



# RELAZIONE SCIENTIFICA MILANO NO - SLOT

## 2018



Il presente rapporto è stato redatto da:

Roberta Potente

Claudia Luppi

Marco Scalese Urcioli

Luca Bastiani

Elisa Benedetti

Sonia Cerrai

Giuliano Resce

Responsabile scientifico:

Sabrina Molinaro

Il progetto è stato realizzato grazie al contributo di:

Rodolfo Cotichini

Arianna Cutilli

Loredana Fortunato

Lucia Fortunato

Antonella Pardini

Stefanella Pardini

Chiara Sbrana

Rita Taccini

# Indice

1. Disegno dello studio e metodi	
1.1 Lo studio: obiettivi generale e specifici	3
1.2 Lo strumento di rilevazione	3
1.3 Piano di campionamento e reclutamento degli istituti scolastici	5
1.4 Invio, somministrazione e raccolta questionari	6
1.5 Acquisizione, verifica e analisi di affidabilità del database	6
1.6 Analisi dei dati	6
2. Caratteristiche del campione	
2.1 I rispondenti	7
3. Uso di Internet	
3.1 Diffusione, contesti e ambiti di utilizzo	8
3.2 Tipologie di utilizzatori di Internet	10
4. Gaming	
4.1 Prevalenza	12
4.2 Caratteristiche del comportamento di gioco	12
4.3 Profili di giocatore di videogiochi e caratteristiche associate	16
5. Gioco d'azzardo	
5.1 Disponibilità, conoscenze, percezione del rischio, opinioni e credenze	18
5.2 Prevalenze e caratteristiche del comportamento di gioco	22
5.3 Profili di giocatore d'azzardo e caratteristiche del comportamento di gioco	27
5.4 Profili di giocatore d'azzardo e caratteristiche individuali e scio-familiari associate	33
6. Riferimenti bibliografici	42

## Capitolo 1

# DISEGNO DELLO STUDIO E METODI

### 1.1 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*) e dell'uso di videogames (*gaming*) nella popolazione studentesca di 15-19 anni frequentante gli istituti scolastici secondari di secondo grado presenti nel Comune di Milano, nonché analizzare i profili di giocatori, pattern e setting di gioco.

Gli obiettivi specifici sono stati:

- acquisire un quadro conoscitivo della diffusione del fenomeno del *gambling* e del *gaming* 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.

### 1.2 Lo strumento di rilevazione

Lo strumento di rilevazione, appositamente progettato nell'ambito del presente studio, consiste in un questionario cartaceo, le cui modalità di somministrazione e raccolta sono tali da garantire il completo anonimato dei partecipanti. È stata condotta un'indagine pilota somministrando il questionario preliminare ad un campione di 50 studenti di età corrispondente a quella della popolazione obiettivo (15-19 anni): la finalità è stata quella di verificare la comprensibilità e l'adeguatezza delle domande, la numerosità delle mancate risposte, il tempo impiegato per la compilazione e le reazioni al questionario.

A seguito dello svolgimento dell'indagine pilota sono state apportate alcune modifiche al questionario, quali la formulazione di alcune domande e le definizioni o premesse alle domande stesse, l'inserimento di alcune opzioni di risposta e l'anticipazione di una sezione del questionario. Il tempo mediamente impiegato per la compilazione del questionario è stato di 45-50 minuti. Per la quasi totalità dei soggetti sottoposti all'indagine pilota il questionario è risultato di facile lettura e comprensione e le reazioni finali sono state positive.

Il questionario, che contiene alcuni test di screening volti alla valutazione di alcune caratteristiche personali e familiari e di eventuali comportamenti problematici correlati all'uso di Internet, alla pratica del gioco d'azzardo e del *gaming*, si articola nelle seguenti sezioni:

#### Sezione 1 - Aspetti demografici, sociali, familiari e ambientali

- Aspetti socio-anagrafici: genere, età, area di residenza
- Aspetti familiari: lingua prevalentemente parlata in famiglia, composizione familiare, 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 di 6 items 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
- Percezione dell'autoefficacia generale nel processo decisionale per affrontare difficoltà e/o situazioni stressanti: in tale ambito è stata utilizzata la scala *General Self-Efficacy - GSE* (Schwarzer et al., 1995), adattata a livello italiano (Sibilia et al., 1995). Il test si compone di 10 items con quattro opzioni di risposta, che vanno da "In forte disaccordo" a "In forte accordo" - [http://userpage.fu-berlin.de/health/faq\\_gse.pdf](http://userpage.fu-berlin.de/health/faq_gse.pdf)

#### Sezione 2 - Tempo libero e contesto scolastico

- Attività/hobby svolti durante il tempo libero
- Partecipazione a gruppi di volontariato/associazioni
- Andamento scolastico

- Assenze scolastiche
- Partecipazione ad attività di prevenzione dei comportamenti a rischio e/o di promozione del benessere

### Sezione 3 - 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 *Compulsive Internet Use Scale - CIUS* (Meerkerk et al., 2009) composto di 14 items. Il punteggio, ottenuto sulla base delle risposte fornite ad ogni item utilizzando una scala di Likert a 5 punti (da "Mai" a "Molto spesso"), delinea due tipologie di utilizzatore: "non compulsivo" e "compulsivo".

### Sezione 4 - Gioco d'azzardo (on-line e on-site)

- Frequenza di gioco nella vita, nei 12 mesi precedenti lo svolgimento dello studio e negli ultimi 30 giorni
- Setting di gioco: tipologie di gioco praticate negli ultimi 12 mesi, strumenti utilizzati (per gioco on line: smartphone, computer, TV, console), luoghi di gioco, account utilizzati (per gioco on line: proprio, dei genitori, fratelli, altri maggiorenni), tempo trascorso
- Età di iniziazione al gioco
- Conoscenza e rispetto 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 di 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 items 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 items 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 (per gioco on-site: distanza media dai luoghi di gioco e offerta di gioco)
- Esposizione ai messaggi pubblicitari: in tale ambito sono stati inseriti 6 items tendenti a valutare quanto spesso, negli ultimi 12 mesi, i rispondenti avevano visto/sentito messaggi pubblicitari alla TV, in radio, su Internet, sui giornali/riviste e/o su manifesti pubblicitari. Le risposte vengono fornite su una scala a 5 punti che vanno da "Mai" a "3 o più giorni alla settimana"
- 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 di 9 items volti a valutare l'impatto dei messaggi pubblicitari su tre dimensioni correlate al gioco: coinvolgimento, conoscenze e consapevolezza. La scala di risposta è a 4 punti che vanno da "Fortemente in disaccordo" a "Fortemente in accordo"
- Spesa sostenuta per giocare e bilancio economico (attivo/passivo)
- Contiguità: avere amici/genitori/fratelli/familiare che giocano e percezione di un loro eventuale gioco eccessivo

### Sezione 5 - Videogiochi (Gaming)

- Frequenza di gioco nella vita, nei 12 mesi precedenti lo svolgimento dello studio e negli ultimi 30 giorni
- Pattern e setting di gioco: frequenza media giornaliera, strumenti utilizzati per giocare (smartphone, tablet, PC, TV, console), luoghi di gioco, con chi si gioca e relativa frequenza, spesa sostenuta
- Grado di problematicità del comportamento di gioco: è stato rilevato utilizzando il test di screening *Problematic Online Gaming Questionnaire Short Form - POGQ-SF* (Pápay et al., 2013). Lo strumento è composto da 12 items (riguardanti la preoccupazione, l'uso eccessivo, la totale immersione nel gioco, la tendenza all'isolamento sociale, la presenza di conflitti interpersonali e l'astinenza) con una scala di risposta di Likert a 5 punti (da "Mai" a "Molto spesso"). Il punteggio risulta compreso tra 12 e 60 e un punteggio uguale o superiore a 32 indica un "Gaming Problematico".

## Sezione 6 - Comportamenti a rischio

- Frequenza di consumo di sostanze legali (sigarette, alcol ed energy drink) nella vita, nei 12 mesi precedenti lo svolgimento dello studio e negli ultimi 30 giorni e gli eccessi alcolici (binge drinking, ubriacature)
- Frequenza di consumo di sostanze psicoattive illegali (cannabis, cannabis sintetica, cocaina e/o crack, eroina, stimolanti, allucinogeni, NPS, psicofarmaci senza prescrizione medica, painkillers) nella vita, nei 12 mesi precedenti lo svolgimento dello studio e negli ultimi 30 giorni
- 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, composto da 6 items 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".

### 1.3 Piano di campionamento e reclutamento degli istituti scolastici

La popolazione target dello studio è costituita dagli studenti di 15-19 anni frequentanti gli istituti di istruzione secondaria di secondo grado del Comune di Milano.

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, Istruzione e Formazione Professionale - IeFP) e la numerosità campionaria di studenti (fissata in 4.000 studenti, pari a quasi il 7% degli studenti frequentanti gli istituti scolastici superiori del territorio – dati estrapolati dal sito ministeriale "Scuola in chiaro" - <http://cercalatuascuola.istruzione.it/cercalatuascuola/>), è tale da essere rappresentativa della popolazione studentesca e da soddisfare i requisiti di precisione dei risultati fissati a priori. In particolare, oltre alla prevalenza attesa, è stato fissato il margine di errore accettabile e il livello di confidenza, ovvero la probabilità che la stima si collochi all'interno di un intervallo definito secondo i margini d'errore stabiliti.

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 e dalla classe prima alla quarta nel caso di IeFP).

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 Invio, somministrazione e raccolta questionari

A ciascun istituto scolastico partecipante è stato inviato un pacco contenente il materiale necessario allo svolgimento dello studio: il numero richiesto di questionari cartacei da somministrare, le buste anonime nelle quali riporre ciascun questionario compilato, le istruzioni per la somministrazione e la raccolta dei questionari, le schede per i docenti nelle quali riportare alcune informazioni sulle classi partecipanti (composizione della classe, numero di studenti assenti, di rifiuti, ecc.) e le istruzioni da seguire per l'invio tramite corriere del materiale a IFC-CNR, senza alcuna spesa a carico dell'istituto scolastico. Nel complesso sono stati inviati 4.203 questionari.

La somministrazione del questionario, che ha occupato un'ora scolastica, è stata svolta da un docente della classe il quale ha proceduto a consegnare il questionario cartaceo a ciascun studente e a leggere le istruzioni per la compilazione. Agli studenti è stato comunicato che la partecipazione era volontaria e del tutto anonima: a garanzia del più completo anonimato, ciascun studente ha inserito il proprio questionario compilato, nel quale non doveva riportare alcun dato identificativo (es. nome, cognome, data di nascita), in una busta anonima che, dopo averla sigillata, è stata riposta in una scatola/busta contenente tutti i questionari della classe. Il pacco contenente le buste di tutte le classi dell'Istituto scolastico coinvolto nello studio, è stato quindi inviato, tramite corriere, all'Istituto di Fisiologia Clinica del CNR.

Il numero di questionari compilati e rientrati è stato di 3.455, con un tasso di rispondenza del 99% (36 studenti si sono rifiutati di partecipare allo studio; il restante numero era assente).

## 1.5 Acquisizione, verifica e analisi di affidabilità del database

L'acquisizione delle risposte ai questionari cartacei è stata effettuata da operatori CNR con l'utilizzo di una specifica strumentazione denominata *Optical Character Recognition - OCR*.

La tecnologia OCR consente di acquisire automaticamente le informazioni "scritte" (su documenti cartacei) attraverso una opportuna conversione dei dati basata sul riconoscimento ottico dei caratteri: a tal proposito è stata fondamentale e prioritaria la fase di standardizzazione del questionario, ovvero la progettazione di un Template Cartaceo in cui le informazioni scritte, da acquisire come dati, sono state definite in "aree di lettura" comprensibili allo scanner e relativo programma OCR; ad esempio, occorre definire se un dato è a scelta singola fra più opzioni, se è a scelta multipla, se prevede la scrittura di caratteri in stampatello o a mano libera. In fase di progettazione sono stati definiti gli ancoraggi, elementi grafici solitamente posizionati ai margini della pagina cartacea, che consentano al software OCR di riconoscere l'orientamento del testo (basso/alto). Tutte le aree del questionario contenenti dati da leggere con OCR sono state tracciate, definendo se si tratta di un singolo valore da acquisire o di valori multipli. In caso di risposte di tipo testuale, sono state utilizzate delle caselle singole (una casella per carattere) in modo da assicurare una corretta lettura automatica del testo. Inoltre, è stata definita la percentuale di annerimento delle caselle, in caso di risposte da barrare/cerchiare, affinché vengano prese in considerazione solo le risposte valide (crochette, puntini, cerchi), scartando le risposte segnate e poi annerite ulteriormente o segnate con "No".

Le fasi del processo di lavorazione con OCR prevedono lo scanning delle informazioni presenti (*scan*), l'interpretazione dei dati riconosciuti (*interpret*) e la verifica della bontà degli stessi (*verify*), effettuata mediante PC monitorati da operatori. Per il processo di verifica della qualità dei dati, viene estratto un campione di questionari compilati da acquisire nuovamente allo scanner e da sottoporre alle fasi di lavorazione OCR. Se i risultati dell'output della seconda acquisizione OCR sono congruenti con quelli della prima acquisizione, il controllo qualità si ritiene eseguito con successo. Al fine di ridurre il numero delle variabili "not valid" e identificare i falsi missing, spesso generati da un eccessivo/insufficiente annerimento delle caselle presenti nel questionario cartaceo, vengono verificati i valori di risposta acquisiti su set di variabili, risalendo dai valori dell'output dati elettronico alla corrispondente scannerizzazione del questionario. L'output finale (*transfer*) viene restituito nei formati elettronici standard, idonei all'importazione su database e alla elaborazione mediante i più diffusi applicativi di analisi statistica (SAS, SPSS, ecc.).

## 1.6 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.

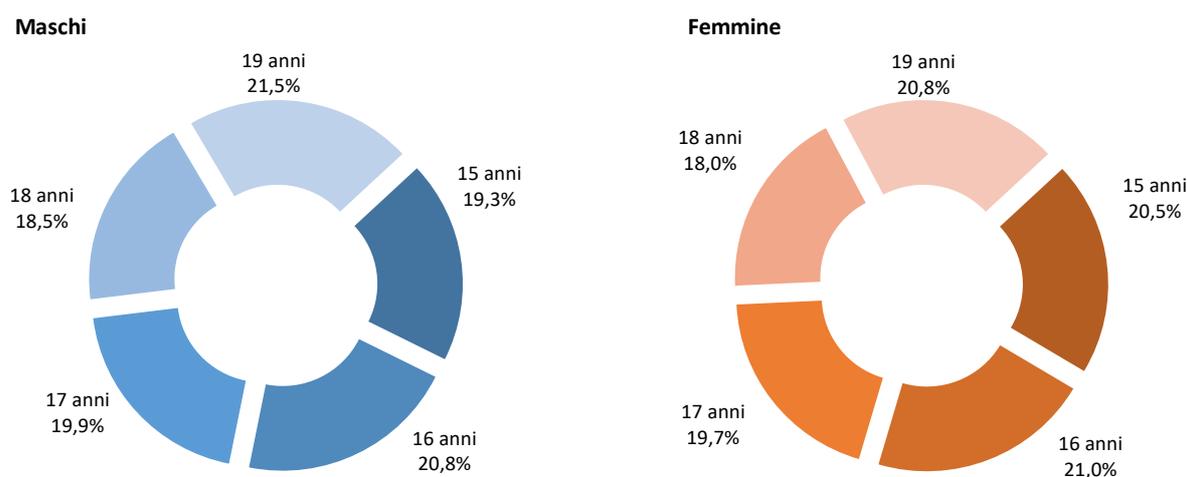
## Capitolo 2

### CARATTERISTICHE DEL CAMPIONE

#### 2.1 I rispondenti

Gli studenti rispondenti sono stati 3.455: per il 52% sono di genere maschile e per il 60,6% minorenni, senza differenze tra i generi (Fig.2.1; Appendice: Tab.1).

