnalando la presenza di zone grigie tra intrattenimento e rischio.

Attività marginali (5% complessivo). Le restanti attività sono molto meno frequenti:

- Video/Film (YouTube, Netflix, Prime Video): 0,8%
- Musica: 0,8%
- Scommesse: 0,4%
- Altro (attività varie non classificabili): 1,2%

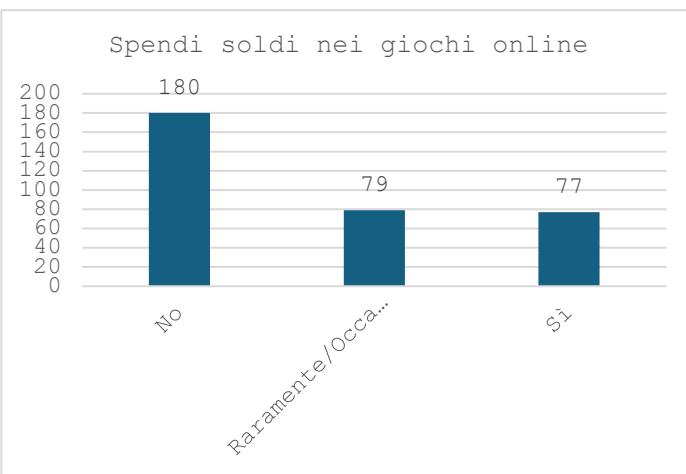
Queste percentuali confermano quanto l’esperienza digitale quotidiana sia ormai polarizzata su **social** e **gaming**, lasciando poco spazio ad altre forme di fruizione culturale o informativa. L’ecosistema digitale degli studenti appare quindi **altamente concentrato**. I **social network** assorbono la grande maggioranza del tempo libero, diventando il luogo primario di socialità, intrattenimento, apprendimento informale e modellamento delle identità. I **giochi online** costituiscono una seconda area rilevante, con potenziali elementi di rischio legati a micro-pagamenti, competitività, abitudini ripetitive e, in alcuni casi, contiguità con il gioco d’azzardo. Tutte le altre attività risultano marginali, indicando una **scarsa diversificazione** del tempo trascorso online. Questo *pattern* suggerisce la necessità di interventi educativi e preventivi orientati a:

- promuovere **un uso più equilibrato** delle tecnologie,
- sviluppare **consapevolezza critica** rispetto ai contenuti dei social,
- monitorare eventuali **comportamenti a rischio** legati al *gaming* o alle scommesse,
- valorizzare attività alternative che arricchiscono la dimensione culturale e creativa dei giovani.

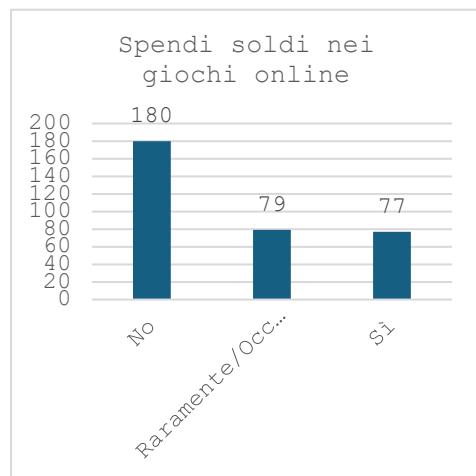
Spesa nei giochi online: una minoranza non trascurabile

Alla domanda sulla spesa in giochi online, la maggioranza degli studenti dichiara di non spendere denaro, mentre una parte indica di farlo “raramente/occasionalmente” e una quota più ridotta riferisce una spesa abituale. Anche in assenza di valori economici puntuali, questo *pattern* è indicativo: il gruppo che investe denaro nei giochi è minoritario, ma rappresenta un

segmento importante su cui concentrare l'attenzione preventiva, soprattutto perché si colloca in un contesto di accesso digitale pressoché illimitato. La distinzione tra chi non spende, chi spende saltuariamente e chi spende con maggiore continuità consente di ipotizzare traiettorie diverse: per alcuni il gioco rimane un passatempo gratuito, per altri diventa terreno di sperimentazione di micro-spese che possono normalizzare progressivamente il rapporto tra denaro, rischio e intrattenimento. I dati ci mostrano un quadro articolato che merita attenzione, soprattutto in ottica preventiva. La maggioranza degli studenti (53%) dichiara di **non spendere denaro**, indicando che per oltre la metà il rapporto con il *gaming* resta confinato a forme gratuite. Tuttavia, emerge un dato non trascurabile: **1 studente su 4 (25%)** afferma di **spendere regolarmente** soldi nei giochi online. A questa quota si aggiunge un ulteriore **22%** che spende **raramente o occasionalmente**. Complessivamente quasi la metà degli adolescenti ha quindi sperimentato, in forme diverse, un uso di denaro legato al gioco online. Questo può rappresentare un primo passo verso la normalizzazione del rapporto fra denaro e dinamiche di gioco, con possibili rischi di progressiva esposizione a meccanismi tipici dell'azzardo, come microtransazioni, *pay-to-win* e premi casuali.

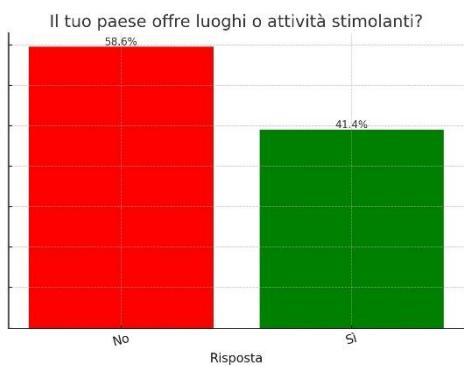


Relazioni, tempo libero e percezione di opportunità

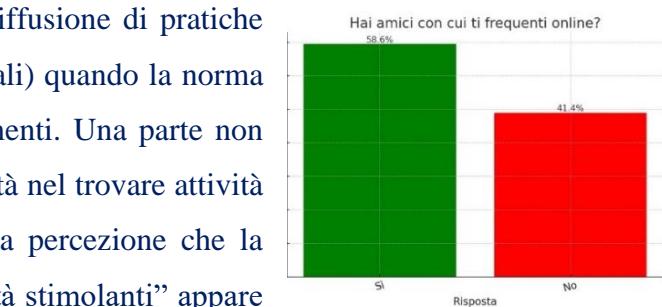


Sul piano relazionale, la maggior parte degli studenti dichiara di avere amici con cui si frequenta sia online sia “dal vivo”, a conferma di una socialità che non è solo virtuale ma continua a radicarsi in contesti fisici di prossimità (scuola, sport, luoghi informali).

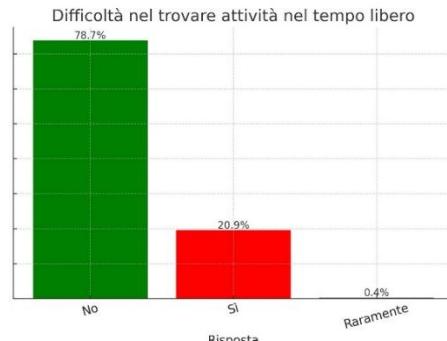
La compresenza di relazioni online e in presenza è un fattore potenzialmente protettivo, ma può anche rappresentare un canale di diffusione di pratiche rischiose (gioco, scommesse, sfide digitali) quando la norma del gruppo è orientata a tali comportamenti. Una parte non irrilevante del campione segnala difficoltà nel trovare attività da svolgere nel tempo libero, mentre la percezione che la propria città/paese offra “luoghi o attività stimolanti” appare



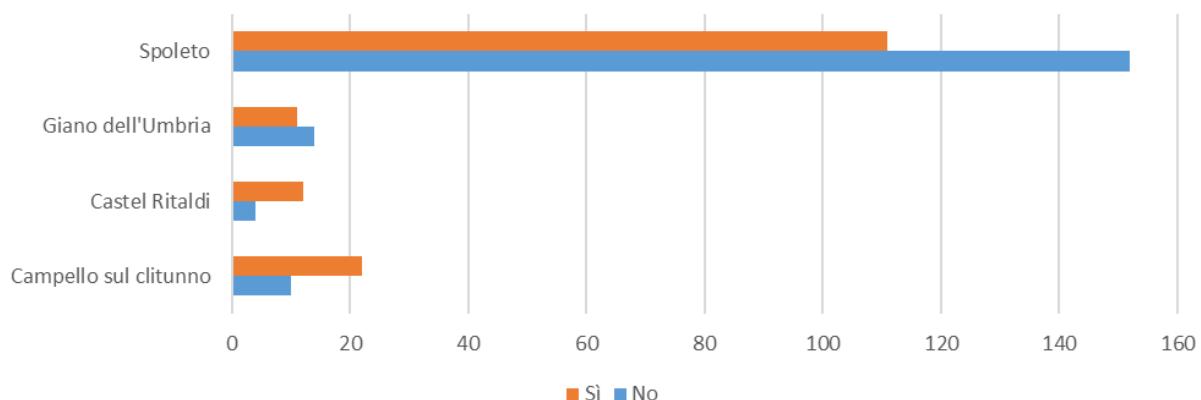
divisa: accanto a chi riconosce un’offerta sufficiente, una quota consistente ritiene che le opportunità siano limitate. Questi elementi rimandano a un tema chiave per la prevenzione: in presenza di un tempo libero “vuoto” o poco strutturato, l’online tende a diventare la risposta più immediata e accessibile. In questo scenario, il gioco (anche d’azzardo) può assumere una funzione di “riempimento”, di regolazione emotiva o di ricerca di gratificazione rapida. Nell’analisi sui diversi Comuni il dato risulta coerente nelle risposte sui luoghi o attività stimolanti, tranne che per i comuni di Castel Ritaldi e Campello sul Clitunno dove il Si prevale sul NO.



