



REGIONE AUTONOMA
FRIULI VENEZIA GIULIA



STUDIO CASOS 2018

Consumi d'Azzardo: Studio Osservazionale fra gli Studenti



**RAPPORTO DI RICERCA SULLA DIFFUSIONE DEL GIOCO
D'AZZARDO FRA GLI STUDENTI IN FRIULI VENEZIA GIULIA**

A cura di Roberta Potente, Claudia Luppi, Sabrina Molinaro



Consiglio Nazionale delle Ricerche
IFC - Istituto di Fisiologia Clinica

**Rapporto tecnico-scientifico
dello studio campionario
“CASOS – Consumi d’Azzardo Studio
Osservazionale fra gli Studenti”
FRIULI VENEZIA GIULIA
ANNO 2018**

Istituto di Fisiologia Clinica
Consiglio Nazionale delle Ricerche IFC-CNR

30 aprile 2019

Sommario

INTRODUZIONE	2
CAPITOLO 1	3
DISEGNO DELLO STUDIO E METODI	3
CAPITOLO 2	6
CARATTERISTICHE DEL CAMPIONE	6
CAPITOLO 3	7
GIOCO D'AZZARDO	7
CAPITOLO 4	25
USO DI INTERNET	25
CAPITOLO 5	28
GAMING	28
BIBLIOGRAFIA	31
INDICE DELLE TABELLE	32

Introduzione

Questo documento costituisce la relazione tecnico-scientifica contenente sia gli aspetti metodologici, sia i principali risultati ricavati dallo studio campionario condotto dall'Istituto di Fisiologia Clinica del Consiglio Nazionale delle Ricerche (IFC-CNR), per conto della Regione Friuli Venezia Giulia ed è inteso a uso esclusivo della committenza. Il documento, infatti, non è adatto alla divulgazione ai non addetti ai lavori.

La struttura del Rapporto si articola nei seguenti Capitoli:

1 – Disegno dello studio e metodi: il capitolo illustra le finalità e le fasi di progetto e descrive lo strumento di rilevazione.

2 – Il campione: si riportano le caratteristiche principali del campione di studenti

3 – Gioco d'azzardo

4 – Uso di Internet

5 – Gaming

I capitoli 3 - 4 e 5 riportano i principali risultati emersi rispetto alla diffusione del fenomeno gioco d'azzardo (*gambling*), dell'uso di Internet e del *gaming* tra gli studenti della regione Friuli Venezia Giulia.

Rispetto al gioco d'azzardo, oltre alla descrizione dei pattern di gioco, il capitolo contiene la descrizione delle caratteristiche individuali, familiari e sociali associate al gioco, oltre alla descrizione dei profili di giocatore sulla base del grado di problematicità del comportamento di gioco.

Capitolo 1

Disegno dello studio e Metodi

Lo studio: obiettivi generale e specifici

L'obiettivo generale dello studio è stato quello di rilevare la diffusione e le caratteristiche del gioco d'azzardo (*gambling*) nella popolazione studentesca di 15-19 anni frequentante gli istituti scolastici secondari di II grado della regione Friuli Venezia Giulia, nonché analizzare i profili di comportamento dei giocatori, pattern e setting di gioco.

Gli obiettivi specifici sono stati:

- acquisire un quadro conoscitivo della diffusione del fenomeno del *gambling* in un campione rappresentativo di studenti 15-19enni;
- profilare i giocatori sulla base del grado di potenziale problematicità associata al comportamento di gioco;
- analizzare le caratteristiche e il comportamento di gioco (frequenza, tipologia di giochi praticati, pattern e setting di gioco ecc.) secondo i diversi profili di giocatore;
- misurare l'associazione tra comportamenti di gioco e diverse componenti di carattere socio-demografico, individuale, familiare, comportamentale e ambientale.

Lo strumento di rilevazione

Lo strumento di rilevazione, la cui compilazione richiede 45-50 minuti, si articola nelle seguenti sezioni:

Sezione 1 - Aspetti demografici, sociali, familiari e ambientali

- Aspetti socio-anagrafici: genere, età, area di residenza
- Aspetti familiari: lingua/e parlata in famiglia, scolarità e stato occupazionale dei genitori, percezione della condizione economica familiare. In tale ambito è stata inserita la scala *Family Affluence Scale - FAS* (Currie et al., 2008) composta da 6 item che, attraverso la rilevazione della presenza di beni comuni, quali auto, computer, camera singola, vacanze, permette di ottenere delle misure di proxy sul benessere economico e sul livello di agiatezza familiare
- Grado di soddisfazione per sé stesso, per i rapporti familiari, amicali e sociali e percezione del supporto e del controllo parentale

Sezione 2 - Tempo libero e contesto scolastico

- Attività/hobby svolti durante il tempo libero
- Andamento scolastico
- Assenze scolastiche
- Partecipazione ad attività di prevenzione dei comportamenti a rischio e/o di promozione del benessere

Sezione 3 - Gioco d'azzardo

- Frequenza di gioco nella vita e nei 12 mesi precedenti lo svolgimento dello studio
- Setting di gioco: tipologie di gioco praticate negli ultimi 12 mesi, luoghi di gioco, strumenti e account utilizzati (per gioco online), tempo trascorso
- Conoscenza della normativa sul gioco d'azzardo
- Percezione del rischio e credenze
- Atteggiamenti e opinioni sul gioco d'azzardo: tale ambito è stato analizzato attraverso la scala *8-item Attitudes Towards Gambling Scale - ATGS-8* (Orford et al., 2007). Lo strumento, composta da 8 items, utilizza una scala di risposta a 5 punti, da "Fortemente in disaccordo" a "Fortemente in accordo" e, sulla base del punteggio totale ottenuto, delinea un atteggiamento verso il gioco tendenzialmente "Neutro", "Favorevole" o "Sfavorevole" verso il gioco
- Grado di problematicità del comportamento di gioco: è stata utilizzata la versione specificatamente rivolta agli adolescenti del test *South Oaks Gambling Screen - Revised for Adolescent - SOGS-RA* (Winters et al., 1993; Poulin 2003), validata a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Il test di screening, che fa riferimento al gioco praticato nell'ultimo anno, si compone di 12 item riguardanti il senso di colpa, perdita di controllo, la spinta a cercare di recuperare il denaro perso, gli effetti sulla salute, perdita di giorni a scuola a causa del gioco, problemi finanziari ecc.

Per uno degli item del test la scala di risposta è a 4 punti da "Mai" a "Sempre", mentre i restanti 11 item sono a risposta dicotomica ("No", "Sì"). Il punteggio finale, che risulta compreso tra 0 e 12, delinea tre livelli di problematicità del comportamento di gioco: un punteggio inferiore o uguale a 1 indica un gioco "non problematico", cosiddetto "sociale", un punteggio compreso tra 2 e 3 indica un comportamento "a rischio", mentre un punteggio uguale o superiore a 4 "problematico"

- Disponibilità e accessibilità all'offerta di gioco (distanza media dai luoghi di gioco e offerta di gioco)
- Esposizione ai messaggi pubblicitari
- Impatto della pubblicità sul comportamento di gioco: per lo studio di tale ambito è stato utilizzato il test di screening *Impact of Gambling Advertising Questionnaire - IGAQ* (Hanss et al., 2015), composto da 9 item volti a valutare l'impatto dei messaggi pubblicitari su tre dimensioni correlate al gioco: coinvolgimento, conoscenze e consapevolezza. La scala di risposta a 4 punti va da "Fortemente in disaccordo" a "Fortemente in accordo"
- Spesa sostenuta per giocare e percezione del bilancio economico (attivo/passivo)
- Contiguità: avere amici/genitori/fratelli/familiare che giocano e percezione di un loro eventuale gioco eccessivo

Sezione 4 - Uso di Internet

- Tempo mediamente trascorso in Internet in un giorno di scuola/in un giorno non di scuola degli ultimi 30 giorni (arco temporale che definisce il comportamento corrente)
- Uso compulsivo di Internet: tale aspetto è stato rilevato utilizzando il test di screening *Short Problematic Internet Use Test – SPIUT*, specifico per adolescenti, validato a livello nazionale (Siciliano et al., 2015) e in grado di soddisfare i criteri descritti da Meerkerk et al. (2009). Il test, composto da 6 item, indaga 4 fattori: perdita di controllo, preoccupazione/salienza, conflitto, sintomi di astinenza/coping, e le alternative vengono fornite utilizzando una scala di Likert a 5 punti che vanno da "Mai" a "Molto spesso". Il punteggio ottenuto delinea due tipologie di utilizzatore di Internet: "non compulsivo" e "compulsivo".

Sezione 5 - Videogiochi (Gaming)

- Frequenza di gioco nella vita e nei 12 mesi precedenti lo svolgimento dello studio
- Pattern e setting di gioco: frequenza media giornaliera, strumenti utilizzati per giocare (smartphone, tablet, PC, TV, console), luoghi di gioco, spesa sostenuta

Sezione 6 - Comportamenti a rischio

- Frequenza di consumo nella vita, nei 12 mesi e nei 30 giorni precedenti lo svolgimento dello studio di sostanze legali e illegali
- Consumo problematico di cannabis: è stato rilevato utilizzando il test di screening *CAST (Cannabis Abuse Screening Test)*, un test d'autovalutazione rispetto al proprio consumo di cannabis (Legleye et al., 2007), validato a livello nazionale (Bastiani et al., 2013). Lo strumento si compone di 6 item che indagano il comportamento d'uso o eventuali esperienze problematiche vissute a causa dell'utilizzo della sostanza, misura la frequenza di determinati eventi nei dodici mesi precedenti all'intervista con una scala di risposta di Likert a 5 punti (da "Mai" a "Molto spesso"). Il punteggio previsto dalla versione italiana (*CAST-MCA*) risulta compreso tra 0 e 24 e un punteggio uguale o superiore a 7 indica un "Consumo problematico di cannabis".

Piano di campionamento e reclutamento degli istituti scolastici

La popolazione target dello studio è costituita dagli studenti di 15-19 anni frequentati gli istituti di istruzione secondaria di II grado della regione Friuli Venezia Giulia.

Il piano di campionamento ha dapprima richiesto la ricognizione degli istituti scolastici secondari di secondo grado presenti sul territorio comunale e la raccolta del numero di studenti frequentanti gli istituti stessi.

Le scuole selezionate rappresentano le tipologie scolastiche superiori presenti nel territorio comunale (licei, istituti tecnici, istituti professionali) e la numerosità campionaria di studenti è tale da essere rappresentativa della popolazione studentesca e da soddisfare i requisiti di precisione dei risultati fissati a priori.

I Presidi e/o i docenti referenti degli istituti scolastici selezionati sono stati contattati telefonicamente dal personale IFC-CNR specificatamente formato e, a seguito della presentazione delle finalità e delle modalità di svolgimento dello studio, sono stati invitati a prenderne parte inviando sia l'adesione formale sia il numero previsto di studenti coinvolti.

All'interno di ciascuna scuola partecipante sono state selezionate le classi di un intero ciclo scolastico (dalla classe prima alla quinta).

Gli istituti scolastici che avevano dichiarato la non disponibilità a partecipare sono stati sostituiti da altri istituti appartenenti alla stessa tipologia scolastica.

Le informazioni relative a tutte le scuole contattate e a quelle arruolate sono state inserite in uno specifico database contenente, oltre ai dati anagrafici della scuola, anche quelli relativi ai contatti intercorsi e, nel caso di adesione, alla data di arruolamento e, successivamente, alle fasi di svolgimento dello studio (classi coinvolte, numero di studenti previsti, eventuali difficoltà emerse durante la somministrazione dei questionari ecc.).

1.4 Somministrazione e raccolta questionari

La somministrazione del questionario, che ha occupato un'ora scolastica, è stata svolta da un docente della classe; agli studenti è stato comunicato che la partecipazione era volontaria e del tutto anonima.

Il numero di questionari compilati e considerati validi è di 2.659, con un tasso di rispondenza del 99%.

Analisi dei dati

Una volta ottenuto il set completo di dati, prima di procedere con le elaborazioni statistiche, è stata verificata la consistenza e la completezza delle risposte fornite, la presenza di errori e/o di incongruenze interne (ad es. risposte sistematiche (per esempio aver risposto sempre allo stesso item in colonna) o risposte incompatibili tra due o più domande (ad es. non aver giocato nella vita e aver giocato nell'anno) e, dove possibile, si è proceduto alla correzione o integrazione dei dati (come nel caso del secondo esempio riportato). Il processo di correzione e/o imputazione delle variabili è stato estremamente contenuto e ispirato ad un criterio di prudenza che non ha dato luogo ad uno stravolgimento dei dati di partenza.

Le analisi statistiche sono state condotte applicando una procedura di ponderazione basata su una post-stratificazione per genere ed età in accordo con la distribuzione della popolazione scolarizzata a livello regionale.

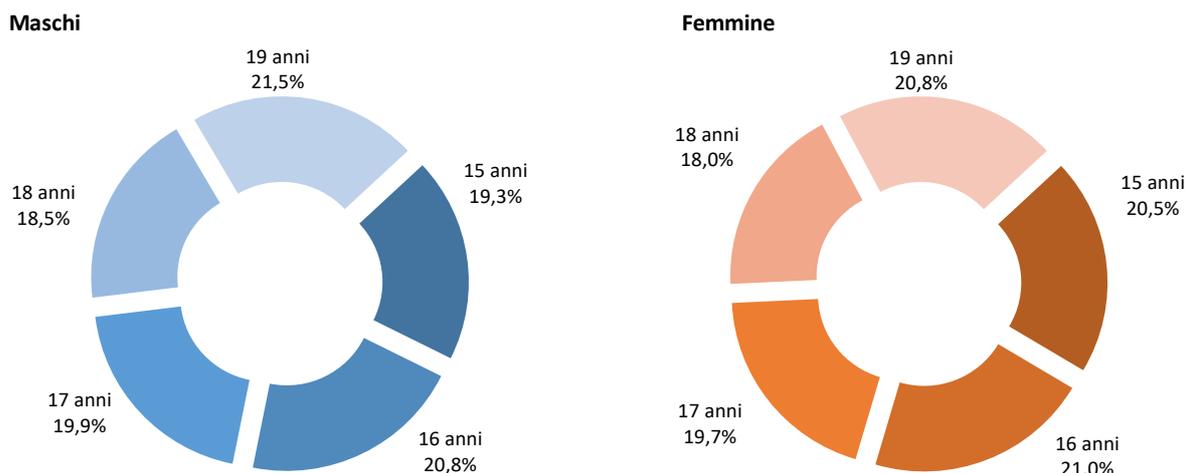
Capitolo 2

Caratteristiche del campione

I rispondenti

Gli studenti rispondenti sono stati 2.659: per il 50,6% sono di genere maschile e per il 60,8% si tratta di minorenni.

Figura 2.1: Distribuzione percentuale dei rispondenti per genere ed età



CASOS 2018

Il 41% dei rispondenti riferisce di abitare in una zona semi-rurale (paese) e il 28% in una zona urbana (città); il 93% in famiglia parla la lingua italiana, l'11% quella slava e il 6% inglese/tedesco, il 3% spagnolo e un altro 3% albanese.

Rispetto alla gestione del tempo libero, gli studenti di genere maschile e i minorenni si distinguono per giocare più frequentemente durante la settimana al computer/videogiochi e per praticare regolarmente attività sportive, mentre le quote più elevate di chi esce la sera una o più volte durante la settimana si riscontrano tra gli studenti maggiorenni e i maschi.

Il 9% degli studenti ha riferito di aver perso 3 o più giorni di scuola nell'ultimo mese perché non aveva voglia di andarci; il 5% valuta "basso/insufficiente" il proprio andamento scolastico, soprattutto i maschi.

Poco più della metà degli studenti (54%) ha partecipato ad attività e/o interventi di prevenzione dei comportamenti a rischio, in particolare quelli relativi alla prevenzione del bullismo e/o cyberbullismo (82%) e all'uso delle sostanze psicoattive (78%); il 60% ha partecipato ad attività specifiche sull'uso di Internet e il 29% del gioco d'azzardo.

Capitolo 3

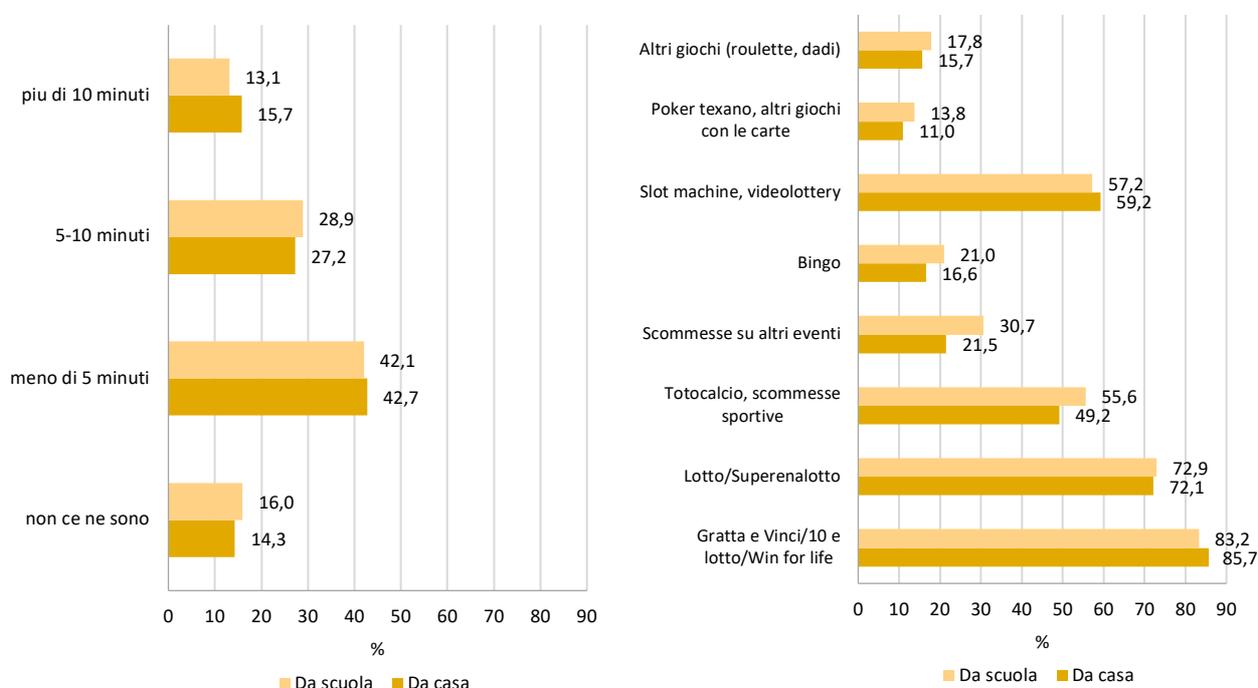
Gioco d'azzardo

Disponibilità, conoscenze, percezione del rischio, opinioni e credenze

Per il 43% degli studenti il luogo più vicino dove poter giocare d'azzardo si trova a meno di 5 minuti a piedi dalla propria abitazione, il 27% da 5 a 10 minuti e il restante 30% non abita nei pressi di luoghi di gioco. Per quanto riguarda, invece, la distanza dalla scuola frequentata, il 42% può recarsi in un luogo di gioco in meno di 5 minuti e il 29% in 5-10 minuti; il 28% riferisce che non ci sono luoghi di gioco nei pressi della scuola.

In entrambi i casi, nei luoghi di gioco raggiungibili a piedi sono le lotterie istantanee (Gratta&Vinci/Win for Life) a essere maggiormente disponibili, seguite da Lotto/Superalotto, Slot machine/videolottery (VLT) e Totocalcio/scommesse (sportive, su altri eventi ecc.).

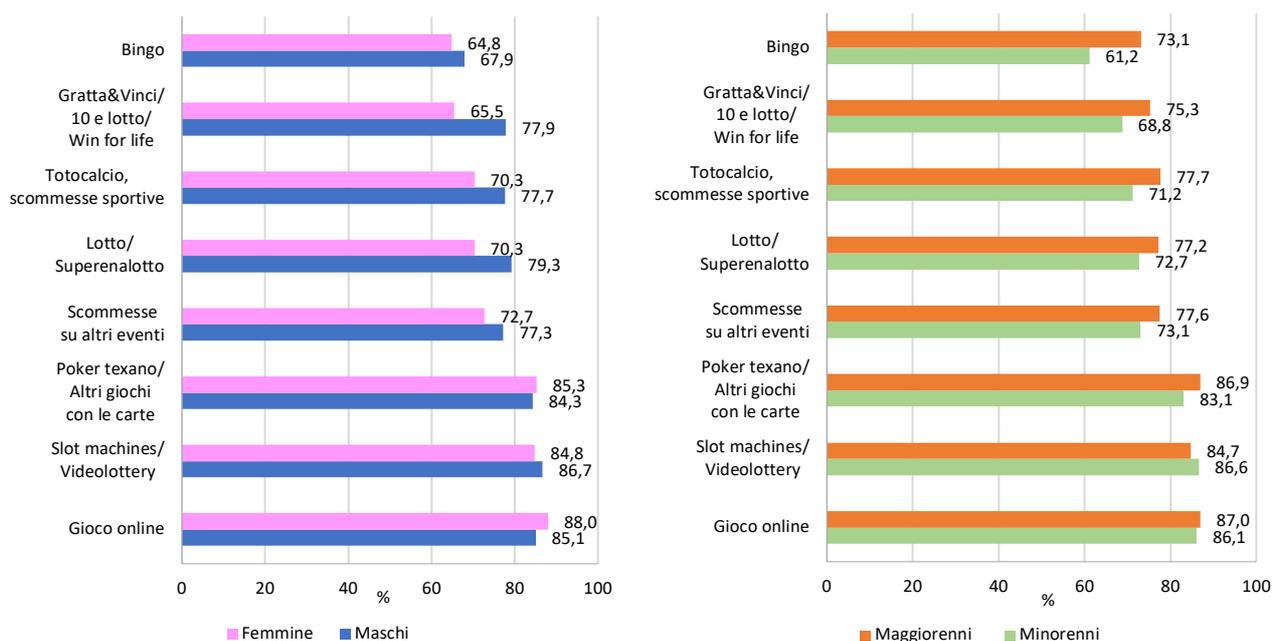
Figura 3.1: Percentuali degli studenti secondo la distanza da un luogo di gioco e le tipologie di giochi disponibili da casa e da scuola



CASOS 2018

Quasi l'86% degli studenti è a conoscenza che le Slot machine/VLT sono vietate ai minori di 18 anni, così come il Poker texano e altri giochi con le carte (85%); percentuale che scende al 75% se si fa riferimento alle scommesse e al gioco del Lotto/Superalotto, e al 72% per le lotterie istantanee. Rispetto a questi giochi sono soprattutto le ragazze e i minorenni a non essere consapevoli del divieto.

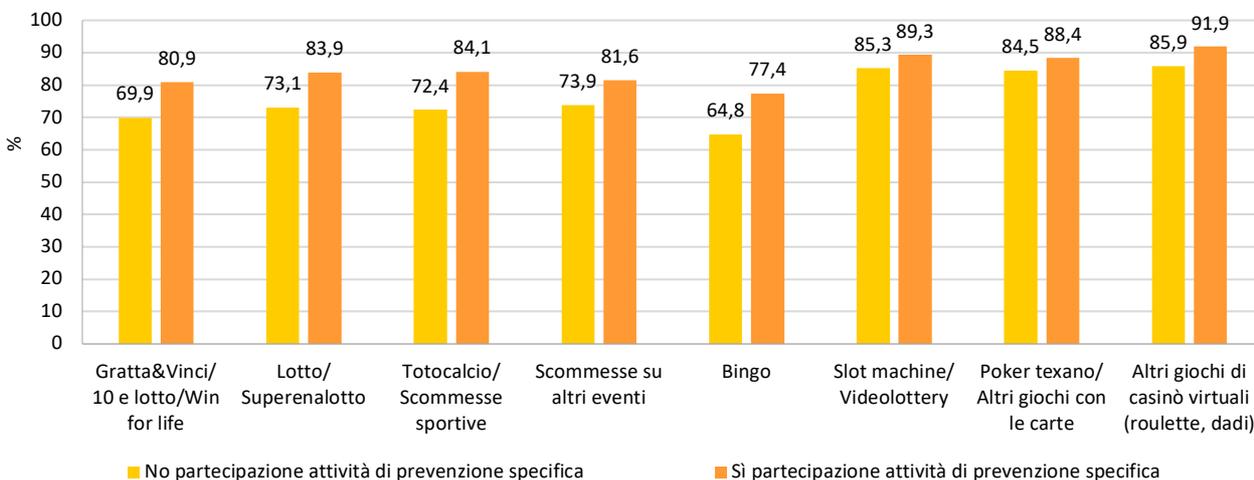
Figura 3.2: Distribuzione percentuale degli studenti per genere e fasce di età secondo la conoscenza degli aspetti normativi del gioco d'azzardo per tipologie di gioco



CASOS 2018

La percentuale di studenti che riferisce correttamente il divieto ai minorenni delle varie tipologie di gioco aumenta tra coloro che hanno partecipato ad attività di prevenzione specifiche sul gioco d'azzardo, soprattutto in riferimento a lotterie istantanee, Lotto/Superenalotto, scommesse sportive e Bingo.

Figura 3.3: Distribuzione percentuale degli studenti che hanno riferito correttamente circa i limiti d'età per giocare d'azzardo secondo l'aver partecipato o meno ad attività di prevenzione specifiche sul gioco d'azzardo



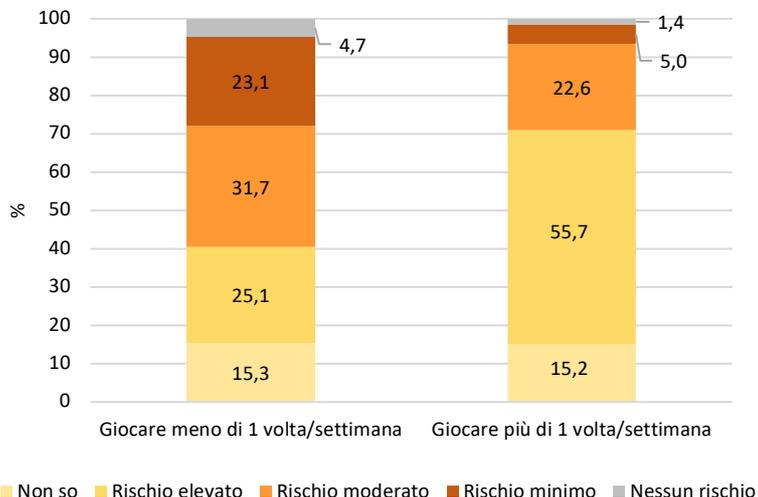
CASOS 2018

Il 12% degli studenti è a conoscenza di regolamentazioni/normative per la limitazione del gioco d'azzardo emanate dal proprio Comune: di questi, il 57% riferisce di essere a conoscenza delle limitazioni orarie imposte per le Slot machine/videolottery, il 39% di penalizzazioni per le attività commerciali che offrono giochi, il 31% del controllo della distanza dai luoghi sensibili, come le scuole, e il 28% degli incentivi rivolti ai commercianti che rinunciano a offrire opportunità di gioco.

Per il 28% degli studenti, una persona che gioca d'azzardo meno di una volta alla settimana corre un rischio "minimo/nessun rischio", mentre per il 57% tale comportamento è a "rischio moderato/elevato"; percentuali che raggiungono rispettivamente il 6% e il 78% quando si fa riferimento a un comportamento di gioco ripetuto più di una

volta alla settimana. La quota di chi ritiene che giocare d'azzardo comporti "nessuno/minimo rischio" risulta superiore tra i maschi, mentre quella di chi considera tale comportamento "moderatamente/molto rischioso" risulta significativamente superiore tra le femmine (M=29,2%; F=26,4%). Il 15% degli studenti "non sa" definire il grado di rischio (Fig. XX. Appendice: Tab. XX). Non risultano differenze statisticamente significative tra chi ha partecipato ad attività specifiche di prevenzione al gioco d'azzardo.