Figura 2.1: Distribuzione percentuale dei rispondenti per genere ed età



Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

Il 57% dei rispondenti riferisce di abitare in città (zona urbana) e il 30,5% in una zona semi-urbana (periferia) (Appendice: Tab.2); il 79,7% in famiglia parla prevalentemente la lingua italiana (Appendice: Tab.3). Tra coloro che in famiglia parlano prevalentemente una lingua diversa da quella italiana, il 26,4% riferisce di parlare quella indiana/filippina, il 25,1% spagnola/portoghese, il 15,4% araba e il 7,6% cinese; il 14,6% parla un'altra lingua.

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 (Appendice: Tab.4-10).

Sono il 68,9% gli studenti che fanno parte di almeno un'associazione e/o che frequentano i CAG e il 46,3% vi partecipa una o più volte alla settimana. Il 43,5% degli studenti partecipa 1 o più volte alla settimana ad associazioni sportive, in particolare i maschi e i minorenni.

Il 7% degli studenti ha riferito di aver perso 3 o più giorni di scuola nell'ultimo mese perché non aveva voglia di andarci; l'8% valuta "basso/insufficiente" il proprio andamento scolastico, soprattutto i maschi (Appendice: Tab.12 e 14).

Poco più della metà degli studenti ha partecipato ad attività e/o interventi di prevenzione dei comportamenti a rischio, in particolare quelli relativi alla prevenzione di bullismo e/o cyberbullismo, soprattutto le ragazze e gli studenti minorenni, all'uso di sostanze stupefacenti, di alcol e tabacco; il 40,5% ha partecipato ad attività specifiche sull'uso di Internet, il 14% del gioco d'azzardo e quasi l'8% dei videogames (Appendice: Tab.15).

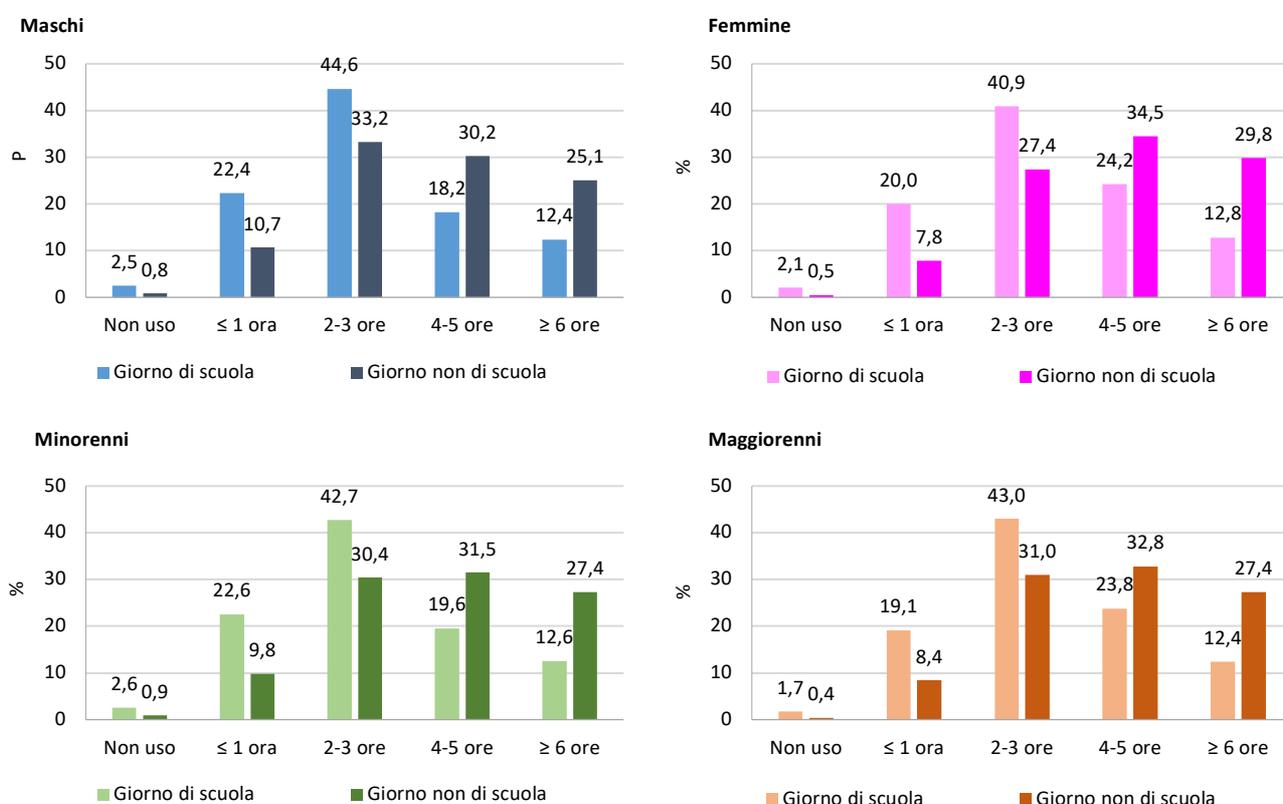
## Capitolo 3

# USO DI INTERNET

### 3.1 Diffusione, contesti e ambiti di utilizzo

La quasi totalità degli studenti riferisce di aver utilizzato Internet negli ultimi 30 giorni, sia nei giorni di scuola (98%) sia non di scuola (99%), senza differenze di genere e di classe di età, mostrando nei giorni non di scuola un aumento della quota di studenti che naviga in Internet per 4 ore o più (4-5 ore: dal 21% al 32%; ≥ 6 ore: dal 13% al 27%), a livello sia di genere sia di classe di età (Fig.3.1; Appendice: Tab.16-17).

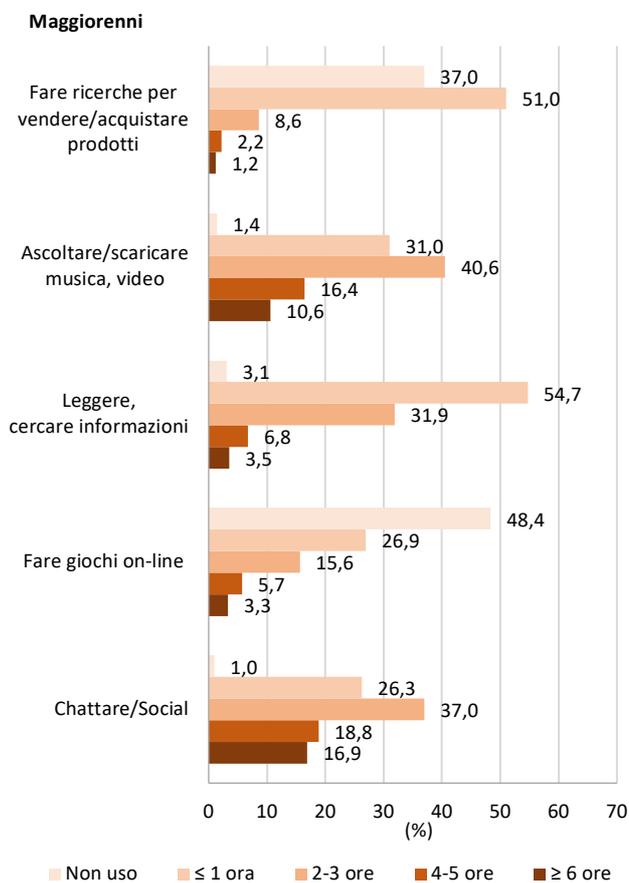
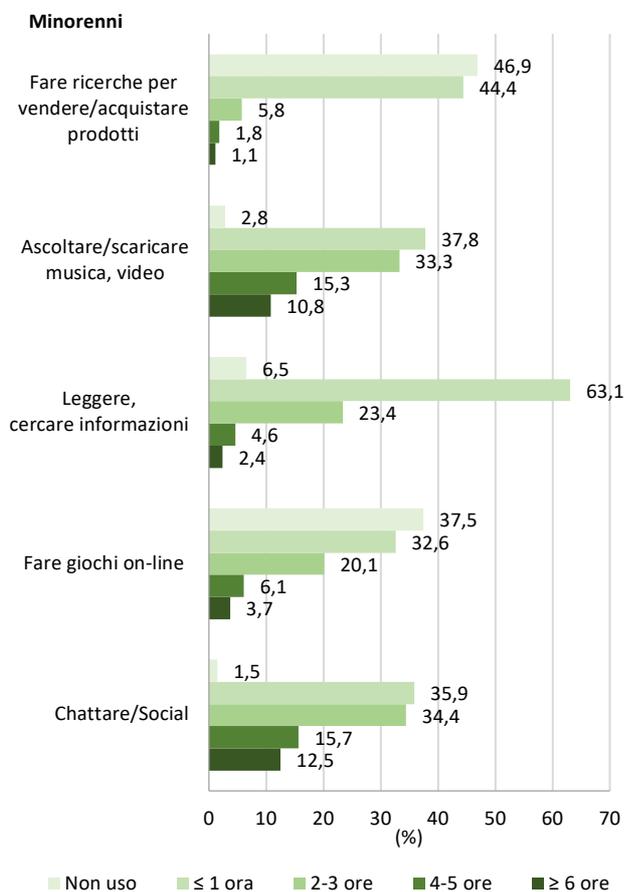
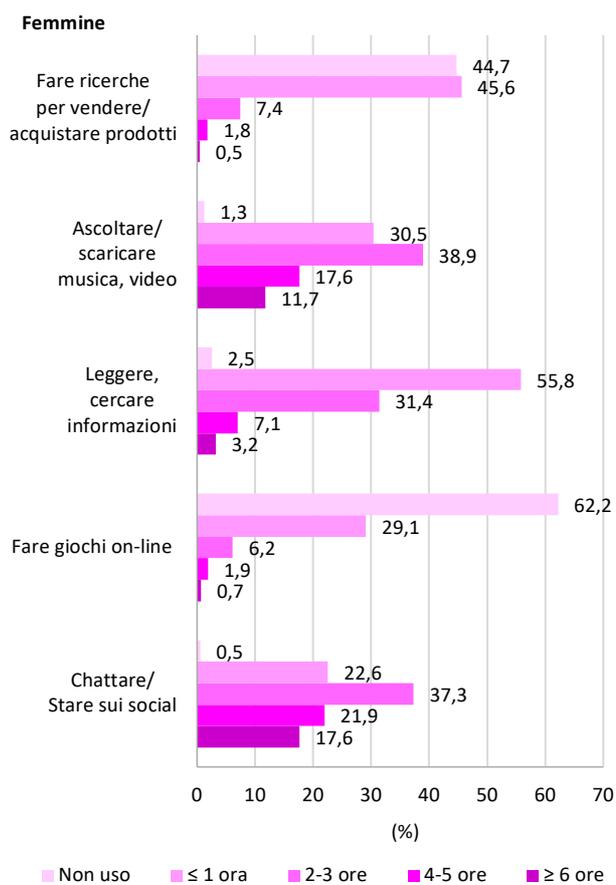
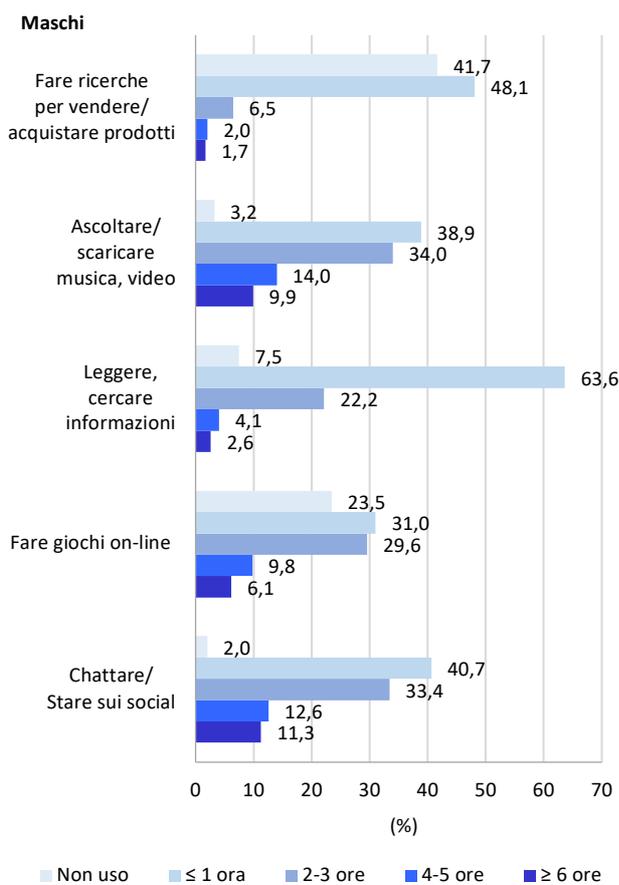
**Figura 3.1: Distribuzione percentuale degli studenti per genere e classe di età secondo le ore quotidiane mediamente trascorse in Internet**



Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

Le attività svolte in Internet dalla maggior parte degli studenti e per il maggior numero di ore giornaliere sono "Chattare/stare sui social" e "Ascoltare/scaricare musica, video, ecc." (Fig.3.2), soprattutto da parte delle ragazze e dai maggiorenni (Appendice: Tab.18-23).

**Figura 3.2: Distribuzione percentuale degli studenti per genere e classe di età secondo le ore quotidiane mediamente trascorse in Internet a svolgere diverse attività**

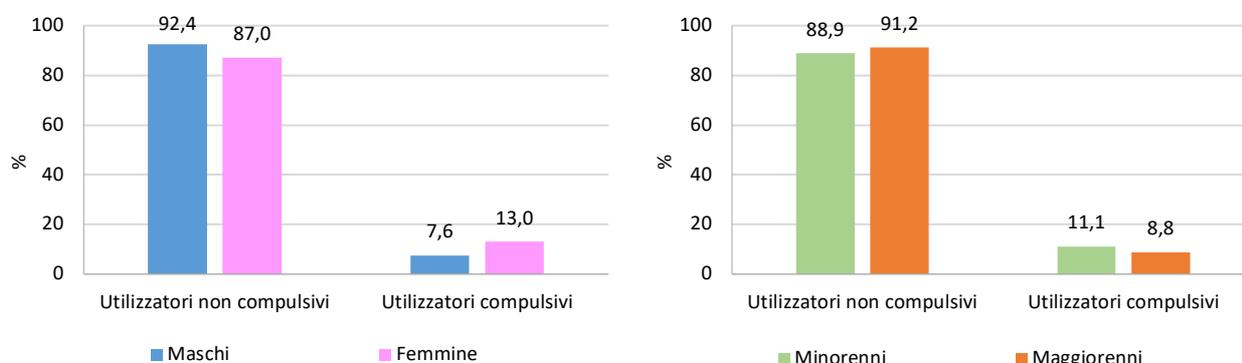


Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

### 3.2 Tipologie di utilizzatori di Internet

Sulla base del test di screening CIUS, il 10% degli studenti risulta “Utilizzatore compulsivo” di Internet, con percentuali che risultano significativamente superiori tra le ragazze (Fig.3.3; Appendice: Tab.24).

Figura 3.3: Prevalenza per genere e classe di età di uso compulsivo di Internet



Elaborazione IFC-CNR su dati studio “Milano No-Slot”

Il 52% 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 (18,5%), così come quelle degli utilizzatori compulsivi che non fanno parte di associazione o che non frequentano i CAG e che hanno genitori che non monitorano le loro attività serali (con chi escono e dove vanno la sera) (Tab.3.1).