Difficoltà nel trovare attività nel tempo libero

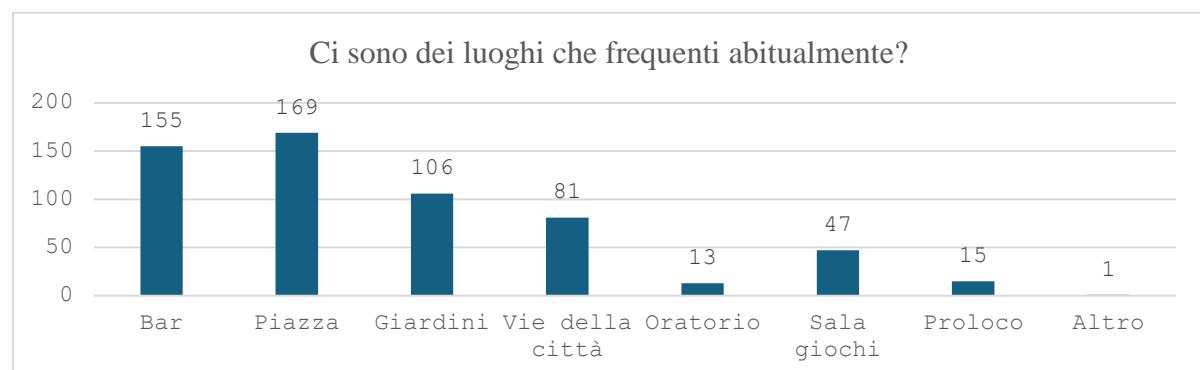


La tua città/paese offre luoghi o attività stimolanti in cui passare il tuo tempo libero?

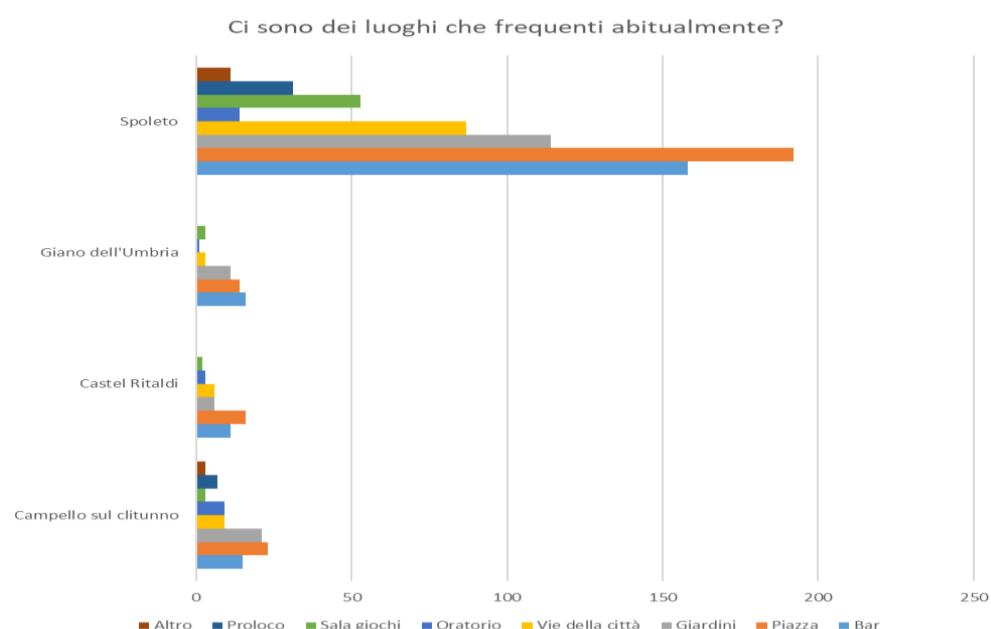


Luoghi frequentati e prossimità all'azzardo

I luoghi abitualmente frequentati dagli studenti sono prevalentemente piazze, bar, vie della città e giardini; l'oratorio e le proloco restano punti di riferimento per una parte del campione, mentre la sala giochi compare tra le opzioni, sebbene non come luogo prevalente. La presenza della sala giochi nella mappa dei luoghi di socialità, anche se minoritaria, è un indicatore importante: designa uno spazio fisico dove il confine tra gioco ricreativo e gioco d'azzardo può risultare sfumato (*slot, VLT, scommesse sportive, gratta e vinci in bar/tabacchi*). La combinazione di alta familiarità con il digitale, presenza di giochi online e accessibilità a contesti urbani dove l'azzardo è visibile o normalizzato, contribuisce a costruire un ambiente complessivamente “fertile” per l'avvicinamento precoce al gioco d'azzardo. Cosa emerge: una parte significativa di ragazzi frequenta luoghi con potenziale esposizione all'azzardo (28,6%). Piazze e giardini sono frequentati da piccole quote del campione (14,3% ciascuno).

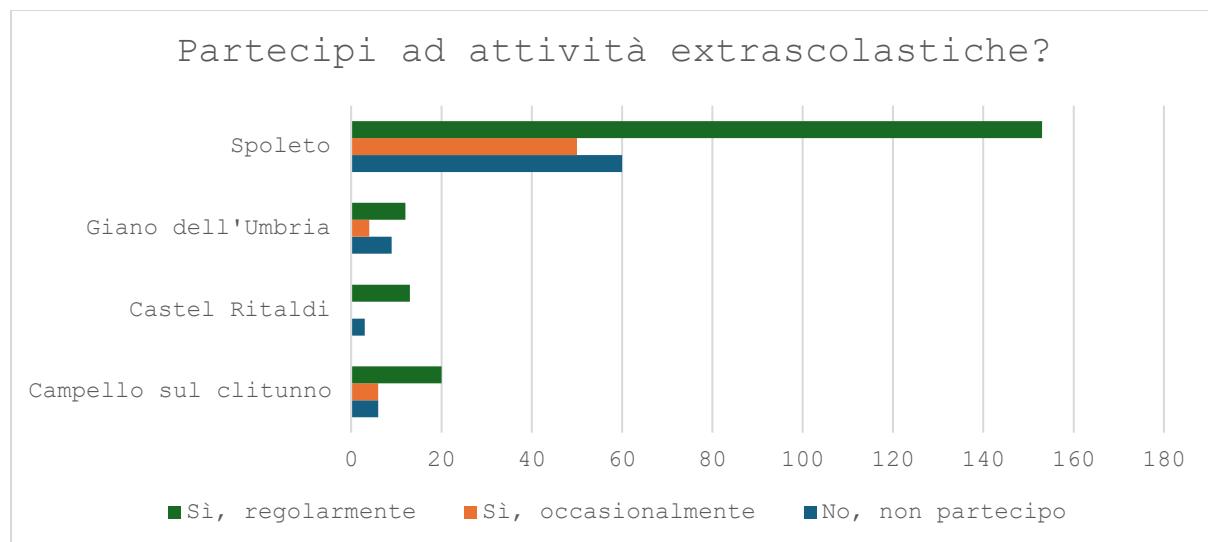


La categoria “altri luoghi” rappresenta la quota più ampia (42,9% a Spoleto), indicando spazi non associati direttamente a rischio. Tra i diversi comuni esistono situazioni differenti rispetto al grafico con dati aggregati:



Partecipazione ad attività extrascolastiche, culturali e sportive

Per quanto riguarda le attività strutturate, una parte significativa degli studenti partecipa regolarmente o occasionalmente ad attività extrascolastiche (sport, corsi, laboratori), mentre un'altra quota dichiara di non parteciparvi affatto. Le pratiche culturali (museo, cinema, teatro, concerti) risultano in genere poco frequenti, spesso circoscritte ad iniziative promosse dalla scuola o a sporadiche esperienze nel corso dell'anno. La partecipazione ad eventi sportivi come spettatori è presente ma non generalizzata; i tipi di eventi indicati (calcio, pallavolo, basket, danza, nuoto, ecc.) mostrano un radicamento dello sport nel territorio, ma non sufficiente a rappresentare un'alternativa strutturale e continuativa per tutti. In termini di prevenzione, la presenza di attività extrascolastiche e culturali può agire come fattore protettivo, offrendo occasioni di appartenenza, riconoscimento e gratificazione alternative al gioco; tuttavia, la distribuzione non omogenea della partecipazione lascia scoperta una parte di adolescenti più esposta al rischio di trascorrere il proprio tempo libero quasi esclusivamente online. Andando nel dettaglio dei Comuni della Zona Sociale n. 9 si in evidenza una **notevole variabilità territoriale** nella partecipazione degli studenti alle attività extrascolastiche, un elemento che riflette non solo la diversa disponibilità di opportunità nei vari comuni della Zona Sociale n. 9, ma anche fattori legati all'accessibilità, alla motivazione individuale e alla percezione dell'offerta presente.



Spoleto, come si evince dal grafico, si conferma il Comune con il maggior numero di partecipanti, dato proporzionato alla dimensione demografica e alla maggiore presenza di associazioni sportive, culturali e ricreative. Qui si osserva una partecipazione consistente sia **regolare** sia **occasionale**. Tuttavia, accanto a questa vivacità emerge un dato significativo: una quota numerosa di studenti dichiara comunque di **non partecipare ad alcuna attività**. Questo

suggerisce che, pur in un contesto relativamente ricco di opportunità, non tutti gli adolescenti riescono o desiderano accedervi. Le ragioni possono essere molteplici: costi, orari, difficoltà di trasporto, interessi personali oppure barriere psicologiche e relazionali. Nei Comuni più piccoli, come **Giano dell’Umbria** e **Castel Ritaldi**, la prevalenza del “non partecipo” è molto più marcata. Qui forse influisce la scarsità di attività strutturate e la minore presenza di spazi aggregativi che rappresentano probabilmente fattori determinanti. La distanza dai centri maggiori e la dipendenza dagli adulti per gli spostamenti possono ulteriormente limitare l’accesso a iniziative potenzialmente interessanti. **Campello sul Clitunno** si colloca in una posizione intermedia: la presenza di partecipazione regolare e saltuaria, affiancata dal gruppo dei non partecipanti, indica una situazione più equilibrata. Qui il tema sembra legato più alla capacità delle iniziative esistenti di risultare attrattive e coerenti con gli interessi dei giovani, che non alla totale assenza di offerte. Nel complesso, il grafico evidenzia la necessità di **potenziare l’offerta extracurricolare nei piccoli Comuni**, valorizzando reti associative, collaborazioni con scuole e famiglie, e garantendo una maggiore accessibilità logistica. Al tempo stesso, anche nei contesti più ricchi di opportunità emerge l’importanza di lavorare sull’**ingaggio dei giovani**, affinché le attività siano realmente percepite come significative e utili al loro benessere e sviluppo. Restituiamo a questo punto un quadro coerente sulle **abitudini culturali, ricreative e sportive** dei ragazzi nei Comuni della Zona Sociale n. 9.