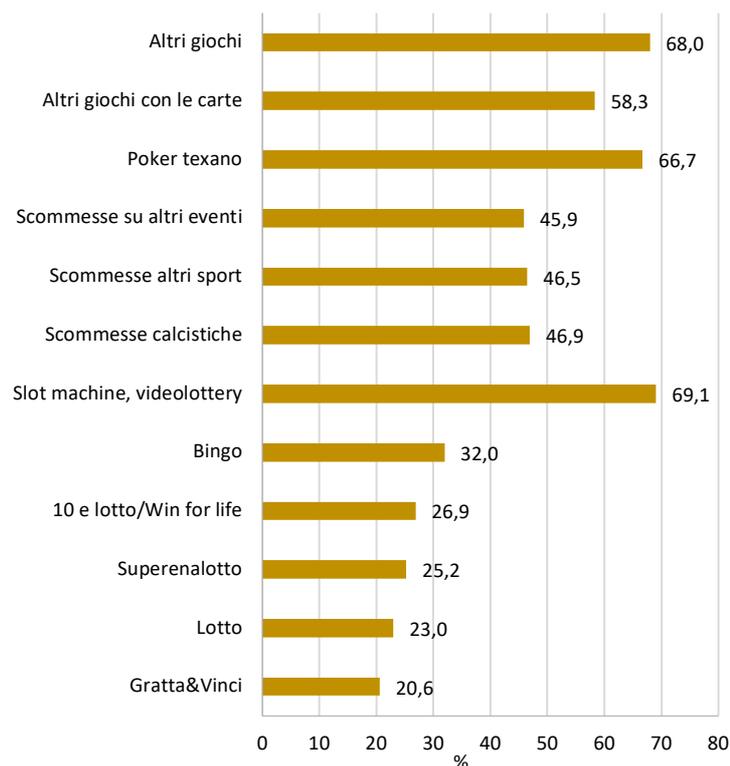
Figura 3.4: Distribuzione percentuale degli studenti secondo il grado di rischio percepito per il gioco d'azzardo



CASOS 2018

Per il 69% circa degli studenti le Slot machine/VLT, il Poker texano e gli altri giochi (es. roulette) sono i giochi d'azzardo più rischiosi dal punto di vista economico, seguono gli altri giochi con le carte (58%) e i diversi tipi di scommesse (46% circa degli studenti); la percentuale raggiunge il 25% circa se si considerano i giochi del Lotto, Superenalotto e Win for Life, abbassandosi ulteriormente al 20% quando si fa riferimento ai Gratta&Vinci.

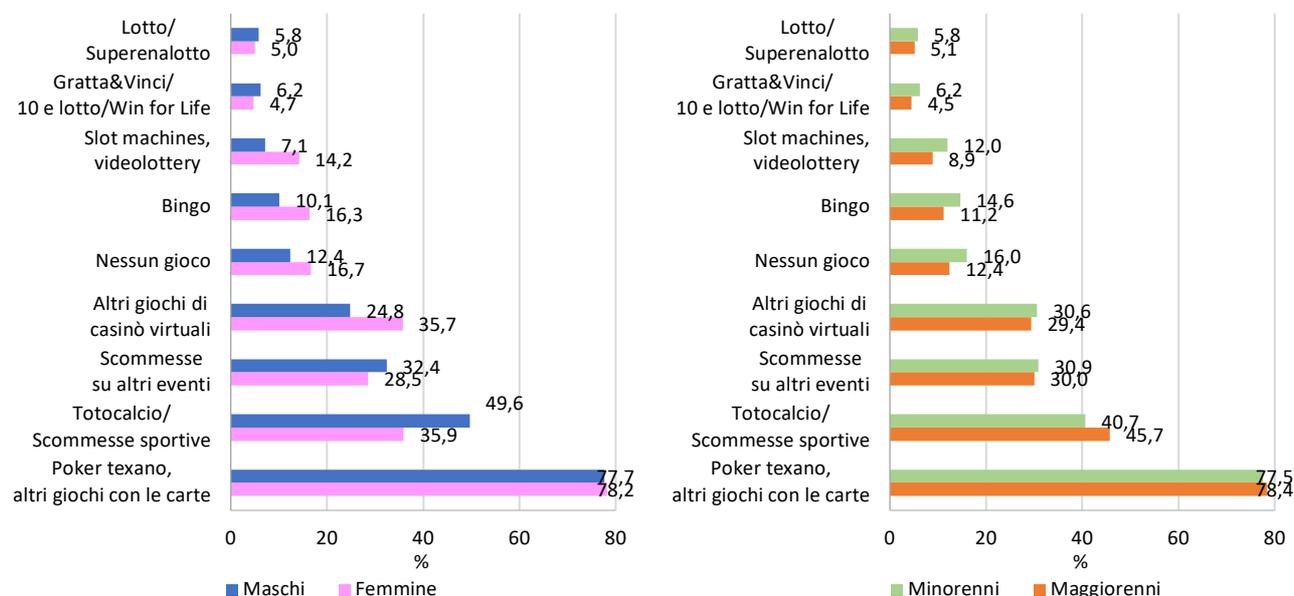
Figura 3.5: Distribuzione percentuale degli studenti secondo il grado di rischio "Molto/Moltissimo" attribuito a ciascuna tipologia di gioco



CASOS 2018

Il 78% degli studenti ritiene che l'abilità del giocatore conti in giochi come il Poker texano e altri giochi con le carte e il 43% lo pensa rispetto a giochi come Totocalcio e scommesse, per questi ultimi soprattutto i maschi (M=50%; F=36%) e i maggiorenni (15-17enni=41% ; 18-19enni=46%). Oltre il 30% ritiene che l'abilità conti per le scommesse su altri eventi (non sportive) così come per i giochi di casinò virtuali. Sono il 13% e l'11% coloro che ritengono che l'abilità del giocatore conti nel gioco del Bingo e alle Slot machines/VLT, soprattutto femmine e minorenni, quasi il 6% nelle lotterie istantanee e nel gioco del Lotto/Superenalotto. Poco più del 14% ha riferito che l'abilità non conta in alcun gioco d'azzardo.

Figura 3.6: Percentuali di studenti per genere e fasce di età che ritiene che l'abilità del giocatore conti nell'esito del gioco secondo le tipologie di gioco



CASOS 2018

Nel complesso, l'83% degli studenti risulta "sfavorevole" al gioco d'azzardo, in particolare le femmine, mentre quasi il 7% manifesta un atteggiamento "favorevole" e il 10% "neutrale", in percentuali statisticamente superiori tra i maschi e i maggiorenni.

Tabella 3.1: Distribuzione percentuale degli studenti per genere e fasce di età secondo l'atteggiamento nei confronti del gioco d'azzardo

Atteggiamento	Genere (%)		Fasce di età (%)		TOTALE (%)
	Maschi	Femmine	Minorenni	Maggiorenni	
Sfavorevole	77,5	90,7	83,9	82,8	83,4
Neutrale	12,2	7,2	10,2	9,7	10,0
Favorevole	10,3	2,1	5,8	7,5	6,6

CASOS 2018

Oltre il 54% degli studenti riferisce che nell'ultimo anno ha visto/sentito spot pubblicitari sul gioco d'azzardo mediamente 3 o più giorni alla settimana, in particolare i maschi e gli studenti maggiorenni. I messaggi pubblicitari sono stati visti soprattutto online (42%), alla televisione (30%) e sui social media (23%).

Tabella 3.2: Distribuzione percentuale degli studenti per genere e fasce di età secondo la frequenza di esposizione nell'ultimo anno a spot pubblicitari sul gioco d'azzardo

Esposizione pubblicità	Genere (%)		Fasce di età (%)		TOTALE (%)
	Maschi	Femmine	Minorenni	Maggiorenni	
Mai	4,9	4,5	4,9	4,7	4,8
< 1 volta al mese	5,5	9,5	8,7	5,7	7,3
1-3 giorni al mese	10,1	15,0	12,6	11,9	12,3
1-2 giorni a settimana	21,1	23,3	23,0	21,2	22,2
≥3 giorni a settimana	58,5	47,7	50,9	56,5	53,5

CASOS 2018

L'11% degli studenti riferisce di avere fratelli/sorelle maggiori che giocano d'azzardo, per il 14% a giocare è il padre e per l'11% entrambi i genitori; il 46% riferisce di avere pochi/alcuni amici che giocano d'azzardo, mentre per il 6% sono la maggior parte/tutti.

Tabella 3.3: Distribuzione percentuale degli studenti che riferiscono di avere persone vicine che giocano d'azzardo per genere e fasce di età

Persone che giocano d'azzardo		Genere (%)		Fasce di età (%)		TOTALE (%)
		Maschi	Femmine	Minorenni	Maggiorenni	
Fratelli/ sorelle maggiori	No	51,3	55,9	52,9	54,0	53,4
	Sì	12,5	9,9	9,3	13,7	11,4
	Non ho fratelli/sorelle maggiori	26,7	26,6	28,0	24,9	26,6
	Non so	9,5	7,6	9,8	7,4	8,7
Genitori	Nessuno	48,9	52,5	49,7	51,2	50,4
	Solo padre	16,0	12,3	14,9	13,7	14,3
	Solo madre	2,7	3,9	3,0	3,6	3,3
	Entrambi	11,6	10,8	11,1	11,5	11,3
	Non posso rispondere a questa domanda	3,1	2,8	2,8	3,1	3,0
	Non so	17,7	17,7	18,5	16,9	17,7
Amici	Nessuno	18,7	24,9	24,8	17,7	21,5
	Pochi/alcuni	50,7	41,0	38,5	55,1	46,3
	Maggior parte/tutti	8,4	2,5	4,5	7,2	5,8
	Non so	22,2	31,6	32,2	20,0	26,4

CASOS 2018

L'83% degli studenti riferisce di non aver fratelli/sorelle maggiori che giocano troppo. Rispetto ai genitori, il 73% riferisce che né il padre né la madre giocano troppo, mentre per il 13% è solo il padre e per quasi il 4% solo la madre; per quasi il 3% gli studenti entrambi i genitori giocano un po' troppo. Il 41% degli studenti riferisce di avere pochi/alcuni amici che giocano troppo, mentre per il 4% sono la maggior parte/tutti.

Tabella 3.4: Distribuzione percentuale degli studenti per genere e fasce di età che riferiscono di avere persone vicine che giocano d'azzardo un po' troppo

Persone che giocano d'azzardo un po' troppo		Genere (%)		Fasce di età (%)		TOTALE (%)
		Maschi	Femmine	Minorenni	Maggiorenni	
Fratelli/sorelle maggiori	No	84,5	82,4	81,6	83,6	82,8
	Sì	9,1	10,0	10,3	9,6	9,9
	Non so	6,4	7,6	8,1	6,8	7,3
Genitori	Nessuno	72,3	75,8	72,1	74,8	73,4
	Padre	13,1	12,3	12,2	13,2	12,7
	Madre	4,0	3,3	4,0	3,3	3,6
	Entrambi	3,3	1,0	1,8	3,2	2,5
	Non so	7,3	7,6	9,9	5,5	7,8
Amici	Nessuno	40,9	40,7	43,2	39,1	40,9
	Pochi/alcuni	41,9	39,2	39,8	41,6	40,8
	Maggior parte/tutti	3,9	4,4	3,6	4,6	4,2
	Non so	13,3	15,6	13,4	14,7	14,1

CASOS 2018

Il 58% e il 65% degli studenti ritiene che rispettivamente il padre e la madre non permetterebbero di giocare d'azzardo qualora venissero a sapere di questo comportamento da parte dei figli, soprattutto le studentesse e gli studenti minorenni. Il 24% degli studenti ritiene che il proprio padre sconsiglierebbe di giocare, così come il 22% lo riferisce alla propria madre, soprattutto i maschi e i maggiorenni. Gli studenti che ritengono che i propri genitori, sia padre sia madre, possano approvare il comportamento di gioco sono circa l'1%; sono, invece, il 7-8% coloro che non sanno quale reazione potrebbero avere i propri genitori.

Tabella 3.5: Distribuzione percentuale degli studenti che riferiscono le reazioni dei propri genitori se venissero a sapere che il/la figlio/a gioca d'azzardo per genere e fasce di età

		Genere (%)		Fasce di età (%)		TOTALE (%)
		Maschi	Femmine	Minorenni	Maggiorenni	
PADRE	Non lo permetterebbe	52,5	67,1	63,9	53,6	59,1
	Lo sconsiglierebbe	28,2	19,8	20,9	28,2	24,4
	Sarebbe indifferente	9,2	4,7	7,1	7,2	7,2
	Lo approverebbe	2,2	,4	1,0	1,9	1,4
	Non so	7,9	8,1	7,0	9,1	8,0
MADRE	Non lo permetterebbe	59,8	72,6	71,1	59,0	65,6
	Lo sconsiglierebbe	25,8	17,7	18,5	26,4	22,1
	Sarebbe indifferente	6,1	2,4	3,3	5,7	4,4
	Lo approverebbe	1,5	,3	,6	1,4	0,9
	Non so	6,8	7,0	6,4	7,5	6,9

CASOS 2018

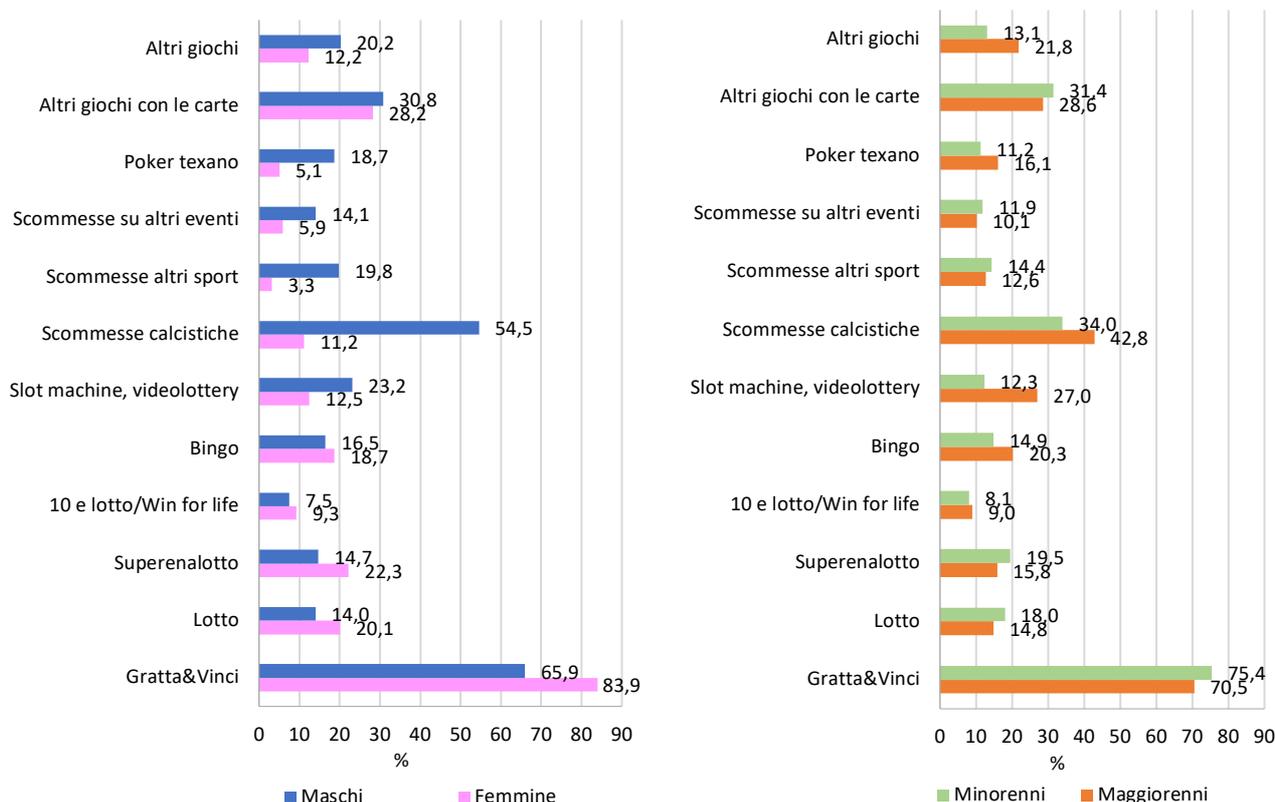
Prevalenze e caratteristiche del comportamento di gioco

Nel complesso il 36% degli studenti della regione Friuli Venezia Giulia ha giocato d'azzardo almeno una volta nel corso della propria vita e il 32% lo ha fatto nei 12 mesi antecedenti la somministrazione del questionario, in particolare i maschi (nella vita: M=42%; F=29%; nell'ultimo anno: M=38%; F=25%) e gli studenti maggiorenni (nella vita: Minorenni=38%; Maggiorenni=45%; nell'ultimo anno: Minorenni=29%; Maggiorenni=36%).

A livello provinciale, Udine fa registrare prevalenze di gioco sopra la media regionale, sia nella vita (37%) sia negli ultimi 12 mesi (33%), soprattutto tra i più giovani (15-17enni=30% rispetto al 29% regionale) e tra le femmine (26%). Trieste mostra le prevalenze di gioco più basse (34% nella vita, 30% nei 12 mesi).

I giochi d'azzardo preferiti dalla maggior parte dei giocatori sono i Gratta&Vinci, in particolare dalle studentesse, seguiti da scommesse calcistiche e altri giochi con le carte, entrambi preferiti dai ragazzi.

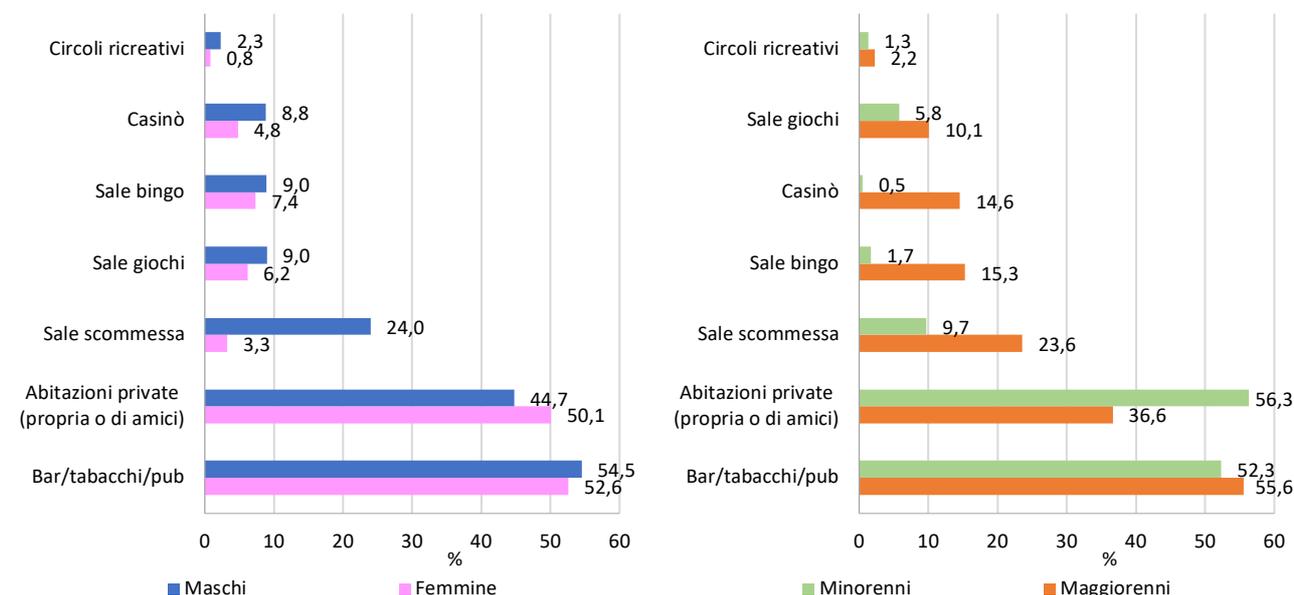
Figura 3.7: Percentuali per genere e classe d'età degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo le tipologie di gioco praticate



CASOS 2018

Il 50% dei giocatori per giocare d'azzardo si reca presso bar/tabacchi/ricevitorie, in particolar modo i maschi e i maggiorenni; seguono sale scommesse e abitazioni private (propria e/o di amici), preferite soprattutto dalle studentesse e dai minorenni; il 16% ha giocato d'azzardo online, collegandosi cioè in Internet.

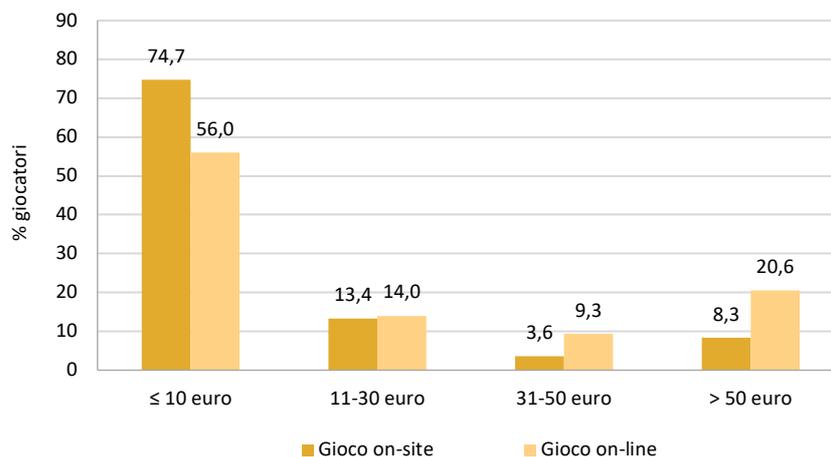
Figura 3.8: Percentuali di studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo i luoghi frequentati per genere e classe d'età



CASOS 2018

Tra coloro che hanno riferito di aver giocato d'azzardo negli ultimi 30 giorni, la maggior non ha speso più di 10 euro, il 13-14% tra gli 11 e i 30 euro e il 21% e l'8% hanno speso oltre 50 euro rispettivamente per il gioco online e per quello on-site (presso luoghi fisici).

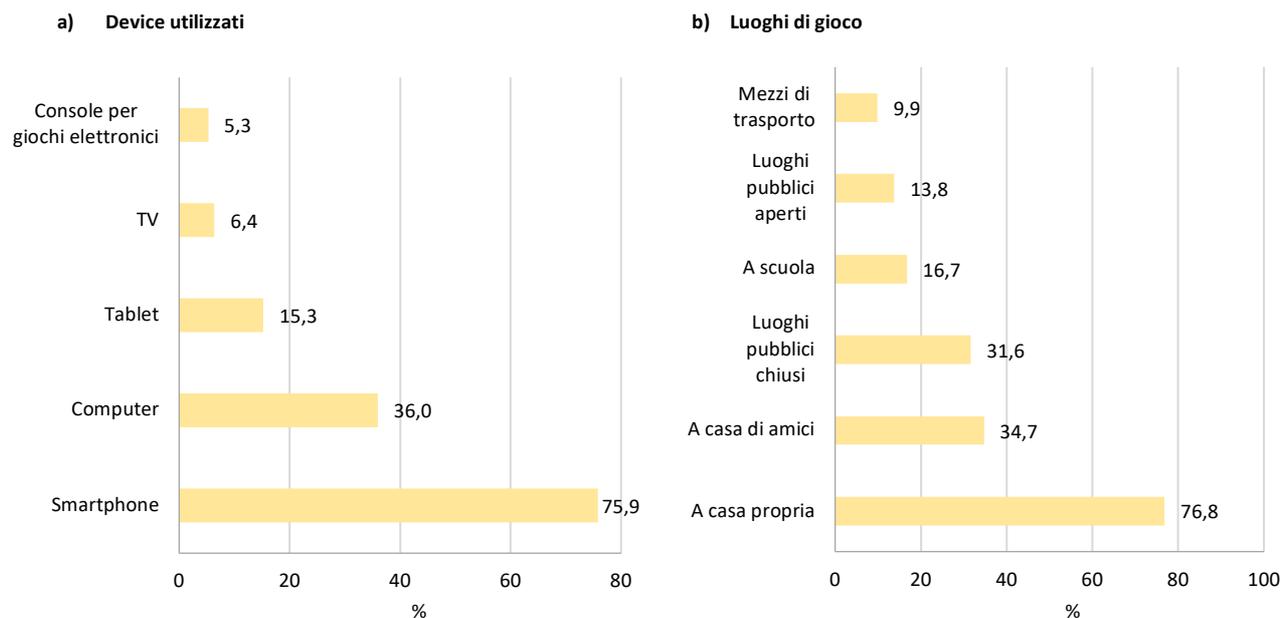
Figura 3.9: Distribuzione percentuale degli studenti che hanno giocato d'azzardo online e on-site nell'ultimo anno secondo la spesa sostenuta



CASOS 2018

Tra coloro che hanno giocato d'azzardo online nell'ultimo anno, il device maggiormente utilizzato è lo smartphone, seguito da computer (fisso o portatile) e tablet; la maggior parte di questi giocatori gioca presso la propria abitazione e/o da quella di amici. Seguono i luoghi pubblici chiusi, la scuola, i luoghi pubblici aperti e i mezzi di trasporto.

Figura 3.10: Percentuali di studenti che hanno giocato d'azzardo online nell'ultimo anno secondo i device e i luoghi di gioco

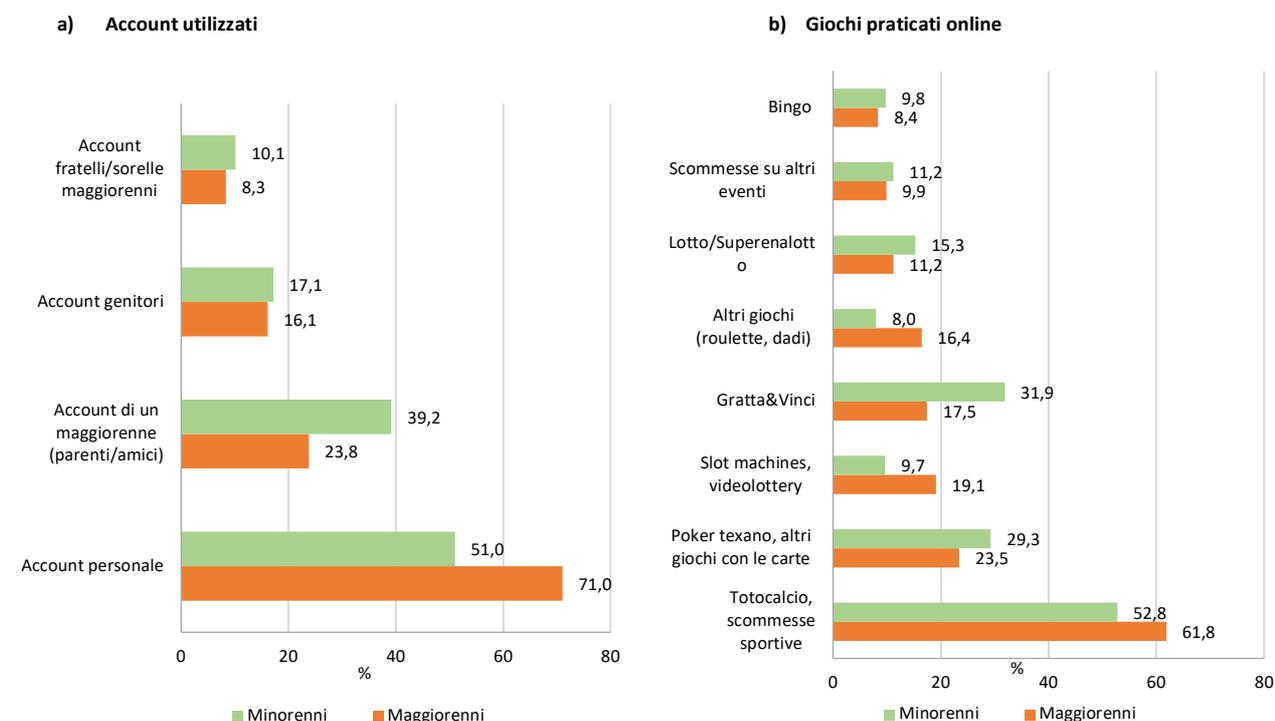


CASOS 2018

Oltre la metà utilizza un account personale per giocare (anche i minorenni); seguono quello di un maggiorenne (parenti, amici ecc.) (32%), quello di un genitore (17%) e/o quelli di fratelli/sorelle maggiorenni (9%).

Anche nel caso del gioco d'azzardo online, le scommesse sportive sono le preferite (58%), praticate soprattutto dai maggiorenni, seguite da Poker Texano (26%), lotterie istantanee (24%), queste ultime giocate soprattutto dai minorenni, Slot machine/VLT (15%), Lotto/Superenalotto (13%), altri giochi di casinò virtuali (es. roulette) (12%), scommesse su eventi non sportivi (10%) e, infine, Bingo (9%).

Figura 3.11: Percentuali di studenti che hanno giocato d'azzardo online nell'ultimo anno secondo gli account utilizzati e i giochi online praticati

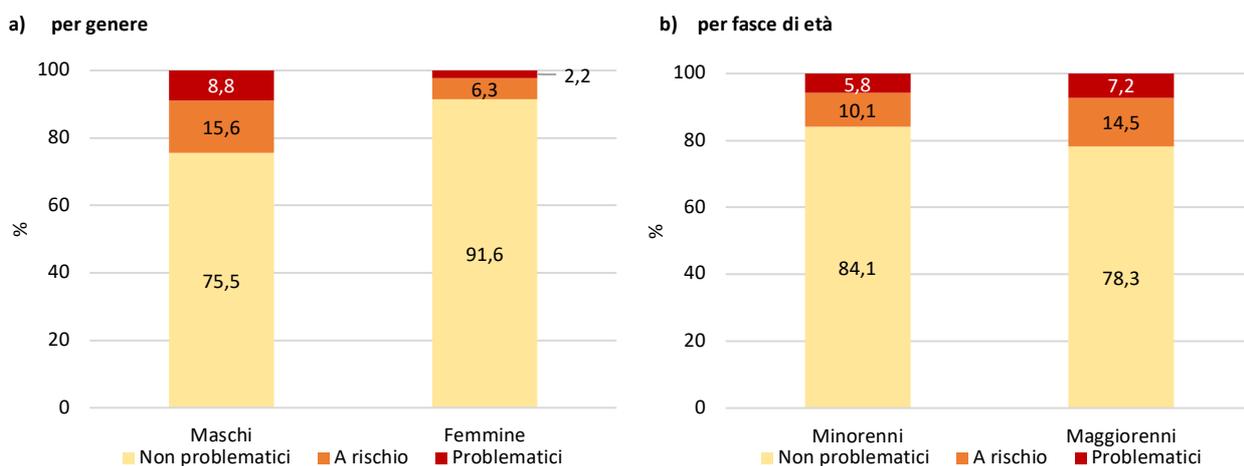


CASOS 2018

Profili di giocatore d'azzardo e caratteristiche del gioco

Sulla base delle risposte fornite al test di screening Sogs-Ra dagli studenti che hanno giocato d'azzardo durante l'anno, si rileva che la maggior parte dei giocatori in Regione sono definibili "giocatori non problematici" (82%), il 12% sono "a rischio" e il 6% "problematici", quote che corrispondono rispettivamente al 33%, 4,7% e 2,4% di tutti gli studenti 15-19enni della Regione. Le percentuali superiori di giocatori a rischio e problematici si rilevano tra gli studenti di genere maschile e tra i maggiorenni.