Tabella 3.1: Distribuzione percentuale degli studenti utilizzatori non compulsivi e compulsivi di Internet secondo caratteristiche di contesto e familiari

		Utilizzatori non compulsivi (%)	Utilizzatori compulsivi (%)
Navigare in Internet ≥ 6 ore al giorno	No	81,5	48,0
	Si	18,5	52,0
Andamento scolastico	Ottimo/buono	45,0	38,9
	Medio/basso	55,0	61,1
Partecipazione attiva ad associazioni/CAG	Mai	27,4	31,6
	Poche volte anno/1-2 volte al mese	19,8	23,4
	≥1 volta alla settimana	52,7	44,9
Avere genitori che fissano regole dentro casa	Quasi sempre/spesso	51,5	51,8
	Qualche volta/di rado/quasi mai	48,5	48,2
Avere genitori che fissano regole fuori casa	Quasi sempre/spesso	41,0	44,8
	Qualche volta/di rado/quasi mai	59,0	55,2
Avere genitori che sanno con chi trascorrono la sera	Quasi sempre/spesso	81,6	70,4
	Qualche volta/di rado/quasi mai	18,4	29,6
Avere genitori che sanno dove trascorrono la sera	Quasi sempre/spesso	81,4	72,0
	Qualche volta/di rado/quasi mai	18,6	28,0
Avere genitori che monitorano i figli il sabato sera	Quasi sempre/spesso	79,6	73,1
	Qualche volta/di rado/quasi mai	20,4	26,9
Sentirsi accolti dai genitori	Quasi sempre/spesso	83,2	64,4
	Qualche volta/di rado/quasi mai	16,8	35,6
Sentirsi sostenuti dai genitori	Quasi sempre/spesso	81,8	60,6
	Qualche volta/di rado/quasi mai	18,2	39,4
Sentirsi accolti dal miglior amico	Quasi sempre/spesso	77,7	59,0
	Qualche volta/di rado/quasi mai	22,3	41,0
Sentirsi sostenuti dal miglior amico	Quasi sempre/spesso	77,8	59,1
	Qualche volta/di rado/quasi mai	22,2	40,9

Elaborazione IFC-CNR su dati studio “Milano No-Slot”

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 del rapporto con i genitori e/o con gli amici, con sé stessi, della propria salute e/o della condizione economica familiare (Tab.3.2).

**Tabella 3.2: 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	82,2	66,6
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	10,6	15,6
	Non tanto/per niente soddisfatto	7,1	17,7
Essere soddisfatti del rapporto con il padre*	Molto soddisfatto/soddisfatto	73,9	57,1
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	12,2	17,8
	Non tanto/per niente soddisfatto	13,9	25,1
Essere soddisfatti del rapporto con i fratelli*	Molto soddisfatto/soddisfatto	74,1	65,7
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	15,2	22,0
	Non tanto/per niente soddisfatto	10,6	12,4
Essere soddisfatti del rapporto con gli amici	Molto soddisfatto/soddisfatto	86,7	73,6
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	8,7	13,8
	Non tanto/per niente soddisfatto	4,6	12,6
Essere soddisfatti del rapporto con gli insegnanti	Molto soddisfatto/soddisfatto	45,1	35,1
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	40,0	41,9
	Non tanto/per niente soddisfatto	14,9	22,9
Essere soddisfatti del rapporto con i compagni di classe	Molto soddisfatto/soddisfatto	62,7	47,9
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	24,2	27,9
	Non tanto/per niente soddisfatto	13,0	24,2
Essere soddisfatti del rapporto con se stessi	Molto soddisfatto/soddisfatto	66,1	40,5
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	18,1	23,8
	Non tanto/per niente soddisfatto	15,8	35,7
Essere soddisfatti delle proprie condizioni di salute	Molto soddisfatto/soddisfatto	76,6	58,4
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	14,6	22,3
	Non tanto/per niente soddisfatto	8,8	19,3
Essere soddisfatti della condizione economica familiare	Molto soddisfatto/soddisfatto	68,9	51,3
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	19,2	25,5
	Non tanto/per niente soddisfatto	11,9	23,2
Essere soddisfatti della zona abitativa	Molto soddisfatto/soddisfatto	68,2	52,1
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	18,7	22,2
	Non tanto/per niente soddisfatto	13,1	25,6

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

Elaborazione IFC-CNR su dati studio “Milano No-Slot”

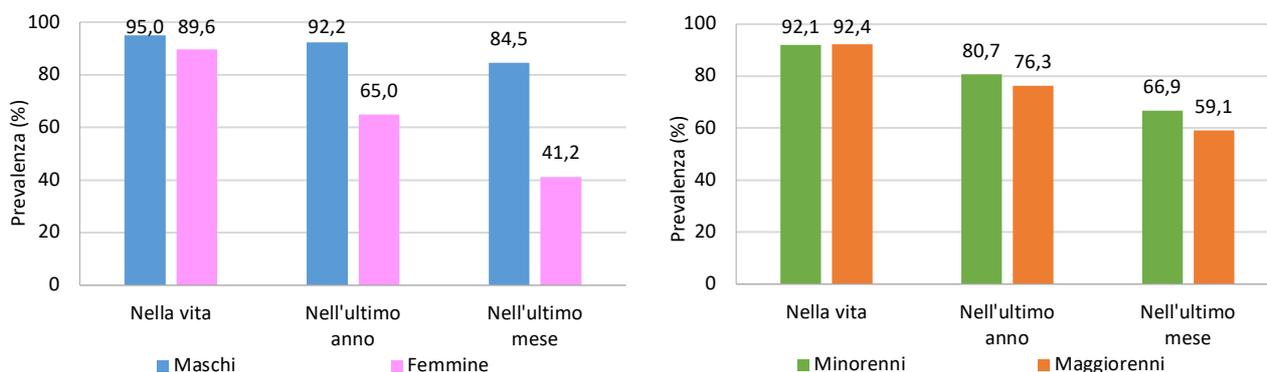
## Capitolo 4

# GAMING

### 4.1 Prevalenza

Il 92,2% degli studenti del Comune di Milano ha giocato ai videogiochi almeno una volta nel corso della propria vita, il 79% lo ha fatto nei 12 mesi antecedenti la somministrazione del questionario e il 63,8% negli ultimi 30 giorni, in particolare i maschi e gli studenti minorenni (Fig.4.1; Appendice: Tab.121-123).

Figura 4.1: Prevalenze (%) di gioco ai videogame per genere e classe di età

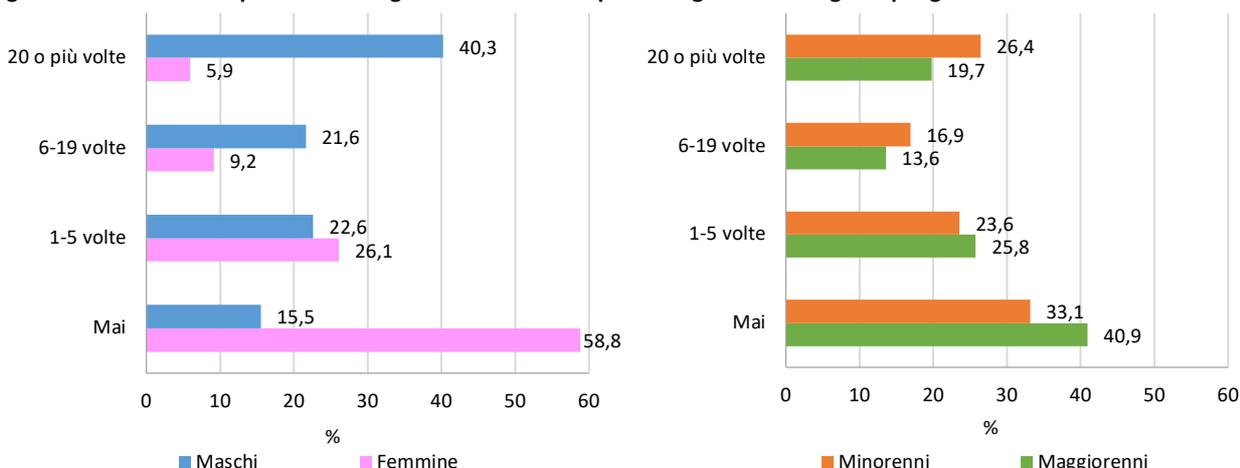


Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

### 4.2 Caratteristiche del comportamento di gioco

Considerando il mese antecedente lo studio, il 36,2% degli studenti non ha giocato ai videogiochi, il 24,4% vi ha giocato fino a 5 volte, il 15,6% dalle 6 alle 19 volte e quasi il 24% 20 o più volte. All'aumentare della frequenza di gioco, sono i maschi e i minorenni a riportare le percentuali maggiori (Fig.4.2; Appendice: Tab.123).

Figura 4.2: Distribuzione percentuale degli studenti della frequenza di gioco ai videogame per genere e classe di età

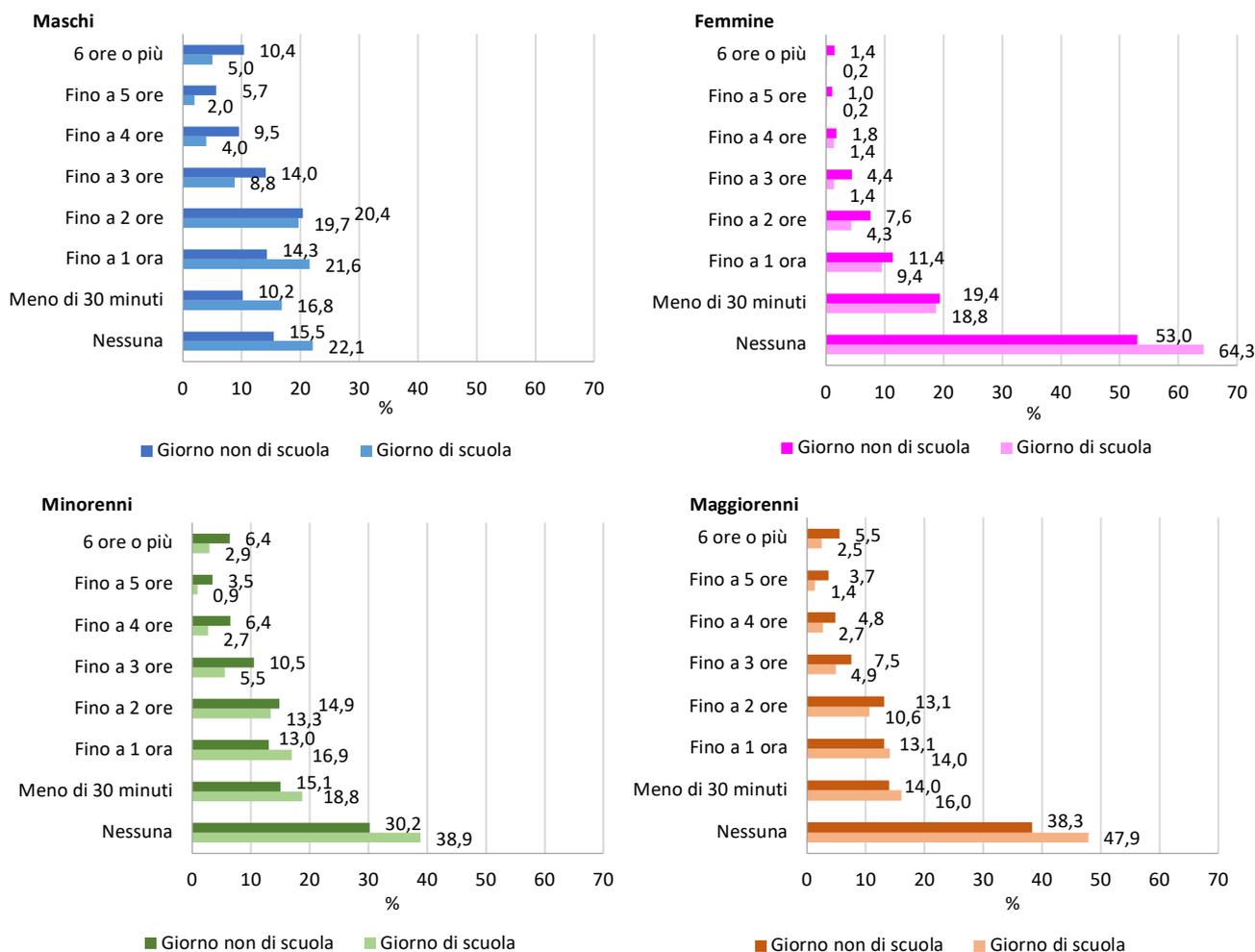


Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

Oltre la metà degli studenti riferisce di aver giocato ai videogiochi negli ultimi 30 giorni sia nei giorni di scuola (57,6%) sia non di scuola (66,6%), soprattutto i maschi e gli studenti minorenni.

I maschi passano mediamente più ore a giocare rispetto alle ragazze, soprattutto nei giorni non di scuola dove oltre il 10% dei ragazzi gioca almeno 6 ore (Fig.4.3; Appendice: Tab.124-125).

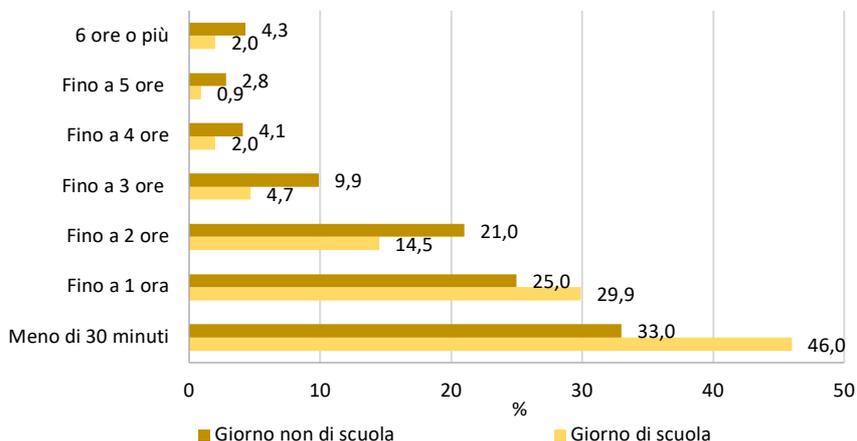
**Figura 4.3: Distribuzione percentuale degli studenti per genere e classe di età secondo le ore quotidiane trascorse ai videogiochi**



Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

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: 90,4%; giorni non di scuola: 79%), mentre nei giorni extrascolastici la durata delle sessioni di gioco si allunga (21,1% e 9,6% degli studenti gioca per più di due ore consecutive nei giorni rispettivamente non di scuola e di scuola) (Fig.4.4). Anche in questo caso i generi si differenziano: tra i ragazzi aumenta maggiormente la durata delle sessioni di gioco, soprattutto nei giorni extrascolastici superando il 6% per le sessioni di oltre 6 ore, rispetto a poco più dell'1% delle giocatrici (Appendice: Tab.133-134).

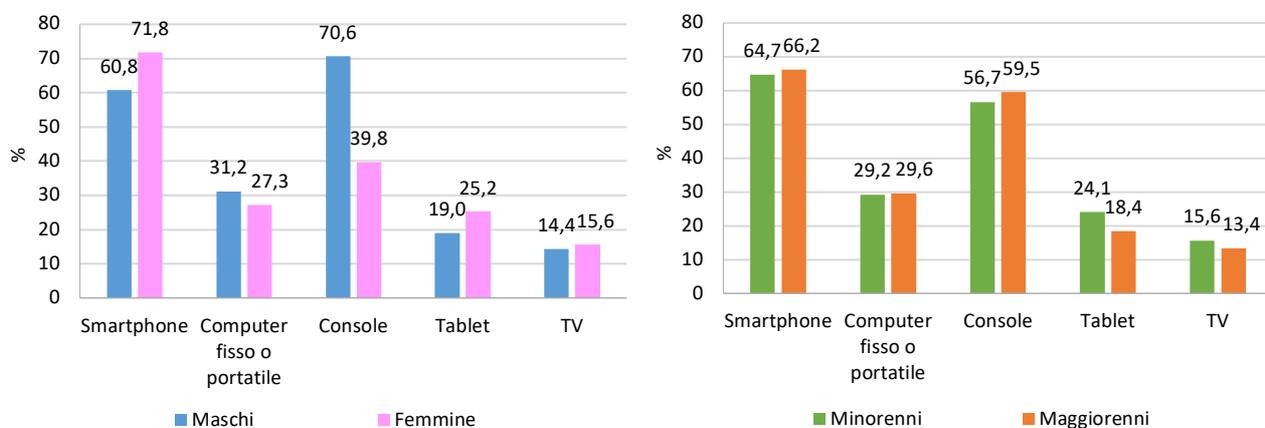
**Figura 4.4: Distribuzione percentuale degli studenti secondo la durata media di sessioni di gioco, senza interruzioni, nei giorni di scuola e non di scuola**



Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

I device maggiormente utilizzati dai giocatori di videogame sono lo smartphone (65,3%) la console (57,8%) e il computer, fisso o portatile (29,4%); seguono il tablet (21,9%) e la TV (14,8%) senza alcuna differenza di età. Rispetto al genere, invece, se i ragazzi preferiscono di gran lunga la console rispetto alle coetanee, le femmine usano maggiormente lo smartphone (Fig.4.5; Appendice: Tab.126).