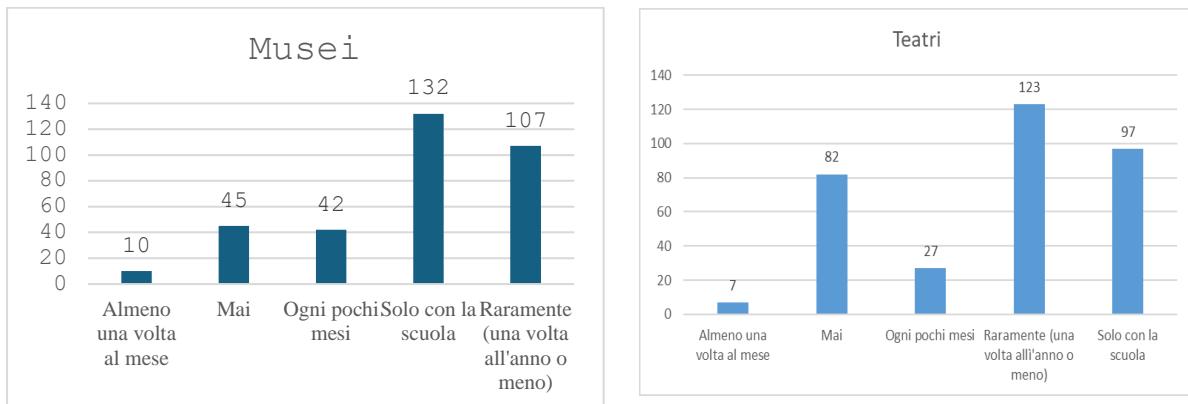
Frequenza di visite a istituzioni culturali (musei e teatro)

(“Quante volte vai al museo/teatro/cinema?”)

In tutti e tre gli ambiti culturali emerge un dato forte:

- La maggioranza degli studenti, soprattutto nei comuni più piccoli, frequenta **raramente** questi luoghi, spesso **una volta l’anno o meno**, oppure **solo con la scuola**. La partecipazione abituale appartiene solo a cinque persone sull’intero campione. Una quota significativa **non va mai** a teatro (60) o ci va **raramente** (82).
- Le visite “almeno una volta al mese” sono quasi esclusivamente presenti a **Spoleto**, e in numeri comunque limitati.
- Una buona parte ci va **solo con la scuola** (72), evidenziando che l’offerta scolastica rappresenta il principale canale di accesso culturale.
- La partecipazione autonoma regolare è dunque quasi assente.

Questo conferma una **fruizione culturale prevalentemente scolastica**, non autonoma. In altre parole, **sono le scuole a rappresentare l'unico ponte stabile tra i giovani e il patrimonio culturale del territorio**.

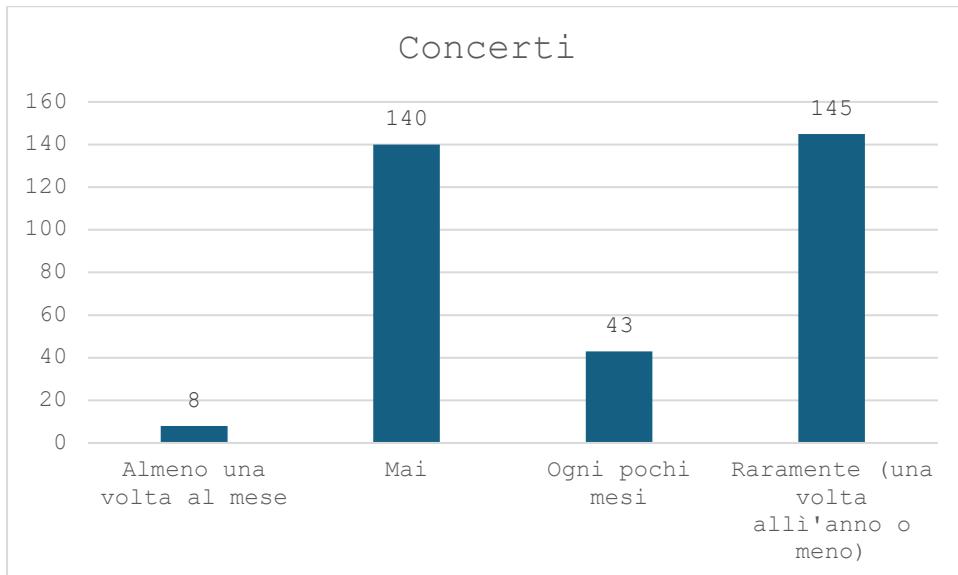


Partecipazione a concerti

Nella partecipazione ai concerti la dinamica si ripete:

- Spoleto mostra una presenza di studenti che vi partecipano “ogni pochi mesi”,
- Nei comuni minori prevale nettamente il “raramente/mai”.

Sulle attività culturali svolte con la famiglia, le risposte “sì” o “a volte” sono presenti quasi esclusivamente a Spoleto, mentre negli altri comuni domina il “**raramente**”. Questo suggerisce che **l'ambiente familiare dei piccoli comuni dispone di meno occasioni o meno abitudine alla partecipazione culturale**.

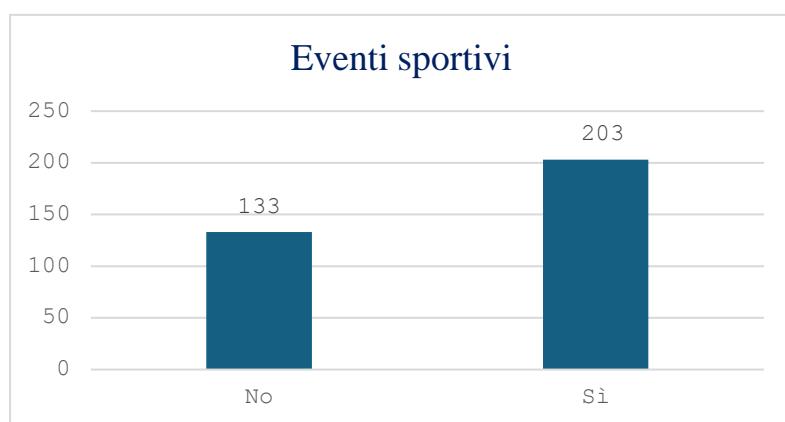


Frequenze totali:

- Almeno una volta al mese: 8
- Mai: 140
- Ogni pochi mesi: 43
- Raramente (una volta l'anno o meno): 145
- Totale risposte: 336

Il quadro complessivo evidenzia una **scarsa fruizione culturale musicale**, con una concentrazione nei livelli più bassi di frequenza

Partecipazione e interesse per eventi sportivi



Il grafico mostra che la partecipazione agli eventi sportivi è molto più elevata a Spoleto, mentre negli altri comuni la quota di studenti che risponde "no" è prevalente. Ciò riflette la maggiore presenza di società

sportive, palestre, palazzetti e eventi agonistici nel comune più grande. La partecipazione agli eventi sportivi è **decisamente più diffusa** rispetto ad altre attività culturali.

Tipologie di eventi sportivi seguiti

Le preferenze sportive vedono un ventaglio molto ampio di discipline – calcio, pallavolo, basket, danza, ginnastica, nuoto – ma quasi tutte le categorie mostrano valori significativi **solo a Spoleto**.

Nei comuni più piccoli i numeri sono troppo ridotti per delineare tendenze specifiche.

Questo suggerisce che **la varietà dell'offerta sportiva è fortemente polarizzata sul capoluogo**, mentre negli altri territori la fruizione resta marginale.

Nel complesso, i grafici ci restituiscono una fotografia abbastanza chiara:

- **Spoleto agisce come polo culturale e sportivo della Zona Sociale 9**, offrendo la maggior parte delle opportunità e raccogliendo la quasi totalità della partecipazione giovanile.
- I Comuni più piccoli mostrano una partecipazione molto ridotta e spesso limitata alle iniziative scolastiche o a esperienze sporadiche.

- La fruizione culturale autonoma è molto bassa, e questo può rappresentare un fattore di **povertà educativa territoriale**.
- Lo sport resta l’ambito più partecipato, ma anche questo con forti differenziali tra territori.

I dati suggeriscono la necessità di **rafforzare l’offerta culturale e sportiva nei piccoli comuni**, costruire reti territoriali più integrate e sviluppare iniziative capaci di coinvolgere attivamente i giovani anche al di fuori del centro urbano principale.

Lettura trasversale: fattori di vulnerabilità

L’insieme dei dati suggerisce un equilibrio delicato tra risorse e vulnerabilità. Da un lato, gli studenti mostrano reti relazionali presenti, una certa partecipazione ad attività extrascolastiche e un utilizzo di internet che, nella maggior parte dei casi, non si traduce in spesa sistematica per giochi o scommesse. Dall’altro, si rilevano:

- un accesso digitale costante e poco mediato,
- la forte centralità di social e giochi online nel tempo libero,
- la presenza, seppur minoritaria ma già visibile, di scommesse online,
- la percezione, per una parte dei ragazzi, di una scarsità di opportunità e luoghi stimolanti nel territorio.

Questi elementi, considerati congiuntamente, sembrano delineare un contesto in cui si potrebbero trovare potenziali “canali di ingresso” attraverso il gioco online, la normalizzazione del rischio e l’uso dell’online come principale risposta all’utilizzo del tempo libero. In termini operativi, i dati suggeriscono alcune direttive di intervento: rafforzare l’offerta di attività sportive, culturali e aggregative accessibili e percepite come attrattive; lavorare sull’educazione digitale e finanziaria per rendere più consapevole il rapporto tra denaro, gioco e rischio; coinvolgere le scuole e le famiglie in percorsi di lettura condivisa dei comportamenti online, superando la separazione tra “vita reale” e vita digitale.