Figura 3.12: Distribuzione percentuale per genere e fasce di età dei profili di giocatore tra coloro che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno

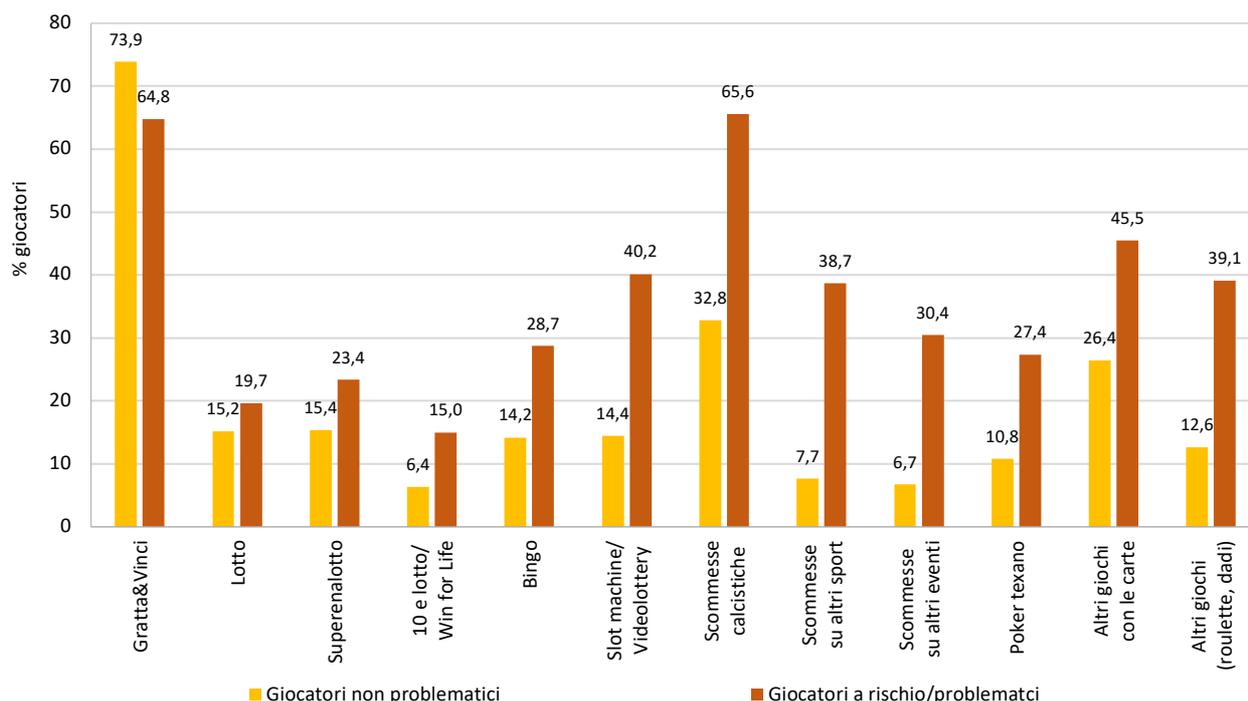


CASOS 2018

Osservando il dato provinciale, Gorizia mostra una percentuale maggiore di giocatori problematici (7%) rispetto al dato regionale, tanto tra i maschi (9%) quanto tra le femmine (3%), mentre nelle altre province la quota di problematici si attesta poco al di sotto del 6% regionale.

I giocatori a rischio/problematici preferiscono fare scommesse sugli eventi calcistici e giocare ai Gratta&Vinci; gli stessi giochi, in ordine inverso e in percentuali inferiori, sono preferiti dai giocatori non problematici.

Figura 3.13: Percentuali per profilo di giocatore secondo le tipologie di giochi d'azzardo

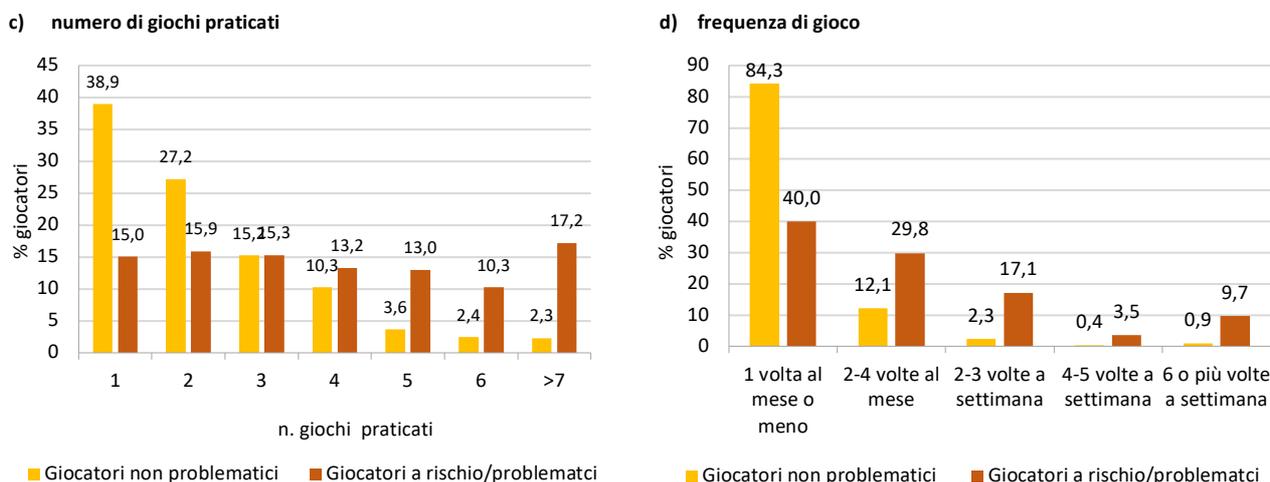


CASOS 2018

Le tipologie di giocatore si distinguono, inoltre, sia per il numero dei giochi praticati che per la frequenza. Tra coloro che hanno riferito di aver giocato d'azzardo durante l'anno, infatti, la maggior parte dei giocatori non problematici (66%) ha praticato al massimo due giochi, mentre il 54% dei giocatori a rischio/problematici ne ha fatti 4 o più (contro il 19% dei giocatori non problematici).

I giocatori non problematici, inoltre, giocano occasionalmente, poche volte l'anno, mentre per i giocatori a rischio/problematici la frequenza risulta più elevata e il 10% riferisce di giocare quotidianamente o quasi.

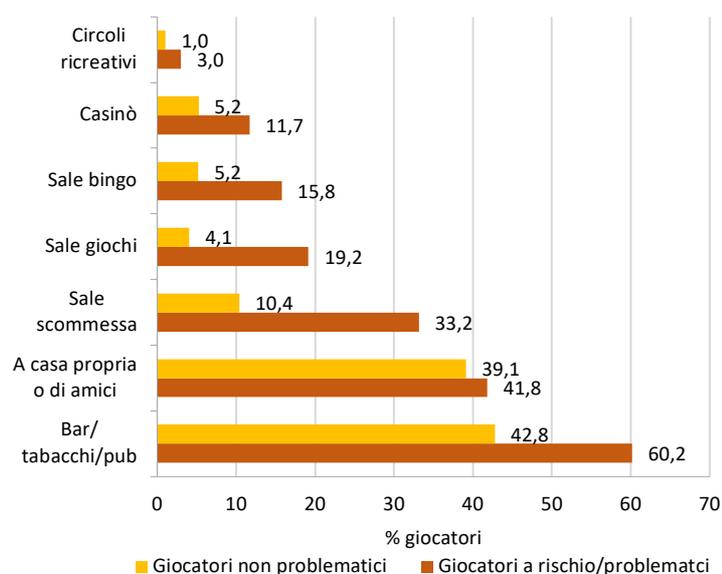
Figura 3.14: Distribuzione percentuale per profilo di giocatore secondo il numero di tipologie di giochi d'azzardo praticati durante l'anno e secondo la frequenza di gioco



CASOS 2018

Sia i giocatori non problematici sia quelli a rischio/problematici preferiscono giocare presso bar/tabacchi, a casa propria e in quella di amici. In generale i giocatori con profilo a rischio/problematico riportano sempre percentuali maggiori rispetto ai non problematici. Il 21% dei giocatori a rischio/problematici ha giocato d'azzardo online (contro il 7% dei non problematici).

Figura 3.15: Distribuzione percentuale per tipologia di giocatore dei luoghi frequentati per giocare d'azzardo

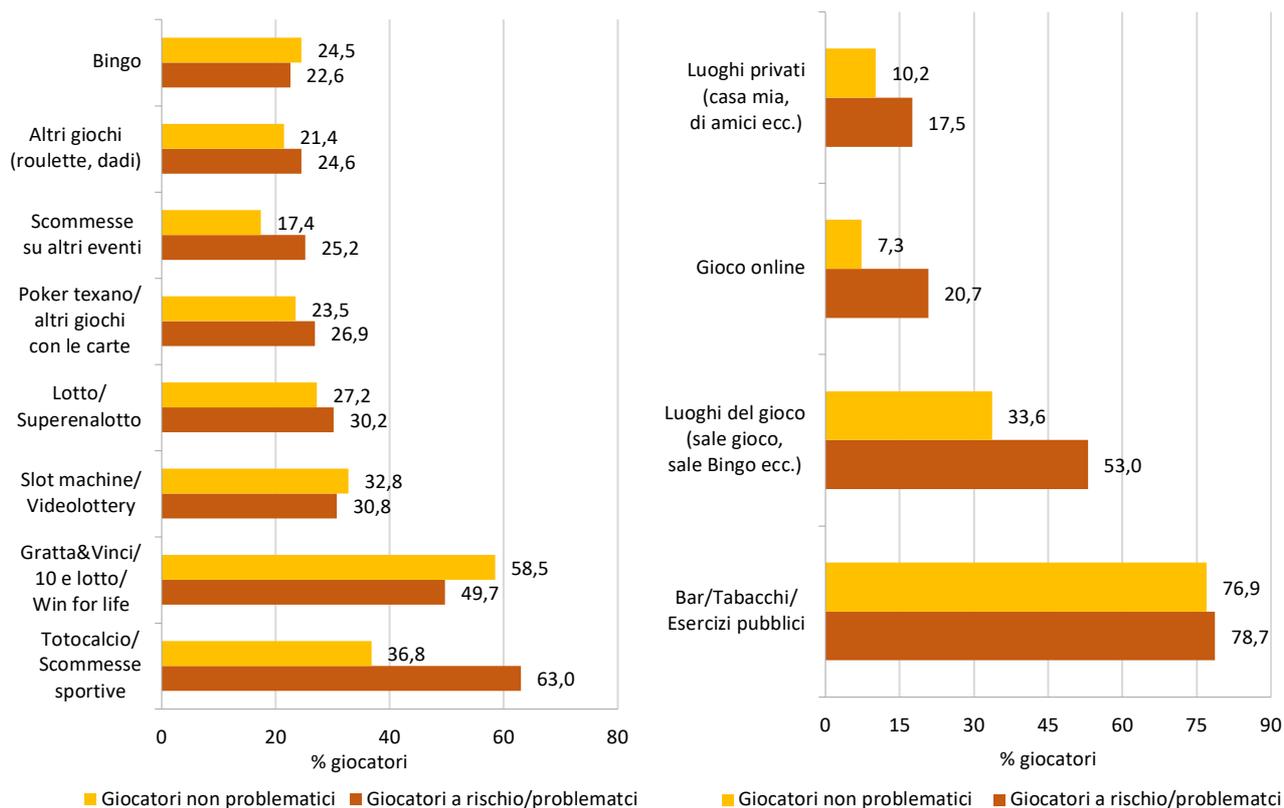


CASOS 2018

Alla metà dei giocatori a rischio/problematici è stato impedito almeno una volta di giocare d'azzardo in quanto minorenni (contro il 36% dei giocatori non problematici).

I giocatori non problematici si distinguono per le quote superiori di coloro ai quali è stato impedito di giocare alle lotterie istantanee, Slot machine/videolottery e Bingo; per tutte le altre tipologie di giochi, e rispetto ai luoghi presso i quali è stato vietato di giocare, sono i giocatori a rischio/problematici a riportare percentuali maggiori.

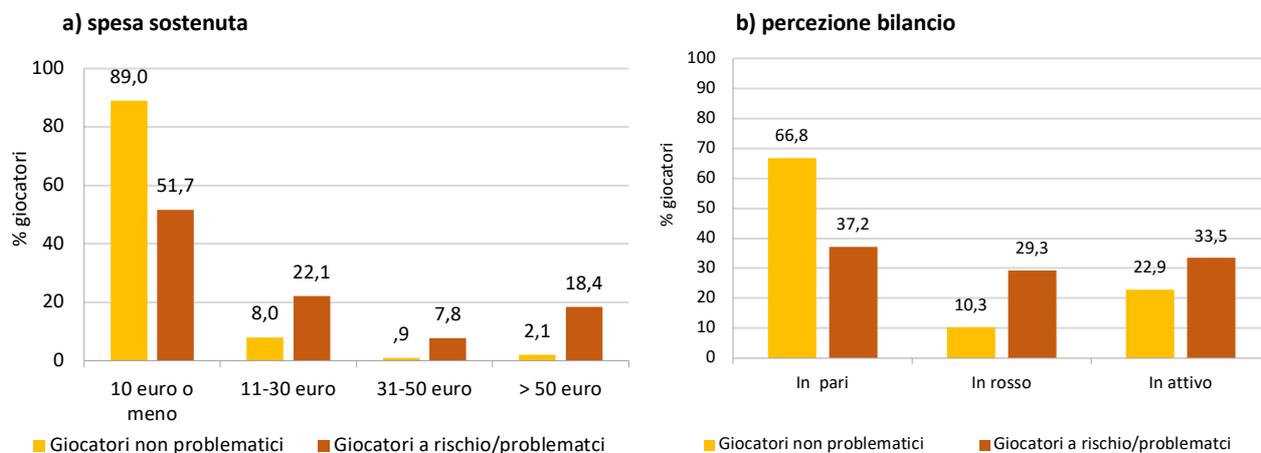
Figura 3.16: Percentuale per tipologia di giocatore secondo i giochi e i contesti nei quali è stato impedito di giocare



CASOS 2018

I giocatori si distinguono, inoltre, sulla base della spesa mediamente sostenuta per giocare: tra coloro che nell'ultimo mese hanno giocato d'azzardo, l'89% dei giocatori non problematici non ha speso più di 10 euro, mentre il 26% dei giocatori a rischio/problematici ha speso oltre 30 euro. In relazione al gioco nell'ultimo anno, il 67% dei giocatori non problematici riferisce di "essere in pari" (né perdite né guadagni), contro il 37% dei giocatori a rischio/problematici. Il 29% dei giocatori a rischio/problematici riporta di "essere in rosso", ovvero di aver perso denaro giocando.

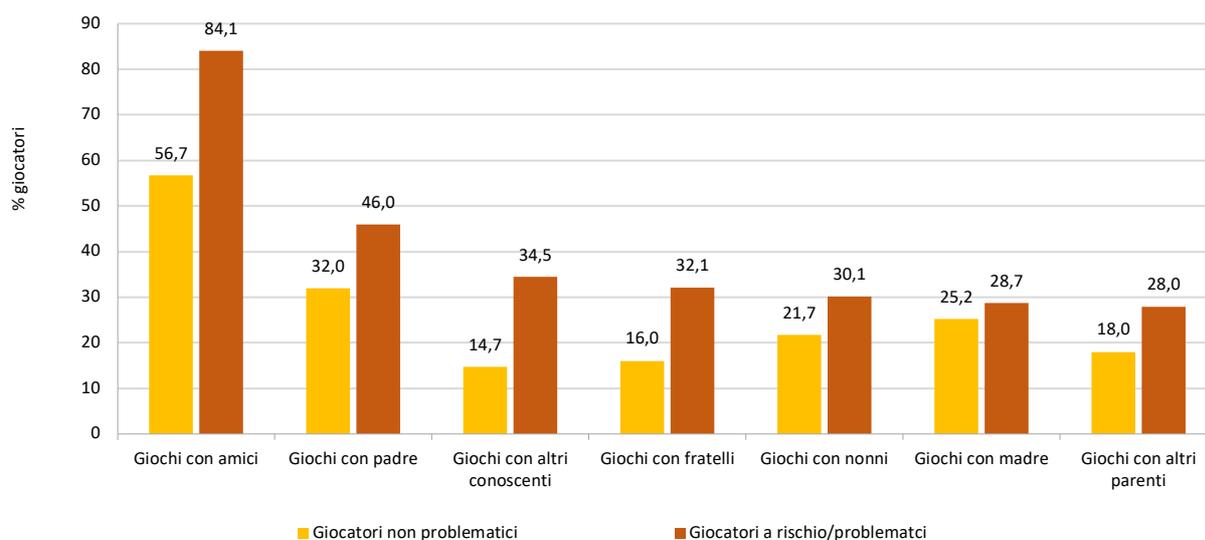
Figura 3.17: Distribuzione percentuale per tipologie di giocatore della spesa mediamente sostenuta per giocare d'azzardo nell'ultimo mese e la percezione rispetto al bilancio



CASOS 2018

Escludendo coloro che hanno riferito di "non poter rispondere alla domanda", i giocatori d'azzardo a rischio/problematici, giocano maggiormente in compagnia di altre persone rispetto a quelli non problematici. Si tratta soprattutto di amici, ma anche del padre e altri conoscenti.

Figura 3.18: Percentuali per tipologia di giocatore secondo le persone con le quali è capitato di giocare d'azzardo



CASOS 2018

Nonostante tra le diverse tipologie di giocatore non si rilevi alcuna differenza sulla frequenza di esposizione ai messaggi pubblicitari, l'utilizzo del test IGAQ (si veda Cap.1) ha evidenziato che i giocatori a rischio/problematici risultano mediamente più attenti e ricettivi ai messaggi pubblicitari.

Tabella 3.6: Punteggi medi per tipologia di giocatore ottenuti su ciascuna dimensione del test IGAQ sull'impatto dei messaggi pubblicitari

Dimensioni test IGAQ	Punteggio medio	
	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Coinvolgimento	2,2	2,4
Consapevolezza	2,6	2,7
Conoscenza	2,6	2,8

CASOS 2018

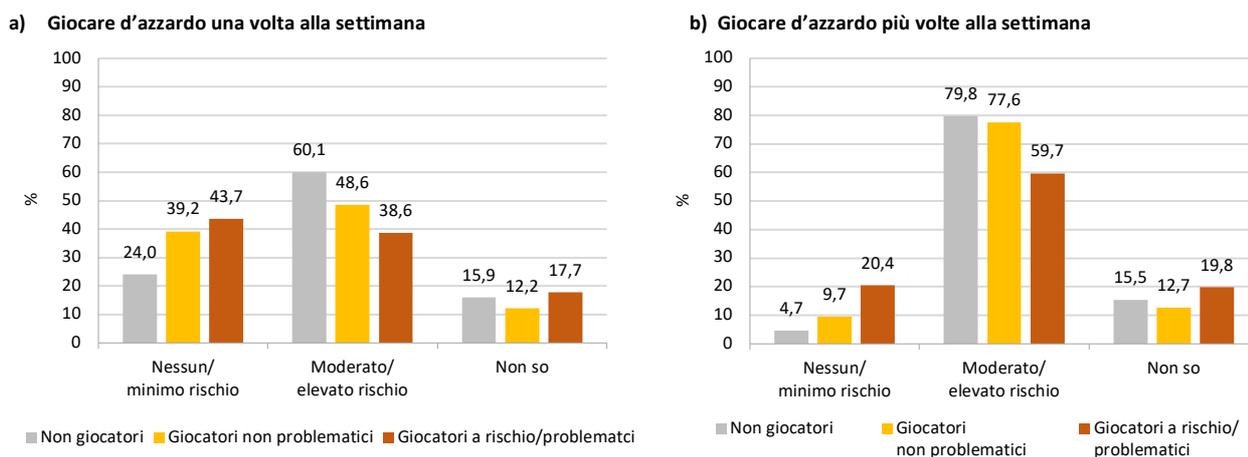
Profili di giocatore d'azzardo e caratteristiche individuali e socio-familiari

Di seguito vengono analizzate alcune variabili sulla base dei profili di non giocatore (durante l'anno), giocatore non problematico e giocatore a rischio/problematico (tra coloro che hanno giocato nell'anno).

Percezione del rischio e opinioni

I giocatori a rischio/problematici si distinguono da quelli non problematici e dai non giocatori per le quote più elevate di soggetti che ritengono per niente/minimamente rischioso giocare d'azzardo, sia una volta a settimana sia più frequentemente; i non giocatori, rispetto ad entrambe le tipologie di giocatori, mostrano quote superiori di studenti che percepiscono il gioco d'azzardo come un comportamento moderatamente/molto rischioso.

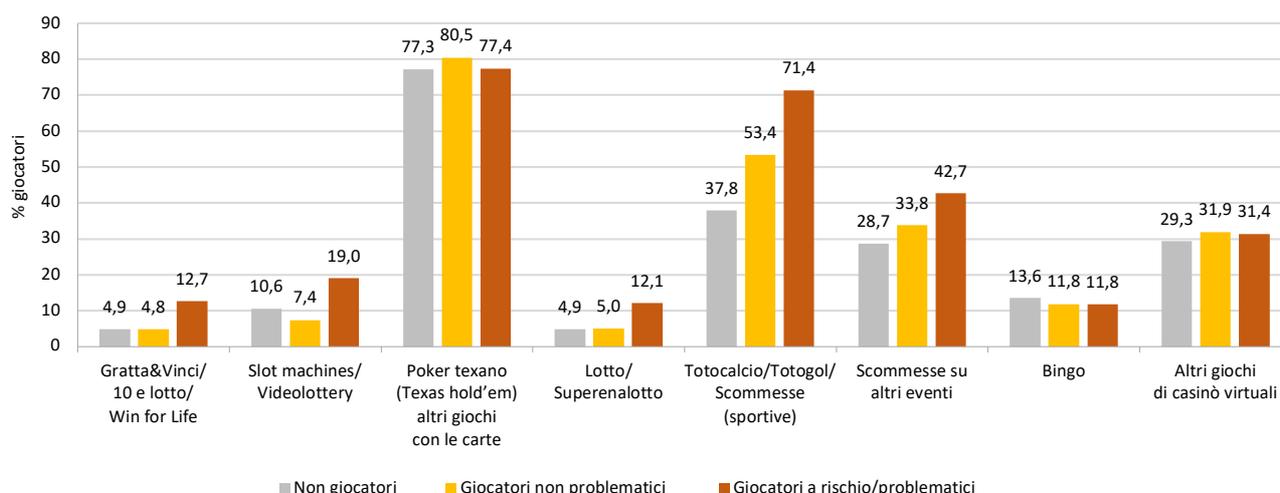
Figura 3.19: Distribuzione percentuale per tipologia di giocatore secondo il grado di rischio attribuito al gioco d'azzardo



CASOS 2018

Le quote di giocatori a rischio/problematici che ritengono che l'abilità del giocatore conti nelle lotterie istantanee, nelle Slot machine/VLT, nel gioco del Lotto/Superenalotto e nelle scommesse, risultano significativamente superiori a quelle dei giocatori non problematici e a quelle dei non giocatori.

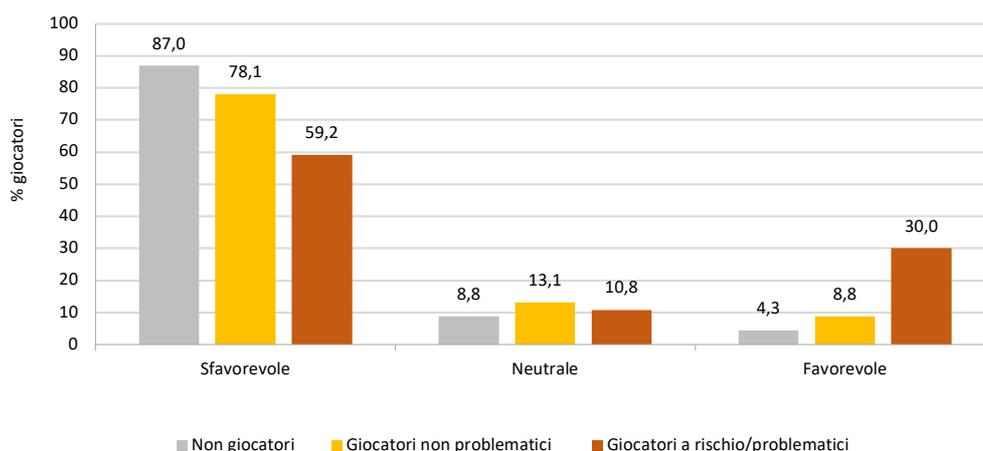
Figura 3.20: Percentuali degli studenti che considerano l'abilità del giocatore una componente importante secondo le tipologie di giochi d'azzardo e i profili di giocatore



CASOS 2018

I profili dei giocatori si distinguono anche sulla base delle opinioni: se coloro che si dichiarano sfavorevoli risultano in quota significativamente superiore tra i non giocatori e tra i giocatori non problematici, quelli che riferiscono opinioni neutrali e favorevoli risultano in quota superiore rispettivamente tra i giocatori non problematici e tra quelli a rischio/problematici.

Figura 3.21: Distribuzione percentuale delle tipologie di giocatore secondo l'atteggiamento nei confronti del gioco d'azzardo



CASOS 2018

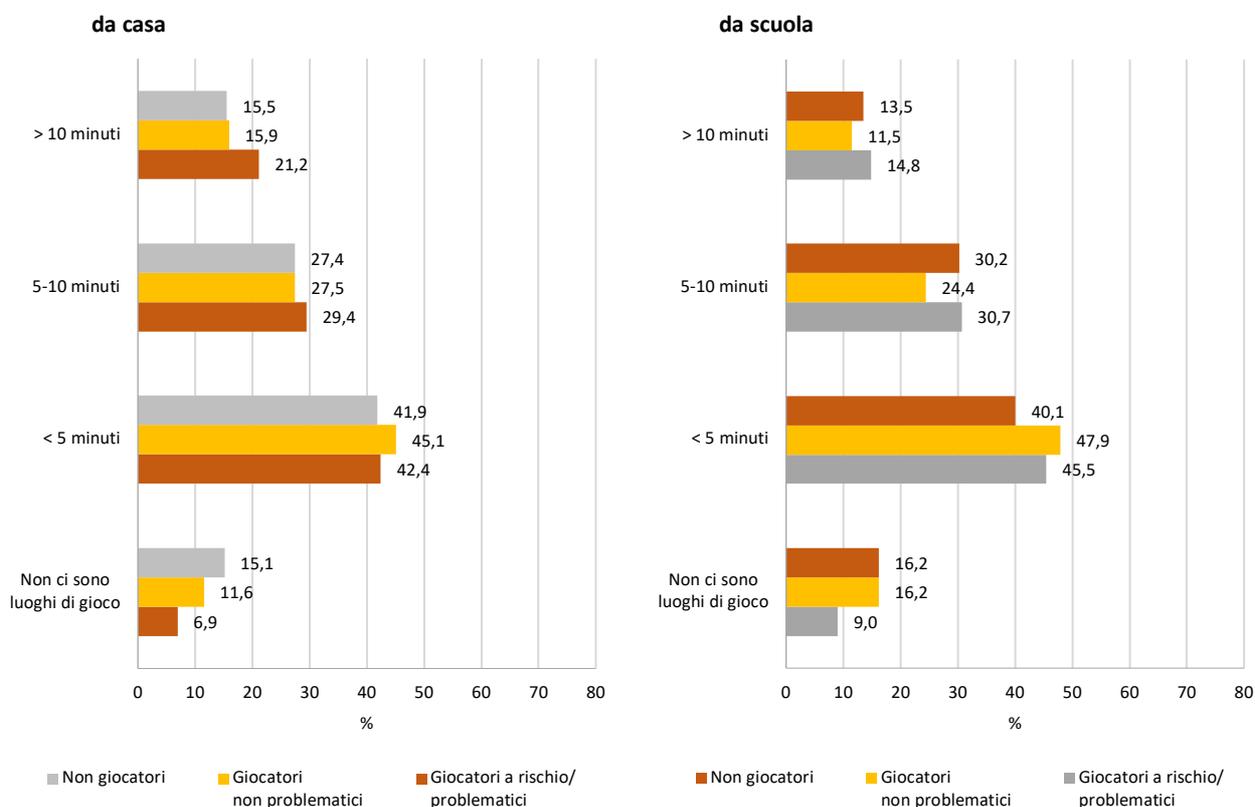
Contiguità e contesto familiare

I non giocatori riferiscono in percentuale superiore di non avere luoghi di gioco né vicino a casa né nei pressi della scuola frequentata, mentre le quote di giocatori a rischio/problematici gioco che riferiscono di avere luoghi di gioco raggiungibili a più di 10 minuti a piedi dalla propria abitazione risultano significativamente superiori (Fig.3.22a).