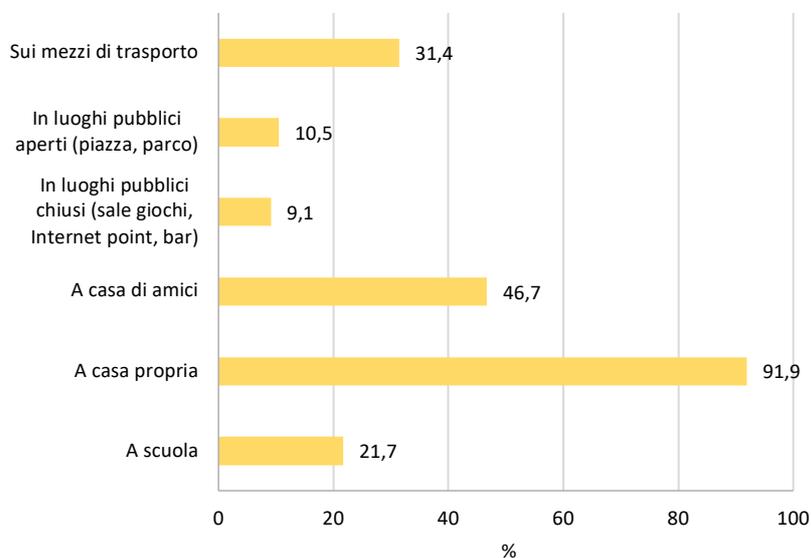
**Figura 4.5: Percentuali di studenti che hanno giocato ai videogiochi secondo i device utilizzati**



Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

La maggior parte degli studenti gioca ai videogame soprattutto a casa propria (91,9%) o di amici (46,7%); oltre il 31% gioca sui mezzi pubblici e quasi il 22% a scuola. Prediligono i luoghi pubblici aperti, come piazze e parchi (10,5%) piuttosto che quelli chiusi, quali le sale giochi (9,1%). Non si riscontra alcuna differenza né di genere né di età (Fig.4.6; Appendice: Tab.127).

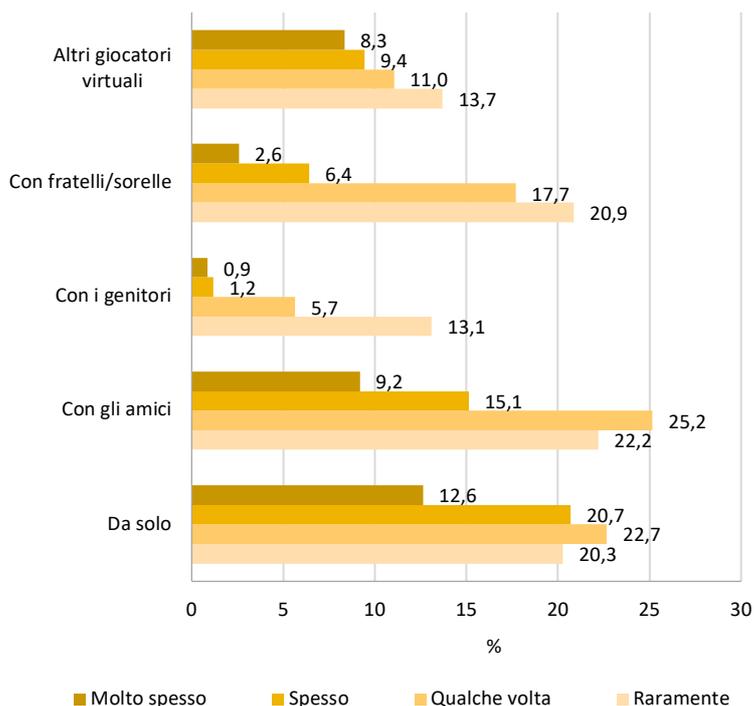
**Figura 4.6: Percentuali di studenti che hanno giocato ai videogame secondo i luoghi frequentati**



Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

Il 76,3% degli studenti preferisce giocare ai videogame in solitudine, mentre il 71,7% gioca in compagnia di amici. Il 79,2% degli intervistati non gioca ai videogame in compagnia dei genitori, il 57,5% non gioca con giocatori che non conosce personalmente (virtuali) né il 52,5% con fratelli o sorelle (Fig.4.7). Se non si rilevano differenze tra maggiorenni e minorenni, si osserva invece tra i generi: i maschi, rispetto alle femmine, preferiscono giocare in solitudine (88,7% maschi; 63,3% femmine) e con gli amici (88,3% maschi; 53,7% femmine), ma soprattutto risultano maggiormente attratti dal giocare con persone non conosciute personalmente (64,7% maschi; 18,4% femmine) (Appendice: Tab.128-132).

**Figura 4.7: Percentuali di studenti che hanno giocato e quanto spesso ai videogame, da soli o in compagnia**

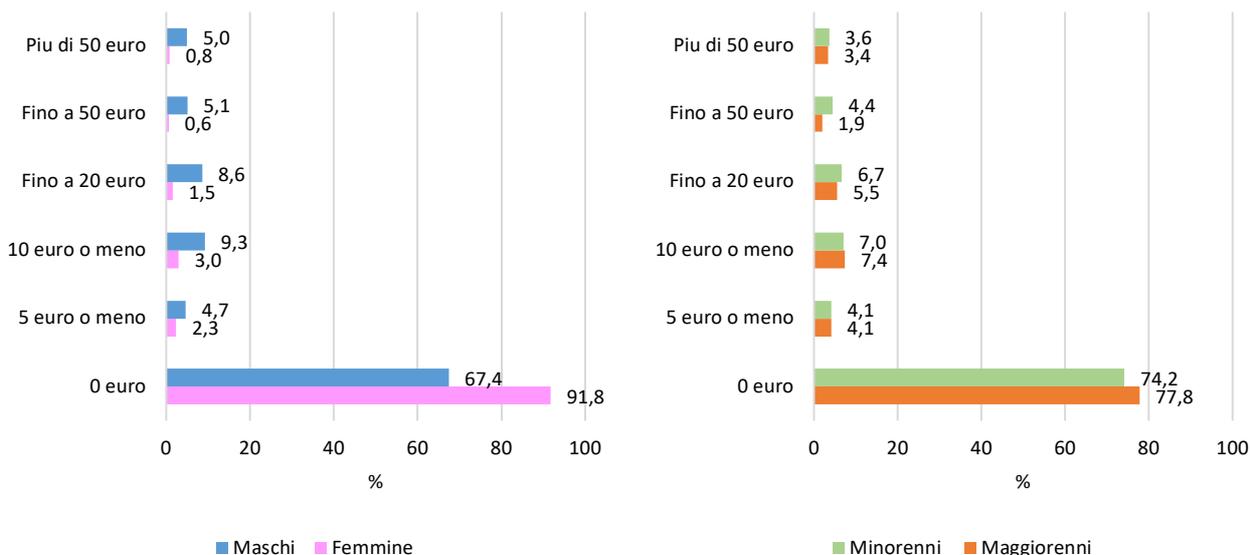


La percentuale mancante al raggiungimento del 100% corrisponde all'opzione di risposta "Mai"

Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

Agli studenti giocatori è stato chiesto se abbiano speso denaro, nel mese antecedente l'indagine, per acquistare o aggiornare i videogame o per continuare a giocare (es. acquistare "vite" per proseguire il gioco): il 75,5% non ha speso soldi, soprattutto le femmine e i maggiorenni; il 17,5% ha speso al massimo 20 euro (anche in questo caso maschi e maggiorenni riportano quote maggiori) e il 7% ne ha spesi 50 o più. (Fig.4.8. Appendice: Tab.135).

**Figura 4.8: Distribuzione percentuale per genere e classe d'età degli studenti che hanno giocato ai videogiochi nell'ultimo anno secondo la spesa sostenuta**

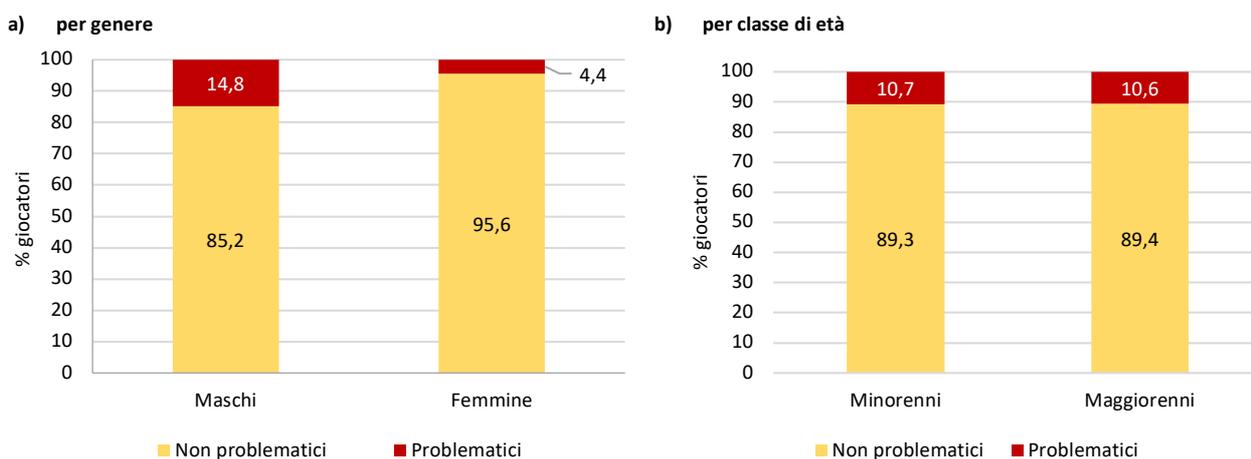


Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

### 4.3 Profili di giocatore di videogiochi e caratteristiche associate

A tal proposito, la ricerca sulla dipendenza da videogiochi sta dedicando una crescente attenzione ai giochi online. Sulla base del test di screening Problematic On-line Gaming Questionnaire Short Form - POGQ-SF (si veda Cap.1), focalizzato sull'uso di videogiochi praticati on-line, è emerso che il 10,1% dei giocatori del campione evidenzia un comportamento di gioco definibile "problematico", senza sostanziali differenze di età; sono altresì le differenze di genere a emergere: tra i giocatori di videogames, la quota di problematici risulta del 14,8% tra i maschi e del 4,4% tra le femmine (Fig.4.9; Appendice: Tab.137).

Figura 4.9 Distribuzione percentuale per genere e classe di età dei profili di giocatore tra coloro che hanno giocato ai videogiochi nell'ultimo anno



Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

Alcune peculiarità differenziano gli studenti per i quali si è evidenziato un gioco problematico da quelli non problematici.

Rispetto allo status economico familiare, rilevato attraverso il test FAS (si veda Cap.1), si rileva che oltre la metà degli studenti appartenenti a ciascuna tipologia di giocatore definisce "medio" lo status economico della propria famiglia, soprattutto i non problematici (72,2% contro il 54,9% dei problematici) mentre il 21% dei giocatori problematici lo definisce "tantissimo/molto al di sotto – al di sotto della media" contro l'11% dei non problematici. Le tipologie di giocatore non si differenziano, invece, rispetto allo status sociale dei genitori e a quello occupazionale (Appendice: Tab.144).

I giocatori problematici definiscono il proprio andamento scolastico mediamente più basso rispetto ai giocatori non problematici; hanno genitori che monitorano meno le loro attività serali (con chi escono e dove vanno la sera), così come si sentono meno accolti e sostenuti sia dai genitori, sia dagli amici (Tab.4.1; Appendice: Tab.145-146).

Escludendo coloro che hanno riferito di "non poter rispondere alla domanda", i giocatori problematici si sentono maggiormente insoddisfatti del rapporto con i genitori, con gli amici e con se stessi; della propria salute e della condizione economica familiare rispetto a quelli con profilo non problematico (Tab.4.2; Appendice: Tab.147-148).

I giocatori problematici di videogiochi si distinguono da quelli non problematici anche per le prevalenze superiori nei consumi di sostanze: a esclusione di sigarette e alcol, sostanze per le quali i giocatori non problematici riferiscono consumi più elevati (nella vita, nell'ultimo anno e nell'ultimo mese), i giocatori con un profilo problematico riportano prevalenze maggiori in tutti i periodi di tempo analizzati per il consumo di energy drink, cannabis, cannabis sintetica, cocaina/crack, eroina, stimolanti, NPS, psicofarmaci senza prescrizione medica, painkillers e sostanze sconosciute. Se le prevalenze di consumo di alcol, risultano superiori tra i giocatori non problematici, il *binge drinking* risulta maggiormente praticato dai giocatori problematici (Appendice: Tab.141-142).

Infine è interessante sottolineare come tra i giocatori con profilo problematico siano più alte le quote di utilizzatori compulsivi di Internet: 34,3% contro il 7% dei giocatori non problematici (Appendice: Tab.142).

**Tabella 4.1: Distribuzione percentuale degli studenti giocatori ai videogame problematici e non problematici secondo caratteristiche di contesto e familiari**

		<b>Giocatori non problematici (%)</b>	<b>Giocatori problematici (%)</b>
Andamento scolastico	Ottimo/buono	45,3	31,6
	Medio/basso	54,7	68,4
Avere genitori che fissano regole dentro casa	Quasi sempre/spesso	51,3	51,1
	Qualche volta/di rado/quasi mai	48,7	48,9
Avere genitori che fissano regole fuori casa	Quasi sempre/spesso	40,0	34,5
	Qualche volta/di rado/quasi mai	60,0	65,5
Avere genitori che monitorano i figli il sabato sera	Quasi sempre/spesso	80,1	71,0
	Qualche volta/di rado/quasi mai	19,9	29,0
Avere genitori che sanno con chi escono la sera	Quasi sempre/spesso	82,2	67,6
	Qualche volta/di rado/quasi mai	17,8	32,4
Avere genitori che sanno dove trascorrono la sera	Quasi sempre/spesso	82,1	67,4
	Qualche volta/di rado/quasi mai	17,9	32,6
Sentirsi accolti dai genitori	Quasi sempre/spesso	85,3	65,7
	Qualche volta/di rado/quasi mai	16,5	34,3
Sentirsi sostenuti dai genitori	Quasi sempre/spesso	81,5	63,9
	Qualche volta/di rado/quasi mai	18,5	36,1
Sentirsi accolti dal miglior amico	Quasi sempre/spesso	78,5	58,8
	Qualche volta/di rado/quasi mai	21,5	41,2
Sentirsi sostenuti dal miglior amico	Quasi sempre/spesso	78,2	59,5
	Qualche volta/di rado/quasi mai	21,8	40,5

Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

**Tabella 4.2: Distribuzione percentuale degli studenti giocatori ai videogame problematici e non problematici secondo caratteristiche individuali**