Nel complesso, il questionario offre una base solida per passare da una prevenzione centrata solo sull’informazione sui rischi del gioco d’azzardo a un lavoro più ampio sugli ecosistemi di vita degli adolescenti: spazi, tempi, relazioni, opportunità, digitabilità e presenza dell’azzardo – online e offline – nei loro contesti quotidiani.

Il quadro che emerge è quello di preadolescenti e adolescenti fortemente connessi, con buone risorse relazionali “in presenza”, ma immersi in un ecosistema digitale che può trasformarsi in fattore di vulnerabilità rispetto all’azzardo.

Tabella comparativa sintetica

Attività	Categoria	Valore assoluto	Percentuale
Teatro	Almeno una volta al mese	5	2,11%
	Mai	60	25,32%
	Ogni pochi mesi	18	7,59%
	Raramente	82	34,60%
	Solo con la scuola	72	30,38%
Concerti	Almeno una volta al mese	8	2,38%
	Mai	140	41,67%
	Ogni pochi mesi	43	12,80%
	Raramente	145	43,15%
Eventi sportivi	Sì	143	60,34%
	No	94	39,66%

7.1 I luoghi desiderati ragazzi del territorio

«Immagina di poter creare un nuovo spazio ricreativo per ragazzi nel tuo quartiere o nella tua città: che tipo di luogo vorresti?».

Questa è la domanda che abbiamo fatto a 100 ragazzi/ragazze tra 13 ed 17 di Campello sul Clitunno e di Spoleto. Questi hanno espresso una forte richiesta di spazi dedicati allo **sport** (37%), considerati luoghi essenziali per il benessere e la socializzazione.

Seguono i **cinema** (21%), percepiti come spazi moderni di ritrovo e intrattenimento, e i **parchi** e le **aree verdi** (20%), richiesti come ambienti sicuri e curati dove incontrarsi all'aperto. Una quota analoga (20%) riguarda l'interesse per **centri commerciali e negozi**, spesso associati a vivacità urbana e presenza di servizi per giovani. Più contenute, ma significative, le preferenze per **gaming e sale giochi** (9%), spazi **culturali e di studio** (11%) e attrazioni ludiche come **luna park e giostre** (7%). Complessivamente, si evidenzia un forte bisogno di luoghi di qualità in cui i ragazzi possano crescere, incontrarsi e vivere il territorio.

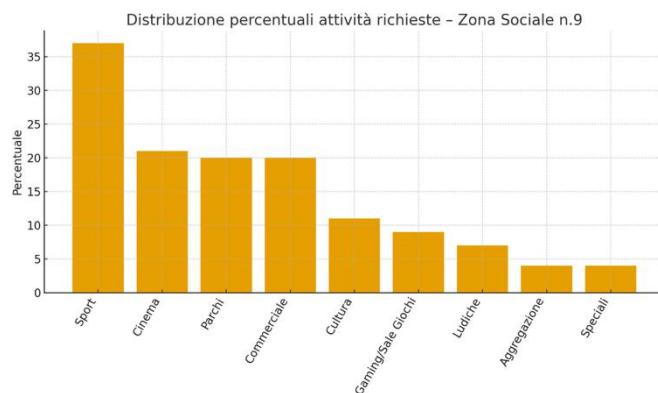


Tabella riepilogativa⁴

Categoria	N. risposte	Percentuale
Sport e impianti sportivi	37	37%

⁴ Molte risposte appartengono a più categorie (es. "centro sportivo e centro commerciale", "parco + cinema"), quindi la somma supera 100%.

Categoria	N. risposte	Percentuale
Parco, aree verdi, spazi all'aperto	20	20%
Centri commerciali / negozi / locali	20	20%
Cinema (solo richieste esplicite)	21	21%
Gaming & Sala Giochi / Arcade / Laser Game	9	9%
Cultura, biblioteche, studio	11	11%
Attrazioni ludiche (Luna Park, ruota panoramica, giostre)	7	7%
Luoghi di aggregazione protetta / con educatori	4	4%
Richieste speciali (mare, lago, piste moto, scuole, stadio)	4	4%

L’analisi delle risposte fornite dagli adolescenti di Spoleto e Campello sul Clitunno conferma quanto evidenziato dagli studi nazionali sulla qualità degli spazi educativi e di crescita. La richiesta predominante di **luoghi per lo sport** intesi come ambienti di espressione corporea, socialità e benessere psicofisico, riflette le linee emerse nella letteratura sulla prevenzione del disagio giovanile: l’accesso regolare alla pratica sportiva è infatti riconosciuto come uno dei principali fattori protettivi nei percorsi di sviluppo (CNR-ESPAD®, 2024; ISTAT, 2024).

La domanda di **cinema**, così come quella di **parchi e aree verdi**, evidenzia la necessità di spazi urbani accoglienti, sicuri e culturalmente vitali. Ciò si allinea con gli indici nazionali di povertà educativa, che sottolineano come l’assenza di luoghi culturali accessibili e di aree pubbliche curate aumenti le disuguaglianze nelle opportunità di crescita (Save the Children, 2023). Allo stesso modo, l’interesse verso **centri commerciali e negozi** va letto non come mera attrazione al consumo, ma come ricerca di **luoghi di aggregazione informale**, spesso mancanti nei territori a bassa densità di servizi.

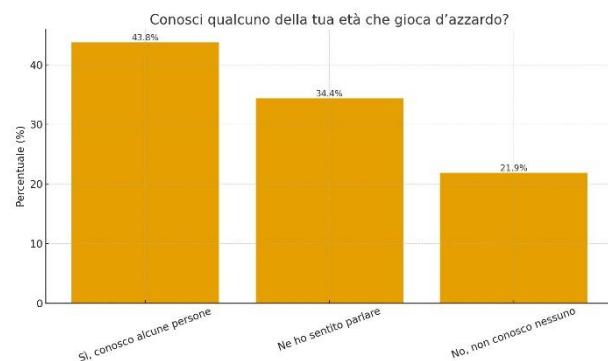
Le scelte minoritarie – gaming/sale giochi, spazi culturali e di studio e attrazioni ludiche – delineano comunque percorsi significativi: lo studio condiviso, il tempo libero regolato, le attività ricreative strutturate. Sono indicatori di una domanda educativa complessa, in cui gli adolescenti cercano luoghi non solo per “fare”, ma per “stare”: insieme, sicuri, riconosciuti.

In questa prospettiva risulta particolarmente utile il pensiero pedagogico di **Paulo Freire**. Per Freire, l’ascolto dei ragazzi non coincide mai con un’acritica accondiscendenza ai loro desideri, ma rappresenta un atto di riconoscimento e di responsabilità: «*Nessuno educa nessuno, nessuno si educa da solo: ci si educa insieme, nella relazione*» (P. Freire, 1970). Ascoltare i giovani significa dunque legittimare la loro parola come parte del processo educativo, senza trasformare la progettazione territoriale in un esercizio di mera concessione. Non ascoltarli – o farlo solo in modo rituale – comporterebbe invece la perdita di una risorsa

conoscitiva fondamentale: la loro esperienza situata del territorio, delle sue assenze, dei suoi potenziali. Il quadro complessivo, in linea con la letteratura sulla partecipazione giovanile e sull'educazione nei contesti territoriali, mostra come gli adolescenti non chiedano semplicemente “cose”, ma **spazi di vita**: luoghi dove poter sperimentare autonomia, relazione, identità e benessere. È su questo piano che la Zona Sociale n. 9 può orientare politiche educative generative, capaci di connettere bisogni espressi, analisi dei dati e visione collettiva.

7.2 Azzardo Sport e ragazzi...

I dati di questo questionario somministrato nel 2025 restituisce un articolato quadro del rapporto tra adolescenti, contesti sportivi e percezioni relative all'azzardopatia. In primo luogo, si osserva una **bassa alfabetizzazione specifica sul tema**: solo il 33% dei partecipanti dichiara di sapere cosa significhi il termine “azzardopatia”, evidenziando un gap informativo



significativo soprattutto nelle fasce più giovani. Tale elemento è rilevante poiché la letteratura mostra come la *literacy* sul rischio⁵ influenzi direttamente i comportamenti protettivi e la capacità di riconoscere segnali precoci. Nonostante la scarsa familiarità concettuale, i ragazzi mostrano una **buona percezione della diffusione del fenomeno**: una quota non trascurabile riferisce di conoscere coetanei che praticano giochi d'azzardo, anche online, mentre il 35% dichiara di aver già sperimentato direttamente una o più forme di gioco. Questo dato, se confrontato con gli studi nazionali come l'ESPAD®, appare coerente con un progressivo abbassamento dell'età di primo contatto con il gioco a rischio e con la crescente permeabilità offerta dal digitale.

L'esposizione alla **pubblicità del gioco d'azzardo** risulta molto elevata: il 51% la incontra “qualche volta” e il 31% “spesso”. Tale esposizione è riconosciuta dalla letteratura internazionale come uno dei principali *fattori ambientali* che incrementano la probabilità del primo accesso e consolidano la normalizzazione culturale del comportamento.

⁵ Studi come quello di Thomas *et al.* (2016) dimostrano infatti che una bassa *literacy* aumenta la probabilità di esposizione passiva alle offerte di gioco e riduce la capacità di riconoscere segnali precoci di rischio; allo stesso modo Ferrara, De Luca & Perrone (2018) evidenziano come la scarsa comprensione dei bias cognitivi tipici del gambling renda gli adolescenti più suscettibili alle distorsioni di pensiero (es. *illusion of control*, *gambler's fallacy*).

Per quanto riguarda le **motivazioni percepite**, predominano cause di natura psicosociale: curiosità, pressione dei pari, desiderio di ottenere denaro rapidamente e noia. Questi driver confermano la vulnerabilità adolescenziale, caratterizzata da ricerca di sensazioni, impulsività e fragilità nell'autoregolazione. Interessante la presenza delle “promozioni pubblicitarie” tra i fattori incentivanti, ulteriore indicatore della forza dell’ambiente mediale.