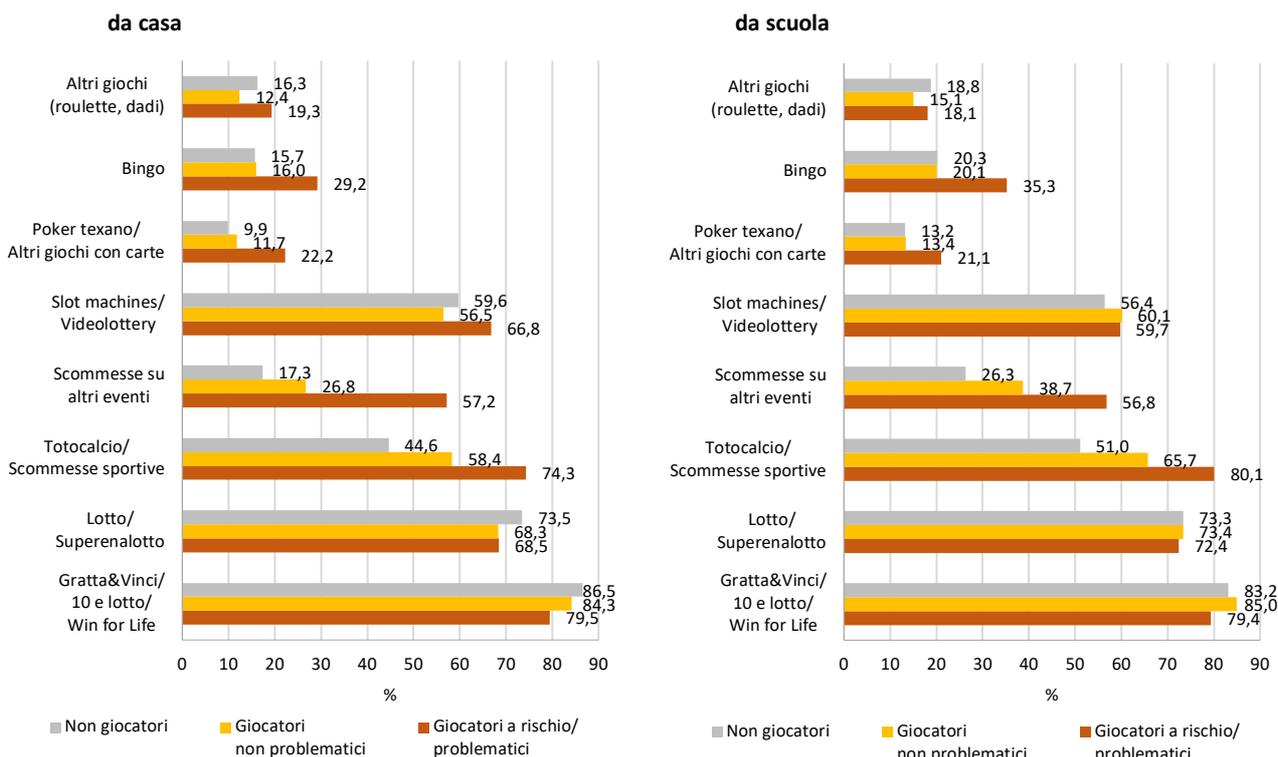
Inoltre, nei luoghi facilmente raggiungibili, le quote di giocatori a rischio/problematici che riferiscono la possibilità di fare scommesse (sia sportive sia su altri eventi) e di accedere alle Slot machine/VLT risultano significativamente superiori a quelle dei giocatori non problematici e dei non giocatori.

Figura 3.22: Percentuali della distanza dei luoghi in cui si potrebbe giocare d'azzardo on-site da casa e da scuola (a) e della disponibilità dell'offerta dei giochi da casa e da scuola (b) secondo i profili di giocatore

a) Distanza



b) Tipologie giochi d'azzardo disponibili nel luogo di gioco più vicino



CASOS 2018

Escludendo coloro che hanno riferito di “non poter rispondere alla domanda”, tra i giocatori a rischio/problematici si rilevano quote superiori di studenti che riferiscono di avere nel complesso fratelli/sorelle maggiori, genitori e amici che giocano d'azzardo ma anche che qualcuno, tra le persone di riferimento, giochi un po' troppo.

Tabella 3.7: Distribuzione percentuale delle tipologie di giocatore che riferiscono di avere vicino persone che giocano d'azzardo

Persone che giocano d'azzardo		Non giocatori	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Fratelli/sorelle maggiori	No	78,2	59,9	45,3
	Sì	9,9	28,4	44,7
	Non so	12,0	11,7	10,0
Genitori	Nessuno	56,7	38,9	34,1
	Solo padre	13,0	17,8	24,9
	Solo madre	2,7	4,3	9,2
	Entrambi	9,2	20,8	16,5
	Non so	18,5	18,1	15,3
Amici	Nessuno	25,8	10,0	2,7
	Pochi/alcuni	41,0	63,5	61,0
	Maggior parte/tutti	2,6	12,8	25,8
	Non so	30,6	13,6	10,4
Persone che giocano d'azzardo un po' troppo				
Fratelli/ sorelle maggiori	No	84,1	85,1	81,6
	Sì	10,3	6,2	10,9
	Non so	5,6	8,7	7,5
Genitori	Nessuno	74,6	77,7	61,2
	Solo padre	12,6	9,7	20,1
	Solo madre	2,9	3,8	3,9
	Entrambi	1,7	,8	10,7
	Non so	8,3	7,9	4,1
Amici	Nessuno	41,3	44,3	27,7
	Pochi/alcuni	38,1	41,2	56,5
	Maggior parte/tutti	3,6	3,1	11,9
	Non so	16,9	11,5	3,8

CASOS 2018

Altra caratteristica che contraddistingue le tipologie di giocatore, riguarda la percezione della reazione di genitori e altri adulti significativi qualora venissero a sapere del proprio comportamento di gioco.

Tra i non giocatori risultano superiori le quote di coloro che riceverebbe dai genitori il divieto di giocare, mentre tra i giocatori non problematici risultano superiori le percentuali di chi riferisce che i genitori/adulti significativi sconsiglierebbero la pratica del gioco d'azzardo.

Tra giocatori a rischio/problematici risultano, altresì, superiori le quote di chi ritiene che i propri genitori rimarrebbero indifferenti qualora venissero a sapere del comportamento di gioco del figlio, così come le percentuali di chi pensa che approverebbero tale comportamento.

Tabella 3.8: Distribuzione percentuale delle tipologie di giocatore che riferiscono le reazioni dei propri genitori se venissero a sapere che il/la figlio/a gioca d'azzardo

		Non giocatori	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Padre	Non lo permetterebbe	66,5	37,8	32,6
	Lo sconsiglierebbe	21,4	35,4	28,8
	Sarebbe indifferente	3,9	15,7	22,3
	Lo approverebbe	0,5	1,4	11,1
	Non so	7,7	9,7	5,3
Madre	Non lo permetterebbe	73,9	39,9	43,8
	Lo sconsiglierebbe	17,3	38,6	30,3
	Sarebbe indifferente	1,9	11,4	13,6
	Lo approverebbe	0,4	1,1	6,9
	Non so	6,5	9,0	5,4
Altri adulti significativi	Non lo permetterebbe	44,6	25,8	27,6
	Lo sconsiglierebbe	33,8	41,6	22,6
	Sarebbe indifferente	6,8	14,4	25,7
	Lo approverebbe	0,7	0,5	5,6
	Non so	14,1	17,6	18,5

CASOS 2018

Relativamente allo status economico, rilevato attraverso il test FAS (si veda Cap.1), escludendo coloro che hanno riferito di “non poter rispondere alla domanda”, poco meno della metà degli studenti appartenenti a ciascuna tipologia di giocatore definisce “medie” le possibilità di consumo della propria famiglia, mentre per il 44% dei giocatori a rischio/problematici sono “elevate”, contro il 35% dei non giocatori e il 38% dei giocatori non problematici (Tab.3.9).

La maggior parte degli studenti ha genitori con un titolo di studio medio-alto (maturità e laurea), conseguito soprattutto dalla madre, ma una percentuale superiore si riscontra tra gli studenti non giocatori.

Dall'altra parte è tra i giocatori a rischio/problematici che si osservano le percentuali più elevate di chi ha genitori con un titolo di studio inferiore (licenza elementare), così come di chi riferisce di avere genitori con uno stato occupazionale “Altro” (Tab.3.9).

È interessante, infine, rilevare che le quote di studenti che riferiscono di avere “un'altra famiglia oltre a quella nella quale vivono abitualmente (es. genitori separati)” risultino superiori tra i giocatori a rischio/problematici (Tab.3.9).

Rispetto al monitoraggio genitoriale, tra i giocatori a rischio/problematici si rilevano quote superiori di studenti che riferiscono di avere genitori che non si interessano di dove e con chi trascorrono la sera e/o il sabato sera, così come di coloro che riferiscono di non sentirsi affettivamente ed emotivamente supportati dai genitori e/o di ricevere in regalo e/o di prendere soldi dai genitori (Tab.3.10).

Tabella 3.9: Distribuzione percentuale per tipologia di giocatore secondo il contesto socio-economico familiare

		Non giocatori	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Status economico Familiare (FAS)	Basso	18,1	19,6	10,2
	Medio	47,3	42,6	46,3
	Alto	34,7	37,8	43,5
Status occupazionale padre	Occupato	86,3	88,3	82,4
	Casalingo/Altro	7,9	6,9	11,2
	Non lavora (disoccupato/pensionato)	5,9	4,8	6,4
Status occupazionale madre	Occupata	72,4	77,5	65,5
	Casalinga/Altro	23,3	19,3	30,6
	Non lavora (disoccupata/pensionata)	4,3	3,1	3,9
Scolarità padre	Elementari/qualche classe medie inferiori	3,5	3,3	6,3
	Completato medie inferiori	13,6	14,4	12,7
	Qualche classe medie superiori	20,2	22,0	27,3
	Completato medie superiori/ qualche anno università	35,1	35,2	37,9
	Completato università	22,4	20,7	8,4
Scolarità madre	Elementari/qualche classe medie inferiori	2,5	2,7	5,5
	Completato medie inferiori	9,6	11,9	14,4
	Qualche classe medie superiori	17,9	21,4	21,8
	Completato medie superiori/ qualche anno università	38,0	41,0	35,6
	Completato università	27,8	19,2	16,2
Altra casa/famiglia (es. genitori separati)	No	79,6	78,3	71,9
	Sì	20,4	21,7	28,1

CASOS 2018

Tabella 3.10: Distribuzione percentuale per tipologia di giocatore secondo le caratteristiche familiari

		Non giocatori	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Genitori che monitorano le attività del sabato sera	Sempre/abbastanza spesso	90,5	89,3	65,1
	Qualche volta/in genere non fanno	9,5	10,7	34,9
Genitori fanno con chi/dove trascorrono la sera	Quasi sempre/spesso	88,6	85,2	61,1
	Qualche volta/di rado/quasi mai	11,4	14,8	38,9
Avere genitori fissano regole dentro/fuori casa	Quasi sempre/spesso	52,3	42,9	49,7
	Qualche volta/di rado/quasi mai	47,7	57,1	50,3
Sentirsi affettivamente sostenuti dai genitori	Quasi sempre/spesso	81,2	78,7	70,6
	Qualche volta/di rado/quasi mai	18,8	21,3	29,4
Ricevere facilmente soldi in regalo dai genitori	Quasi sempre/spesso	27,2	30,3	42,1
	Qualche volta/di rado/quasi mai	72,8	69,7	57,9
Prendere facilmente soldi dai genitori	Quasi sempre/spesso	24,1	22,9	41,0
	Qualche volta/di rado/quasi mai	75,9	77,1	59,0

CASOS 2018

Aspetti individuali

Tendenzialmente le tipologie di giocatore non si mostrano differenze rilevanti rispetto alla valutazione positiva per le relazioni interpersonali e verso se stessi. Si rileva tuttavia una quota superiore di giocatori d'azzardo a rischio/problematici che afferma di essere insoddisfatto del proprio stato di salute.

Tabella 3.11: Distribuzione percentuale per tipologia di giocatore secondo le caratteristiche individuali

		Non giocatori	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Essere soddisfatti del rapporto con la madre*	Molto soddisfatto/soddisfatto	83,5	82,1	78,5
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	7,9	9,9	10,7
	Non tanto/per niente soddisfatto	8,6	8,1	10,7
Essere soddisfatti del rapporto con il padre*	Molto soddisfatto/soddisfatto	74,0	74,8	70,9
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	13,5	11,2	15,2
	Non tanto/per niente soddisfatto	12,5	14,0	13,9
Essere soddisfatti del rapporto con i fratelli*	Molto soddisfatto/soddisfatto	85,1	89,2	87,8
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	8,8	6,9	5,0
	Non tanto/per niente soddisfatto	6,1	3,9	7,1
Essere soddisfatti del rapporto con gli amici	Molto soddisfatto/soddisfatto	75,3	79,5	79,9
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	13,7	11,5	7,6
	Non tanto/per niente soddisfatto	11,0	8,9	12,6
Essere soddisfatti del rapporto con se stessi	Molto soddisfatto/soddisfatto	61,2	61,8	66,8
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	21,0	18,8	14,7
	Non tanto/per niente soddisfatto	17,8	19,4	18,5
Essere soddisfatti delle proprie condizioni di salute	Molto soddisfatto/soddisfatto	80,9	79,5	74,4
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	11,4	12,0	13,2
	Non tanto/per niente soddisfatto	7,7	8,5	12,4
Essere soddisfatti della condizione finanziaria familiare	Molto soddisfatto/soddisfatto	67,1	63,9	70,5
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	21,0	22,0	18,7
	Non tanto/per niente soddisfatto	11,9	14,1	10,8

*% calcolate escludendo coloro che hanno riferito di "non poter rispondere alla domanda"
CASOS 2018

Il 24% dei giocatori d'azzardo a rischio/problematici risulta un utilizzatore compulsivo di Internet, quota che risulta statisticamente superiore sia a quella dei giocatori non problematici (14%) sia dei non giocatori (10%).

I profili di giocatori si differenziano anche rispetto alla tendenza a intraprendere condotte antisociali e altri comportamenti rischiosi: risultano superiori le quote di giocatori a rischio/problematici che, almeno una volta, hanno avuto problemi con le Forze dell'Ordine, hanno fatto risse, venduto oggetti rubati e/o danneggiato beni pubblici, così come aver avuto rapporti sessuali non protetti, aver guardato scene di violenza filmate da altri e/o aver ripreso con il cellulare comportamenti violenti.

Tabella 3.12: Distribuzione percentuale per tipologia di giocatore secondo la tendenza a intraprendere condotte antisociali e altri comportamenti rischiosi

		Non giocatori	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Aver avuto problemi con la Polizia	Mai	94,2	89,7	74,0
	Sì	5,8	10,3	26,0
Aver fatto risse	Mai	69,0	60,4	28,7
	Sì	31,0	39,6	71,3
Essere stati vittima di rapine/furti	Mai	87,0	83,4	71,0
	Sì	13,0	16,6	29,0
Aver venduto oggetti rubati	Mai	98,8	97,8	87,7
	Sì	1,2	2,2	12,3
Aver danneggiato beni pubblici/privati	Mai	95,6	88,5	77,1
	Sì	4,4	11,5	22,9
Aver avuto rapporti sessuali non protetti	Mai	86,7	79,2	69,5
	Sì	13,3	20,8	30,5
Aver guardato scene di violenza filmate da altri	Mai	95,8	93,5	77,7
	Sì	4,2	6,5	22,3
Aver filmato scene di violenza	Mai	99,1	98,5	88,9
	Sì	0,9	1,5	11,1

CASOS 2018

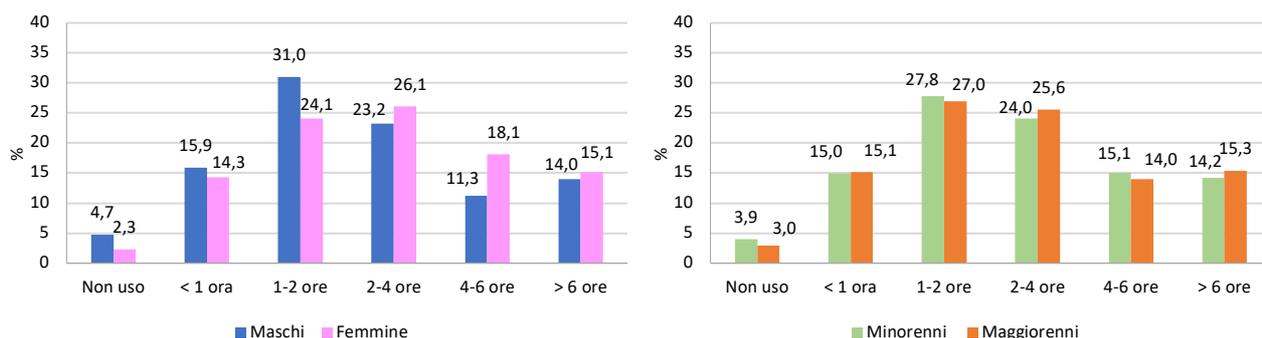
Capitolo 4

Uso di Internet

Diffusione, contesti e ambiti di utilizzo

La quasi totalità degli studenti riferisce di utilizzare Internet in un giorno qualsiasi di scuola, mostrando tra le ragazze quote statisticamente superiori di coloro che navigano in Internet per 4 ore.

Figura 4.1: Distribuzione percentuale degli studenti, per genere e fasce di età, secondo le ore quotidiane mediamente trascorse in Internet in un giorno di scuola

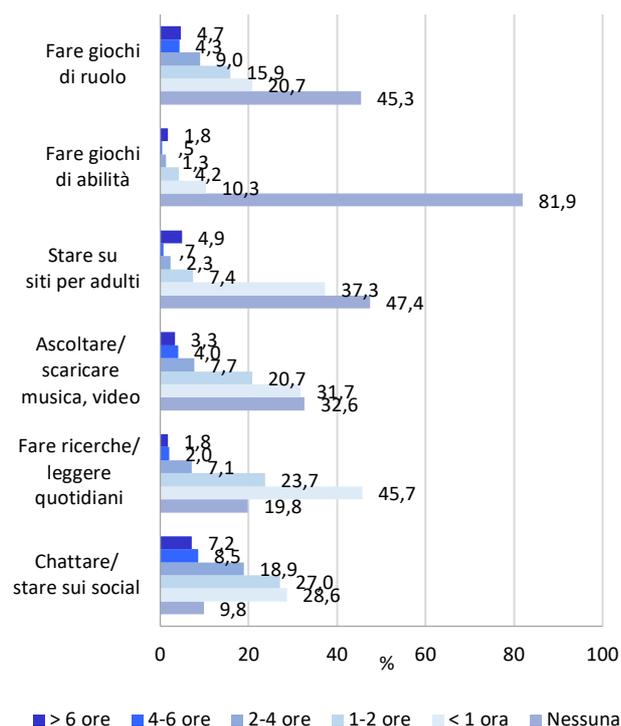


CASOS 2018

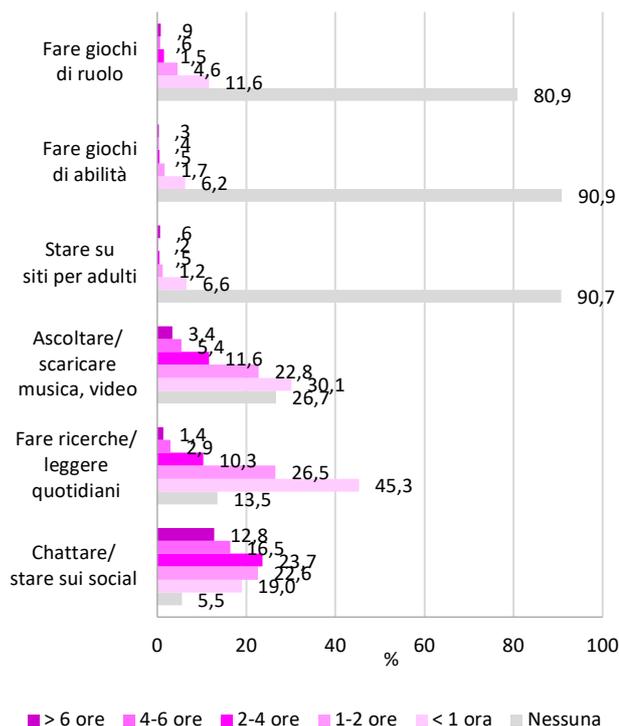
Le attività svolte in Internet dalla maggior parte degli studenti e per il maggior numero di ore giornaliere, sono "Chattare/stare sui social", soprattutto le ragazze, e "Ascoltare/scaricare musica, video ecc.".

Figura 4.2: Distribuzione percentuale degli studenti per genere e fasce di età secondo le ore quotidiane mediamente trascorse in Internet a svolgere diverse attività

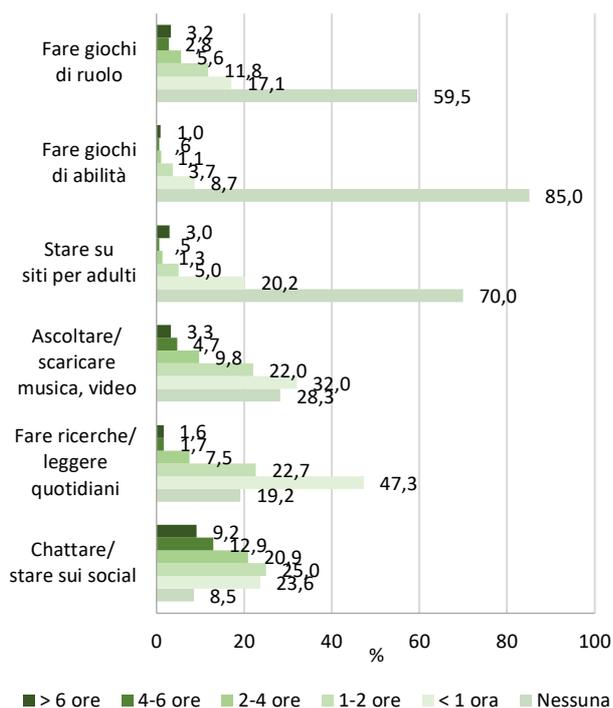
Maschi



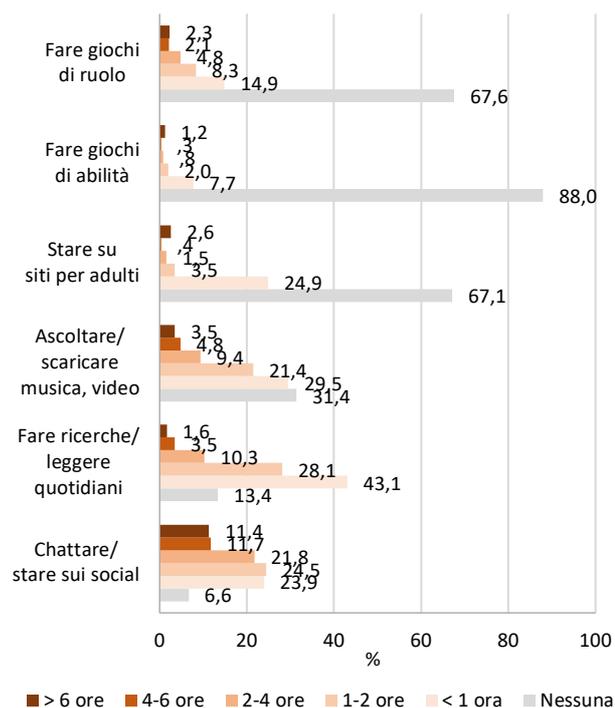
Femmine



Minorenni



Maggiorenni



CASOS 2018

Tipologie di utilizzatori di Internet

Sulla base del test di screening SPIUT (si veda Cap.1), il 12% degli studenti risulta "Utilizzatore compulsivo" di Internet, senza differenze di genere (M=10,4%; F=12,7%) né di fascia di età (Minorenni=11,5%; Maggiorenni=11,9%).

Il 37% degli utilizzatori compulsivi utilizza quotidianamente Internet per 6 ore o più per fare una o più attività (chattare/stare sui social, giocare, leggere/cercare informazioni, ascoltare/scaricare musica, video ecc.), quota che risulta superiore a quella degli utilizzatori non compulsivi (12,0%), così come superiore risulta la quota di utilizzatori compulsivi con un andamento scolastico medio/basso, che riferiscono di avere genitori che non monitorano le attività del sabato sera e/o che non si sentono affettivamente ed emotivamente sostenuti dai propri genitori.

Tabella 4.1: Distribuzione percentuale degli studenti utilizzatori non compulsivi e compulsivi di Internet secondo caratteristiche di contesto e familiari

		Utilizzatori non compulsivi (%)	Utilizzatori compulsivi (%)
Ore quotidiane trascorse a navigare in Internet	Nessuna	3,6	1,7
	< 1 ora	16,4	5,0
	1-2 ore	29,2	14,6
	2-4 ore	25,1	22,9
	4-6 ore	14,2	18,3
	> 6 ore	11,6	37,4
Andamento scolastico	Ottimo/buono	49,2	39,2
	Medio/basso	50,8	60,8
Avere genitori che fissano regole dentro/fuori casa	Quasi sempre/spesso	50,1	49,4
	Qualche volta/di rado/quasi mai	49,9	50,6
Avere genitori che sanno con chi/dove trascorrono la sera	Quasi sempre/spesso	87,7	78,0
	Qualche volta/di rado/quasi mai	12,3	22,0
Avere genitori che monitorano i figli il sabato sera	Quasi sempre/spesso	90,1	81,3
	Qualche volta/di rado/quasi mai	9,9	18,7
Sentirsi sostenuti affettivamente dai genitori	Quasi sempre/spesso	81,7	69,0
	Qualche volta/di rado/quasi mai	18,3	31,0

CASOS 2018

Escludendo coloro che hanno riferito di “non poter rispondere alla domanda”, quote superiori di utilizzatori compulsivi di Internet si rilevano tra coloro che si sentono insoddisfatti delle relazioni familiari e amicali, con sé stessi, della propria salute e/o della condizione economica familiare.

Tabella 4.2: Distribuzione percentuale degli studenti utilizzatori non compulsivi e compulsivi di Internet secondo caratteristiche individuali

		Utilizzatori non compulsivi (%)	Utilizzatori compulsivi (%)
Essere soddisfatti del rapporto con la madre*	Molto soddisfatto/soddisfatto	84,1	72,7
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	8,0	12,4
	Non tanto/per niente soddisfatto	7,8	14,9
Essere soddisfatti del rapporto con il padre*	Molto soddisfatto/soddisfatto	75,8	60,1
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	12,7	17,3
	Non tanto/per niente soddisfatto	11,5	22,6
Essere soddisfatti del rapporto con i fratelli*	Molto soddisfatto/soddisfatto	77,8	64,6
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	12,9	15,4
	Non tanto/per niente soddisfatto	9,3	20,0
Essere soddisfatti del rapporto con gli amici	Molto soddisfatto/soddisfatto	87,0	77,9
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	7,9	12,3
	Non tanto/per niente soddisfatto	5,1	9,8
Essere soddisfatti del rapporto con se stessi	Molto soddisfatto/soddisfatto	64,1	45,0
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	20,1	20,3
	Non tanto/per niente soddisfatto	15,8	34,7
Essere soddisfatti delle proprie condizioni di salute	Molto soddisfatto/soddisfatto	82,7	63,2
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	10,8	15,9
	Non tanto/per niente soddisfatto	6,5	20,9
Essere soddisfatti della condizione economica familiare	Molto soddisfatto/soddisfatto	67,5	58,5
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	20,8	22,9
	Non tanto/per niente soddisfatto	11,7	18,6

% calcolate escludendo coloro che hanno riferito di “non poter rispondere alla domanda”

CASOS 2018

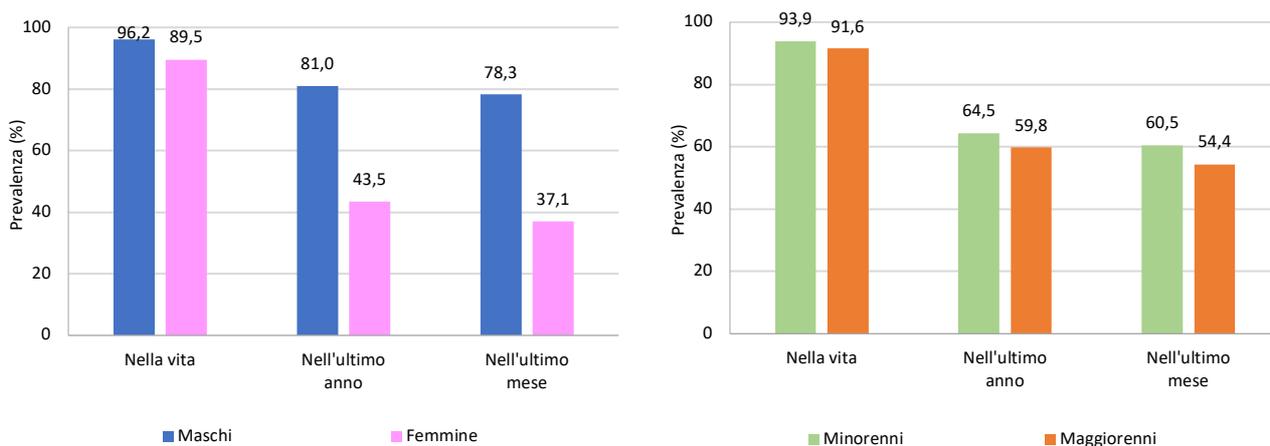
Capitolo 5

Gaming

Prevalenze di gaming

Il 93% degli studenti della regione Friuli Venezia Giulia ha giocato ai videogiochi almeno una volta nel corso della propria vita, il 63% lo ha fatto nei 12 mesi antecedenti la somministrazione del questionario e il 58% negli ultimi 30 giorni, in particolare i maschi.