		<b>Giocatori non problematici (%)</b>	<b>Giocatori problematici (%)</b>
Essere soddisfatti del rapporto con la madre	Molto soddisfatto/soddisfatto	82,0	69,1
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	10,2	15,2
	Non tanto/per niente soddisfatto	7,8	15,7
Essere soddisfatti del rapporto con il padre	Molto soddisfatto/soddisfatto	73,4	63,1
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	12,3	16,3
	Non tanto/per niente soddisfatto	14,3	20,6
Essere soddisfatti del rapporto con i fratelli	Molto soddisfatto/soddisfatto	75,9	60,0
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	14,6	23,9
	Non tanto/per niente soddisfatto	9,5	16,1
Essere soddisfatti del rapporto con gli amici	Molto soddisfatto/soddisfatto	87,7	77,8
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	8,0	11,8
	Non tanto/per niente soddisfatto	4,3	10,4
Essere soddisfatti del rapporto con gli insegnanti	Molto soddisfatto/soddisfatto	44,7	37,9
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	39,3	46,9
	Non tanto/per niente soddisfatto	16,0	15,2
Essere soddisfatti del rapporto con i compagni di classe	Molto soddisfatto/soddisfatto	63,2	63,2
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	24,4	20,8
	Non tanto/per niente soddisfatto	12,4	16,0
Essere soddisfatti del rapporto con se stessi	Molto soddisfatto/soddisfatto	66,4	46,3
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	17,6	22,4
	Non tanto/per niente soddisfatto	16,0	31,4
Essere soddisfatti delle proprie condizioni di salute	Molto soddisfatto/soddisfatto	76,4	59,8
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	15,7	20,1
	Non tanto/per niente soddisfatto	8,0	20,1
Essere soddisfatti della condizione economica familiare	Molto soddisfatto/soddisfatto	68,4	55,3
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	19,7	23,4
	Non tanto/per niente soddisfatto	11,9	21,4
Essere soddisfatti della zona abitativa	Molto soddisfatto/soddisfatto	68,5	61,9
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	18,4	19,1
	Non tanto/per niente soddisfatto	13,1	19,0

Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

## Capitolo 5

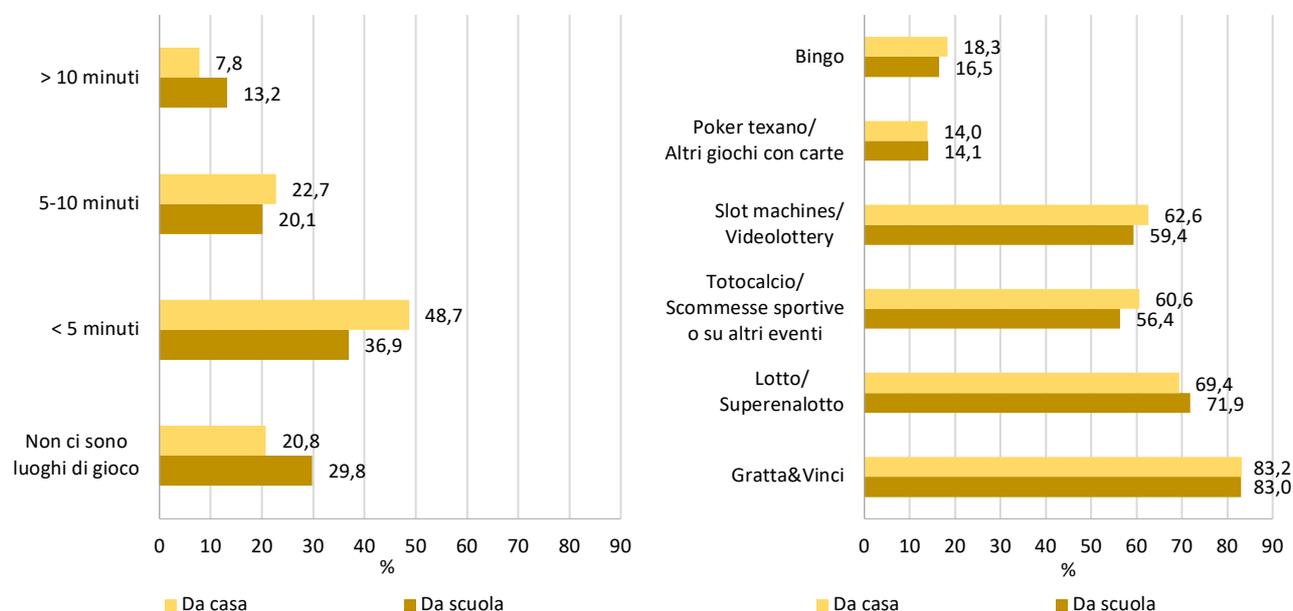
### GIOCO D'AZZARDO

#### 5.1 Disponibilità, conoscenze, percezione del rischio, opinioni e credenze

Per quasi la metà degli studenti (49%) il luogo più vicino dove poter giocare d'azzardo si trova a meno di 5 minuti a piedi dalla propria abitazione, il 23% da 5 a 10 minuti e 1 studente su 5 non abita nei pressi di luoghi di gioco. Per quanto riguarda, invece, la distanza dalla scuola frequentata, il 37% può recarsi in un luogo di gioco in meno di 5 minuti e il 20% in 5-10 minuti; il 30% riferisce che non ci sono luoghi di gioco nei pressi della scuola (Appendice: Tab.66-67).

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/Superenalotto, slot machine/videolottery (VLT) e Totocalcio/scommesse (sportive, su altri eventi, ecc.) (Fig.5.1; Appendice: Tab.68-69).

Figura 5.1: Percentuali degli studenti secondo la distanza da un luogo di gioco e le tipologie di giochi disponibili da casa e da scuola

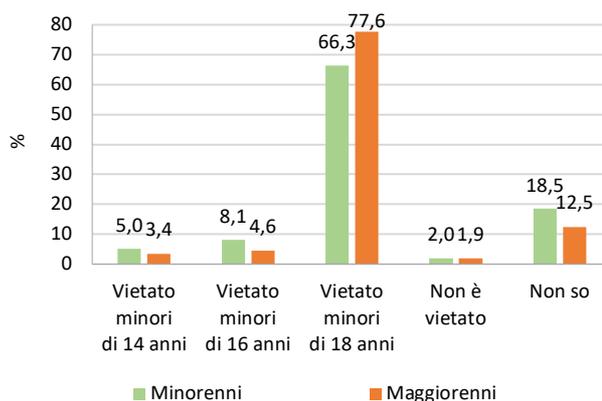
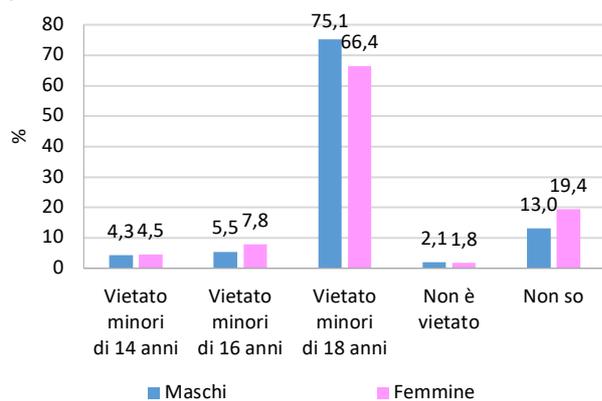


Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

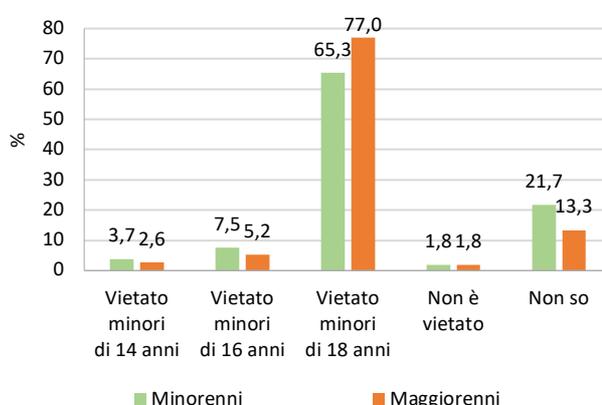
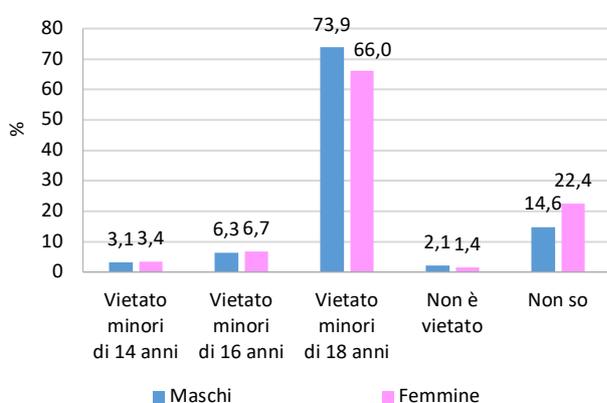
Per il 70% circa degli studenti il gioco d'azzardo, sia on-line sia on site, è "vietato ai minori di 18 anni", in particolare per i maschi e per gli studenti maggiorenni; il 7% e il 4% ritengono sia vietato rispettivamente ai minori di 16 e di 14 anni e per il 2% "non è vietato". Sono il 16% e 18% circa coloro che "non sanno" se il gioco d'azzardo, rispettivamente on-line e on-site, sia vietato ai minorenni, che ignorano cioè la normativa in materia, in particolare le studentesse e gli studenti minorenni (Fig.5.2; Appendice: Tab.75-76).

**Figura 5.2: Distribuzione percentuale degli studenti per genere e classe di età secondo la conoscenza degli aspetti normativi del gioco d'azzardo on-line e on-site**

**a) Gioco d'azzardo on-line**



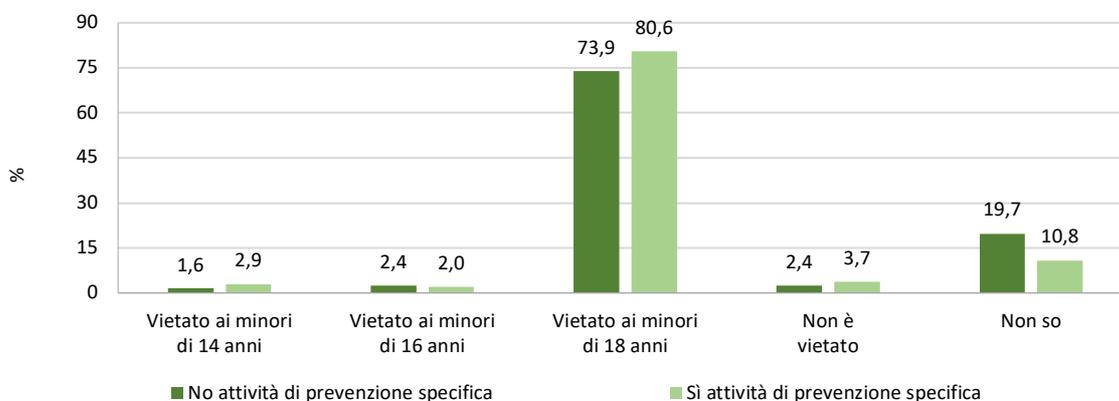
**b) Gioco d'azzardo on-site**



Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

In tale ambito, la percentuale di studenti che riferisce correttamente che il divieto al gioco d'azzardo (indipendentemente dalla tipologia di gioco) riguarda i minorenni risulta statisticamente superiore tra coloro che hanno partecipato ad attività di prevenzione specifiche sul gioco d'azzardo, mentre tra chi non ha partecipato ad attività specifiche risulta superiore la percentuale di chi che non conosce la normativa (Fig.5.3).

**Figura 5.3: Distribuzione percentuale degli studenti secondo la conoscenza degli aspetti normativi sul gioco d'azzardo secondo l'aver partecipato o meno ad attività di prevenzione specifiche sul gioco d'azzardo**

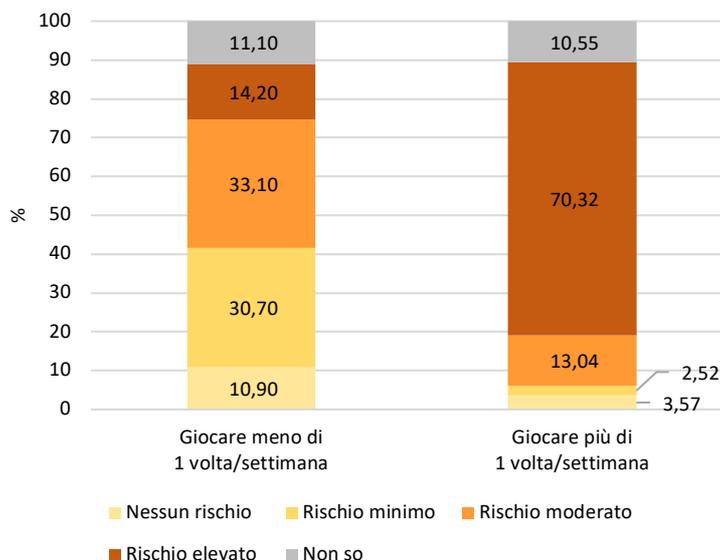


Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

La maggior parte degli studenti (oltre l'80%) 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; percentuale che raggiunge il 70%, e in misura inferiore tra le femmine, se si fa riferimento a Lotto/Superenalotto, Totocalcio/scommesse (sia sportive sia su altri eventi) e lotterie istantanee (Appendice: Tab.74).

Il 42% degli studenti ritiene che una persona che gioca d'azzardo meno di una volta alla settimana non rischi di danneggiarsi in alcun modo, mentre per il 47% tale comportamento può essere definito a "rischio elevato"; percentuali che raggiungono rispettivamente il 6% e l'83% quando si fa riferimento a un comportamento di gioco ripetuto più di una volta alla settimana (Fig.5.4). 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 e tra i maggiorenni. L'11% "non sa" definire il grado di rischio (Appendice: Tab.81-82). Rispetto alla percezione del rischio non risultano differenze significative tra chi ha partecipato ad attività specifiche di prevenzione al gioco d'azzardo.

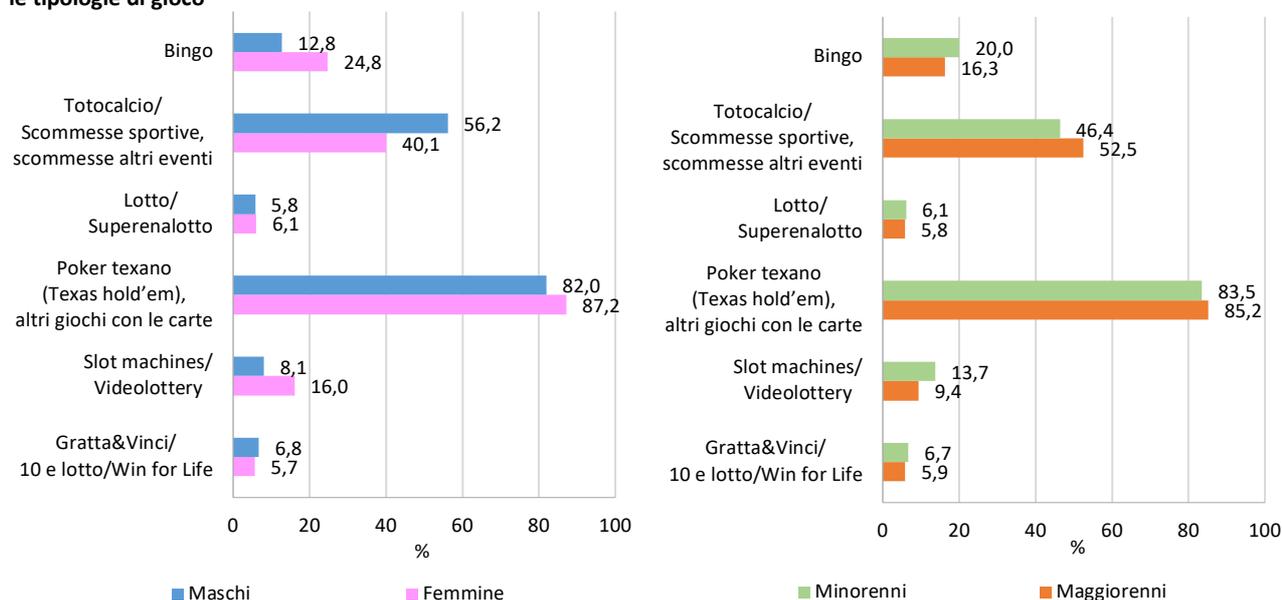
**Figura 5.4: Distribuzione percentuale degli studenti secondo il grado di rischio percepito per il gioco d'azzardo**



Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

La maggior parte degli studenti (84%) ritiene che l'abilità del giocatore conti in giochi come il poker texano e altri giochi con le carte e il 49% lo pensa rispetto a giochi come Totocalcio e scommesse, per questi ultimi soprattutto i maschi e i maggiorenni. Sono il 18,5% e il 12% coloro che ritengono che l'abilità del giocatore conti anche nel gioco del Bingo e alle slot machine/VLT, soprattutto femmine e minorenni, il 6% nelle lotterie istantanee e nel gioco del Lotto/Superenalotto (Fig.5.5; Appendice: Tab.80).