La quota di adolescenti che **discute dell’azzardo in famiglia o nel gruppo dei pari** è limitata: il 58% non ne parla mai. Tale silenzio rappresenta un fattore di rischio, poiché la mancanza di dialogo ostacola la costruzione di consapevolezza critica e limita la possibilità di intercettare precocemente eventuali comportamenti problematici.

Sul fronte preventivo, gli adolescenti riconoscono potenzialmente il **ruolo protettivo dello sport**: quasi due terzi ritengono che la pratica sportiva possa prevenire comportamenti di gioco d’azzardo, sebbene una parte del campione riporti scarse occasioni di confronto con allenatori o dirigenti su questi temi. Questo evidenzia una *opportunità educativa non ancora pienamente valorizzata*.

Un elemento particolarmente critico riguarda la **scarsa conoscenza dei servizi di supporto**: il 73% degli adolescenti non saprebbe a chi rivolgersi in caso di problemi legati al gioco d’azzardo. Tale dato suggerisce l’urgenza di strategie informative mirate per aumentare accesso, visibilità e accettabilità delle reti territoriali di aiuto. Infine, sul piano della percezione del rischio, la maggior parte degli intervistati riconosce il gioco d’azzardo come un comportamento pericoloso per la propria fascia d’età, in particolare nella sua forma online, identificata come la più dannosa. Questo dimostra che, pur in presenza di una scarsa alfabetizzazione tecnica, i giovani possiedono una sensibilità rispetto ai potenziali rischi, che può rappresentare una leva per interventi educativi e di prevenzione secondaria.

8. Alcune comparazioni

8.1. Indicatori povertà educativa in Italia e dati locali

Gli indici nazionali IPE (Indice di Povertà Educativa) mostrano come, in Italia, la povertà educativa rappresenti una condizione diffusa e multidimensionale, influenzata dalla combinazione di fattori socio-economici, territoriali e infrastrutturali. A livello nazionale, le dimensioni più critiche riguardano l’accesso diseguale alla **pratica sportiva continuativa**, la scarsa **partecipazione culturale** dei minori, la limitata disponibilità di **spazi pubblici qualificati** e la presenza insufficiente di **presidi educativi territoriali** rivolti alla fascia 11–18 anni. L’IPE evidenzia inoltre come i territori periferici, rurali o caratterizzati da minore densità di servizi tendano a presentare livelli più alti di povertà educativa, con conseguente riduzione

delle opportunità di sviluppo cognitivo, emotivo e relazionale. **Il confronto con la Zona Sociale n. 9** conferma il *trend* di tali dinamiche. I dati raccolti attraverso il questionario rivolto agli adolescenti mostrano una coerenza diretta con le fragilità misurate a livello nazionale. Le preferenze espresse dai ragazzi – **richiesta di centri sportivi (37%), spazi cinematografici moderni (21%), parchi e aree verdi fruibili (20%), centri commerciali e luoghi di incontro informale (20%)**, insieme al bisogno di **biblioteche e spazi studio adeguati (11%)** – evidenziano la percezione locale di una carentza di opportunità educative e ricreative strutturate. Tali richieste riflettono i gap rilevati dall’IPE nei domini relativi alla disponibilità di luoghi sicuri, alla qualità dell’offerta culturale e alla possibilità di praticare attività sportive accessibili. Parallelamente, la presenza, seppur limitata di richieste come **luoghi protetti con educatori**, spazi per il benessere psicologico e contesti di aggregazione regolati conferma la crescente centralità delle dimensioni socio-relazionali nella povertà educativa contemporanea, un tema che l’IPE segnala come emergente, soprattutto dopo la pandemia. I ragazzi quindi percepiscono l’assenza di “comunità educanti” coese e di servizi capaci di sostenere la crescita emotiva e sociale. Nel complesso, la Zona Sociale n. 9 si configura come un caso in linea alla situazione nazionale: l’offerta territoriale non sempre riesce a compensare le disuguaglianze educative e a garantire un accesso paritetico alle opportunità. Il confronto conferma la necessità di politiche integrate che rafforzino reti sportive, culturali e sociali; amplino spazi pubblici e presidi educativi; e mettano gli adolescenti al centro di strategie di sviluppo che coniughino benessere, inclusione e partecipazione attiva.

Tabella comparativa – IPE Italia vs Zona Sociale n. 9

Dimensione	Criticità rilevate dagli indici IPE Italia	Evidenze emerse nella Zona Sociale n. 9
Accesso a spazi educativi e culturali	Carenza di biblioteche moderne, sale studio, luoghi culturali per adolescenti	Richieste di biblioteche più attrezzate, spazi studio condivisi e luoghi tranquilli (11%)
Sport e movimento	Pratica sportiva discontinua e limitata dalla scarsità di impianti e costi elevati	Domanda più alta in assoluto: centri sportivi, palestre, piscine, campetti (37%)
Opportunità ricreative e culturali	Scarso accesso a cinema, teatri, attività culturali giovanili	Fortissima richiesta di cinema moderni, multisala e luoghi per film e cultura (21%)
Spazi pubblici e qualità urbana	Parchi insufficienti, aree verdi poco curate, scarsa vivibilità urbana	Richiesta elevata di parchi, aree verdi, percorsi ciclabili e spazi all’aperto (20%)
Socialità e relazioni positive	Pochi spazi sicuri per adolescenti, carentza di educatori e luoghi di aggregazione protetta	Emergenza di centri per stare insieme, spazi protetti, presenza di educatori e supporto (4%)

Dimensione	Criticità rilevate dagli indici IPE Italia	Evidenze emerse nella Zona Sociale n. 9
Accesso al tempo libero digitale e gaming	Rischio di sostituzione dell'offline con attività digitali, carenza di alternative educative	Interesse significativo per sale giochi, gaming sociale e spazi arcade (9%)
Vivacità territoriale / opportunità urbane	Divari territoriali nell'accesso a servizi, negozi, mobilità e attrattori urbani	Domanda di centri commerciali, negozi, locali giovanili e vivacità urbana (20%)
Servizi speciali / infrastrutture maggiori	Disparità territoriali nell'accesso a impianti sportivi complessi o strutture scolastiche	Richieste di stadi, scuole superiori, piste skate/moto, lago/aree speciali (4%)

In riferimento ai dati raccolti nel campione sulla partecipazione dei ragazzi allo sport, partecipazione a concerti/ eventi, musei / attività culturali, abbiamo rilevato i seguenti riferimenti comparativi:

- Nel rapporto “La pratica sportiva in Italia (2024)” dell’ISTAT⁶ emerge che, nella popolazione di 3 anni e più, **il 62,5% non pratica sport**.
- Alcune fonti usate anche dall’indice IPE indicano che fra i minori: nel 2023 circa **39,2% non ha praticato sport** e il **16,8% non ha fruito di spettacoli fuori casa** (teatro, cinema, musei, concerti, etc.)⁷.
- Il rapporto di Save the Children sull’IPE⁸ include fra gli indicatori di “deprivazione educativa” voci come “non praticare sport” o “non partecipare ad attività culturali / ricreative”: pur **non essendo pubblicato come dataset aperto** abbiamo estratto percentuali per tipologia di attività, età, territorio, genere in un formato tabellare.

I dati nazionali spesso si riferiscono all’intera popolazione (3 anni e più; 6 anni e più), **non solo ai minori o alla fascia scolastica**: quindi includono adulti, che alterano le proporzioni.

- Le serie ufficiali **non disaggregano** sistematicamente per **età 6–19 / 11–17 / 14–18**, per fasce territoriali analoghe a “Zona sociale 9”, per genere o per “partecipazione scolastica vs autonoma”.
- L’“Indice IPE” viene calcolato aggregando **diverse dimensioni** (sport, cultura, istruzione, lettura, *digital divide*, ecc.), con una soglia complessiva di rischio: non è stato possibile

⁶ https://www.istat.it/wp-content/uploads/2025/06/La-pratica-sportiva-in-Italia_2024.pdf

⁷ <https://www.orizzontescuola.it/poverta-educativa-il-70-dei-bambini-e-ragazzi-non-e-mai-andato-in-biblioteca-nel-2023-il-39-non-ha-praticato-sport/>

⁸ https://s3-www.savethechildren.it/public/files/Poverta_educativa.pdf

trovare un *datapack* pubblico che consenta di estrarre, per ciascuna dimensione, la percentuale di “privati” disaggregati per area/età/competenza.

In sintesi: per **lo sport** il nostro campione sembra avere una partecipazione **leggermente superiore** (o comunque in linea) rispetto a certi dati/indicatori nazionali di non-pratica. Per **cultura/spettacoli**, la situazione del tuo campione appare **molto più debole** rispetto alla media “popolazione generale 6+ anni” ISTAT, ma non è difficile con i dati recuperati sapere quanto di questo gap è imputabile a differenze di età, area, disponibilità o metodologia.

8.2 Obiettivi sviluppo sostenibile

La ricerca condotta sul fenomeno del gioco d’azzardo giovanile e sul rapporto tra azzardo e povertà educativa si inserisce pienamente nel quadro degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile dell’Agenda 2030 delle Nazioni Unite, configurandosi come un contributo empirico e riflessivo alla costruzione di politiche pubbliche orientate alla sostenibilità sociale, educativa e sanitaria.