Figura 5.1: Prevalenze (%) di gioco ai videogame per genere e fasce di età

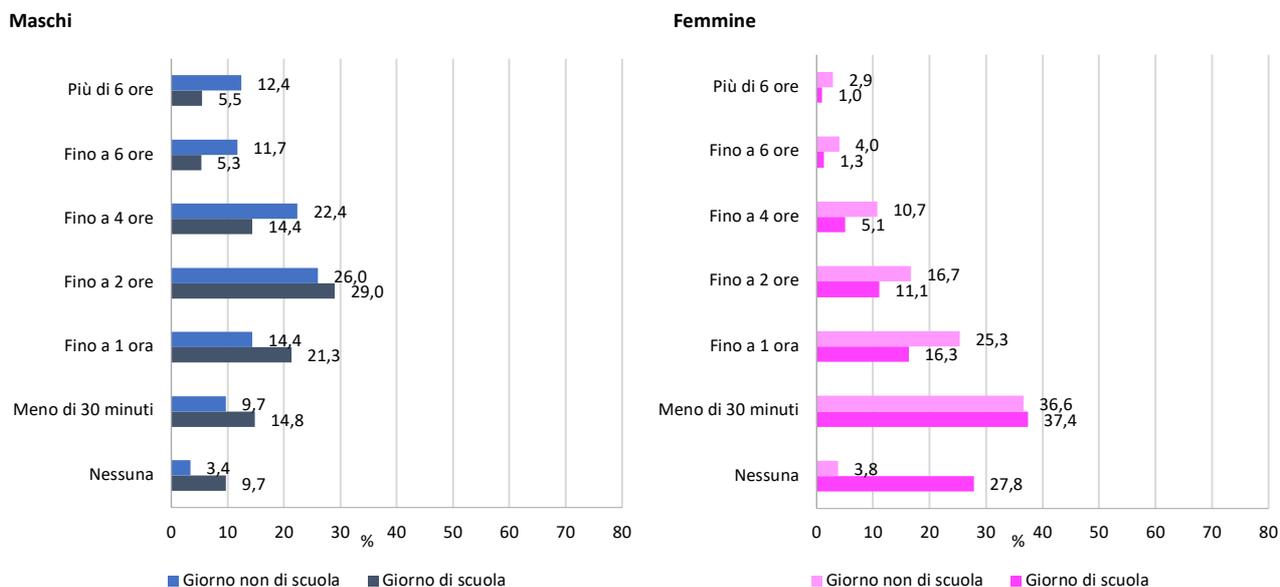


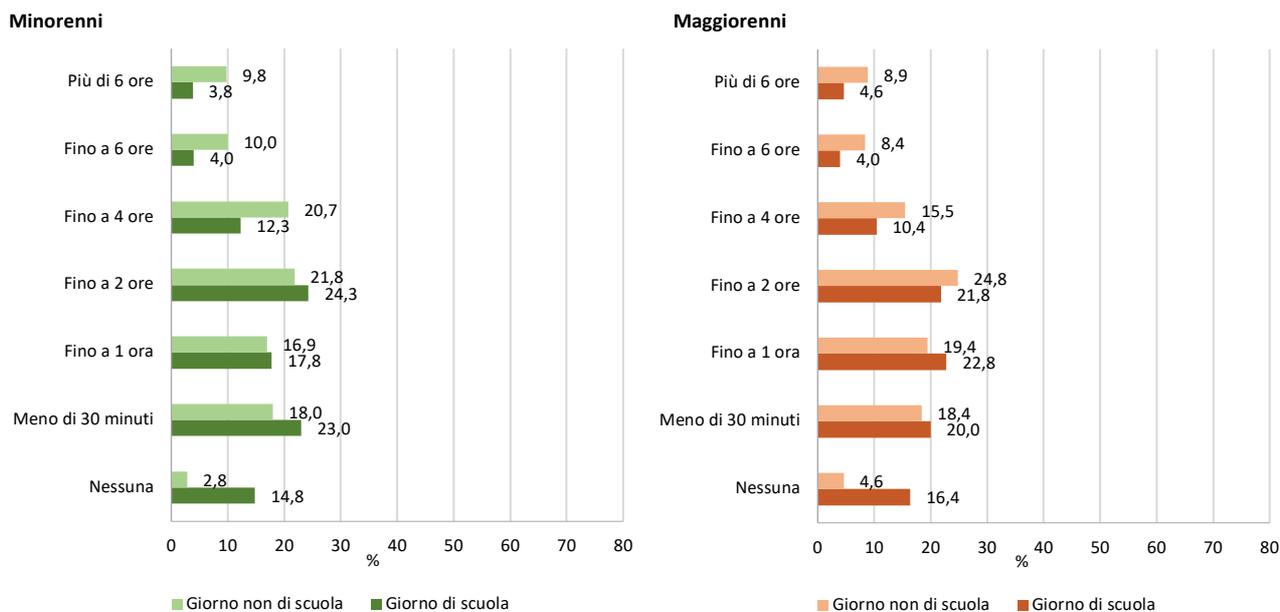
CASOS 2018

Caratteristiche del comportamento di gioco

Nell'ultimo mese, il 55% degli studenti riferisce di aver giocato ai videogiochi nei giorni di scuola e il 56% nei giorni non di scuola, soprattutto i maschi. I maschi passano mediamente più ore a giocare rispetto alle ragazze, in particolare nei giorni non di scuola, durante i quali il 12% dei ragazzi gioca almeno 6 ore.

Figura 5.2: Distribuzione percentuale degli studenti per genere e fasce di età secondo le ore quotidiane trascorse ai videogiochi

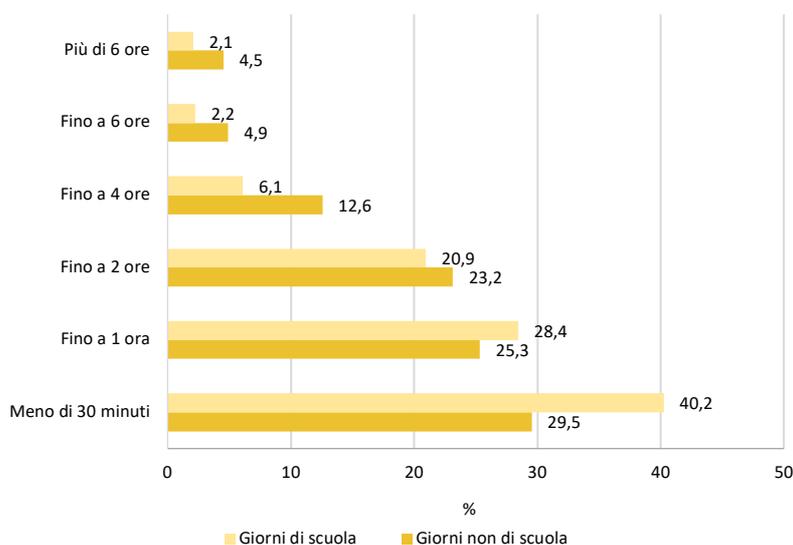




CASOS 2018

Prendendo in considerazione la durata media di una sessione di gioco senza interruzioni, gli studenti nei giorni di scuola giocano maggiormente per sessioni brevi, al massimo di due ore (giorni di scuola: 90%; giorni non di scuola: 78%), mentre nei giorni extrascolastici la durata delle sessioni di gioco si allunga (22% degli studenti gioca per più di due ore consecutive nei giorni non di scuola e il 10% nei giorni di scuola).

Figura 5.3: Distribuzione percentuale degli studenti secondo la durata media di sessioni di gioco, senza interruzioni, nei giorni di scuola e non di scuola

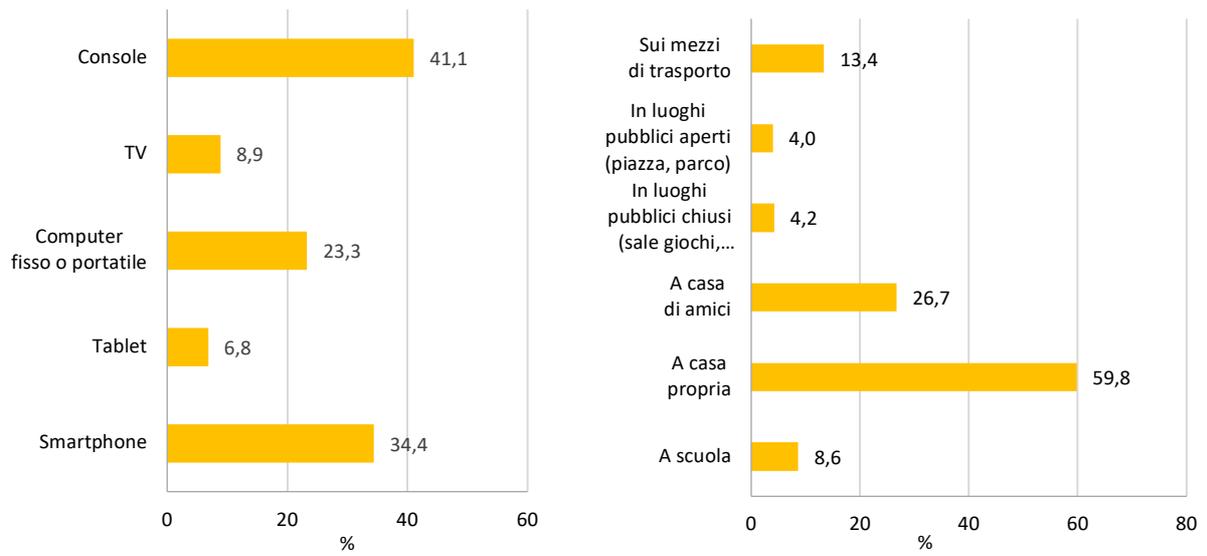


CASOS 2018

I device maggiormente utilizzati dai giocatori di videogame sono la console (41%), lo smartphone (34%) e il computer fisso o portatile (23%); seguono la TV (9%) e il tablet (7%). La maggior parte degli studenti gioca ai videogame soprattutto a casa propria (60%) o di amici (27%); il 13% gioca sui mezzi pubblici e il 9% a scuola (Fig.5.4).

Mediamente, nell'ultimo anno, il 72% degli studenti giocatori non ha speso soldi per acquistare o aggiornare i videogame o per continuare a giocare (es. acquistare "vite" per proseguire il gioco); il 16%, invece, ha speso nell'anno al massimo 20 euro e il 7% ne ha spesi 50 o più.

Figura 5.4: Percentuali di studenti che hanno giocato ai videogame negli ultimi 12 mesi secondo i device utilizzati e i luoghi dove si gioca



CASOS 2018

Bibliografia

- Bastiani L., Siciliano V., Curzio O., Luppi C., Gori M., Grassi M., Molinaro S. (2013). Optimal scaling of the CAST and of SDS Scale in a national sample of adolescents. *Addictive Behavior*, 38:2060-2067
- Colasante E., Gori M., Bastiani L., Scalese M., Siciliano V., Molinaro S. (2013). Italian Adolescent Gambling Behaviour: Psychometric Evaluation of the South Oaks Gambling Screen: Revised for Adolescents (SOGS-RA) Among a Sample of Italian Students, *Journal of Gambling Studies*, 30(4):789-801
- Currie C., Molcho M., Boyce W., et al. (2008). Researching health inequalities in adolescents: the development of the Health Behaviour in School-Aged Children (HBSC) family affluence scale. *Soc Sci Med*, 66:1429–36
- Hanss D., Mentzoni R.A., Griffiths M.D., Pallesen S. (2015). The Impact of Gambling Advertising: Problem Gamblers Report Stronger Impacts on Involvement, Knowledge, and Awareness Than Recreational Gamblers. *Psychol Addict Behav*;29(2):483-91
- Legleye S., Karila L., Beck F., Reynaud M. (2007). Validation of the CAST, a general population Cannabis Abuse Screening Test. *Journal of Substance Use*; 12(4):233-242
- Meerkerk G.J., Van den Eijnden R.J.J.M., Vermulst A.A., Garretsen H.F.L. (2009). The Compulsive Internet Use Scale (CIUS): some psychometric properties. *Cyberpsychology & Behavior*, 12(1):1-6
- Poulin C. (2003). An Assessment of the Validity and Reliability of the SOGS-RA, *Journal of Gambling Studies*, 18(1):66-73
- Orford J, Griffiths M, Wardle H, Sproston K, Erens B. (2009). Negative public attitudes towards gambling: findings from the 2007 British Gambling Prevalence Survey using a new attitude scale. *Int Gambl Stud*, 9:39–54
- Siciliano V., Bastiani L., Mezzasalma L., Thanki D., Curzio O., Molinaro S. (2015). Validation of a new Short Problematic Internet Use Test in a nationally representative sample of adolescents. *Computers in Human Behavior*, 45: 177-184
- Winters K.C., Stinchfield R.D., Fulkerson J.M.A. (1993). Toward the development of an adolescent gambling problem severity scale, *Journal of Gambling Studies*, 9(1), 63-84

INDICE DELLE TABELLE

CAP 2 - CARATTERISTICHE DEL CAMPIONE

I RISPONDENTI	35
Tabella 2.1 – Studenti rispondenti nella Regione Friuli Venezia Giulia. Numero totale e percentuali per genere e fasce di età	35
Tabella 2.2 – Distribuzione percentuale degli studenti rispondenti nella Regione Friuli Venezia Giulia per genere e classi di età	35
Tabella 2.3 – Distribuzione percentuale della zona di residenza per genere e fasce di età	35
Tabella 2.4 – Lingua parlata in famiglia, per genere e fasce di età	35
Tabella 2.5 – Distribuzione percentuale delle attività praticate nel tempo libero, per genere e fasce di età	36
Tabella 2.6 – Distribuzione percentuale dei giorni persi a scuola per malattia, per mancanza di voglia o per altri motivi, per genere e fasce di età	37
Tabella 2.7 – Distribuzione percentuale dell’andamento scolastico auto-riferito per genere e fasce di età	37
Tabella 2.8 – Partecipazione ad attività di prevenzione e tipologie di attività svolte tra chi vi ha partecipato, per genere e fasce di età	37

CAP 3 – GIOCO D’AZZARDO

DISPONIBILITÀ, CONOSCENZE, PERCEZIONE DEL RISCHIO, OPINIONI E CREDENZE	38
Tabella 3.1 – Distribuzione percentuale della distanza a piedi da casa e da scuola al luogo di gioco più vicino dove giocare per genere e fasce di età	38
Tabella 3.2 – Tipologie di giochi che si possono fare nei luoghi di gioco tra chi ha risposto che ce ne sono vicino a CASA, per genere e fasce di età	38
Tabella 3.3 – Tipologie di giochi che si possono fare nei luoghi di gioco tra chi ha risposto che ce ne sono vicino a SCUOLA, per genere e fasce di età	38
Tabella 3.4 – Conoscenza del divieto di gioco ai minori rispetto alle diverse tipologie di gioco, per genere e fasce di età	39
Tabella 3.5 – Conoscenza del divieto di gioco ai minori rispetto alle diverse tipologie di gioco tra chi ha partecipato o non ha partecipato ad attività di prevenzione sul gioco d’azzardo	39
Tabella 3.6 – Conoscenza delle regolamentazioni comunali per la limitazione del gioco d’azzardo e tipologie di normative tra chi riferisce di esserne a conoscenza nel proprio Comune, per genere e fasce di età	39
Tabella 3.7 – Distribuzione percentuale del rischio percepito per chi gioca d’azzardo MENO di una volta a settimana o PIÙ di una volta a settimana, per genere e fasce di età	40
Tabella 3.8 – Distribuzione percentuale del rischio percepito per tipologia di gioco d’azzardo, per genere e fasce di età (continua)	40
Tabella 3.8bis – Distribuzione percentuale del rischio percepito per tipologia di gioco d’azzardo, per genere e fasce di età	41
Tabella 3.9 – Percentuali di studenti che ritengono sia necessaria l’abilità per vincere al gioco d’azzardo rispetto alle diverse tipologie di gioco, per genere e fasce di età	41
Tabella 3.10 – Distribuzione percentuale degli studenti secondo l’atteggiamento nei confronti del gioco d’azzardo, per genere e fasce di età	42
Tabella 3.11 – Distribuzione percentuale del rischio percepito per tipologia di gioco d’azzardo, per genere e fasce di età (continua)	42
Tabella 3.11bis – Distribuzione percentuale degli studenti che riferiscono di avere persone vicine che giocano d’azzardo, per genere e fasce di età	43
Tabella 3.12 – Distribuzione percentuale degli studenti che riferiscono di avere persone vicine che giocano d’azzardo un po’ troppo, per genere e fasce di età	43
Tabella 3.13 – Distribuzione percentuale degli studenti che riferiscono le reazioni dei propri genitori o altri adulti se venissero a sapere che il/la figlio/a gioca d’azzardo per genere e fasce di età	44
PREVALENZE E CARATTERISTICHE DEL COMPORTAMENTO DI GIOCO	45
Tabella 3.14 – Prevalenza di studenti giocatori (gioco d’azzardo nella vita e negli ultimi 12 mesi) in Italia, in Regione e nelle provincie del Friuli Venezia Giulia, per genere e fasce di età	45
Tabella 3.15 – Frequenza di gioco tra gli studenti che hanno riferito di aver giocato negli ultimi 12 mesi, per genere e fasce di età	45

Tabella 3.16 – Percentuali degli studenti che hanno giocato d’azzardo nell’ultimo anno secondo le tipologie di gioco praticate, per genere e fasce d’età	45
Tabella 3.17 – Percentuali di studenti che hanno giocato d’azzardo nell’ultimo anno secondo i luoghi frequentati, per genere e fasce d’età	46
Tabella 3.18 – Distribuzione percentuale degli studenti che hanno giocato d’azzardo ONLINE e ON-SITE nell’ultimo anno secondo la spesa sostenuta, per genere e fasce di età	46
Tabella 3.19 – Prevalenza di gioco online negli ultimi 12 mesi e percentuali di studenti che hanno giocato d’azzardo online nell’ultimo anno in base ai device utilizzati e ai luoghi di gioco, per genere e fasce di età	46
Tabella 3.20 – Percentuali di studenti che hanno giocato d’azzardo online nell’ultimo anno in base agli account utilizzati, per genere e fasce di età	47
Tabella 3.21 – Percentuali di studenti che hanno giocato d’azzardo online nell’ultimo anno in base alle tipologie di gioco praticate online, per genere e fasce di età	47

PROFILI DI GIOCATORE D’AZZARDO E CARATTERISTICHE DEL GIOCO48

Tabella 3.22 – Percentuali di studenti con profilo di gioco a rischio e problematico in Italia, in Regione e nelle province del Friuli Venezia Giulia, per genere e fasce di età	48
Tabella 3.23 – Percentuali di studenti che hanno giocato negli ultimi 12 mesi alle diverse tipologie di gioco in base ai profili di gioco NON PROBLEMATICO e A RISCHIO/PROBLEMATICO	48
Tabella 3.24 – Distribuzione percentuale di studenti che hanno giocato negli ultimi 12 mesi per numero di giochi praticati, frequenza e luoghi di gioco, in base ai profili di gioco NON PROBLEMATICO e A RISCHIO/PROBLEMATICO	49
Tabella 3.25 – Distribuzione percentuale degli studenti a cui è stato impedito di giocare da minorenni sul totale degli studenti e in base ai profili di gioco tra chi ha riferito di aver giocato negli ultimi 12 mesi	49
Tabella 3.26 – Distribuzione percentuale degli studenti a cui è stato impedito di giocare da minorenni sul totale degli studenti e in base ai profili di gioco tra chi ha riferito di aver giocato negli ultimi 12 mesi	50
Tabella 3.27 – Distribuzione percentuale della spesa sostenuta per il gioco ON-SITE e ONLINE tra gli studenti che hanno riferito di aver giocato negli ultimi 30 giorni in base ai profili di gioco	50
Tabella 3.28 – Distribuzione percentuale della percezione del bilancio relativo al gioco d’azzardo tra gli studenti che hanno riferito di aver giocato negli ultimi 12 mesi, in base ai profili di gioco	51
Tabella 3.29 – Percentuali di studenti che hanno giocato negli ultimi 12 mesi in compagnia delle diverse tipologie di persone con cui è capitato di giocare, in base ai profili di gioco NON PROBLEMATICO e A RISCHIO/PROBLEMATICO	51
Tabella 3.30 – Punteggi medi per ciascuna dimensione del test IGAQ [†] relative all’impatto dei messaggi pubblicitari, in base ai profili di gioco NON PROBLEMATICO e A RISCHIO/ PROBLEMATICO	51

PROFILI DI GIOCATORE D’AZZARDO E CARATTERISTICHE INDIVIDUALI E SOCIO-FAMILIARI52

Tabella 3.31 – Distribuzione percentuale del grado di rischio attribuito al gioco d’azzardo tra gli studenti che hanno riferito di aver non aver giocato o di aver giocato negli ultimi 12 mesi, in base ai profili di gioco	52
Tabella 3.32 – Percentuali degli studenti che considerano l’abilità del giocatore una componente importante secondo le tipologie di giochi d’azzardo e in base ai profili di gioco, tra gli studenti che hanno riferito di aver non aver giocato o di aver giocato negli ultimi 12 mesi	52
Tabella 3.33 – Distribuzione percentuale dell’atteggiamento nei confronti del gioco d’azzardo in base ai profili di gioco, tra gli studenti che hanno riferito di aver non aver giocato o di aver giocato negli ultimi 12 mesi	52
Tabella 3.34 – Distribuzione percentuale della distanza a piedi da casa e da scuola al luogo di gioco più vicino dove giocare tra gli studenti che hanno riferito di aver non aver giocato o di aver giocato negli ultimi 12 mesi, in base ai profili di gioco	53
Tabella 3.35 – Percentuale delle tipologie di gioco che si possono fare nei luoghi di gioco vicino a CASA in base ai profili di gioco, tra gli studenti che hanno riferito di aver non aver giocato o di aver giocato negli ultimi 12 mesi	53
Tabella 3.36 – Percentuale delle tipologie di gioco che si possono fare nei luoghi di gioco vicino a SCUOLA in base ai profili di gioco, tra gli studenti che hanno riferito di aver non aver giocato o di aver giocato negli ultimi 12 mesi	53
Tabella 3.37 – Distribuzione percentuale degli studenti che riferiscono di avere persone vicine che giocano d’azzardo tra coloro che hanno riferito di aver non aver giocato o di aver giocato negli ultimi 12 mesi, in base ai profili di gioco	54
Tabella 3.38 – Distribuzione percentuale degli studenti che riferiscono di avere persone vicine che giocano d’azzardo UN PO’ TROPPO tra coloro che hanno riferito di aver non aver giocato o di aver giocato negli ultimi 12 mesi, in base ai profili di gioco	54
Tabella 3.39 – Distribuzione percentuale delle tipologie di giocatore che riferiscono le reazioni dei propri genitori se venissero a sapere che il/la figlio/a gioca d’azzardo tra coloro che hanno riferito di aver non aver giocato o di aver giocato negli ultimi 12 mesi, in base ai profili di gioco	55
Tabella 3.40 – Distribuzione percentuale degli indicatori di status socio-economico familiare (FAS) e occupazionale dei genitori tra gli studenti che hanno riferito di aver non aver giocato o di aver giocato negli ultimi 12 mesi, in base ai profili di gioco	55

Tabella 3.41 – Distribuzione percentuale del grado di scolarità dei genitori e dell'appartenenza a più nuclei familiari tra gli studenti che hanno riferito di aver non aver giocato o di aver giocato negli ultimi 12 mesi, in base ai profili di gioco ...	56
Tabella 3.42 – Distribuzione percentuale delle caratteristiche familiari tra gli studenti che hanno riferito di aver non aver giocato o di aver giocato negli ultimi 12 mesi, in base ai profili di gioco	56
Tabella 3.43 – Distribuzione percentuale delle modalità di accesso ai soldi tra gli studenti che hanno riferito di aver non aver giocato o di aver giocato negli ultimi 12 mesi, in base ai profili di gioco	57
Tabella 3.44 – Distribuzione percentuale del grado di soddisfazione nei rapporti interpersonali tra gli studenti che hanno riferito di aver non aver giocato o di aver giocato negli ultimi 12 mesi, in base ai profili di gioco	57
Tabella 3.45 – Distribuzione percentuale del grado di soddisfazione personale tra gli studenti che hanno riferito di aver non aver giocato o di aver giocato negli ultimi 12 mesi, in base ai profili di gioco	58
Tabella 3.46 – Distribuzione percentuale dei comportamenti a rischio/antisociali tra gli studenti che hanno riferito di aver non aver giocato o di aver giocato negli ultimi 12 mesi, in base ai profili di gioco	58

CAP 4 – USO DI INTERNET

DIFFUSIONE, CONTESTI E AMBITI DI UTILIZZO	59
Tabella 4.1 – Distribuzione percentuale della frequenza di uso di Internet (ore in media al giorno) in un giorno di scuola tra gli studenti, per genere e fasce di età	59
Tabella 4.2 – Distribuzione percentuale della frequenza di uso di Internet (ore in media al giorno) tra gli studenti in base alle tipologie di attività svolte online, per genere e fasce di età (CONTINUA)	59
Tabella 4.2bis – Distribuzione percentuale della frequenza di uso di Internet (ore in media al giorno) tra gli studenti in base alle tipologie di attività svolte online, per genere e fasce di età	60
Tabella 4.3 – Distribuzione percentuale della frequenza di uso dei differenti device per navigare su Internet tra gli studenti, per genere e fasce di età	60

TIPOLOGIE DI UTILIZZATORI DI INTERNET	61
Tabella 4.4 – Distribuzione percentuale degli studenti in base all'utilizzo compulsivo di Internet, per genere e fasce di età	61
Tabella 4.5 – Distribuzione percentuale della frequenza di uso di Internet (ore in media al giorno) tra gli studenti, in base ai profili di uso	61
Tabella 4.6 – Distribuzione percentuale dell'andamento scolastico riferito dagli gli studenti, in base ai profili di uso	61
Tabella 4.7 – Distribuzione percentuale delle caratteristiche familiari tra gli studenti, in base ai profili di uso	62
Tabella 4.8 – Distribuzione percentuale del grado di soddisfazione nei rapporti interpersonali tra gli studenti, in base ai profili di uso	63
Tabella 4.9 – Distribuzione percentuale del grado di soddisfazione personale tra gli studenti, in base ai profili di uso	63

CAP 5 – GAMING

PREVALENZE DI GAMING	64
Tabella 5.1 – Prevalenza di studenti giocatori di VIDEOGAME (gioco nella vita, negli ultimi 12 mesi e negli ultimi 30 giorni) in Regione Friuli Venezia Giulia, per genere e fasce di età	64

CARATTERISTICHE DEL COMPORTAMENTO DI GIOCO	64
Tabella 5.2 – Distribuzione percentuale della frequenza di gaming (ore in media al giorno) nei giorni di scuola e non di scuola tra gli studenti che hanno giocato ai videogame negli ULTIMI 30 GIORNI, per genere e fasce di età	64
Tabella 5.3 – Distribuzione percentuale della frequenza di gaming (ore in media al giorno senza interruzioni) nei giorni di scuola e non di scuola tra gli studenti giocatori di videogame, per genere e fasce di età	64
Tabella 5.4 – Percentuali di studenti che hanno giocato ai videogame nell'ultimo anno in base ai device utilizzati e ai luoghi di gioco, per genere e fasce di età	65
Tabella 5.5 – Distribuzione percentuale della spesa per i videogame negli ULTIMI 12 MESI tra gli studenti, per genere e fasce di età	65