**Figura 5.5: Percentuali di studenti per genere e classe di età che ritiene che l'abilità del giocatore conti nell'esito del gioco secondo le tipologie di gioco**



Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

Nel complesso, l'82% degli studenti è "sfavorevole" al gioco d'azzardo, in particolare le femmine e i maggiorenni, mentre quasi l'8% manifesta un atteggiamento "favorevole", in percentuale statisticamente superiore tra i maschi, e poco meno dell'11% "neutrale", soprattutto tra i maschi e i minorenni (Tab.5.1).

**Tabella 5.1: Distribuzione percentuale degli studenti per genere e classe di età secondo l'atteggiamento nei confronti del gioco d'azzardo**

Atteggiamento	Genere (%)		Classe di età (%)		TOTALE (%)
	Maschi	Femmine	Minorenni	Maggiorenni	
Sfavorevole	75,0	89,4	80,0	84,7	81,9
Neutrale	13,9	6,9	12,0	8,3	10,6
Favorevole	11,0	3,7	8,0	6,9	7,6

Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

Il 52% 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 (Tab.5.2). I messaggi pubblicitari sono stati visti soprattutto on-line (40%), alla televisione (31%) e sui social media (23,7%) (Appendice: Tab.83-88).

**Tabella 5.2: Distribuzione percentuale degli studenti per genere e classe di età secondo la frequenza di esposizione nell'ultimo anno a spot pubblicitari sul gioco d'azzardo**

Esposizione pubblicità	Genere (%)		Classe di età (%)		TOTALE (%)
	Maschi	Femmine	Minorenni	Maggiorenni	
Mai	6,0	5,2	7,1	3,4	5,6
< 1 volta al mese	5,4	7,4	7,0	5,7	6,3
1-3 giorni al mese	9,1	15,6	12,7	11,4	12,2
1-2 giorni a settimana	20,4	26,6	23,3	23,1	23,4
≥3 giorni a settimana	59,2	45,2	50,0	56,4	52,4

Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

Il 19% degli studenti riferisce di avere fratelli/sorelle maggiori che giocano d'azzardo, soprattutto i maschi, per il 18% a giocare è il padre e per il 13% entrambi i genitori. Tra gli altri adulti significativi, per il 12% degli studenti sono i nonni a giocare e per il 16% gli zii; il 47% riferisce di avere pochi/alcuni amici che giocano d'azzardo mentre per il 10% sono la maggior parte/tutti (Tab.5.3).

**Tabella 5.3: Distribuzione percentuale degli studenti che riferiscono di avere persone vicine che giocano d'azzardo per genere e classe di età**

Persone che giocano d'azzardo		Genere (%)		Classe di età (%)		TOTALE (%)
		Maschi	Femmine	Minorenni	Maggiorenni	
Fratelli/ sorelle maggiori	No	63,0	69,0	66,1	66,1	66,1
	Sì	22,2	15,6	18,1	20,0	18,9
	Non so	14,8	15,4	15,8	13,9	15,0
Genitori	Nessuno	45,2	45,9	45,4	46,2	45,7
	Solo padre	19,5	16,6	16,9	19,1	17,8
	Solo madre	2,9	2,9	2,7	3,5	3,0
	Entrambi	12,5	13,5	12,5	13,5	12,9
	Non so	19,9	21,0	22,5	17,7	20,6
Altri adulti significativi	Nonni	11,6	12,7	12,6	11,7	12,2
	Zii	17,4	15,2	16,2	16,4	16,3
	Compagni genitori	1,6	1,2	1,2	1,9	1,5
	Non so	69,4	70,9	70,1	70,0	70,1
Amici	Nessuno	15,3	25,8	24,2	14,6	20,4
	Pochi/alcuni	51,8	41,4	41,3	55,2	46,8
	Maggior parte/tutti	15,3	5,0	7,4	14,9	10,3
	Non so	17,5	27,8	27,0	15,3	22,4

Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

L'84% degli studenti riferisce di non aver fratelli/sorelle maggiori che giocano troppo. Rispetto ai genitori, il 75% riferisce che né il padre né la madre giocano troppo, mentre per il 6% è solo il padre e per l'1% solo la madre. Il 27% degli studenti riferisce di avere pochi/alcuni amici che giocano troppo, mentre per il 4% sono la maggior parte/tutti, in particolare per i maschi e i maggiorenni (Tab.5.4).

**Tabella 5.4: Distribuzione percentuale degli studenti per genere e classe di età che riferiscono di avere persone vicine che giocano d'azzardo un po' troppo**

Persone che giocano d'azzardo un po' troppo		Genere (%)		Classe di età (%)		TOTALE (%)
		Maschi	Femmine	Minorenni	Maggiorenni	
Fratelli/sorelle maggiori	No	82,1	85,4	83,2	84,8	83,8
	Sì	5,1	2,7	3,9	4,1	4,0
	Non so	12,8	11,9	12,9	11,2	12,2
Genitori	Nessuno	74,6	75,2	73,5	76,9	74,8
	Padre	5,7	6,4	6,2	5,8	6,0
	Madre	0,7	0,9	0,9	0,8	0,8
	Entrambi	1,2	0,6	1,1	0,7	1,0
	Non so	17,8	16,9	18,3	15,8	17,3
Altri adulti significativi	No	58,5	60,9	59,0	60,9	59,7
	Sì	15,2	13,9	14,0	14,5	14,2
	Non so	26,3	26,1	27,0	24,6	26,1
Amici	Nessuno	40,2	49,1	48,4	38,6	44,5
	Pochi/alcuni	33,1	20,7	21,0	36,0	27,0
	Maggior parte/tutti	5,3	1,8	2,6	5,5	3,8
	Non so	21,4	28,4	28,0	19,9	24,8

Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

Il 59% e il 64% 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 25% degli studenti ritiene che il proprio padre sconsiglierebbe di giocare, così come il 23% 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 l'1% (Tab.5.5).

**Tabella 5.5: 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 classe di età**

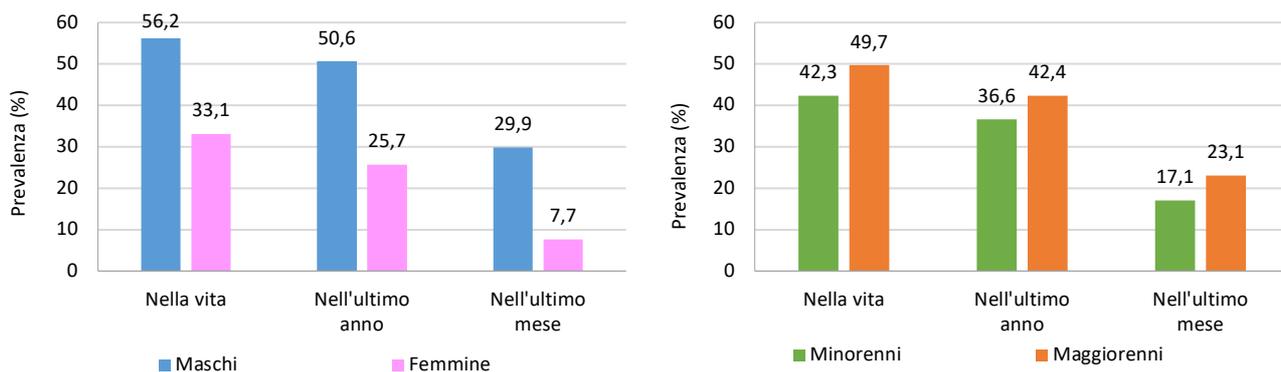
		Genere (%)		Classe di età (%)		TOTALE (%)
		Maschi	Femmine	Minorenni	Maggiorenni	
PADRE	Non lo permetterebbe	50,9	68,0	64,1	51,2	59,1
	Lo sconsiglierebbe	28,5	20,5	20,5	31,3	24,7
	Sarebbe indifferente	8,8	2,5	4,8	7,3	5,8
	Lo approverebbe	1,9	1,0	1,4	1,5	1,4
	Non so	9,9	8,1	9,2	8,6	9,0
MADRE	Non lo permetterebbe	55,3	74,2	68,5	57,9	64,4
	Lo sconsiglierebbe	28,3	16,4	18,4	29,1	22,6
	Sarebbe indifferente	5,8	1,4	3,2	4,4	3,7
	Lo approverebbe	1,4	0,6	1,2	0,8	1,0
	Non so	9,2	7,4	8,7	7,7	8,3

Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

## 5.2 Prevalenze e caratteristiche del comportamento di gioco

Nel complesso il 45,2% degli studenti del Comune di Milano ha giocato d'azzardo almeno una volta nel corso della propria vita, il 38,9% lo ha fatto nei 12 mesi antecedenti la somministrazione del questionario e il 19,4% negli ultimi 30 giorni, in particolare i maschi e gli studenti maggiorenni (Fig.5.6; Appendice: Tab.70).

**Figura 5.6: Prevalenze (%) di gioco d'azzardo per genere e classe di età**

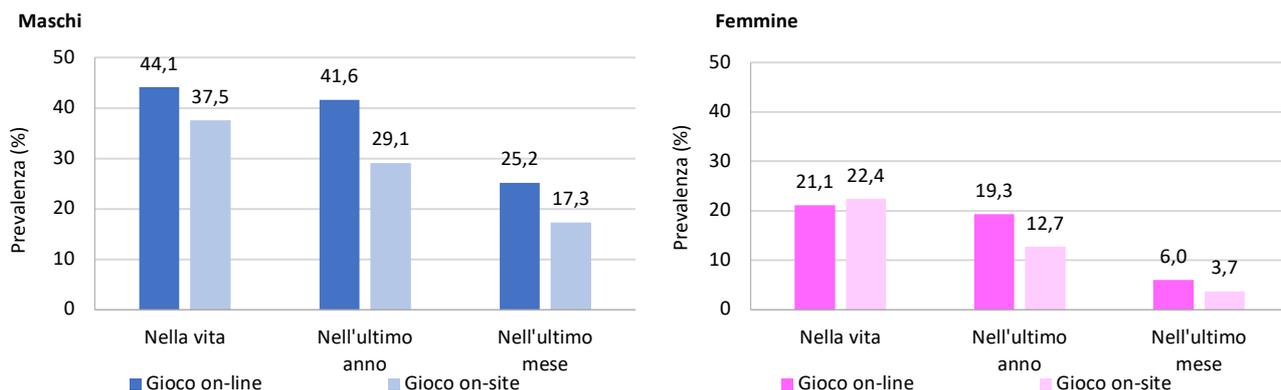


Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

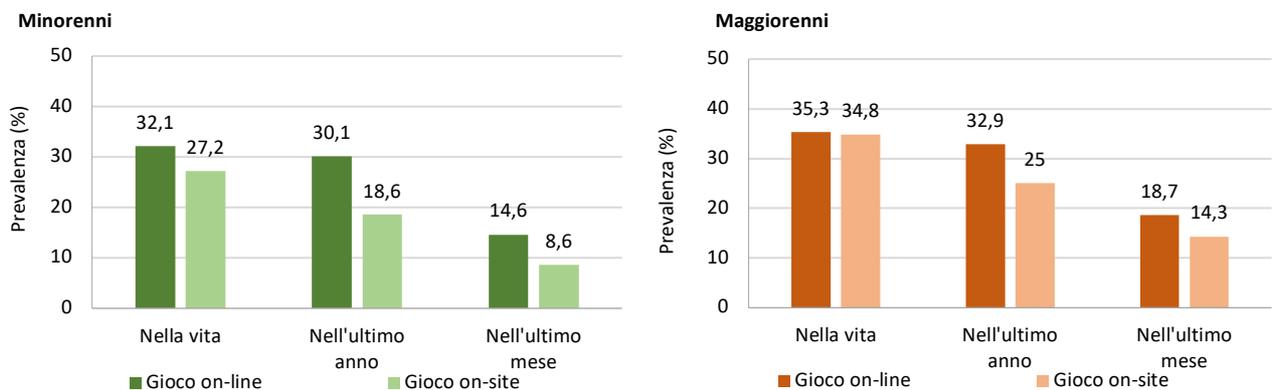
La quota di studenti che riferisce di aver giocato d'azzardo on-line (Appendice: Tab.25-28) è superiore a quella dei giocatori on-site (presso luoghi fisici) (Appendice: Tab.43-46). In entrambe le modalità di gioco (on-line e on-site), le prevalenze maschili risultano statisticamente superiori a quelle femminili (Fig.5.7a), mentre quelle relative ai maggiorenni risultano significativamente superiori nel caso del gioco on-site e del gioco on-line praticato negli ultimi 30 giorni (Fig.5.7b).

**Figura 5.7: Prevalenze (%) di gioco d'azzardo on-line e on-site per genere e classe di età**

a) per genere



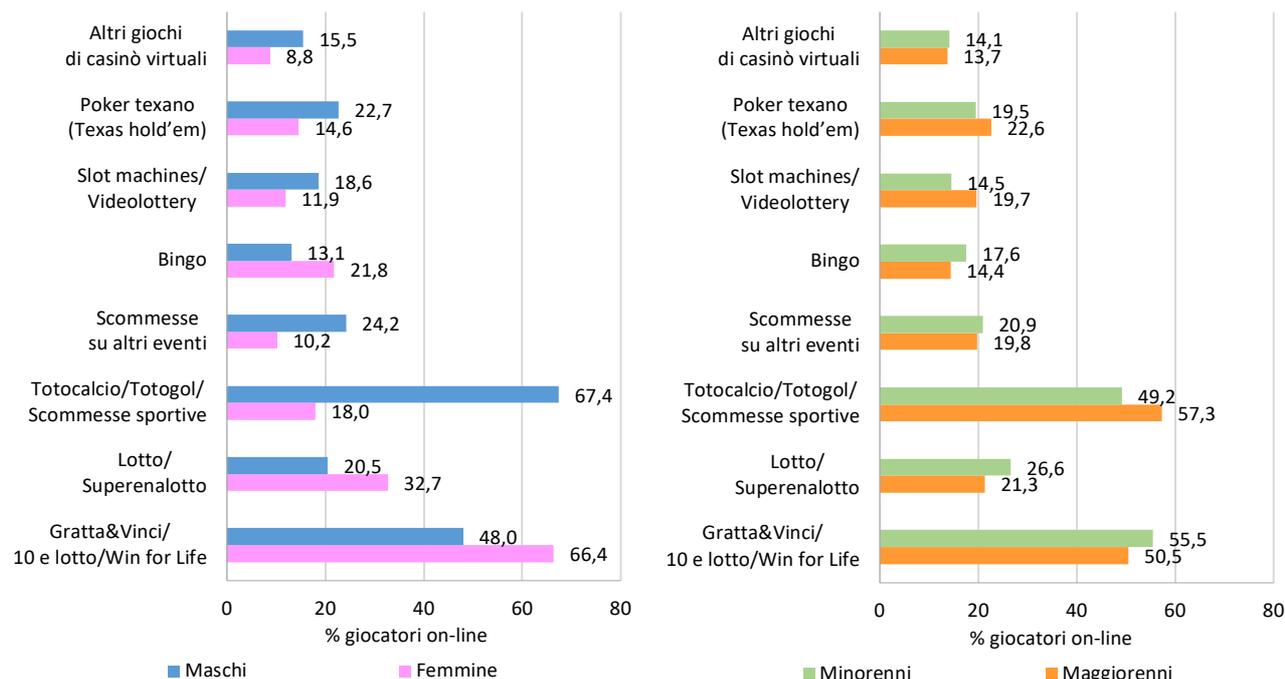
b) per classe di età



Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

Le lotterie istantanee (Gratta&Vinci/10 e Lotto/Win for life) e le scommesse sportive sono i giochi on-line maggiormente praticati durante l'anno, i primi soprattutto dalle ragazze, i secondi dai ragazzi e dai maggiorenni. Seguono il gioco del Lotto/Superenalotto, giocato soprattutto dalle ragazze, le scommesse su altri eventi e il poker texano, preferiti in particolare dai maschi (Fig.5.8; Appendice: Tab.29-37).