In primo luogo, lo studio si colloca nell’ambito dell’**Obiettivo 1 – Sconfiggere la povertà**, poiché affronta in modo trasversale il legame tra vulnerabilità economiche e culturali e comportamenti a rischio nei contesti giovanili. La povertà materiale, unita alla povertà educativa, costituisce un fattore predisponente alla diffusione dell’azzardo, in quanto riduce la percezione di alternative possibili e alimenta l’illusione del guadagno come risposta a condizioni di depravazione. L’analisi dei dati territoriali evidenzia come la condizione socio-economica delle famiglie, insieme alla scarsità di opportunità formative e ricreative, contribuisca alla normalizzazione del gioco d’azzardo nella quotidianità adolescenziale, confermando la necessità di leggere il fenomeno in chiave multi-dimensionale di esclusione sociale. In continuità con tale prospettiva, la ricerca è coerente con l’**Obiettivo 3 – Salute e benessere**, in particolare con il target 3.5, che promuove il rafforzamento della prevenzione e del trattamento delle dipendenze, incluse quelle comportamentali. Il gioco d’azzardo viene considerato una forma di **addiction non da sostanza**, che incide sul benessere psicologico e relazionale dei giovani, generando comportamenti compulsivi e distorsioni cognitive. L’approccio adottato — fondato su strumenti di indagine qualitativa e quantitativa e sull’analisi dei contesti di vita — contribuisce alla comprensione dei meccanismi di vulnerabilità e alla



progettazione di azioni di prevenzione primaria di comunità, in linea con i principi della **promozione della salute e del benessere mentale nei contesti educativi**.



L'**Obiettivo 4 – Istruzione di qualità** rappresenta un ulteriore asse di riferimento fondamentale. L'indagine sulle dimensioni della povertà educativa si collega direttamente ai target 4.1, 4.5 e 4.7, che mirano a garantire un'educazione inclusiva e di qualità, riducendo le disuguaglianze di apprendimento. I dati raccolti mostrano come la riduzione delle opportunità educative e di partecipazione — sia formali che informali — costituisca un fattore di rischio per l'insorgere di comportamenti disfunzionali e per la perdita di senso di appartenenza. In tale prospettiva, il progetto assume anche una valenza **pedagogico-preventiva**, contribuendo alla promozione di ambienti di apprendimento diffusi, capaci di integrare scuola, famiglia e reti territoriali.

Sul piano delle **disuguaglianze sociali e territoriali**, la ricerca si collega all'**Obiettivo 10 – Ridurre le disuguaglianze**. Le evidenze emerse documentano la presenza di differenziali marcati tra territori, classi sociali e generi, mostrando come il rischio di azzardo e di povertà educativa si concentri in contesti a più basso capitale sociale e culturale. L'approccio territoriale adottato, che considera le condizioni di vita nei piccoli comuni umbri e nelle aree a bassa densità di servizi, contribuisce alla riflessione sul tema della **giustizia territoriale** e dell'accesso equo alle opportunità educative e di crescita. Particolarmente rilevante è anche la connessione con



l'**Obiettivo 11 – Città e comunità sostenibili**, in quanto la ricerca analizza le modalità con cui i giovani abitano gli spazi urbani e riconoscono o escludono i luoghi del gioco e della socialità. L'attenzione ai “luoghi della città” e alla mappatura degli spazi percepiti come sicuri o rischiosi apre a una lettura dell'azzardo come fenomeno **spaziale e ambientale**, radicato nei processi di trasformazione urbana e nei modelli di consumo. Tale prospettiva rientra nella più ampia cornice della **rigenerazione sociale degli spazi pubblici**, quale componente essenziale di una città sostenibile e inclusiva. Dal punto di vista istituzionale e di *governance*, la ricerca contribuisce al perseguimento dell'**Obiettivo 16 – Pace, giustizia e istituzioni solide**, poiché promuove la trasparenza e l'*accountability* nella gestione dei dati pubblici sul gioco d'azzardo, sollecitando un miglioramento dei sistemi di monitoraggio e una maggiore accessibilità informativa da parte delle comunità locali. L'attenzione all'evidenza empirica e



alla valutazione d'impatto rafforza la capacità delle istituzioni locali di adottare politiche basate sui dati, favorendo un processo decisionale inclusivo e partecipato. Infine, il lavoro risponde all'**Obiettivo 17 – Partnership per gli**



obiettivi, ponendosi come esperienza di **ricerca-azione multi-attore**, in cui scuole, amministrazioni, università e terzo settore collaborano per la produzione di conoscenza e la sperimentazione di pratiche innovative di prevenzione. La costruzione di alleanze territoriali e reti educanti è in sé una strategia di sostenibilità, in quanto consente di consolidare capitale sociale e generatività collettiva. In sintesi, la ricerca contribuisce alla realizzazione dell'Agenda 2030 come **pratica di sostenibilità sociale integrata**, fondata sull'interdipendenza tra salute, educazione, equità e partecipazione. L'azzardo giovanile viene interpretato non come devianza individuale, ma come esito complesso di fattori economici, educativi e spaziali: un fenomeno sistematico che richiede politiche pubbliche capaci di generare **ambienti educativi protettivi, istituzioni trasparenti e comunità resilienti**.

Tabella riassuntiva

Obiettivo (SDG)	Target specifico	Evidenze emerse	Indicatori e ricadute
SDG 1 – Sconfiggere la povertà	1.2 Ridurre almeno della metà la percentuale di persone in povertà economica e sociale	La povertà materiale e familiare costituisce un fattore di vulnerabilità per l'esposizione precoce all'azzardo; nelle famiglie a basso reddito si osserva maggiore normalizzazione del gioco.	19 % minori umbri in povertà relativa; 12,5 % popolazione in famiglie sotto soglia (Regione Umbria 2024)
SDG 3 – Salute e benessere	3.5 Rafforzare la prevenzione e il trattamento delle dipendenze, incluse quelle comportamentali	L'azzardopatia è trattata come dipendenza comportamentale emergente. La ricerca agisce su prevenzione primaria e promozione del benessere psicosociale.	6 % studenti con profilo "a rischio"; 5 % con profilo "problematico" (ESPAD® 2024)
SDG 4 – Istruzione di qualità	4.1 Accesso equo a un'istruzione di qualità; 4.5 Eliminare le disparità educative; 4.7 Promuovere educazione civica e digitale	L'indagine mette in luce carenze di opportunità formative e di socialità educativa; la povertà educativa è fattore predisponente all'azzardo.	IPE Umbria ≈ 97,7 (Save the Children); 46,5 % accesso a servizi 0-3 anni (ISTAT 2025)
SDG 10 – Ridurre le disuguaglianze	10.2 Promuovere inclusione sociale ed economica per tutti	L'azzardo amplifica le disuguaglianze territoriali e digitali. L'intervento di ricerca riduce le asimmetrie informative e sostiene equità territoriale.	Disomogeneità di accesso a spazi e servizi educativi nei comuni minori; digital divide come moltiplicatore di rischio
SDG 11 – Città e comunità sostenibili	11.7 Garantire spazi pubblici sicuri, inclusivi e accessibili	La mappatura dei "luoghi della città" mostra la scarsità di spazi aggregativi sicuri. L'azzardo si inserisce in spazi di socialità deboli.	Assenza di centri giovanili in ≥ 60 % dei comuni ZS9; presenza prevalente di bar/tabacchi come luoghi di socialità
SDG 16 – Pace, giustizia e istituzioni solide	16.6 Istituzioni trasparenti ed efficaci; 16.7 Decisioni inclusive e partecipate	La ricerca promuove <i>accountability</i> istituzionale e trasparenza dei dati ADM; favorisce processi partecipativi di valutazione locale.	Creazione rete Scuole–Comuni–Terzo Settore; attivazione Osservatorio territoriale su azzardo e povertà educativa
SDG 17 – Partnership per gli obiettivi	17.17 Incoraggiare partenariati pubblico-privati e sociali	Il progetto coinvolge enti locali, scuole, università e ETS in un ecosistema valutativo condiviso.	Collaborazione tra Zona Sociale 9, Cooperativa Il Cerchio, Università di Perugia, CNR

Conclusioni

Come ricorda Paulo Freire, «*nessuno educa nessuno, nessuno si educa da solo: ci si educa insieme, nella relazione*». Questa prospettiva, radicata nella pedagogia critica, assume nel tema dell’azzardo una forza ancora più evidente: di fronte a un fenomeno che attraversa individui, famiglie e territori, nessun attore può bastare a sé stesso. La risposta possibile è quella di una comunità che diventa educante mentre educa, capace di ascoltare i propri ragazzi e, ascoltandoli, di trasformare anche sé stessa. Il percorso di ricerca svolto nella Zona Sociale n. 9 conferma che gli adolescenti non chiedono strategie calate dall’alto, ma spazi, voce e relazioni autentiche. La Consulta dei ragazzi ci ha detto chiaramente di voler restare nel proprio territorio, non perché manchi il desiderio di esplorare, ma perché “*non ci sono abbastanza luoghi per noi*”. Allo stesso modo, i docenti hanno espresso un bisogno diffuso di strumenti, competenze e alleanze educative. I ragazzi chiedono socializzazione; gli insegnanti chiedono più strumenti; le famiglie chiedono protezione. A noi, oggi, la responsabilità di costruire risposte. Il contesto economico restituisce però una contraddizione strutturale. Come mostrano i dati regionali e nazionali, l’azzardo si fonda su una tassazione regressiva: a contribuire maggiormente al gettito sono le fasce più fragili della popolazione. In altri termini, è la povertà – o meglio chi è povero – a finanziare le entrate che lo Stato reinveste per attenuare gli stessi danni sociali prodotti dal sistema dell’azzardo. Una spirale paradossale, che il *Libro Nero dell’Azzardo* definisce senza esitazioni come una forma di “dipendenza fiscale dello Stato” e altri la definiscono come Tassa regressiva. Mentre i costi sociali crescono, la distribuzione territoriale dei punti gioco e dei canali online conferma che a pagare il prezzo più alto sono le aree economicamente svantaggiate, dove l’azzardo prospera come falsa risposta alla mancanza di opportunità. In questa prospettiva, diventa centrale la domanda su cosa sia un “luogo”. Come sostiene Henri Lefebvre, *i luoghi diventano tali solo quando sono vissuti*: non esistono spazi educativi senza corpi, relazioni e pratiche quotidiane. Se questo vale per lo sport, la cultura e la socialità, deve valere anche per l’azzardo. Il territorio potrebbe essere la prima barriera protettiva se chi lo abita – compresi gli esercenti e la famiglia – riconoscesse la propria responsabilità etica. Dove l’etica del territorio si indebolisce, crescono le vulnerabilità e gli spazi vengono occupati da ciò che l’educazione non presidia. I risultati emersi da questa ricerca ci dicono che la prevenzione non può limitarsi a campagne informative o divieti, ma deve agire sulle condizioni sociali che rendono l’azzardo una possibilità concreta: mancanza di spazi, assenza di alternative, fragilità familiari, povertà educativa. La comunità educante si costruisce quando istituzioni, scuole, terzo settore, esercizi commerciali, famiglie e giovani condividono un compito: rendere il territorio capace di proteggere mentre offre opportunità. Per questo, il

lavoro qui presentato non è un punto di arrivo, ma un invito ad assumere una postura comune. Come nei processi educativi descritti da Freire, la trasformazione avviene quando la comunità si mette in cammino insieme ai suoi ragazzi, trovando nella relazione generativa la propria forza politica e pedagogica. In fondo, questa ricerca ci ha mostrato che non sono i luoghi a fare le persone, ma le persone a fare i luoghi. E che il rischio più grande, oggi, è lasciare che altri – l’industria dell’azzardo, la pubblicità, l’economia dell’attenzione – costruiscano al posto nostro gli spazi simbolici e materiali in cui crescono le nuove generazioni.