CAP 2 - CARATTERISTICHE DEL CAMPIONE

I RISPONDENTI

Tabella 2.1 – Studenti rispondenti nella Regione Friuli Venezia Giulia. Numero totale e percentuali per genere e fasce di età

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Rispondenti Regione FVG</i>	2659	50,6	49,4	60,8	39,2

Tabella 2.2 – Distribuzione percentuale degli studenti rispondenti nella Regione Friuli Venezia Giulia per genere e classi di età

	Maschi				
	15 anni	16 anni	17 anni	18 anni	19 anni
	<i>Rispondenti Regione FVG</i>	19,3	20,8	19,9	18,5
	Femmine				
	15 anni	16 anni	17 anni	18 anni	19 anni
	<i>Rispondenti Regione FVG</i>	20,5	21,0	19,7	18,0

Tabella 2.3 – Distribuzione percentuale della zona di residenza per genere e fasce di età

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Urbana</i>	28,4	26,8	29,8	26,4	31
<i>Semi-urbana</i>	22,9	21,5	24,3	21,3	25,1
<i>Semi-rurale</i>	41,4	42,9	40,1	44,2	37,6
<i>Rurale</i>	7,3	8,8	5,8	8,1	6,3

Tabella 2.4 – Lingua parlata in famiglia, per genere e fasce di età

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Italiana</i>	93,2	92,2	94,1	93,5	92,8
<i>Spagnola/Portoghese</i>	3,1	3,1	3,0	3,4	2,8
<i>Inglese/Tedesca</i>	6,2	6,0	6,3	6,4	6,0
<i>Francese</i>	2,0	1,7	2,1	2,1	1,9
<i>Slava</i>	10,6	12,7	8,5	10,2	11,3
<i>Cinese</i>	0,6	0,7	0,4	0,6	0,7
<i>Araba</i>	1,0	0,9	1,0	0,6	1,5
<i>Indiana/Filippina</i>	0,4	0,4	0,4	0,3	0,6
<i>Senegalese/Ghanese/Nigeriana</i>	0,8	0,7	0,6	0,6	1,0
<i>Albanese</i>	2,6	2,0	3,0	2,6	2,6
<i>Altra lingua</i>	13,6	15,2	11,9	13,8	13,4

Tabella 2.5 – Distribuzione percentuale delle attività praticate nel tempo libero, per genere e fasce di età

		Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Uscire in giro con gli amici</i>	Mai	1,9	2,3	1,5	2,0	1,9
	Poche volte l'anno	7,6	8,5	6,6	8,9	5,8
	1-2 volte l'anno	20,9	19,0	22,8	21,7	19,6
	1 volta a settimana	48,0	45,3	50,8	48,4	47,6
	Quasi ogni giorno	21,7	24,8	18,3	19,0	25,2
<i>Stare al computer</i>	Mai	18,4	6,9	30,3	16,4	21,1
	Poche volte l'anno	20,6	10,8	30,9	19,5	22,1
	1-2 volte l'anno	15,8	14,1	17,4	15,5	16,0
	1 volta a settimana	21,0	29,0	12,7	21,2	20,6
	Quasi ogni giorno	24,2	39,2	8,7	27,4	20,2
<i>Navigare su Internet</i>	Mai	0,8	1,2	0,4	0,9	0,7
	Poche volte l'anno	1,4	1,6	1,2	1,5	1,2
	1-2 volte l'anno	2,3	2,1	2,5	2,4	2,1
	1 volta a settimana	9,4	10,4	8,5	10,1	8,7
	Quasi ogni giorno	86,1	84,7	87,5	85,2	87,4
<i>Fare attività sportive</i>	Mai	7,6	5,2	10,2	6,9	8,6
	Poche volte l'anno	9,9	7,7	12,2	7,9	12,6
	1-2 volte l'anno	10,5	8,7	12,3	9,1	12,4
	1 volta a settimana	35,9	34,9	36,9	36,2	35,7
	Quasi ogni giorno	36,1	43,4	28,4	39,9	30,7
<i>Leggere</i>	Mai	23,2	30,9	15,1	26,0	19,3
	Poche volte l'anno	31,0	34,0	27,8	29,7	32,9
	1-2 volte l'anno	19,5	16,9	22,1	17,4	22,1
	1 volta a settimana	13,5	11,1	16,0	12,1	15,4
	Quasi ogni giorno	12,9	7,1	18,9	14,9	10,3
<i>Uscire la sera</i>	Mai	11,3	11,0	11,6	14,8	6,5
	Poche volte l'anno	18,3	16,4	20,4	23,9	10,9
	1-2 volte l'anno	27,0	25,5	28,6	28,6	24,7
	1 volta a settimana	36,9	39,0	34,8	27,9	49,4
	Quasi ogni giorno	6,4	8,2	4,6	4,8	8,4
<i>Avere altri hobby</i>	Mai	23,7	26,5	20,8	22,6	25,0
	Poche volte l'anno	15,1	14,7	15,5	14,2	16,2
	1-2 volte l'anno	15,3	15,2	15,5	15,2	15,5
	1 volta a settimana	23,2	21,4	25,1	24,0	22,4
	Quasi ogni giorno	22,7	22,3	23,1	24,0	20,9
<i>Giocare soldi</i>	Mai	78,2	67,5	89,3	81,2	74,0
	Poche volte l'anno	14,5	19,7	9,2	12,9	17,0
	1-2 volte l'anno	3,8	6,8	0,7	3,2	4,7
	1 volta a settimana	2,2	3,9	0,5	1,9	2,6
	Quasi ogni giorno	1,2	2,1	0,3	0,8	1,7

Tabella 2.6 – Distribuzione percentuale dei giorni persi a scuola per malattia, per mancanza di voglia o per altri motivi, per genere e fasce di età

		Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Giorni persi a scuola perché malato</i>	Nessuno	53,0	55,8	50,2	54,4	50,9
	1 giorno	17,5	15,4	19,7	17,4	17,6
	2 giorni	13,6	13,9	13,4	13,5	14,0
	3 o più giorni	15,8	15,0	16,7	14,7	17,6
<i>Giorni persi a scuola perché non avevi voglia di andare</i>	Nessuno	67,5	65,1	70,0	75,2	56,9
	1 giorno	15,0	15,1	14,9	12,8	17,9
	2 giorni	8,2	7,9	8,5	5,6	11,7
	3 o più giorni	9,3	11,9	6,6	6,3	13,6
<i>Giorni persi a scuola per altri motivi</i>	Nessuno	51,9	55,8	47,9	54,7	47,9
	1 giorno	22,8	20,3	25,5	22,4	23,3
	2 giorni	13,1	12,1	14,2	12,9	13,7
	3 o più giorni	12,2	11,9	12,5	10,0	15,1

Tabella 2.7 – Distribuzione percentuale dell'andamento scolastico auto-riferito per genere e fasce di età

		Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Andamento scolastico</i>	Ottimo	8,4	7,7	9,1	7,8	9,2
	Buono	39,5	35,4	43,7	40,4	38,1
	Medio	46,8	50,0	43,5	46,2	47,6
	Basso	5,4	6,9	3,8	5,6	5,1

Tabella 2.8 – Partecipazione ad attività di prevenzione e tipologie di attività svolte tra chi vi ha partecipato, per genere e fasce di età

		Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Attività di prevenzione dei comportamenti a rischio</i>		54,3	47,9	60,6	49,2	60,9
<i>Tipologia di attività di prevenzione</i>	Gioco d'azzardo	29,2	35,2	24,5	27,5	31,1
	Uso di droghe	77,8	76,0	79,2	74,2	81,8
	Uso di tabacco	46,8	45,9	47,4	46,2	47,6
	Utilizzo di Internet	59,9	60,7	59,2	62,0	57,6
	Bullismo/cyberbullismo	81,7	80,7	82,5	82,4	81,0
	Guida sicura	30,2	33,8	27,4	25,4	35,4
	Altro	28,4	29,8	27,3	30,5	26,2

CAP 3 – GIOCO D’AZZARDO

DISPONIBILITÀ, CONOSCENZE, PERCEZIONE DEL RISCHIO, OPINIONI E CREDENZE

Tabella 3.1 – Distribuzione percentuale della distanza a piedi da casa e da scuola al luogo di gioco più vicino dove giocare per genere e fasce di età

		Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Distanza a piedi da CASA</i>	Non ce ne sono	14,3	13,2	15,5	16,9	10,8
	Meno di 5 minuti	42,7	45,0	40,3	40,7	45,5
	5-10 minuti	27,2	25,0	29,6	26,5	28,1
	Più di 10 minuti	15,7	16,8	14,7	15,8	15,6
<i>Distanza a piedi da SCUOLA</i>	Non ce ne sono	16,0	15,1	16,8	18,6	12,5
	Meno di 5 minuti	42,1	44,8	39,1	36,9	48,8
	5-10 minuti	28,9	27,0	31,0	29,8	27,7
	Più di 10 minuti	13,1	13,1	13,1	14,7	11,0

Tabella 3.2 – Tipologie di giochi che si possono fare nei luoghi di gioco tra chi ha risposto che ce ne sono vicino a CASA, per genere e fasce di età

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Gratta&Vinci/10 e lotto/Win for life</i>	85,7	82,4	89,4	86,1	85,1
<i>Lotto/Superenalotto</i>	72,1	68,0	76,5	70,5	74,0
<i>Totocalcio, scommesse sportive</i>	49,2	56,6	41,0	44,5	54,9
<i>Scommesse su altri eventi</i>	21,5	28,5	14,4	19,0	24,7
<i>Bingo</i>	16,6	17,0	16,0	15,0	18,4
<i>Slot machine/videolottery</i>	59,2	59,8	58,2	55,5	63,8
<i>Poker texano, altri giochi con le carte</i>	11,0	12,5	9,3	11,2	10,8
<i>Altri giochi (roulette, dadi ecc.)</i>	15,7	16,5	14,7	16,5	14,6

Tabella 3.3 – Tipologie di giochi che si possono fare nei luoghi di gioco tra chi ha risposto che ce ne sono vicino a SCUOLA, per genere e fasce di età

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Gratta&Vinci/10 e lotto/Win for life</i>	83,2	81,6	85,0	83,3	83,1
<i>Lotto/Superenalotto</i>	72,9	70,1	75,9	72,1	74,0
<i>Totocalcio, scommesse sportive</i>	55,6	62,7	47,7	49,8	62,5
<i>Scommesse su altri eventi</i>	30,7	36,1	24,8	27,1	34,9
<i>Bingo</i>	21,0	19,0	23,1	19,1	23,2
<i>Slot machine/videolottery</i>	57,2	58,3	55,8	51,8	63,8
<i>Poker texano, altri giochi con le carte</i>	13,8	13,2	14,3	13,7	13,8
<i>Altri giochi (roulette, dadi ecc.)</i>	17,8	16,5	19,2	19,3	16,0

Tabella 3.4 – Conoscenza del divieto di gioco ai minori rispetto alle diverse tipologie di gioco, per genere e fasce di età

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Gratta&Vinci/10 e lotto/Win for life</i>	71,6	77,9	65,5	68,8	75,3
<i>Lotto/Superalotto</i>	74,6	79,3	70,3	72,7	77,2
<i>Totocalcio, scommesse sportive</i>	74,0	77,7	70,3	71,2	77,7
<i>Scommesse su altri eventi</i>	75,0	77,3	72,7	73,1	77,6
<i>Bingo</i>	66,3	67,9	64,8	61,2	73,1
<i>Slot machine/videolottery</i>	85,8	86,7	84,8	86,6	84,7
<i>Poker texano, altri giochi con le carte</i>	84,7	84,3	85,3	83,1	86,9
<i>Altri giochi (roulette, dadi ecc.)</i>	86,5	85,1	88,0	86,1	87,0

Tabella 3.5 – Conoscenza del divieto di gioco ai minori rispetto alle diverse tipologie di gioco tra chi ha partecipato o non ha partecipato ad attività di prevenzione sul gioco d'azzardo

	Partecipazione ad attività specifiche di prevenzione	
	No	Si
<i>Gratta&Vinci/10 e lotto/Win for life</i>	69,9	80,9
<i>Lotto/Superalotto</i>	73,1	83,9
<i>Totocalcio, scommesse sportive</i>	72,4	84,1
<i>Scommesse su altri eventi</i>	73,9	81,6
<i>Bingo</i>	64,8	77,4
<i>Slot machine/videolottery</i>	85,3	89,3
<i>Poker texano, altri giochi con le carte</i>	84,5	88,4
<i>Altri giochi (roulette, dadi ecc.)</i>	85,9	91,9

Tabella 3.6 – Conoscenza delle regolamentazioni comunali per la limitazione del gioco d'azzardo e tipologie di normative tra chi riferisce di esserne a conoscenza nel proprio Comune, per genere e fasce di età

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	
<i>Conoscenza regolamentazioni nel proprio Comune</i>	11,5	13,0	9,9	12,3	10,5	
<i>Tipologia di normative comunali di cui si è a conoscenza</i>	Limitazione orari Slot machine/videolottery	56,9	56,6	56,7	56,8	57,2
	Controllo distanza scuole dai luoghi in cui si gioca	30,7	31,2	29,7	30,6	30,8
	Incentivi ai commercianti che rinunciano a offrire giochi	28,3	29,3	26,6	31,5	23,5
	Penalizzazioni per commercianti che offrono giochi	39,4	35,0	45,2	41,8	35,8

Tabella 3.7 – Distribuzione percentuale del rischio percepito per chi gioca d'azzardo MENO di una volta a settimana o PIÙ di una volta a settimana, per genere e fasce di età

		Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Rischio giocando MENO di una volta a settimana</i>	Non so	15,3	16,7	14,0	15,5	15,2
	Rischio elevato	25,1	23,0	27,2	26,2	23,7
	Rischio moderato	31,7	31,0	32,3	31,1	32,5
	Rischio minimo	23,1	23,3	22,9	22,9	23,4
	Nessun rischio	4,7	5,9	3,5	4,3	5,2
<i>Rischio giocando PIÙ di una volta a settimana</i>	Non so	15,2	16,5	14,0	15,2	15,2
	Rischio elevato	55,7	51,6	59,8	55,4	56,2
	Rischio moderato	22,6	24,5	21,0	22,9	22,3
	Rischio minimo	5,0	5,3	4,6	5,3	4,6
	Nessun rischio	1,4	2,1	0,6	1,2	1,8

Tabella 3.8 – Distribuzione percentuale del rischio percepito per tipologia di gioco d'azzardo, per genere e fasce di età (continua)

		Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Rischio Gratta&Vinci</i>	Per niente	14,6	14,8	14,3	16,6	12,0
	Un po'	40,7	36,2	45,3	40,7	40,7
	Abbastanza	24,0	23,8	24,4	22,4	26,3
	Molto	11,8	14,6	9,1	10,6	13,5
	Moltissimo	8,7	10,6	6,8	9,7	7,5
<i>Rischio Lotto</i>	Per niente	10,6	11,8	9,5	12,2	8,5
	Un po'	37,4	33,6	41,1	36,6	38,6
	Abbastanza	28,9	28,3	29,9	27,7	30,6
	Molto	14,3	16,0	12,5	14,0	14,7
	Moltissimo	8,7	10,3	7,0	9,5	7,6
<i>Rischio Superenalotto</i>	Per niente	10,5	12,1	8,9	12,1	8,3
	Un po'	34,4	30,9	37,6	32,0	37,6
	Abbastanza	29,9	28,0	32,1	29,7	30,2
	Molto	15,6	18,0	13,2	15,6	15,6
	Moltissimo	9,6	11,0	8,2	10,6	8,3
<i>Rischio 10 e lotto/Win for life</i>	Per niente	9,1	10,9	7,3	10,9	6,7
	Un po'	33,3	30,6	35,8	30,8	36,6
	Abbastanza	30,7	28,7	33,0	30,0	31,6
	Molto	16,8	18,5	15,1	17,2	16,2
	Moltissimo	10,1	11,4	8,7	11,0	8,8
<i>Rischio Bingo</i>	Per niente	10,7	12,4	8,9	12,2	8,6
	Un po'	24,7	25,4	24,0	24,4	25,1
	Abbastanza	32,6	29,3	36,0	31,3	34,5
	Molto	19,2	19,1	19,5	18,3	20,5
	Moltissimo	12,8	13,9	11,6	13,8	11,3
<i>Rischio Slot machine/videolottery</i>	Per niente	5,1	6,9	3,1	6,3	3,4
	Un po'	5,3	5,2	5,3	5,0	5,8
	Abbastanza	20,6	19,3	22,1	20,6	20,5
	Molto	34,4	32,3	36,2	33,0	36,2
	Moltissimo	34,7	36,3	33,2	35,2	34,1

Tabella 3.8bis – Distribuzione percentuale del rischio percepito per tipologia di gioco d’azzardo, per genere e fasce di età

		Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Rischio Scommesse calcistiche</i>	Per niente	8,2	11,7	4,7	9,5	6,4
	Un po’	16,9	19,9	13,6	16,3	17,6
	Abbastanza	28,0	26,2	30,0	25,8	31,0
	Molto	28,0	25,2	30,8	28,2	27,7
	Moltissimo	18,9	17,1	21,0	20,2	17,3
<i>Rischio Scommesse su altri sport</i>	Per niente	7,8	11,2	4,4	9,2	5,9
	Un po’	16,3	18,0	14,5	16,4	16,3
	Abbastanza	29,4	28,2	30,6	27,3	32,1
	Molto	27,5	25,0	30,2	26,9	28,5
	Moltissimo	18,9	17,7	20,3	20,2	17,2
<i>Rischio Scommesse su altri eventi</i>	Per niente	7,5	10,6	4,3	9,2	5,2
	Un po’	16,0	18,0	13,9	14,9	17,4
	Abbastanza	30,6	29,5	31,7	29,5	32,2
	Molto	28,2	25,4	31,1	28,2	28,1
	Moltissimo	17,7	16,5	19,0	18,2	17,1
<i>Rischio Poker texano</i>	Per niente	5,9	8,0	3,6	7,3	3,9
	Un po’	7,2	7,8	6,4	7,2	7,2
	Abbastanza	20,3	19,4	21,1	19,4	21,4
	Molto	35,2	33,5	37,0	33,9	36,9
	Moltissimo	31,5	31,3	31,8	32,2	30,5
<i>Rischio Altri giochi con le carte</i>	Per niente	7,2	9,0	5,4	8,9	4,9
	Un po’	11,7	11,3	12,0	11,7	11,8
	Abbastanza	22,8	21,9	23,6	22,0	23,9
	Molto	30,2	29,9	30,6	29,0	31,8
	Moltissimo	28,1	28,0	28,4	28,4	27,7
<i>Rischio Altri giochi</i>	Per niente	5,8	7,7	3,9	7,4	3,7
	Un po’	7,5	8,6	6,4	7,4	7,7
	Abbastanza	18,6	17,6	19,7	17,8	19,8
	Molto	31,3	29,3	33,3	31,6	31,0
	Moltissimo	36,7	36,9	36,6	35,8	37,8

Tabella 3.9 – Percentuali di studenti che ritengono sia necessaria l’abilità per vincere al gioco d’azzardo rispetto alle diverse tipologie di gioco, per genere e fasce di età

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Gratta&Vinci/10 e lotto/Win for life</i>	5,5	6,2	4,7	6,2	4,5
<i>Lotto/Superalotto</i>	5,5	5,8	5,0	5,8	5,1
<i>Totocalcio, scommesse sportive</i>	42,9	49,6	35,9	40,7	45,7
<i>Scommesse su altri eventi</i>	30,5	32,4	28,5	30,9	30,0
<i>Bingo</i>	13,2	10,1	16,3	14,6	11,2
<i>Slot machine/videolottery</i>	10,6	7,1	14,2	12,0	8,9
<i>Poker texano, altri giochi con le carte</i>	77,9	77,7	78,2	77,5	78,4
<i>Altri giochi di casinò virtuali</i>	30,1	24,8	35,7	30,6	29,4
<i>Nessun gioco</i>	14,3	12,4	16,7	16,0	12,4

Tabella 3.10 – Distribuzione percentuale degli studenti secondo l’atteggiamento[‡] nei confronti del gioco d’azzardo, per genere e fasce di età

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Sfavorevole</i>	83,4	77,5	90,7	83,9	82,8
<i>Neutrale</i>	10,0	12,2	7,2	10,2	9,7
<i>Favorevole</i>	6,6	10,3	2,1	5,8	7,5

‡L’atteggiamento nei confronti del gioco d’azzardo è individuato in base alla scala 8-item Attitudes Towards Gambling Scale - ATGS-8 (Orford et al., 2007)

Tabella 3.11 – Distribuzione percentuale del rischio percepito per tipologia di gioco d’azzardo, per genere e fasce di età (continua)

		Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Pubblicità in TV</i>	<i>Mai</i>	14,6	14,1	15,1	14,4	14,8
	<i>< 1 volta al mese</i>	14,9	11,8	18,6	15,6	14,1
	<i>1-3 giorni al mese</i>	17,2	15,8	19,1	19,0	15,3
	<i>1-2 giorni a settimana</i>	22,9	22,9	23,0	21,8	24,1
	<i>≥ 3 giorni a settimana</i>	30,4	35,4	24,3	29,2	31,7
<i>Pubblicità in radio</i>	<i>Mai</i>	54,9	53,8	56,5	54,8	55,1
	<i>< 1 volta al mese</i>	19,2	18,1	20,7	19,5	18,9
	<i>1-3 giorni al mese</i>	12,8	13,2	12,2	12,3	13,3
	<i>1-2 giorni a settimana</i>	7,7	8,6	6,5	7,8	7,6
	<i>≥ 3 giorni a settimana</i>	5,3	6,3	4,0	5,5	5,1
<i>Pubblicità su Internet</i>	<i>Mai</i>	9,8	9,0	10,6	11,2	8,1
	<i>< 1 volta al mese</i>	10,2	7,7	13,4	11,1	9,3
	<i>1-3 giorni al mese</i>	15,9	13,7	18,6	17,3	14,4
	<i>1-2 giorni a settimana</i>	22,2	21,8	22,4	22,5	22,0
	<i>≥ 3 giorni a settimana</i>	41,9	47,7	35,1	37,9	46,3
<i>Pubblicità su manifesti/cartelloni</i>	<i>Mai</i>	39,8	37,1	43,2	41,8	37,7
	<i>< 1 volta al mese</i>	27,0	26,1	28,2	26,7	27,2
	<i>1-3 giorni al mese</i>	16,8	18,3	14,7	16,9	16,7
	<i>1-2 giorni a settimana</i>	9,4	10,0	8,5	8,8	10,0
	<i>≥ 3 giorni a settimana</i>	7,0	8,4	5,3	5,7	8,5
<i>Pubblicità su giornali/quotidiani/riviste</i>	<i>Mai</i>	41,3	38,7	44,4	41,4	41,1
	<i>< 1 volta al mese</i>	25,8	25,0	26,7	25,5	26,1
	<i>1-3 giorni al mese</i>	16,8	18,0	15,4	17,4	16,1
	<i>1-2 giorni a settimana</i>	10,3	11,1	9,2	9,4	11,2
	<i>≥ 3 giorni a settimana</i>	5,9	7,2	4,3	6,2	5,6
<i>Pubblicità su Social Media</i>	<i>Mai</i>	24,4	22,4	26,7	28,6	19,6
	<i>< 1 volta al mese</i>	16,8	14,8	19,2	17,9	15,5
	<i>1-3 giorni al mese</i>	17,4	16,7	18,3	16,8	18,1
	<i>1-2 giorni a settimana</i>	18,7	19,8	17,4	16,9	20,8
	<i>≥ 3 giorni a settimana</i>	22,8	26,2	18,5	19,8	26,1
<i>Esposizione alla pubblicità</i>	<i>Mai</i>	4,8	4,9	4,5	4,9	4,7
	<i>< 1 volta al mese</i>	7,3	5,5	9,5	8,7	5,7
	<i>1-3 giorni al mese</i>	12,3	10,1	15,0	12,6	11,9
	<i>1-2 giorni a settimana</i>	22,2	21,1	23,3	23,0	21,2
	<i>≥ 3 giorni a settimana</i>	53,5	58,5	47,7	50,9	56,5

Tabella 3.11bis – Distribuzione percentuale degli studenti che riferiscono di avere persone vicine che giocano d'azzardo, per genere e fasce di età

		Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Fratelli/sorelle maggiori</i>	No	53,4	51,3	55,9	52,9	54,0
	Sì	11,4	12,5	9,9	9,3	13,7
	Non ho fratelli/sorelle maggiori	26,6	26,7	26,6	28,0	24,9
	Non so	8,7	9,5	7,6	9,8	7,4
<i>Genitori</i>	Nessuno	50,4	48,9	52,5	49,7	51,2
	Solo padre	14,3	16,0	12,3	14,9	13,7
	Solo madre	3,3	2,7	3,9	3,0	3,6
	Entrambi	11,3	11,6	10,8	11,1	11,5
	Non posso rispondere	3,0	3,1	2,8	2,8	3,1
	Non so	17,7	17,7	17,7	18,5	16,9
<i>Amici</i>	Nessuno	21,5	18,7	24,9	24,8	17,7
	Pochi/alcuni	46,3	50,7	41,0	38,5	55,1
	Maggior parte/tutti	5,8	8,4	2,5	4,5	7,2
	Non so	26,4	22,2	31,6	32,2	20,0

Tabella 3.12 – Distribuzione percentuale degli studenti che riferiscono di avere persone vicine che giocano d'azzardo un po' troppo, per genere e fasce di età

		Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Fratelli/sorelle maggiori</i>	No	78,9	79,9	78,3	76,7	80,5
	Sì	8,7	7,0	10,1	8,9	8,5
	Non ho fratelli/sorelle maggiori	5,6	6,8	3,9	7,7	4,0
	Non so	6,8	6,3	7,7	6,6	6,9
<i>Genitori</i>	Nessuno	70,1	68,0	73,8	68,7	71,7
	Solo padre	12,4	12,7	12,2	11,8	13,1
	Solo madre	3,4	3,6	3,2	3,5	3,3
	Entrambi	2,4	3,2	,9	1,8	3,2
	Non posso rispondere	4,0	5,3	2,3	4,6	3,3
	Non so	7,6	7,1	7,5	9,6	5,4
<i>Amici</i>	Nessuno	40,9	40,9	40,7	43,2	39,1
	Pochi/alcuni	40,8	41,9	39,2	39,8	41,6
	Maggior parte/tutti	4,2	3,9	4,4	3,6	4,6
	Non so	14,1	13,3	15,6	13,4	14,7

Tabella 3.13 – Distribuzione percentuale degli studenti che riferiscono le reazioni dei propri genitori o altri adulti se venissero a sapere che il/la figlio/a gioca d'azzardo per genere e fasce di età

		Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Padre</i>	Non lo permetterebbe	58,2	51,5	66,3	63,0	52,6
	Lo sconsiglierebbe	24,0	27,7	19,5	20,7	27,7
	Sarebbe indifferente	7,0	9,0	4,6	7,0	7,0
	Lo approverebbe	1,4	2,1	,4	1,0	1,8
	Non posso rispondere	1,5	1,9	1,1	1,3	1,8
	Non so	7,9	7,8	8,0	7,0	9,0
<i>Madre</i>	Non lo permetterebbe	64,7	58,8	72,1	70,5	58,1
	Lo sconsiglierebbe	21,9	25,4	17,6	18,3	26,0
	Sarebbe indifferente	4,4	6,0	2,4	3,3	5,6
	Lo approverebbe	1,0	1,5	0,3	0,6	1,4
	Non posso rispondere	1,2	1,6	0,6	0,9	1,5
	Non so	6,9	6,7	7,0	6,3	7,4
<i>Altri adulti</i>	Non lo permetterebbe	39,3	34,7	45,2	43,0	35,2
	Lo sconsiglierebbe	34,0	35,1	32,5	31,0	37,4
	Sarebbe indifferente	9,1	12,2	5,2	7,9	10,4
	Lo approverebbe	,9	1,5	0,1	1,0	0,8
	Non posso rispondere	1,7	2,2	1,0	1,5	1,8
	Non so	15,0	14,3	15,9	15,6	14,4

PREVALENZE E CARATTERISTICHE DEL COMPORTAMENTO DI GIOCO

Tabella 3.14 – Prevalenza di studenti giocatori (gioco d’azzardo nella vita e negli ultimi 12 mesi) in Italia, in Regione e nelle provincie del Friuli Venezia Giulia, per genere e fasce di età

		Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Gioco d’azzardo nella VITA</i>	Friuli Venezia Giulia	35,5	42,1	28,8	37,8	45,3
	Gorizia	33,6	40,6	26,4	38,7	43,3
	Pordenone	35,2	42,8	26,9	36,9	43,3
	Trieste	33,5	38,6	28,5	30,1	38,5
	Udine	37,0	43,2	30,5	30,9	40,9
	<i>Italia</i>	<i>43,2</i>	<i>53,1</i>	<i>32,9</i>	<i>40,3</i>	<i>47,5</i>
<i>Gioco d’azzardo negli ULTIMI 12 MESI</i>	Friuli Venezia Giulia	31,8	38,4	24,9	28,6	36,0
	Gorizia	30,6	37,8	23,2	27,1	35,5
	Pordenone	32,2	39,5	24,2	28,1	37,7
	Trieste	29,5	35,4	23,8	27,4	32,5
	Udine	32,6	38,9	26,1	29,8	36,4
	<i>Italia</i>	<i>40,0</i>	<i>49,8</i>	<i>29,8</i>	<i>37,3</i>	<i>44,0</i>