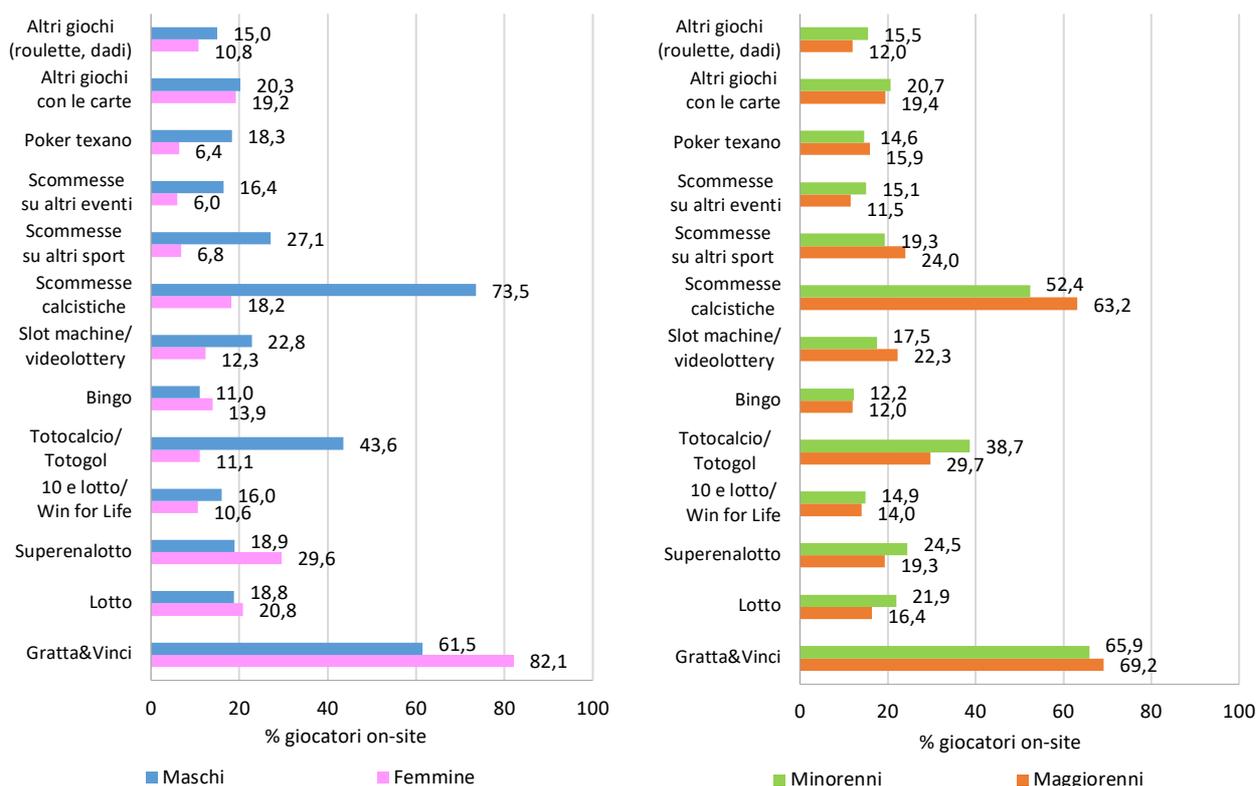
**Figura 5.8: Percentuali per genere e classe d'età degli studenti che hanno giocato d'azzardo on-line nell'ultimo anno secondo le tipologie di gioco praticate**



Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

Anche rispetto al gioco on-site, i giochi d'azzardo preferiti dalla maggior parte dei giocatori sono i Gratta&Vinci, in particolare dalle studentesse, seguiti da scommesse calcistiche e Totocalcio/Totogol, giochi preferiti entrambi dai ragazzi (Fig.5.9; Appendice: Tab.49-62). Rispetto agli studenti che hanno giocato on-site ai Gratta&Vinci nell'ultimo anno, il 21% riferisce di averlo fatto tutti i giorni (contro il 2% dei giocatori on-line), soprattutto i maschi e gli studenti minorenni (Appendice: Tab.50).

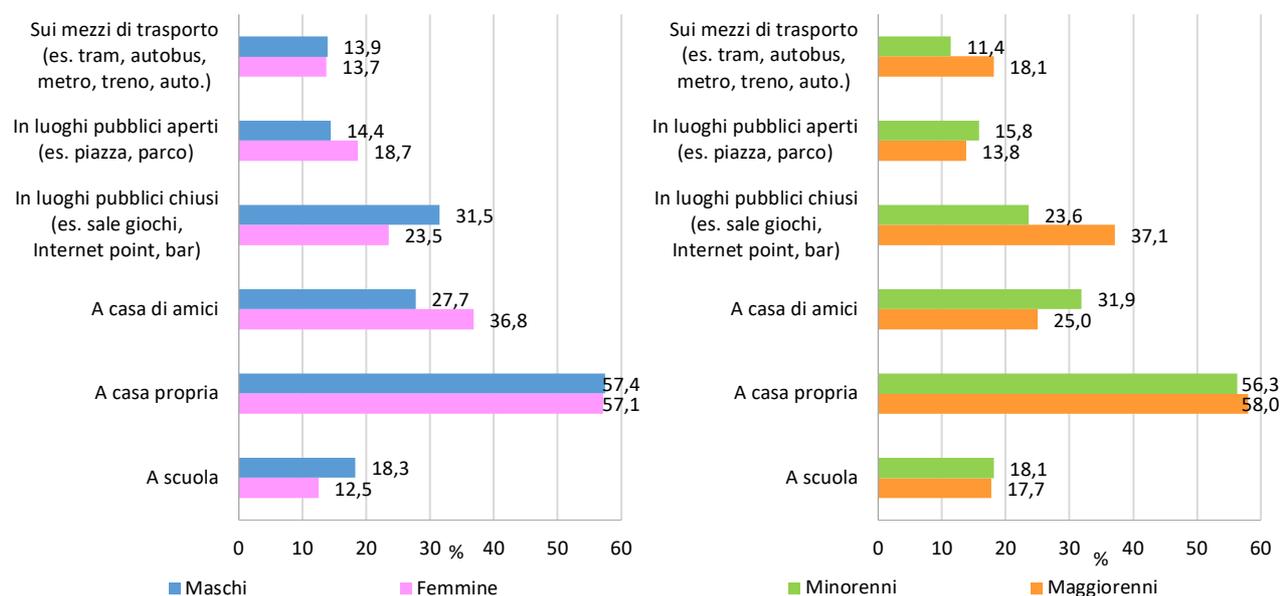
**Figura 5.9: Percentuali per genere e classe d'età degli studenti che hanno giocato d'azzardo on-site nell'ultimo anno secondo le tipologie di gioco praticate**



Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

Il 57% dei giocatori on-line gioca d'azzardo soprattutto a casa propria, senza differenze di genere e classe di età; seguono a casa di amici, soprattutto dalle ragazze e dagli studenti minorenni, e i luoghi pubblici chiusi (es. Internet Point, sale giochi, ecc.) preferiti dai ragazzi e dai maggiorenni (Fig.5.10; Appendice: Tab.39).

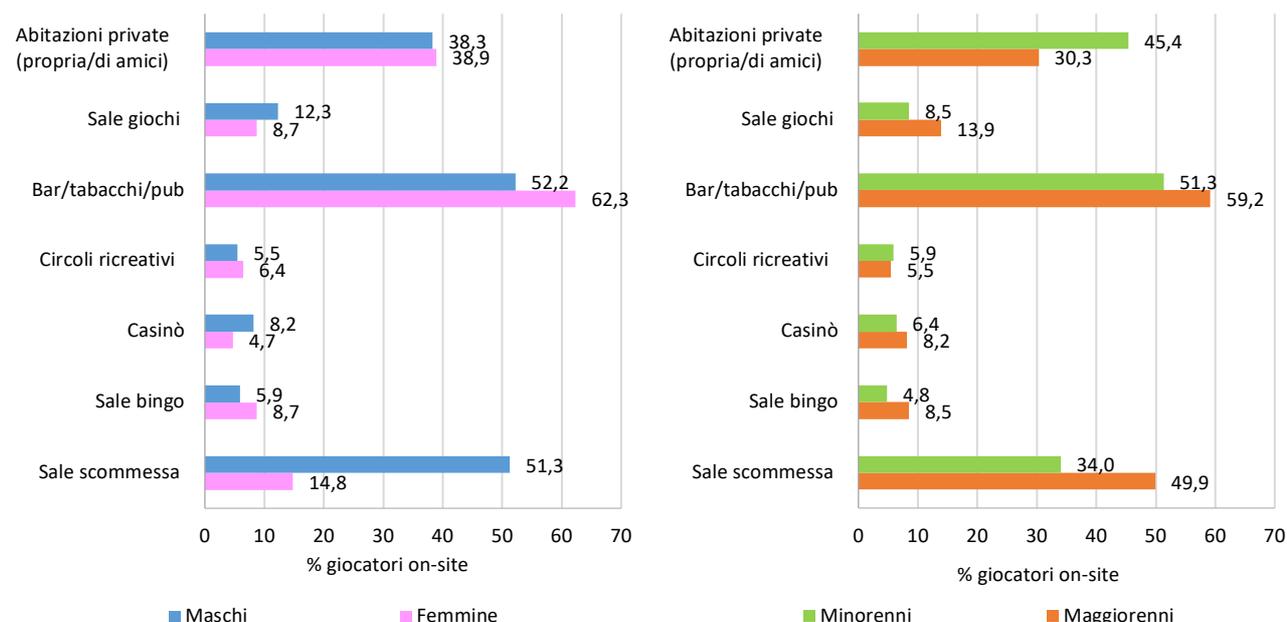
**Figura 5.10: Percentuali per genere e classe d'età di studenti che hanno giocato d'azzardo on-line nell'ultimo anno secondo i luoghi frequentati**



Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

In linea con le tipologie di gioco praticate on-site, la maggior parte dei giocatori si reca presso bar/tabacchi/ricevitorie per giocare d'azzardo, in particolar modo le studentesse; seguono sale scommesse e abitazioni private (propria e/o di amici): preferite le prime soprattutto dai ragazzi e dai maggiorenni, le seconde dagli studenti minorenni (Fig.5.11; Appendice: Tab.65).

**Figura 5.11: Percentuali di studenti che hanno giocato d'azzardo on-site nell'ultimo anno secondo i luoghi frequentati per genere e classe d'età**

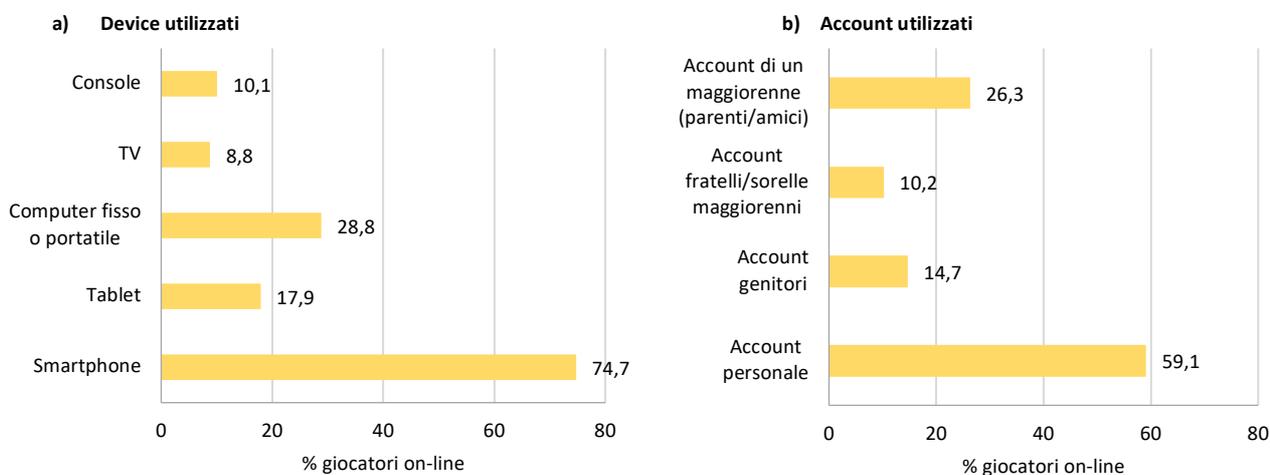


Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

Il device maggiormente utilizzato dai giocatori d'azzardo on-line è lo smartphone (75%), seguito da computer (fisso o portatile) (29%) e tablet (18%), senza alcuna differenza di genere. (Fig.5.12a; Appendice: Tab.38).

La maggior parte (59%) utilizza un account personale per giocare; il 26% quello di un maggiorenne (parenti, amici, ecc.), soprattutto le ragazze e i minorenni, il 15% quello di un genitore e il 10% di fratelli/sorelle maggiori, queste ultime modalità sono riferite soprattutto dai giocatori minorenni (Fig.5.12b; Appendice: Tab.40).

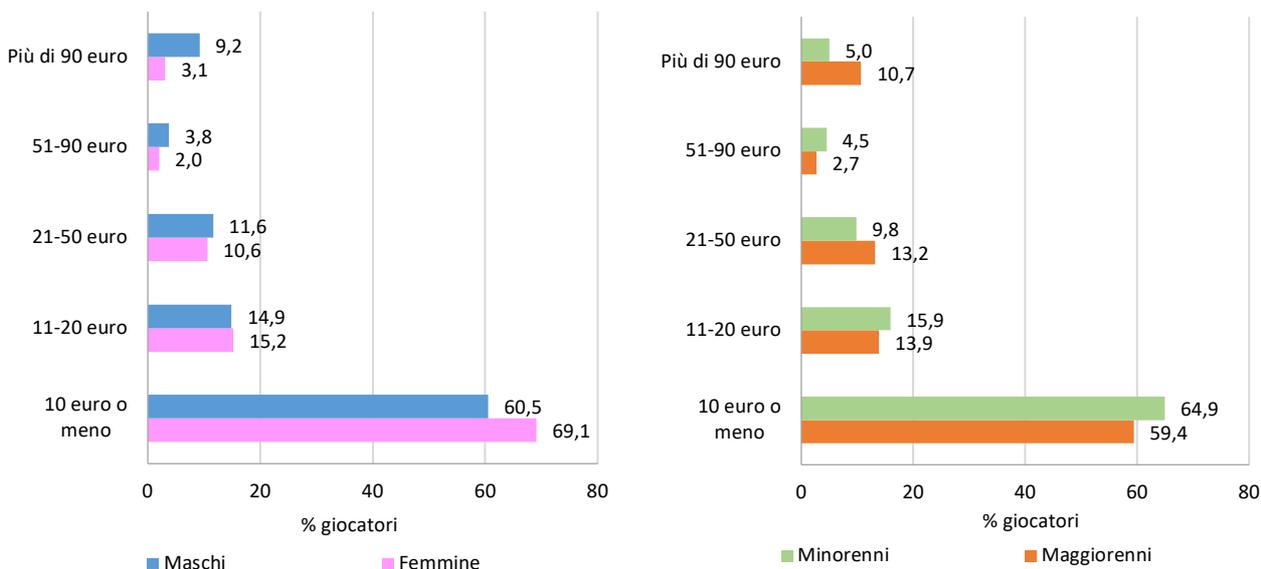
**Figura 5.12: Percentuali di studenti che hanno giocato d'azzardo on-line nell'ultimo anno secondo i device e gli account utilizzati per giocare**



Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

Tra coloro che hanno riferito di aver giocato d'azzardo (on-line e/o on-site) negli ultimi 30 giorni, il 62% ha speso non più di 10 euro, quota significativamente superiore tra le femmine e i minorenni, il 14,8% tra gli 11 e i 20 euro, per l'11,6% la spesa è stata di 21-50 euro e per l'11,6% è stata superiore ai 50 euro, soprattutto per i maschi e i maggiorenni (Fig.5.13; Appendice: Tab.72). Per il 37% degli studenti che hanno giocato nell'ultimo anno il gioco non ha comportato alcuna perdita o vincita, sono cioè rimasti "in pari", il 35,7% riferisce di essere "in attivo" e il 27,1%, invece, di essere "in rosso" (Appendice: Tab.73).