Sta a noi decidere se i territori continueranno a essere attraversati da narrazioni che deresponsabilizzano e dividono, oppure se diventeranno finalmente luoghi comuni, nel senso più alto del termine: spazi di responsabilità condivisa, di cura reciproca e di futuro possibile.

Template dei questionari e Focus Group

Questionario da somministrare ai ragazzi delle scuole

Scuola _____

Sezione 1: Informazioni Generali

1. Età:

- 13
- 14
- 15
- 16
- 17
- 18
- 19

2. Genere:

- Maschio
- Femmina
- Altro
- Preferisco non rispondere

3. Località di residenza:

- Spoleto
- Campello sul Clitunno
- Castel Ritaldi
- Giano dell'Umbria
- Altro (specificare) _____

Sezione 2: Accesso alle Risorse tecnologiche

4. Hai accesso a una connessione internet adeguata in casa?

- Sempre
- Spesso
- Raramente
- Mai

5. Disponi di un dispositivo elettronico (computer, tablet, smartphone, ecc.) per studiare o per passare il tuo tempo libero?

- Sì, personale
- Sì, condiviso con la famiglia
- No

6. Quante ore al giorno usi internet per motivi di studio?

- Meno di 2 ore
- Da 2 a 5 ore ore
- Più di 5 ore

7. Quante ore al giorno usi internet per motivi di svago?

- Meno di 2 ore
- Da 2 a 5 ore ore
- Più di 5 ore

8. Se utilizzi internet per motivi di svago, quali sono le attività che svolgi più di frequente? (Si possono barrare più caselle)

- Social Network (es. Instagram, TikTok, ecc.)
- Giochi Online
- Scommesse online
- Riviste, quotidiani online
- Altro (se puoi, specifica) _____

9. Se utilizzi internet nei giochi online, ti è capitato di spendere dei soldi per migliorare le prestazioni o potenziare i personaggi?

- Sì
- No
- Raramente/Occasionalmente

Sezione 3: Tempo libero

10. Hai un gruppo di amici con i quali ti frequenti di persona?

- Sì
- No

11. Hai un gruppo di amici con i quali ti frequenti online?

- Sì
- No

12. Hai difficoltà nel trovare qualcosa da fare durante il tuo tempo libero?

- Sì
- No

13. La tua città/paese, ti offre luoghi o attività stimolanti e soddisfacenti per passare il tempo libero con i tuoi amici?

- Sì
- No

14. Partecipi a attività extrascolastiche (sport, musica, arte, ecc.)?

- Sì, regolarmente
- Sì, occasionalmente
- No, non partecipo

15. Quante volte vai al museo?

- Almeno una volta al mese
- Ogni pochi mesi
- Raramente (una volta all'anno o meno)
- Mai
- Solo con la scuola

16. Quante volte vai al cinema?

- Almeno una volta al mese
- Ogni pochi mesi
- Raramente (una volta all'anno o meno)
- Mai
- Solo con la scuola

17. Quante volte vai al teatro?

- Almeno una volta al mese
- Ogni pochi mesi
- Raramente (una volta all'anno o meno)
- Mai
- Solo con la scuola

18. Quante volte partecipi a un concerto?

- Almeno una volta al mese
- Ogni pochi mesi
- Raramente (una volta all'anno o meno)
- Mai

19. Ci sono luoghi abituali informali che frequenti?

- Bar
- Piazza
- Giardini
- Vie particolare della città
- Oratorio
- Proloco
- Sala giochi
- Altro (specificare) _____

20. Partecipi con la tua famiglia ad attività culturali (es. corsi, visite guidate, eventi)?

- Sì
- A volte
- Raramente
- Mai

21. Ti capita di andare a vedere eventi sportivi (es. andare alle piscine, allo stadio, ecc.)?

- Sì (specificare) _____
- No

22. Immagina di poter creare un nuovo spazio ricreativo per ragazzi nel tuo quartiere o nella tua città: che tipo di luogo vorresti? (Per esempio: un cinema, una biblioteca più accogliente, un parco con giochi, un centro sportivo... o qualcosa di completamente nuovo!)

Questionario ai ragazzi delle Associazioni/Società/Palestre Sportive

Sezione 1: Informazioni generali

1. **Quanti anni hai?**

- 13
- 14
- 15
- 16
- 17
- 18
- 19

2. **Da quanto tempo pratichi sport in un'associazione o società sportiva?**

- Meno di 1 anno
- 1-2 anni
- 3-5 anni
- Più di 5 anni

3. **Quante volte a settimana pratichi attività sportive con la tua associazione?**

- 1 volta
- 2 volte
- 3 volte
- Più di 3 volte

Sezione 2: Conoscenze e opinioni sull'azzardopatia

4. **Sai cosa significa "azzardopatia"?**

- Sì (specificare) _____
- Ne ho sentito parlare, ma non so esattamente cosa sia
- No, non ne ho mai sentito parlare

5. **Conosci qualcuno (anche online) della tua età che gioca d'azzardo (scommesse, poker, slot machine, gratta e vinci, ecc.)?**

- Sì, conosco alcune persone
- Ne ho sentito parlare, ma non direttamente
- No, non conosco nessuno

6. **Hai mai provato giochi d'azzardo (scommesse, poker, gratta e vinci, ecc.)?**

- Sì, una o più volte
- No, mai
- Preferisco non rispondere

7. **Ti è mai capitato di vedere pubblicità o annunci relativi a giochi d'azzardo su Internet, social media o TV?**

- Sì, spesso
- Sì, qualche volta
- No, mai

Sezione 3: Influenze e abitudini

8. **Pensi che i giochi d'azzardo siano un problema per i ragazzi/e della tua età?**

- Sì, sicuramente

- Sì, in parte
- No, non credo sia un problema
- Non saprei

9. Quali sono le motivazioni che spingono, secondo te, i ragazzi/e della tua età a provare giochi d'azzardo? (Puoi selezionare più di una risposta)

- Curiosità
- Voglia di fare soldi facilmente
- Problemi economici
- Pressione degli amici
- Pubblicità e promozioni
- Noia
- Non saprei

10. Parli mai di giochi d'azzardo con i tuoi amici, compagni di squadra o con i tuoi genitori?

- Sì, spesso
- Sì, qualche volta
- No, mai

Sezione 4: Prevenzione e supporto

11. Pensi che praticare attività sportive possa aiutare a prevenire comportamenti legati all'azzardopatia?

- Sì, sicuramente
- Sì, ma solo in parte
- No, non credo
- Non saprei

12. Nella tua associazione sportiva, hai mai parlato con allenatori o dirigenti del problema dell'azzardopatia?

- Sì, spesso
- Sì, qualche volta
- No, mai

13. Sapresti a chi rivolgerti se tu o un tuo amico aveste bisogno di aiuto per problemi legati al gioco d'azzardo?

- Sì, so a chi rivolgermi
- No, non so a chi rivolgermi
- Non ho mai pensato a questa situazione

14. Ti piacerebbe ricevere più informazioni su come evitare problemi legati al gioco d'azzardo?

- Sì, sarebbe molto utile
- Sì, ma solo se ci fossero situazioni problematiche
- No, non mi interessa
- Non saprei

Sezione 5: Opinioni personali

15. Pensi che il gioco d'azzardo sia un rischio per i giovani della tua età?

- Sì, è molto pericoloso
- Sì, ma non particolarmente
- No, non credo sia un rischio
- Non saprei

16. Quale tra queste modalità di gioco d'azzardo reputi più dannose per i giovani della tua età?

(Possibile barrare più caselle)

- Gratta e Vinci
- Giochi d'azzardo online (poker online, slot machine virtuali, ecc.)
- Scommesse sportive
- Locali adibiti al gioco d'azzardo (centri scommesse, bar con sale giochi, ecc.)