Tabella 3.15 – Frequenza di gioco tra gli studenti che hanno riferito di aver giocato negli ultimi 12 mesi, per genere e fasce di età

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>1 volta al mese o meno</i>	76,6	69,9	88,2	79,8	73,3
<i>2-4 volte al mese</i>	15,1	18,3	9,8	13,8	16,5
<i>2-3 volte a settimana</i>	4,6	6,7	1,3	3,3	6,1
<i>4-5 volte a settimana</i>	1,2	1,7	0	1,4	0,9
<i>6 o più volte a settimana</i>	2,4	3,4	0,6	1,8	3,2

Tabella 3.16 – Percentuali degli studenti che hanno giocato d’azzardo nell’ultimo anno secondo le tipologie di gioco praticate, per genere e fasce d’età

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Gratta&Vinci</i>	73,0	65,9	83,9	75,4	70,5
<i>Lotto</i>	16,5	14,0	20,1	18,0	14,8
<i>Superenalotto</i>	17,7	14,7	22,3	19,5	15,8
<i>10 e lotto/Win for life</i>	8,5	7,5	9,3	8,1	9,0
<i>Bingo</i>	17,5	16,5	18,7	14,9	20,3
<i>Slot machine/videolottery</i>	19,3	23,2	12,5	12,3	27,0
<i>Scommesse calcistiche</i>	38,2	54,5	11,2	34,0	42,8
<i>Scommesse su altri sport</i>	13,5	19,8	3,3	14,4	12,6
<i>Scommesse su altri eventi</i>	11,0	14,1	5,9	11,9	10,1
<i>Poker texano</i>	13,6	18,7	5,1	11,2	16,1
<i>Altri giochi con le carte</i>	30,0	30,8	28,2	31,4	28,6
<i>Altri giochi (roulette, dadi)</i>	17,3	20,2	12,2	13,1	21,8

Tabella 3.17 – Percentuali di studenti che hanno giocato d’azzardo nell’ultimo anno secondo i luoghi frequentati, per genere e fasce d’età

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Sale scommessa</i>	16,6	24,0	3,3	9,7	23,6
<i>Sale Bingo</i>	8,5	9,0	7,4	1,7	15,3
<i>Casinò</i>	7,5	8,8	4,8	0,5	14,6
<i>Circoli ricreativi</i>	1,8	2,3	0,8	1,3	2,2
<i>Bar/tabacchi/pub</i>	53,9	54,5	52,6	52,3	55,6
<i>Sale giochi</i>	7,9	9,0	6,2	5,8	10,1
<i>Abitazioni private (propria o di amici)</i>	46,5	44,7	50,1	56,3	36,6

Tabella 3.18 – Distribuzione percentuale degli studenti che hanno giocato d’azzardo ONLINE e ON-SITE nell’ultimo anno secondo la spesa sostenuta, per genere e fasce di età

		Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Gioco ON-SITE ultimi 30 giorni</i>	10 euro o meno	74,7	72,7	84,1	80,3	69,5
	11-30 euro	13,4	13,8	12,4	10,7	15,9
	31-50 euro	3,6	4,2	0	3,0	4,1
	51-70 euro	2,1	2,2	1,8	1,5	2,6
	71-90 euro	0	0	0	0	0
	91 euro o più	6,3	7,1	1,7	4,4	8,0
<i>Gioco ONLINE ultimi 30 giorni</i>	10 euro o meno	56,0	56,0	50,8	71,3	40,6
	11-30 euro	14,0	14,5	16,5	5,7	22,4
	31-50 euro	9,3	9,1	16,4	2,9	15,9
	51-70 euro	3,0	3,5	0	2,9	3,2
	71-90 euro	0	0	0	0	0
	91 euro o più	17,6	16,9	16,4	17,3	17,9

Tabella 3.19 – Prevalenza di gioco online negli ultimi 12 mesi e percentuali di studenti che hanno giocato d’azzardo online nell’ultimo anno in base ai device utilizzati e ai luoghi di gioco, per genere e fasce di età

		Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Gioco ONLINE negli ultimi 12 mesi</i>		5,3	8,9	1,5	4,4	6,5
<i>Device per gioco online</i>	Smartphone	75,9	77,8	62,5	78,5	73,5
	Tablet	15,3	13,7	23,2	16,4	14,2
	Computer	36,0	36,7	30,7	34,4	37,4
	TV	6,4	5,4	0	6,9	6,0
	Console di gioco	5,3	5,1	0	5,1	5,4
<i>Luoghi di gioco online</i>	Scuola	16,7	18,6	0	14,1	19,2
	Casa propria	76,8	79,5	53,6	78,2	75,6
	Casa di amici	34,7	36,8	20,2	35,5	34,0
	Luoghi pubblici al chiuso	31,6	30,4	33,4	27,0	36,1
	Luoghi pubblici all’aperto	13,8	13,2	13,6	11,0	16,4
	Mezzi di trasporto	9,9	10,6	0	6,4	13,2

Tabella 3.20 – Percentuali di studenti che hanno giocato d’azzardo online nell’ultimo anno in base agli account utilizzati, per genere e fasce di età

		Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Account utilizzati per gioco online</i>	Personale	60,9	64,6	25,1	51,0	71,0
	Genitori	16,6	14,8	25,3	17,1	16,1
	Fratelli/sorelle maggiori	9,2	9,5	0	10,1	8,3
	Altri maggiorenni (amici, parenti)	31,6	27,9	58,0	39,2	23,8

Tabella 3.21 – Percentuali di studenti che hanno giocato d’azzardo online nell’ultimo anno in base alle tipologie di gioco praticate online, per genere e fasce di età

		Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Tipologie di gioco online</i>	Gratta&Vinci/10 e lotto/Win for life	24,4	19,7	44,6	31,9	17,5
	Lotto/Superenalotto	13,2	11,3	20,2	15,3	11,2
	Totocalcio, scommesse sportive	57,5	61,3	35,2	52,8	61,8
	Scommesse su altri eventi	10,5	11,6	0	11,2	9,9
	Bingo	9,0	7,4	14,8	9,8	8,4
	Slot machine/videolottery	14,6	13,9	15,1	9,7	19,1
	Poker texano, altri giochi con le carte	26,2	25,1	30,4	29,3	23,5
	Altri giochi di casinò virtuali	12,4	14,7	0	8,0	16,4

PROFILI DI GIOCATORE D'AZZARDO E CARATTERISTICHE DEL GIOCO

Tabella 3.22 – Percentuale di studenti con profilo di gioco* a rischio e problematico in Italia, in Regione e nelle province del Friuli Venezia Giulia, per genere e fasce di età

		Totale	Maschi	Femmine
<i>Giocatori a rischio</i>	Friuli Venezia Giulia	11,7	15,4	5,7
	Gorizia	10,8	13,5	6,3
	Pordenone	11,2	14,3	5,9
	Trieste	10,7	14,1	5,7
	Udine	12,5	17,0	5,6
	<i>Italia</i>	<i>12,5</i>	<i>15,5</i>	<i>6,8</i>
<i>Giocatori problematici</i>	Friuli Venezia Giulia	5,9	8,4	1,9
	Gorizia	7,1	9,4	3,2
	Pordenone	5,9	8,2	1,7
	Trieste	5,4	7,3	2,5
	Udine	5,7	8,5	1,5
	<i>Italia</i>	<i>6,6</i>	<i>9,2</i>	<i>2,4</i>

*Il grado di problematicità è individuato in base al test di screening *South Oaks Gambling Screen - Revised for Adolescent - SOGS-RA* (Winters et al., 1993; Poulin 2003), validato per l'Italia (Colasante et al., 2013)

Tabella 3.23 – Percentuali di studenti che hanno giocato negli ultimi 12 mesi alle diverse tipologie di gioco in base ai profili di gioco* NON PROBLEMATICO e A RISCHIO/PROBLEMATICO

	Profilo di gioco	
	Non problematico	A rischio/Problematico
<i>Gratta&Vinci</i>	73,9	64,8
<i>Lotto</i>	15,2	19,7
<i>Superenalotto</i>	15,4	23,4
<i>10 e lotto/Win for life</i>	6,4	15,0
<i>Bingo</i>	14,2	28,7
<i>Slot machine/videolottery</i>	14,4	40,2
<i>Scommesse calcistiche</i>	32,8	65,6
<i>Scommesse su altri sport</i>	7,7	38,7
<i>Scommesse su altri eventi</i>	6,7	30,4
<i>Poker texano</i>	10,8	27,4
<i>Altri giochi con le carte</i>	26,4	45,5
<i>Altri giochi (roulette, dadi)</i>	12,6	39,1

*Il grado di problematicità è individuato in base al test di screening *South Oaks Gambling Screen - Revised for Adolescent - SOGS-RA* (Winters et al., 1993; Poulin 2003), validato per l'Italia (Colasante et al., 2013)

Tabella 3.24 – Distribuzione percentuale di studenti che hanno giocato negli ultimi 12 mesi per numero di giochi praticati, frequenza e luoghi di gioco, in base ai profili di gioco* NON PROBLEMATICO e A RISCHIO/PROBLEMATICO

		Profilo di gioco	
		Non problematico	A rischio/Problematico
<i>Numero di giochi praticati</i>	1 gioco	38,9	15,0
	2 giochi	27,2	15,9
	3 giochi	15,2	15,3
	4 giochi	10,3	13,2
	5 giochi	3,6	13,0
	6 giochi	2,4	10,3
	7 giochi	1,2	6,4
	8 giochi	0,5	2,3
	9 giochi	0,3	0
	10 giochi	0,2	1,6
	11 giochi	0	3,0
	12 giochi	0,2	4,0
<i>Frequenza di gioco</i>	1 volta al mese o meno	84,3	40,0
	2-4 volte al mese	12,1	29,8
	2-3 volte a settimana	2,3	17,1
	4-5 volte a settimana	0,4	3,5
	6 o più volte a settimana	0,9	9,7
<i>Luoghi di gioco</i>	Sale scommessa	10,4	33,2
	Sale Bingo	5,2	15,8
	Casinò	5,2	11,7
	Circoli ricreativi	1,0	3,0
	Bar/tabacchi/pub	42,8	60,2
	Sale giochi	4,1	19,2
	Abitazioni private (proprie o di amici)	39,1	41,8

*Il grado di problematicità è individuato in base al test di screening *South Oaks Gambling Screen - Revised for Adolescent - SOGS-RA* (Winters et al., 1993; Poulin 2003), validato per l'Italia (Colasante et al., 2013)

Tabella 3.25 – Distribuzione percentuale degli studenti a cui è stato impedito di giocare da minorenni sul totale degli studenti e in base ai profili di gioco* tra chi ha riferito di aver giocato negli ultimi 12 mesi

			Profilo di gioco	
			Totale	Non problematico
<i>Impedimento a giocare da minorenne</i>	No	69,1	64,3	50,2
	Sì	30,9	35,7	49,8

*Il grado di problematicità è individuato in base al test di screening *South Oaks Gambling Screen - Revised for Adolescent - SOGS-RA* (Winters et al., 1993; Poulin 2003), validato per l'Italia (Colasante et al., 2013)

Tabella 3.26 – Distribuzione percentuale degli studenti a cui è stato impedito di giocare da minorenni sul totale degli studenti e in base ai profili di gioco* tra chi ha riferito di aver giocato negli ultimi 12 mesi

		Profilo di gioco		
		Totale	Non problematico	A rischio/Problematico
Tipologie di gioco per cui si è avuto impedimento a giocare da minorenne	Gratta&Vinci/10 e lotto/Win for life	61,8	58,5	49,7
	Lotto/Superenalotto	35,8	27,2	30,2
	Totocalcio, scommesse sportive	40,2	36,8	63,0
	Scommesse su altri eventi	29,0	17,4	25,2
	Bingo	30,6	24,5	22,6
	Slot machine/videolottery	43,4	32,8	30,8
	Poker texano, altri giochi con le carte	31,6	23,5	26,9
	Altri giochi di casinò virtuali	31,7	21,4	24,6
Luoghi o contesti di gioco in cui si è avuto impedimento a giocare da minorenne	Bar/tabacchi/esercizi pubblici	78,4	76,9	78,7
	Luoghi del gioco (sale gioco, sale Bingo)	33,8	33,6	53,0
	Luoghi privati (casa propria o di amici)	20,2	10,2	17,5
	Gioco online	19,5	7,3	20,7

*Il grado di problematicità è individuato in base al test di screening *South Oaks Gambling Screen - Revised for Adolescent - SOGS-RA* (Winters et al., 1993; Poulin 2003), validato per l'Italia (Colasante et al., 2013)

Tabella 3.27 – Distribuzione percentuale della spesa sostenuta per il gioco ON-SITE e ONLINE tra gli studenti che hanno riferito di aver giocato negli ultimi 30 giorni in base ai profili di gioco*

		Profilo di gioco	
		Non problematico	A rischio/Problematico
Spesa al gioco ON-SITE negli ultimi 30 giorni	10 euro o meno	89,0	51,7
	11-30 euro	8,0	22,1
	31-50 euro	0,9	7,8
	51-70 euro	1,5	2,3
	71-90 euro	0	0
	91 euro o più	0,6	16,1
Spesa al gioco ONLINE negli ultimi 30 giorni	10 euro o meno	84,5	30,8
	11-30 euro	8,1	20,5
	31-50 euro	3,7	12,6
	51-70 euro	0	6,6
	71-90 euro	0	0
	91 euro o più	3,7	29,4

*Il grado di problematicità è individuato in base al test di screening *South Oaks Gambling Screen - Revised for Adolescent - SOGS-RA* (Winters et al., 1993; Poulin 2003), validato per l'Italia (Colasante et al., 2013)

Tabella 3.28 – Distribuzione percentuale della percezione del bilancio relativo al gioco d'azzardo tra gli studenti che hanno riferito di aver giocato negli ultimi 12 mesi, in base ai profili di gioco*

		Profilo di gioco	
		Non problematico	A rischio/Problematico
<i>Percezione del bilancio di gioco negli ultimi 12 mesi</i>	In pari	66,8	37,2
	In rosso	10,3	29,3
	In attivo	22,9	33,5

*Il grado di problematicità è individuato in base al test di screening *South Oaks Gambling Screen - Revised for Adolescent - SOGS-RA* (Winters et al., 1993; Poulin 2003), validato per l'Italia (Colasante et al., 2013)

Tabella 3.29 – Percentuali di studenti che hanno giocato negli ultimi 12 mesi in compagnia delle diverse tipologie di persone con cui è capitato di giocare, in base ai profili di gioco* NON PROBLEMATICO e A RISCHIO/PROBLEMATICO

	Profilo di gioco	
	Non problematico	A rischio/Problematico
<i>Con il padre</i>	32,0	46,0
<i>Con la madre</i>	25,2	28,7
<i>Con fratelli/sorelle</i>	16,0	32,1
<i>Con amici</i>	56,7	84,1
<i>Con i nonni</i>	21,7	30,1
<i>Con altri parenti</i>	18,0	28,0
<i>Con altri conoscenti</i>	14,7	34,5
<i>Non gioco/Gioco da solo</i>	16,4	20,7

*Il grado di problematicità è individuato in base al test di screening *South Oaks Gambling Screen - Revised for Adolescent - SOGS-RA* (Winters et al., 1993; Poulin 2003), validato per l'Italia (Colasante et al., 2013)

Tabella 3.30 – Punteggi medi per ciascuna dimensione del test IGAQ[†] relative all'impatto dei messaggi pubblicitari, in base ai profili di gioco* NON PROBLEMATICO e A RISCHIO/ PROBLEMATICO

	Profilo di gioco	
	Non problematico	A rischio/Problematico
<i>Coinvolgimento</i>	2,2	2,4
<i>Consapevolezza</i>	2,6	2,7
<i>Conoscenza</i>	2,6	2,8

[†]Le dimensioni correlate al gioco (coinvolgimento, conoscenze e consapevolezza) che valutano l'impatto dei messaggi pubblicitari sono individuate in base al test di screening *Impact of Gambling Advertising Questionnaire - IGAQ* (Hanss et al., 2015)

*Il grado di problematicità è individuato in base al test di screening *South Oaks Gambling Screen - Revised for Adolescent - SOGS-RA* (Winters et al., 1993; Poulin 2003), validato per l'Italia (Colasante et al., 2013)

PROFILI DI GIOCATORE D'AZZARDO E CARATTERISTICHE INDIVIDUALI E SOCIO-FAMILIARI

Tabella 3.31 – Distribuzione percentuale del grado di rischio attribuito al gioco d'azzardo tra gli studenti che hanno riferito di aver non aver giocato o di aver giocato negli ultimi 12 mesi, in base ai profili di gioco*

		Profilo di gioco		
		Non giocatore	Non problematico	A rischio/Problematico
<i>Rischio giocando MENO di una volta a settimana</i>	Non so	15,9	12,2	17,7
	Rischio elevato	26,9	20,1	17,8
	Rischio moderato	33,2	28,5	20,8
	Rischio minimo	21,0	31,1	24,8
	Nessun rischio	2,9	8,1	18,8
<i>Rischio giocando PIÙ di una volta a settimana</i>	Non so	15,5	12,7	19,8
	Rischio elevato	58,3	50,6	34,1
	Rischio moderato	21,5	27,0	25,7
	Rischio minimo	3,7	7,9	13,5
	Nessun rischio	1,0	1,8	7,0

*Il grado di problematicità è individuato in base al test di screening *South Oaks Gambling Screen - Revised for Adolescent - SOGS-RA* (Winters et al., 1993; Poulin 2003), validato per l'Italia (Colasante et al., 2013)

Tabella 3.32 – Percentuali degli studenti che considerano l'abilità del giocatore una componente importante secondo le tipologie di giochi d'azzardo e in base ai profili di gioco*, tra gli studenti che hanno riferito di aver non aver giocato o di aver giocato negli ultimi 12 mesi

	Profilo di gioco		
	Non giocatore	Non problematico	A rischio/Problematico
<i>Gratta&Vinci/10 e lotto/Win for life</i>	4,9	4,8	12,7
<i>Lotto/ Superenalotto</i>	4,9	5,0	12,1
<i>Totocalcio/ scommesse sportive</i>	37,8	53,4	71,4
<i>Scommesse su altri eventi</i>	28,7	33,8	42,7
<i>Bingo</i>	13,6	11,8	11,8
<i>Slot machine/videolottery</i>	10,6	7,4	19,0
<i>Poker texano/altri giochi con le carte</i>	77,3	80,5	77,4
<i>Scommesse su altri sport</i>	29,3	31,9	31,4
<i>Nessun gioco</i>	16,2	9,5	6,7

*Il grado di problematicità è individuato in base al test di screening *South Oaks Gambling Screen - Revised for Adolescent - SOGS-RA* (Winters et al., 1993; Poulin 2003), validato per l'Italia (Colasante et al., 2013)

Tabella 3.33 – Distribuzione percentuale dell'atteggiamento[‡] nei confronti del gioco d'azzardo in base ai profili di gioco*, tra gli studenti che hanno riferito di aver non aver giocato o di aver giocato negli ultimi 12 mesi

	Profilo di gioco		
	Non giocatore	Non problematico	A rischio/Problematico
<i>Sfavorevole</i>	87,0	78,1	59,2
<i>Neutrale</i>	8,8	13,1	10,8
<i>Favorevole</i>	4,3	8,8	30,0

‡L'atteggiamento nei confronti del gioco d'azzardo è individuato in base alla scala 8-item *Attitudes Towards Gambling Scale - ATGS-8* (Orford et al., 2007)

*Il grado di problematicità è individuato in base al test di screening *South Oaks Gambling Screen - Revised for Adolescent - SOGS-RA* (Winters et al., 1993; Poulin 2003), validato per l'Italia (Colasante et al., 2013)

Tabella 3.34 – Distribuzione percentuale della distanza a piedi da casa e da scuola al luogo di gioco più vicino dove giocare tra gli studenti che hanno riferito di aver non aver giocato o di aver giocato negli ultimi 12 mesi, in base ai profili di gioco*

		Profilo di gioco		
		Non giocatore	Non problematico	A rischio/Problematico
<i>Distanza a piedi da CASA</i>	Non ce ne sono	15,1	11,6	6,9
	Meno di 5 minuti	41,9	45,1	42,4
	5-10 minuti	27,4	27,5	29,4
	Più di 10 minuti	15,5	15,9	21,2
<i>Distanza a piedi da SCUOLA</i>	Non ce ne sono	16,2	16,2	9,0
	Meno di 5 minuti	40,1	47,9	45,5
	5-10 minuti	30,2	24,4	30,7
	Più di 10 minuti	13,5	11,5	14,8

*Il grado di problematicità è individuato in base al test di screening *South Oaks Gambling Screen - Revised for Adolescent - SOGS-RA* (Winters et al., 1993; Poulin 2003), validato per l'Italia (Colasante et al., 2013)

Tabella 3.35 – Percentuale delle tipologie di gioco che si possono fare nei luoghi di gioco vicino a CASA in base ai profili di gioco*, tra gli studenti che hanno riferito di aver non aver giocato o di aver giocato negli ultimi 12 mesi

	Profilo di gioco		
	Non giocatore	Non problematico	A rischio/Problematico
<i>Gratta&Vinci/10 e lotto/Win for life</i>	86,5	84,3	79,5
<i>Lotto/Superenalotto</i>	73,5	68,3	68,5
<i>Totocalcio, scommesse sportive</i>	44,6	58,4	74,3
<i>Scommesse su altri eventi</i>	17,3	26,8	57,2
<i>Bingo</i>	15,7	16,0	29,2
<i>Slot machine/videolottery</i>	59,6	56,5	66,8
<i>Poker texano, altri giochi con le carte</i>	9,9	11,7	22,2
<i>Altri giochi (roulette, dadi ecc.)</i>	16,3	12,4	19,3

*Il grado di problematicità è individuato in base al test di screening *South Oaks Gambling Screen - Revised for Adolescent - SOGS-RA* (Winters et al., 1993; Poulin 2003), validato per l'Italia (Colasante et al., 2013)

Tabella 3.36 – Percentuale delle tipologie di gioco che si possono fare nei luoghi di gioco vicino a SCUOLA in base ai profili di gioco*, tra gli studenti che hanno riferito di aver non aver giocato o di aver giocato negli ultimi 12 mesi

	Profilo di gioco		
	Non giocatore	Non problematico	A rischio/Problematico
<i>Gratta&Vinci/10 e lotto/Win for life</i>	83,2	85,0	79,4
<i>Lotto/Superenalotto</i>	73,3	73,4	72,4
<i>Totocalcio, scommesse sportive</i>	51,0	65,7	80,1
<i>Scommesse su altri eventi</i>	26,3	38,7	56,8
<i>Bingo</i>	20,3	20,1	35,3
<i>Slot machine/videolottery</i>	56,4	60,1	59,7
<i>Poker texano, altri giochi con le carte</i>	13,2	13,4	21,1
<i>Altri giochi (roulette, dadi ecc.)</i>	18,8	15,1	18,1

*Il grado di problematicità è individuato in base al test di screening *South Oaks Gambling Screen - Revised for Adolescent - SOGS-RA* (Winters et al., 1993; Poulin 2003), validato per l'Italia (Colasante et al., 2013)

Tabella 3.37 – Distribuzione percentuale degli studenti che riferiscono di avere persone vicine che giocano d’azzardo tra coloro che hanno riferito di aver non aver giocato o di aver giocato negli ultimi 12 mesi, in base ai profili di gioco*

		Profilo di gioco		
		Non giocatore	Non problematico	A rischio/Problematico
<i>Fratelli/sorelle maggiori</i>	No	56,7	44,9	36,7
	Sì	7,2	21,3	36,3
	Non ho fratelli/sorelle maggiori	27,4	25,0	18,9
	Non so	8,7	8,8	8,1
<i>Genitori</i>	Nessuno	55,2	37,5	33,0
	Solo padre	12,6	17,2	24,1
	Solo madre	2,6	4,1	8,9
	Entrambi	8,9	20,1	15,9
	Non posso rispondere	2,7	3,6	3,2
	Nessuno	18,0	17,5	14,8
<i>Amici</i>	Nessuno	25,8	10,0	2,7
	Pochi/alcuni	41,0	63,5	61,0
	Maggior parte/tutti	2,6	12,8	25,8
	Non so	30,6	13,6	10,4

*Il grado di problematicità è individuato in base al test di screening *South Oaks Gambling Screen - Revised for Adolescent - SOGS-RA* (Winters et al., 1993; Poulin 2003), validato per l’Italia (Colasante et al., 2013)

Tabella 3.38 – Distribuzione percentuale degli studenti che riferiscono di avere persone vicine che giocano d’azzardo UN PO’ TROPPO tra coloro che hanno riferito di aver non aver giocato o di aver giocato negli ultimi 12 mesi, in base ai profili di gioco*

		Profilo di gioco		
		Non giocatore	Non problematico	A rischio/Problematico
<i>Fratelli/sorelle maggiori</i>	No	78,4	85,1	71,8
	Sì	9,6	6,2	9,6
	Non ho fratelli/sorelle maggiori	6,8	0	12,0
	Non so	5,2	8,7	6,6
<i>Genitori</i>	Nessuno	72,2	74,3	58,4
	Solo padre	12,2	9,3	19,2
	Solo madre	2,8	3,6	3,8
	Entrambi	1,6	0,8	10,2
	Non posso rispondere	3,2	4,4	4,6
	Nessuno	8,0	7,6	3,9
<i>Amici</i>	Nessuno	41,3	44,3	27,7
	Pochi/alcuni	38,1	41,2	56,5
	Maggior parte/tutti	3,6	3,1	11,9
	Non so	16,9	11,5	3,8

*Il grado di problematicità è individuato in base al test di screening *South Oaks Gambling Screen - Revised for Adolescent - SOGS-RA* (Winters et al., 1993; Poulin 2003), validato per l’Italia (Colasante et al., 2013)

Tabella 3.39 – Distribuzione percentuale delle tipologie di giocatore che riferiscono le reazioni dei propri genitori se venissero a sapere che il/la figlio/a gioca d’azzardo tra coloro che hanno riferito di aver non aver giocato o di aver giocato negli ultimi 12 mesi, in base ai profili di gioco*

		Profilo di gioco		
		Non giocatore	Non problematico	A rischio/Problematico
<i>Padre</i>	Non me lo permetterebbe	66,5	37,8	32,6
	Me lo sconsiglierebbe	21,4	35,4	28,8
	Sarebbe indifferente	3,9	15,7	22,3
	Lo approverebbe	0,5	1,4	11,1
	Non so	7,7	9,7	5,3
<i>Madre</i>	Non me lo permetterebbe	73,9	39,9	43,8
	Me lo sconsiglierebbe	17,3	38,6	30,3
	Sarebbe indifferente	1,9	11,4	13,6
	Lo approverebbe	0,4	1,1	6,9
	Non so	6,5	9,0	5,4
<i>Altri adulti significativi</i>	Non me lo permetterebbe	44,6	25,8	27,6
	Me lo sconsiglierebbe	33,8	41,6	22,6
	Sarebbe indifferente	6,8	14,4	25,7
	Lo approverebbe	0,7	0,5	5,6
	Non so	14,1	17,6	18,5

*Il grado di problematicità è individuato in base al test di screening *South Oaks Gambling Screen - Revised for Adolescent - SOGS-RA* (Winters et al., 1993; Poulin 2003), validato per l’Italia (Colasante et al., 2013)

Tabella 3.40 – Distribuzione percentuale degli indicatori di status socio-economico familiare (FAS)[§] e occupazionale dei genitori tra gli studenti che hanno riferito di aver non aver giocato o di aver giocato negli ultimi 12 mesi, in base ai profili di gioco*

		Profilo di gioco		
		Non giocatore	Non problematico	A rischio/Problematico
<i>Status economico Familiare (FAS)</i>	Basso	18,1	19,6	10,2
	Medio	47,3	42,6	46,3
	Alto	34,7	37,8	43,5
<i>Status occupazionale padre</i>	Lavoratore dipendente	58,9	62,5	47,6
	Lavoratore autonomo	27,3	25,8	34,8
	Casalingo	0,3	0,2	1,2
	Occupato (altro)	7,6	6,7	10,0
	Disoccupato	1,5	2,1	3,3
	Ritirato dal lavoro	3,8	1,6	1,2
	Non può lavorare	0,6	1,1	1,8
<i>Status occupazionale madre</i>	Lavoratrice dipendente	61,0	62,2	54,9
	Lavoratrice autonoma	11,4	15,4	10,6
	Casalinga	17,8	13,4	22,2
	Occupata (altro)	5,5	5,9	8,4
	Disoccupata	3,1	1,8	2,7
	Ritirata dal lavoro	0,4	1,0	0
	Non può lavorare	0,8	0,3	1,2