17. Quanto è importante per te essere informato sui rischi legati all'azzardopatia?

- Molto importante
- Abbastanza importante
- Poco importante
- Per niente importante

Questionario sul tema dell'azzardopatia per allenatori/dirigenti/presidenti delle società/associazioni/palestre sportive

Sezione 1: Informazioni generali

- 1. Quanti anni hai?**
 - 18-30
 - 31-40
 - 41-50
 - 51 e oltre
- 2. Da quanto tempo allenai o comunque hai a che fare con i giovani per lavoro?**
 - Meno di 1 anno
 - 1-3 anni
 - 4-6 anni
 - Più di 6 anni
- 3. Qual è il genere prevalente degli atleti che allenai o comunque con cui hai a che fare per lavoro?**
 - Solo maschi
 - Solo femmine
 - Sia maschi che femmine
- 4. Che fascia d'età di ragazzi/e allenai o comunque fanno parte della tua attività? (possibili più opzioni)**
 - Meno di 12 anni
 - 13-15 anni
 - 16-18 anni
 - Oltre 18 anni

Sezione 2: Conoscenze sull'azzardopatia

- 5. Quanto sei informato sul fenomeno dell'azzardopatia (gioco d'azzardo problematico - disturbo psicologico caratterizzato da un comportamento di gioco compulsivo) tra i giovani?**
 - Molto informato
 - Abbastanza informato
 - Poco informato
 - Per niente informato
- 6. Sei a conoscenza di ragazzi/e nel tuo gruppo che mostrano comportamenti legati all'azzardopatia?**
 - Sì, alcuni
 - No
 - Non so

Sezione 3: Prevenzione e intervento

- 6. Ritieni che l'azzardopatia sia un problema per i giovani nella fascia di età che allenai?**
 - Sì, è un problema rilevante
 - Sì, ma non particolarmente preoccupante
 - Non è un problema
 - Non saprei dire
- 7. Quanto ti senti preparato ad affrontare situazioni di azzardopatia tra i tuoi atleti?**
 - Molto preparato
 - Abbastanza preparato
 - Poco preparato
 - Per niente preparato
- 8. Hai mai ricevuto una formazione specifica sull'azzardopatia?**
 - Sì
 - No

9. **Ti tieni informato/a, anche per curiosità personale, sul tema dell'azzardopatia?**

- Sì
- No

10. **Ritieni che l'azzardopatia, in generale, sia un problema reale tra i giovani?**

- Sì
- No
- Non so

Motiva la tua risposta

11. **Sarebbe utile per te ricevere più informazioni o formazione su come prevenire e affrontare l'azzardopatia?**

- Sì, sarebbe molto utile
- Sì, ma solo in parte
- No, non è necessario
- Non saprei

12. **Si è mai affrontato il tema dell'azzardopatia all'interno dell'associazione sportiva?**

- Sì, in modo regolare
- Sì, occasionalmente
- No
- Non saprei

Sezione 4: Opinioni personali

11. **Pensi che lo sport possa essere un elemento per introdurre i giovani al mondo del gioco d'azzardo?**

- Sì
- Sì, ma in modo limitato
- No, non vedo un collegamento
- Non saprei

12. **Credi che il coinvolgimento dei genitori possa aiutare a prevenire l'azzardopatia tra i giovani atleti?**

- Sì, sicuramente
- Sì, ma non è sempre detto
- No, non credo sia utile
- Non saprei

13. **Quanto è importante per te essere informato sulle dipendenze in generale e su temi come l'azzardopatia, anche se non strettamente legati all'attività sportiva?**

- Molto importante
- Abbastanza importante
- Poco importante
- Per niente importante

Questionario sul tema dell'azzardopatia per docenti

- 1. Quanti anni ha?**
 - 30 anni o meno
 - 31/40
 - 41/50
 - 51 e oltre
- 2. Da quanto tempo insegna all'interno degli istituti secondari di II grado?**
 - Meno di 1 anno
 - 1/3 anni
 - 4/6 anni
 - più di 6 anni
- 3. Qual è il genere prevalente degli studenti al quale insegna quest'anno?**
 - Maschi
 - Femmine
 - Maschi e femmine in egual misura
- 4. A che classi insegna quest'anno? (possibili più opzioni)**
 - Prima
 - Seconda
 - Terza
 - Quarta
 - Quinta

CONOSCENZA SULL'AZZARDOPATIA

- 5. È a conoscenza di ragazzi/e nelle sue classi che mostrano comportamenti legati all'azzardopatia?**
 - Sì, alcuni
 - No
 - Non so
- 6. Quanto è informata/o sul fenomeno dell'azzardopatia (gioco d'azzardo problematico - disturbo psicologico caratterizzato da un comportamento di gioco compulsivo) tra i giovani?**
 - Molto informata/o
 - Abbastanza informata/o
 - Poco informata/o
 - Per niente informata/o

PREVENZIONE ED INTERVENTO

- 7. Si tiene informata/o, anche per curiosità personale, sul tema dell'azzardopatia?**
 - Sì
 - No
- 8. Ritiene che l'azzardopatia sia un problema per i giovani nella fascia di età alla quale insegna?**
 - Sì, è un problema rilevante
 - Sì, ma non particolarmente
 - Non è un problema
 - Non saprei dire
- 9. Quanto si sente preparata/o ad affrontare situazioni di azzardopatia tra i suoi studenti?**
 - Molto preparata/o
 - Abbastanza preparata/o
 - Poco preparata/o
 - Per nulla preparata/o
- 10. Ha mai ricevuto una formazione specifica sull'azzardopatia?**
 - Sì
 - No
- 11. Ritiene che l'azzardopatia, in generale, sia un problema reale tra i giovani?**
 - Sì
 - No

- Non so

12. Motiva la tua risposta

13. Sarebbe utile per lei ricevere più informazioni o formazione su come prevenire e affrontare l'azzardopatia?

- Sì sarebbe molto utile
- Sì ma solo in parte
- No non è necessario
- Non saprei

14. Si è mai affrontato il tema dell'azzardopatia all'interno delle sue classi o più in generale del suo attuale istituto?

- Sì in modo regolare
- Sì occasionalmente
- No
- Non saprei

OPINIONI PERSONALI

15. Pensa che lo sport o altre attività extrascolastiche (es. scuola di musica, ballo, ecc.) possano essere un elemento per introdurre i giovani al mondo del gioco d'azzardo?

- Sì
- Sì ma in modo limitato
- No non vedo un collegamento
- Non saprei

16. Crede che il coinvolgimento dei genitori possa aiutare a prevenire l'azzardopatia tra i giovani studenti?

- Sì sicuramente
- Sì ma non è sempre detto
- No non credo sia utile
- Non saprei

17. Quanto è importante per lei essere informata/o sulle dipendenze in generale e su temi come l'azzardopatia, anche se non strettamente legati all'attività scolastica?

- Molto importante
- Abbastanza importante
- Poco importante
- Per niente importante

Domande ai Focus group (Consulta Giovanile, Referenti Associazioni sportive, Architetto Urbanista)

(Consulta giovanile del Comune di Spoleto)

Nella vostra percezione e nella vostra personale esperienza, come vivono il proprio territorio i ragazzi e le ragazze??

Quali sono i principali bisogni espressi dal territorio in termini di spazi e luoghi fruibili dai ragazzi e dalle ragazze?

I luoghi abituali di gioco sono in collegamento con le problematiche del gioco d'azzardo patologico sia negli adulti che nei ragazzi?

(Referenti Associazioni sportive)

Avete consapevolezza di problematiche riguardo il l'azzardo tra i giovani che frequentano le vostre attività?

Il ruolo dello sport è un incentivo o un contrasto o può fungere da prevenzione al rischio di gioco d'azzardo patologico?

Ad oggi effettivamente quanto il problema è sentito dai coach o dalla dirigenza delle Associazioni che rappresentate?

(Architetto ed Urbanista)

Come nasce un progetto di una piazza urbana?

Quali elementi (se ci sono) hai pensato a favore di bambini e ragazzi nella progettazione della Piazza?

Tornando sulla piazza da te progettata, ci sono elementi che cambieresti o miglioreresti?

Riferimenti bibliografici

- Freire, P. (1970). *Pedagogia degli oppressi*. Milano, Italia: Bompiani.
- Lefebvre, H. (1974). *La produzione dello spazio*. PGreco Edizioni, Milano
- Govoni, M., Bussetti, P., & Vigarani, M. (2025). *Il libro nero dell'azzardo: Mafie, dipendenze, giovani, Europa*. Roma, Italia: Fondazione ISSCON, Federconsumatori, CGIL.
- Derevensky, J., & Gupta, R. (2004). *Gambling problems in youth: Theoretical and applied perspectives*. New York, NY: Springer.
- Ferrara, E., De Luca, R., & Perrone, G. (2018). *Gambling cognitive distortions in adolescents and prevention strategies*. Addictive Behaviors Reports.
- Hing, N., Cherney, L., Blaszczynski, A., & Gainsbury, S. (2014). *The impact of gambling advertising on adolescent gambling attitudes and behaviors*. International Journal of Mental Health and Addiction.
- Italia. (1997). *Legge 285/1997: Disposizioni per la promozione di diritti e opportunità per l'infanzia e l'adolescenza*.
- Ministero della Salute. (2024). *Osservatorio per il contrasto al gioco d'azzardo e al fenomeno della dipendenza grave*. Roma, Italia.
- Molinaro, S. (2024). *ESPAD® Italia 2024: Rapporto sui comportamenti di consumo e gioco tra gli studenti 15–19 anni*. Pisa, Italia: CNR–IFC.
- Molinaro, S. (2025). *Oltre l'Azzardo: politiche, dati e territori in movimento*. Pisa, Italia: CNR–IFC.
- Morin, E. (1999). *Les sept savoirs nécessaires à l'éducation du futur*. Paris, France: UNESCO.
- Perini, M. (Ed.). (2024). *Il gioco d'azzardo: una prospettiva multidisciplinare*. Firenze, Italia: Firenze University Press.
- Thomas, A. C., Pitt, H., Bestman, A., Randle, M., & Daube, M. (2016). *The role of public education in preventing gambling-related harm in adolescents*. Journal of Gambling Studies.
- Velleman, R., Templeton, L., & Copello, A. (2005). *The role of family and peer communication in adolescent risk behaviours*. Drug & Alcohol Review.
- Gulliver, A., Griffiths, K., & Christensen, H. (2010). *Barriers and facilitators to mental health help-seeking in young people*. BMC Psychiatry.

Agenzia delle Dogane e dei Monopoli. (2025). *Dati ufficiali su raccolta, spesa e conti di gioco (2023–2024)*. Roma, Italia.

Italia. (2023). *Legge 9 agosto 2023, n. 111: Delega al Governo per la riforma fiscale*.

Italia. (2024). *Decreto legislativo 25 marzo 2024, n. 41: Disciplina del gioco a distanza*.

Corte dei Conti. (2024). *Relazione sul settore dei giochi pubblici e impatto sul bilancio dello Stato*. Roma, Italia.