[§]La percezione della condizione economica familiare è individuata tramite la scala Family Affluence Scale - FAS (Currie et al., 2008)

*Il grado di problematicità è individuato in base al test di screening *South Oaks Gambling Screen - Revised for Adolescent - SOGS-RA* (Winters et al., 1993; Poulin 2003), validato per l’Italia (Colasante et al., 2013)

Tabella 3.41 – Distribuzione percentuale del grado di scolarità dei genitori e dell'appartenenza a più nuclei familiari tra gli studenti che hanno riferito di aver non aver giocato o di aver giocato negli ultimi 12 mesi, in base ai profili di gioco*

		Profilo di gioco		
		Non giocatore	Non problematico	A rischio/Problematico
<i>Scolarità padre</i>	Elementari/qualche classe medie inferiori	1,9	2,2	3,2
	Qualche classe medie inferiori	1,6	1,1	3,0
	Medie inferiori	13,6	14,4	12,7
	Qualche classe medie superiori	20,2	22,0	27,3
	Medie superiori/qualche anno università	35,1	35,2	37,9
	Università	22,4	20,7	8,4
	Non so	5,1	4,3	7,4
<i>Scolarità madre</i>	Elementari/qualche classe medie inferiori	1,4	1,5	4,5
	Qualche classe medie inferiori	1,1	1,2	0,9
	Medie inferiori	9,6	11,9	14,4
	Qualche classe medie superiori	17,9	21,4	21,8
	Medie superiori/qualche anno università	38,0	41,0	35,6
	Università	27,8	19,2	16,2
	Non so	4,3	3,7	6,5
<i>Altra casa/famiglia</i>	No	79,6	78,3	71,9
	Sì	20,4	21,7	28,1

*Il grado di problematicità è individuato in base al test di screening *South Oaks Gambling Screen - Revised for Adolescent - SOGS-RA* (Winters et al., 1993; Poulin 2003), validato per l'Italia (Colasante et al., 2013)

Tabella 3.42 – Distribuzione percentuale delle caratteristiche familiari tra gli studenti che hanno riferito di aver non aver giocato o di aver giocato negli ultimi 12 mesi, in base ai profili di gioco*

		Profilo di gioco		
		Non giocatore	Non problematico	A rischio/Problematico
<i>Genitori monitorano le attività del sabato sera</i>	Lo sanno sempre	72,9	62,6	42,4
	Lo sanno abbastanza spesso	17,6	26,7	22,7
	Lo sanno qualche volta	5,9	6,7	20,0
	In genere non lo sanno	3,5	3,9	14,9
<i>Genitori fissano le regole a casa/fuori casa</i>	Quasi sempre	23,5	16,9	27,3
	Spesso	28,8	26,0	22,4
	Qualche volta	23,6	29,9	24,0
	Di rado	12,7	15,3	15,5
	Quasi mai	11,4	11,9	10,8
<i>Genitori sanno con chi/dove trascorrono la sera</i>	Quasi sempre	63,4	55,2	42,5
	Spesso	25,3	30,0	18,7
	Qualche volta	7,5	10,5	23,5
	Di rado	1,8	2,1	5,7
	Quasi mai	2,1	2,2	9,7
<i>Sentirsi affettivamente sostenuto dai genitori</i>	Quasi sempre	54,9	51,1	40,8
	Spesso	26,3	27,5	29,7
	Qualche volta	12,5	14,2	15,0
	Di rado	3,6	4,4	8,1
	Quasi mai	2,8	2,7	6,3

*Il grado di problematicità è individuato in base al test di screening *South Oaks Gambling Screen - Revised for Adolescent - SOGS-RA* (Winters et al., 1993; Poulin 2003), validato per l'Italia (Colasante et al., 2013)

Tabella 3.43 – Distribuzione percentuale delle modalità di accesso ai soldi tra gli studenti che hanno riferito di aver non aver giocato o di aver giocato negli ultimi 12 mesi, in base ai profili di gioco*

		Profilo di gioco		
		Non giocatore	Non problematico	A rischio/Problematico
<i>Ricevere facilmente soldi in regalo dai genitori</i>	Quasi sempre	12,6	14,1	21,9
	Spesso	14,6	16,2	20,2
	Qualche volta	29,4	30,5	29,8
	Di rado	23,9	22,8	15,8
	Quasi mai	19,5	16,4	12,4
<i>Prendere facilmente soldi dai genitori</i>	Quasi sempre	10,6	8,9	16,4
	Spesso	13,5	14,0	24,7
	Qualche volta	20,2	20,7	18,3
	Di rado	19,2	23,5	15,4
	Quasi mai	36,6	32,9	25,3

*Il grado di problematicità è individuato in base al test di screening *South Oaks Gambling Screen - Revised for Adolescent - SOGS-RA* (Winters et al., 1993; Poulin 2003), validato per l'Italia (Colasante et al., 2013)

Tabella 3.44 – Distribuzione percentuale del grado di soddisfazione nei rapporti interpersonali tra gli studenti che hanno riferito di aver non aver giocato o di aver giocato negli ultimi 12 mesi, in base ai profili di gioco*

		Profilo di gioco		
		Non giocatore	Non problematico	A rischio/Problematico
<i>Rapporto con la madre</i>	Molto soddisfatto	46,0	44,1	43,9
	Soddisfatto	36,9	37,3	33,5
	Né soddisfatto, né insoddisfatto	7,8	9,8	10,5
	Non tanto soddisfatto	5,1	5,2	5,9
	Per niente soddisfatto	3,4	2,8	4,7
	Non c'è questa persona	0,7	0,9	1,6
<i>Rapporto con il padre</i>	Molto soddisfatto	37,0	34,3	39,6
	Soddisfatto	34,8	37,3	27,6
	Né soddisfatto, né insoddisfatto	13,1	10,7	14,4
	Non tanto soddisfatto	7,1	7,5	4,4
	Per niente soddisfatto	5,0	5,9	8,9
	Non c'è questa persona	3,0	4,3	5,1
<i>Rapporto con gli amici</i>	Molto soddisfatto	41,3	43,4	46,6
	Soddisfatto	43,4	45,2	39,9
	Né soddisfatto, né insoddisfatto	8,8	6,9	5,0
	Non tanto soddisfatto	4,5	3,4	3,9
	Per niente soddisfatto	1,6	0,4	3,1
	Non c'è questa persona	0,5	0,7	1,6
<i>Rapporto con fratelli/sorelle</i>	Molto soddisfatto	29,3	32,3	32,7
	Soddisfatto	31,7	33,2	34,1
	Né soddisfatto, né insoddisfatto	11,1	9,5	6,3
	Non tanto soddisfatto	5,7	4,3	8,3
	Per niente soddisfatto	3,3	3,0	2,2
	Non c'è questa persona	18,9	17,6	16,3

*Il grado di problematicità è individuato in base al test di screening *South Oaks Gambling Screen - Revised for Adolescent - SOGS-RA* (Winters et al., 1993; Poulin 2003), validato per l'Italia (Colasante et al., 2013)

Tabella 3.45 – Distribuzione percentuale del grado di soddisfazione personale tra gli studenti che hanno riferito di aver non aver giocato o di aver giocato negli ultimi 12 mesi, in base ai profili di gioco*

		Profilo di gioco		
		Non giocatore	Non problematico	A rischio/Problematico
<i>Situazione finanziaria della famiglia</i>	Molto soddisfatto	22,5	19,1	24,2
	Soddisfatto	44,6	44,8	46,3
	Né soddisfatto, né insoddisfatto	21,0	22,0	18,7
	Non tanto soddisfatto	9,4	10,6	4,3
	Per niente soddisfatto	2,5	3,4	6,5
<i>Salute personale</i>	Molto soddisfatto	38,5	33,5	34,7
	Soddisfatto	42,4	46,0	39,7
	Né soddisfatto, né insoddisfatto	11,4	12,0	13,2
	Non tanto soddisfatto	6,2	6,5	8,9
	Per niente soddisfatto	1,6	2,1	3,5
<i>Se stessi</i>	Molto soddisfatto	24,0	22,3	28,7
	Soddisfatto	37,2	39,5	38,0
	Né soddisfatto, né insoddisfatto	21,0	18,8	14,7
	Non tanto soddisfatto	11,8	12,5	12,0
	Per niente soddisfatto	22,5	19,1	24,2

*Il grado di problematicità è individuato in base al test di screening *South Oaks Gambling Screen - Revised for Adolescent - SOGS-RA* (Winters et al., 1993; Poulin 2003), validato per l'Italia (Colasante et al., 2013)

Tabella 3.46 – Distribuzione percentuale dei comportamenti a rischio/antisociali tra gli studenti che hanno riferito di aver non aver giocato o di aver giocato negli ultimi 12 mesi, in base ai profili di gioco*

		Profilo di gioco		
		Non giocatore	Non problematico	A rischio/Problematico
<i>Aver avuto problemi con la Polizia</i>	Mai	69,0	60,4	28,7
	Sì, una volta	22,2	24,8	30,6
	Sì, più di una volta	8,8	14,8	40,7
<i>Aver fatto risse</i>	Mai	66,0	67,8	48,9
	Sì, una volta	18,6	16,3	26,0
	Sì, più di una volta	15,4	16,0	25,1
<i>Essere stati vittima di rapine/furti</i>	Mai	61,9	62,1	43,1
	Sì, una volta	25,6	26,4	34,7
	Sì, più di una volta	12,6	11,5	22,3
<i>Aver venduto oggetti rubati</i>	Mai	63,2	60,4	42,2
	Sì, una volta	23,5	22,4	30,9
	Sì, più di una volta	13,3	17,2	26,9
<i>Aver danneggiato beni pubblici/privati</i>	Mai	87,0	83,4	71,0
	Sì, una volta	10,7	15,0	23,1
	Sì, più di una volta	2,3	1,7	6,0
<i>Aver avuto rapporti sessuali non protetti</i>	Mai	94,2	89,7	74,0
	Sì, una volta	4,7	6,9	15,2
	Sì, più di una volta	1,1	3,4	10,7
<i>Aver guardato scene di violenza filmate da altri</i>	Mai	86,7	79,2	69,5
	Sì, una volta	4,8	5,4	8,6
	Sì, più di una volta	8,5	15,3	21,9
<i>Aver filmato scene di violenza</i>	Mai	93,7	91,5	76,9
	Sì, una volta	4,5	5,6	11,3
	Sì, più di una volta	1,8	2,9	11,9

*Il grado di problematicità è individuato in base al test di screening *South Oaks Gambling Screen - Revised for Adolescent - SOGS-RA* (Winters et al., 1993; Poulin 2003), validato per l'Italia (Colasante et al., 2013)

CAP 4 – USO DI INTERNET

DIFFUSIONE, CONTESTI E AMBITI DI UTILIZZO

Tabella 4.1 – Distribuzione percentuale della frequenza di uso di Internet (ore in media al giorno) in un giorno di scuola tra gli studenti, per genere e fasce di età

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Nessuna</i>	3,5	4,7	2,3	3,9	3,0
<i>Meno di un'ora</i>	15,0	15,9	14,3	15,0	15,1
<i>Tra 1 e 2 ore</i>	27,5	31,0	24,1	27,8	27,0
<i>Tra 2 e 4 ore</i>	24,7	23,2	26,1	24,0	25,6
<i>Tra 4 e 6 ore</i>	14,6	11,3	18,1	15,1	14,0
<i>Più di 6 ore</i>	14,7	14,0	15,1	14,2	15,3

Tabella 4.2 – Distribuzione percentuale della frequenza di uso di Internet (ore in media al giorno) tra gli studenti in base alle tipologie di attività svolte online, per genere e fasce di età (CONTINUA)

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	
<i>Chattare/stare sui Social</i>	Nessuna	7,7	9,8	5,5	8,5	6,6
	Meno di un'ora	23,8	28,6	19,0	23,6	23,9
	Tra 1 e 2 ore	24,8	27,0	22,6	25,0	24,5
	Tra 2 e 4 ore	21,3	18,9	23,7	20,9	21,8
	Tra 4 e 6 ore	12,4	8,5	16,5	12,9	11,7
	Più di 6 ore	10,1	7,2	12,8	9,2	11,4
<i>Fare ricerche/leggere quotidiani</i>	Nessuna	16,7	19,8	13,5	19,2	13,4
	Meno di un'ora	45,5	45,7	45,3	47,3	43,1
	Tra 1 e 2 ore	25,0	23,7	26,5	22,7	28,1
	Tra 2 e 4 ore	8,7	7,1	10,3	7,5	10,3
	Tra 4 e 6 ore	2,5	2,0	2,9	1,7	3,5
	Più di 6 ore	1,6	1,8	1,4	1,6	1,6
<i>Ascoltare/scaricare musica, video</i>	Nessuna	29,6	32,6	26,7	28,3	31,4
	Meno di un'ora	30,9	31,7	30,1	32,0	29,5
	Tra 1 e 2 ore	21,8	20,7	22,8	22,0	21,4
	Tra 2 e 4 ore	9,6	7,7	11,6	9,8	9,4
	Tra 4 e 6 ore	4,7	4,0	5,4	4,7	4,8
	Più di 6 ore	3,4	3,3	3,4	3,3	3,5

Tabella 4.2bis – Distribuzione percentuale della frequenza di uso di Internet (ore in media al giorno) tra gli studenti in base alle tipologie di attività svolte online, per genere e fasce di età

		Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Stare su siti per adulti</i>	Nessuna	68,7	47,4	90,7	70,0	67,1
	Meno di un'ora	22,2	37,3	6,6	20,2	24,9
	Tra 1 e 2 ore	4,4	7,4	1,2	5,0	3,5
	Tra 2 e 4 ore	1,4	2,3	0,5	1,3	1,5
	Tra 4 e 6 ore	0,5	0,7	0,2	0,5	0,4
	Più di 6 ore	2,8	4,9	0,6	3,0	2,6
<i>Fare giochi di abilità</i>	Nessuna	86,3	81,9	90,9	85,0	88,0
	Meno di un'ora	8,3	10,3	6,2	8,7	7,7
	Tra 1 e 2 ore	3,0	4,2	1,7	3,7	2,0
	Tra 2 e 4 ore	1,0	1,3	0,5	1,1	0,8
	Tra 4 e 6 ore	0,5	0,5	0,4	0,6	0,3
	Più di 6 ore	1,1	1,8	0,3	1,0	1,2
<i>Fare giochi di ruolo</i>	Nessuna	62,9	45,3	80,9	59,5	67,6
	Meno di un'ora	16,1	20,7	11,6	17,1	14,9
	Tra 1 e 2 ore	10,3	15,9	4,6	11,8	8,3
	Tra 2 e 4 ore	5,3	9,0	1,5	5,6	4,8
	Tra 4 e 6 ore	2,5	4,3	0,6	2,8	2,1
	Più di 6 ore	2,9	4,7	0,9	3,2	2,3

Tabella 4.3 – Distribuzione percentuale della frequenza di uso dei differenti device per navigare su Internet tra gli studenti, per genere e fasce di età

		Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>PC per andare su Internet</i>	Non ho lo strumento	7,3	7,8	6,8	7,4	7,2
	Non lo uso per connettermi	25,0	22,3	27,9	26,8	22,6
	Meno di un'ora al giorno	40,0	38,0	42,3	40,6	39,2
	Tra 1 e 5 ore al giorno	21,7	23,3	20,0	20,3	23,7
	Più di 5 ore al giorno	3,4	4,8	1,9	2,4	4,6
	Tutto il giorno	2,5	3,8	1,1	2,4	2,7
<i>Smartphone per andare su Internet</i>	Non ho lo strumento	1,6	1,9	1,2	1,7	1,4
	Non lo uso per connettermi	0,8	1,1	0,5	0,8	0,9
	Meno di un'ora al giorno	11,4	14,1	8,8	12,3	10,3
	Tra 1 e 5 ore al giorno	49,1	52,7	45,2	51,2	46,3
	Più di 5 ore al giorno	16,9	15,1	19,0	15,6	18,7
	Tutto il giorno	20,2	15,2	25,3	18,5	22,5
<i>Tablet per andare su Internet</i>	Non ho lo strumento	44,8	45,3	44,5	41,6	49,2
	Non lo uso per connettermi	24,9	25,7	23,9	28,0	20,7
	Meno di un'ora al giorno	17,5	17,3	17,8	17,4	17,5
	Tra 1 e 5 ore al giorno	9,5	8,1	10,9	9,8	9,2
	Più di 5 ore al giorno	1,6	1,6	1,7	1,4	1,9
	Tutto il giorno	1,6	2,0	1,2	1,8	1,5

TIPOLOGIE DI UTILIZZATORI DI INTERNET

Tabella 4.4 – Distribuzione percentuale degli studenti in base all'utilizzo compulsivo[^] di Internet, per genere e fasce di età

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Uso non compulsivo</i>	88,3	89,6	87,3	88,5	88,1
<i>Uso compulsivo</i>	11,7	10,4	12,7	11,5	11,9

[^]L'uso compulsivo di Internet è individuato in base al test di screening Short Problematic Internet Use Test – SPIUT, specifico per adolescenti, validato a livello nazionale (Siciliano et al., 2015) e in grado di soddisfare i criteri descritti da Meerkerk et al. (2009)

Tabella 4.5 – Distribuzione percentuale della frequenza di uso di Internet (ore in media al giorno) tra gli studenti, in base ai profili di uso[^]

	Profilo di uso di Internet	
	Uso non compulsivo	Uso compulsivo
<i>Nessuna</i>	3,6	1,7
<i>Meno di un'ora</i>	16,4	5,0
<i>Tra 1 e 2 ore</i>	29,2	14,6
<i>Tra 2 e 4 ore</i>	25,1	22,9
<i>Tra 4 e 6 ore</i>	14,2	18,3
<i>Più di 6 ore</i>	11,6	37,4

[^]L'uso compulsivo di Internet è individuato in base al test di screening Short Problematic Internet Use Test – SPIUT, specifico per adolescenti, validato a livello nazionale (Siciliano et al., 2015) e in grado di soddisfare i criteri descritti da Meerkerk et al. (2009)

Tabella 4.6 – Distribuzione percentuale dell'andamento scolastico riferito dagli gli studenti, in base ai profili di uso[^]

	Profilo di uso di Internet	
	Uso non compulsivo	Uso compulsivo
<i>Ottimo</i>	8,8	5,1
<i>Buono</i>	40,4	34,1
<i>Medio</i>	46,1	51,0
<i>Basso</i>	4,8	9,8

[^]L'uso compulsivo di Internet è individuato in base al test di screening Short Problematic Internet Use Test – SPIUT, specifico per adolescenti, validato a livello nazionale (Siciliano et al., 2015) e in grado di soddisfare i criteri descritti da Meerkerk et al. (2009)

Tabella 4.7 – Distribuzione percentuale delle caratteristiche familiari tra gli studenti, in base ai profili di uso[^]

		Profilo di uso di Internet	
		Uso non compulsivo	Uso compulsivo
<i>Genitori monitorano le attività del sabato sera</i>	Lo sanno sempre	70,9	57,6
	Lo sanno abbastanza spesso	19,2	23,7
	Lo sanno qualche volta	6,6	8,7
	In genere non lo sanno	3,3	10,0
<i>Genitori fissano le regole a casa/fuori casa</i>	Quasi sempre	21,8	23,8
	Spesso	28,3	25,6
	Qualche volta	25,2	23,2
	Di rado	13,3	13,3
	Quasi mai	11,3	14,2
<i>Genitori sanno con chi/dove trascorrono la sera</i>	Quasi sempre	62,1	49,6
	Spesso	25,6	28,4
	Qualche volta	8,5	12,5
	Di rado	1,8	3,4
	Quasi mai	2,0	6,2
<i>Sentirsi affettivamente sostenuto dai genitori</i>	Quasi sempre	54,6	44,4
	Spesso	27,1	24,6
	Qualche volta	12,3	17,5
	Di rado	3,6	7,2
	Quasi mai	2,5	6,3

[^]L'uso compulsivo di Internet è individuato in base al test di screening Short Problematic Internet Use Test – SPIUT, specifico per adolescenti, validato a livello nazionale (Siciliano et al., 2015) e in grado di soddisfare i criteri descritti da Meerkerk et al. (2009)

Tabella 4.8 – Distribuzione percentuale del grado di soddisfazione nei rapporti interpersonali tra gli studenti, in base ai profili di uso[^]

		Profilo di uso di Internet	
		Uso non compulsivo	Uso compulsivo
<i>Rapporto con la madre</i>	Molto soddisfatto	46,9	35,9
	Soddisfatto	36,7	35,1
	Né soddisfatto, né insoddisfatto	8,0	12,1
	Non tanto soddisfatto	4,8	8,1
	Per niente soddisfatto	3,0	6,5
	Non c'è questa persona	0,6	2,3
<i>Rapporto con il padre</i>	Molto soddisfatto	38,0	24,2
	Soddisfatto	35,4	32,6
	Né soddisfatto, né insoddisfatto	12,3	16,3
	Non tanto soddisfatto	6,6	10,0
	Per niente soddisfatto	4,5	11,4
	Non c'è questa persona	3,2	5,4
<i>Rapporto con gli amici</i>	Molto soddisfatto	42,6	36,7
	Soddisfatto	44,0	39,7
	Né soddisfatto, né insoddisfatto	7,9	12,0
	Non tanto soddisfatto	3,9	5,8
	Per niente soddisfatto	1,1	3,8
	Non c'è questa persona	0,5	1,8
<i>Rapporto con fratelli/sorelle</i>	Molto soddisfatto	30,6	25,1
	Soddisfatto	32,7	27,6
	Né soddisfatto, né insoddisfatto	10,5	12,6
	Non tanto soddisfatto	4,7	11,3
	Per niente soddisfatto	2,8	5,0
	Non c'è questa persona	18,7	18,4

[^]L'uso compulsivo di Internet è individuato in base al test di screening Short Problematic Internet Use Test – SPIUT, specifico per adolescenti, validato a livello nazionale (Siciliano et al., 2015) e in grado di soddisfare i criteri descritti da Meerkerk et al. (2009)

Tabella 4.9 – Distribuzione percentuale del grado di soddisfazione personale tra gli studenti, in base ai profili di uso[^]

		Profilo di uso di Internet	
		Uso non compulsivo	Uso compulsivo
<i>Situazione finanziaria della famiglia</i>	Molto soddisfatto	21,9	20,4
	Soddisfatto	45,6	38,1
	Né soddisfatto, né insoddisfatto	20,8	22,9
	Non tanto soddisfatto	9,3	11,7
	Per niente soddisfatto	2,4	6,9
<i>Salute personale</i>	Molto soddisfatto	38,4	28,7
	Soddisfatto	44,3	34,5
	Né soddisfatto, né insoddisfatto	10,8	15,9
	Non tanto soddisfatto	5,5	13,5
	Per niente soddisfatto	1,0	7,5
<i>Se stessi</i>	Molto soddisfatto	24,8	17,1
	Soddisfatto	39,3	27,9
	Né soddisfatto, né insoddisfatto	20,1	20,3
	Non tanto soddisfatto	11,3	15,4
	Per niente soddisfatto	4,5	19,3

[^]L'uso compulsivo di Internet è individuato in base al test di screening Short Problematic Internet Use Test – SPIUT, specifico per adolescenti, validato a livello nazionale (Siciliano et al., 2015) e in grado di soddisfare i criteri descritti da Meerkerk et al. (2009)

CAP 5 – GAMING

PREVALENZE DI GAMING

Tabella 5.1 – Prevalenza di studenti giocatori di VIDEOGAME (gioco nella vita, negli ultimi 12 mesi e negli ultimi 30 giorni) in Regione Friuli Venezia Giulia, per genere e fasce di età

		Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Gioco videogame nella VITA</i>	No	7,1	3,8	10,5	6,1	8,4
	Sì	92,9	96,2	89,5	93,9	91,6
<i>Gioco videogame negli ULTIMI 12 MESI</i>	No	37,5	19,0	56,5	35,5	40,2
	Sì	62,5	81,0	43,5	64,5	59,8
<i>Gioco videogame negli ULTIMI 30 GIORNI</i>	No	42,1	21,7	62,9	39,5	45,6
	Sì	57,9	78,3	37,1	60,5	54,4

CARATTERISTICHE DEL COMPORTAMENTO DI GIOCO

Tabella 5.2 – Distribuzione percentuale della frequenza di gaming (ore in media al giorno) nei giorni di scuola e non di scuola tra gli studenti che hanno giocato ai videogame negli ULTIMI 30 GIORNI, per genere e fasce di età

		Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Giorno di scuola ULTIMI 30 GIORNI</i>	Meno di 30 minuti	15,4	9,7	27,8	14,8	16,4
	Tra 30 minuti e 1 ora	21,9	14,8	37,4	23,0	20,0
	Tra 1 e 2 ore	19,7	21,3	16,3	17,8	22,8
	Tra 2 e 4 ore	23,3	29,0	11,1	24,3	21,8
	Tra 4 e 6 ore	11,5	14,4	5,1	12,3	10,4
	Più di 6 ore	4,0	5,3	1,3	4,0	4,0
<i>Giorno non di scuola ULTIMI 30 GIORNI</i>	Meno di 30 minuti	4,2	5,5	1,0	3,8	4,6
	Tra 30 minuti e 1 ora	3,5	3,4	3,8	2,7	4,7
	Tra 1 e 2 ore	18,2	9,7	36,6	18,0	18,4
	Tra 2 e 4 ore	17,9	14,4	25,3	16,9	19,4
	Tra 4 e 6 ore	23,0	26,0	16,7	21,8	24,8
	Più di 6 ore	18,7	22,5	10,7	20,7	15,5

Tabella 5.3 – Distribuzione percentuale della frequenza di gaming (ore in media al giorno senza interruzioni) nei giorni di scuola e non di scuola tra gli studenti giocatori di videogame, per genere e fasce di età

		Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Giorno di scuola</i>	Meno di 30 minuti	40,1	30,9	64,3	40,8	39,0
	Tra 30 minuti e 1 ora	28,5	31,2	21,7	25,4	33,0
	Tra 1 e 2 ore	21,0	24,9	10,4	22,9	18,2
	Tra 2 e 4 ore	6,2	7,7	1,9	6,6	5,6
	Tra 4 e 6 ore	2,3	2,7	1,1	2,3	2,2
	Più di 6 ore	2,0	2,6	0,5	2,0	2,0
<i>Giorno non di scuola</i>	Meno di 30 minuti	29,3	18,6	51,3	28,4	30,6
	Tra 30 minuti e 1 ora	25,4	25,3	25,2	24,0	27,5
	Tra 1 e 2 ore	23,2	28,4	13,2	23,3	23,2
	Tra 2 e 4 ore	12,6	15,9	5,7	14,5	9,9
	Tra 4 e 6 ore	5,0	6,0	3,0	5,6	4,0
	Più di 6 ore	4,4	5,8	1,6	4,3	4,7

Tabella 5.4 – Percentuali di studenti che hanno giocato ai videogame nell’ultimo anno in base ai device utilizzati e ai luoghi di gioco, per genere e fasce di età

		Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
<i>Device per videogame</i>	Smartphone	34,4	41,1	27,4	36,2	32,0
	Tablet	6,8	5,8	7,9	7,7	5,7
	Computer	23,3	33,7	12,4	23,5	23,1
	TV	8,9	10,1	7,5	9,7	7,8
	Console di gioco	41,1	56,6	24,9	43,1	38,4
<i>Luoghi di gioco ai videogame</i>	Scuola	8,6	12,0	5,1	7,6	10,0
	Casa propria	59,8	78,6	40,3	62,3	56,4
	Casa di amici	26,7	35,5	17,4	27,4	25,8
	Luoghi pubblici al chiuso	4,2	6,1	2,4	4,1	4,4
	Luoghi pubblici all’aperto	4,0	4,7	3,3	4,4	3,4
	Mezzi di trasporto	13,4	16,0	10,6	14,1	12,5

Tabella 5.5 – Distribuzione percentuale della spesa per i videogame negli ULTIMI 12 MESI tra gli studenti, per genere e fasce di età

	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni
Nessuna spesa	71,7	63,2	90,8	70,0	74,3
Meno di 5 euro	5,2	6,1	2,8	5,5	4,6
Tra 6-10 euro	5,2	6,5	2,6	5,7	4,4
Tra 11-20 euro	5,4	7,2	1,1	5,3	5,6
Tra 21-50 euro	5,3	7,4	,4	5,9	4,4
51 euro o più	7,2	9,6	2,4	7,6	6,7

STUDIO CASOS 2018

Consumi d'Azzardo: Studio Osservazionale fra gli Studenti

REGIONE FRIULI VENEZIA GIULIA

Rapporto di Ricerca sulla diffusione del gioco d'azzardo
fra gli studenti in Friuli Venezia Giulia

INDICE DEGLI AUTORI

Roberta Potente
Claudia Luppi
Elisa Benedetti
Milena Bonini
Sonia Cerrai
Emanuela Colasante
Rodolfo Cotichini
Arianna Cutilli
Francesca Denoth
Loredana Fortunato

Lucia Fortunato
Michela Franchini
Antonella Pardini
Stefanella Pardini
Stefania Pieroni
Giuliano Resce
Chiara Sbrana
Marco Scalese Urcioli
Rita Taccini
Sabrina Molinaro