**Figura 5.13: Distribuzione percentuale per genere e classe d'età degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo la spesa sostenuta**

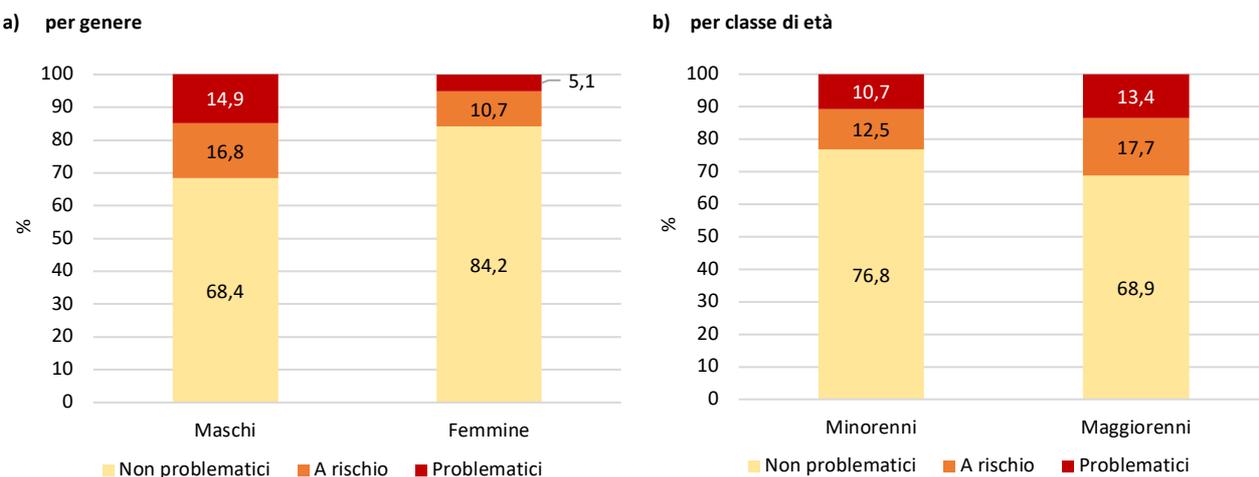


Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

### 5.3 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 veda Cap.1), si rileva che quasi 3 giocatori su 4 sono definibili "giocatori non problematici" (73,3%), il 14,8% sono "a rischio" e il restante 11,9% "problematici". Le percentuali superiori di giocatori a rischio e problematici si rilevano tra gli studenti di genere maschile, mentre tra i maggiorenni risultano significativamente superiori quelle riferite ai giocatori a rischio (Fig.5.14; Appendice: Tab.92).

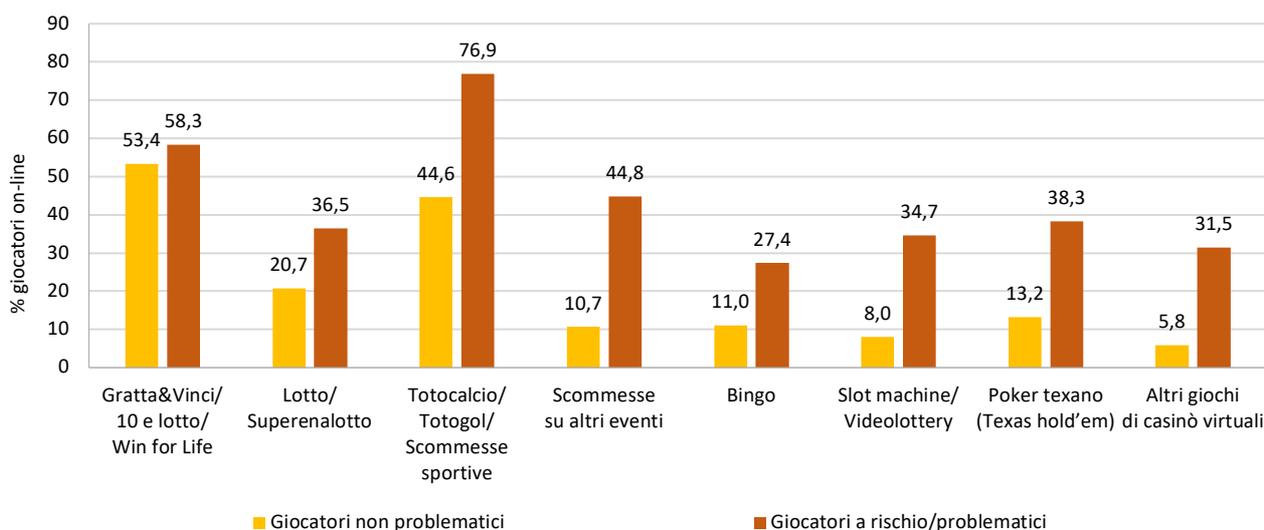
**Figura 5.14: Distribuzione percentuale per genere e classe di età dei profili di giocatore tra coloro che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno**



Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

Tra coloro che hanno giocato d'azzardo on-line, i giochi preferiti dai giocatori a rischio/problematici sono, nell'ordine, Totocalcio/Totogol/scommesse sportive, le lotterie istantanee e scommesse su altri eventi, mentre per i giocatori non problematici sono le lotterie istantanee, seguite da Totocalcio/Totogol/scommesse sportive e Lotto/Superenalotto (Fig.5.15; Appendice: Tab.113).

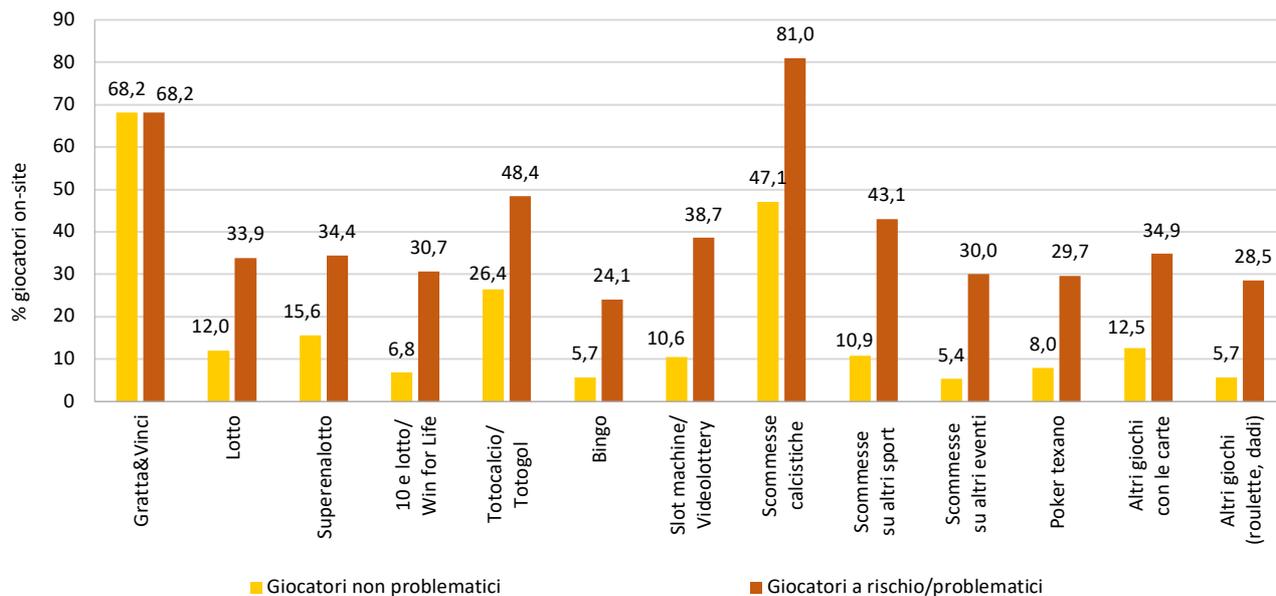
**Figura 5.15: Percentuali per profilo di giocatore secondo le tipologie di giochi d'azzardo on-line**



Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

Per quanto riguarda i giochi on-site, i giocatori a rischio/problematici preferiscono fare scommesse sugli eventi calcistici sia giocare ai Gratta&Vinci; gli stessi giochi, in ordine inverso e in percentuali inferiori, sono preferiti dai giocatori non problematici (Fig.5.16; Appendice: Tab.117).

**Figura 5.16: Percentuali per profilo di giocatore secondo le tipologie di giochi d'azzardo on-site**



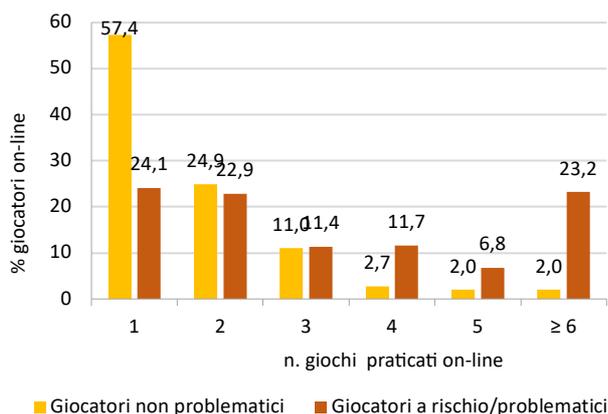
Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

I giocatori a rischio/problematici si distinguono da quelli non problematici anche per il numero di giochi praticati. Tra coloro che hanno riferito di aver giocato d'azzardo on-line, la maggior parte dei giocatori non problematici (57%) ha praticato un solo gioco, mentre il 41,7% dei giocatori a rischio/problematici ha fatto 4 o più giochi (contro il 7% dei giocatori non problematici) (Fig.5.17a).

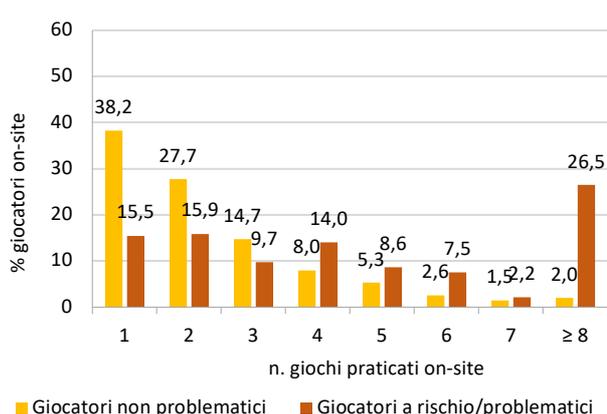
Stesso andamento si riscontra tra chi ha riferito di aver giocato d'azzardo on-site: oltre l'82% dei giocatori non problematici ha praticato al massimo 2 giochi (contro il 31% dei giocatori a rischio/problematici) e il 59% dei giocatori a rischio/problematici ne ha praticati almeno 4 (contro il 19% dei giocatori non problematici) (Fig.5.17b).

**Figura 5.17: Distribuzione percentuale per profilo di giocatore secondo il numero di tipologie di giochi d'azzardo on-line e on-site praticati durante l'anno**

a) giocatori d'azzardo on-line



b) giocatori d'azzardo on-site



Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

Altra variabile che contraddistingue le tipologie di giocatori è la frequenza di gioco: i giocatori non problematici giocano occasionalmente, poche volte l'anno, mentre per i giocatori a rischio/problematici la frequenza di gioco è almeno settimanale, soprattutto rispetto alle scommesse sportive e al gioco del Totocalcio/Totogol, praticati sia on-line (Tab.5.6; Appendice: Tab.113-114) sia on-site (Tab.5.7; Appendice: Tab.117-119).

**Tabella 5.6: Distribuzione percentuale per tipologia di giocatore d'azzardo secondo i giochi praticati on-line durante l'anno e la frequenza di gioco**

Tipologia gioco on-line	Frequenza di gioco	Giocatori non problematici (%)*	Giocatori a rischio/problematici (%)*
Gratta&Vinci/ 10 e Lotto/Win for life	Non più di 3 volte/anno	49,9	41,2
	Almeno 1 volta/settimana	3,5	17,1
Lotto/Superenalotto	Non più di 3 volte/anno	19,3	26,1
	Almeno 1 volta/settimana	1,4	10,4
Totocalcio/Totogol/ Scommesse sportive	Non più di 3 volte/anno	36,9	38,0
	Almeno 1 volta/settimana	7,7	38,9
Scommesse su altri eventi	Non più di 3 volte/anno	9,1	24,3
	Almeno 1 volta/settimana	1,5	20,5
Bingo	Non più di 3 volte/anno	10,5	17,6
	Almeno 1 volta/settimana	0,5	9,9
Slot machine	Non più di 3 volte/anno	6,8	21,9
	Almeno 1 volta/settimana	1,2	12,8
Poker texano/ Altri giochi con le carte	Non più di 3 volte/anno	10,8	23,0
	Almeno 1 volta/settimana	2,5	15,3
Altri giochi di casinò virtuali	Non più di 3 volte/anno	4,4	19,3
	Almeno 1 volta/settimana	1,4	12,2

La percentuale mancante al raggiungimento del 100% per ogni tipologia di gioco corrisponde a "0 volte durante l'anno"

Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

**Tabella 5.7: Distribuzione percentuale per tipologia di giocatore d'azzardo secondo i giochi praticati on-site durante l'anno e la frequenza di gioco**

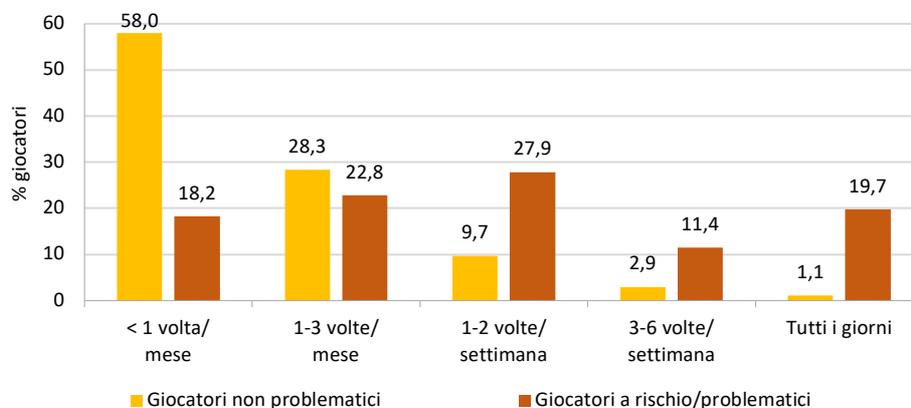
Tipologia gioco on-site	Frequenza di gioco	Giocatori non problematici (%)*	Giocatori a rischio/problematici (%)*
Gratta&Vinci	Non più di 3 volte/anno	64,5	54,5
	Almeno 1 volta/settimana	3,7	13,6
Lotto	Non più di 3 volte/anno	10,8	26,8
	Almeno 1 volta/settimana	1,2	7,1
Superenalotto	Non più di 3 volte/anno	14,1	26,0
	Almeno 1 volta/settimana	1,5	8,3
10 e lotto / Win for Life	Non più di 3 volte/anno	5,6	21,4
	Almeno 1 volta/settimana	1,2	9,2
Totocalcio/Totogol	Non più di 3 volte/anno	20,8	19,4
	Almeno 1 volta/settimana	5,6	29,0
Bingo	Non più di 3 volte/anno	5,5	16,4
	Almeno 1 volta/settimana	0,2	7,7
Slot machines, Videolottery	Non più di 3 volte/anno	9,3	24,3
	Almeno 1 volta/settimana	1,2	14,4
Scommesse calcistiche	Non più di 3 volte/anno	35,4	30,2
	Almeno 1 volta/settimana	11,7	50,8
Scommesse su altri sport	Non più di 3 volte/anno	9,4	22,1
	Almeno 1 volta/settimana	1,4	21,0
Scommesse su altri eventi	Non più di 3 volte/anno	4,6	15,6
	Almeno 1 volta/settimana	0,7	14,4
Poker texano	Non più di 3 volte/anno	6,9	17,8
	Almeno 1 volta/settimana	1,0	11,8
Altri giochi con le carte	Non più di 3 volte/anno	11,1	24,8
	Almeno 1 volta/settimana	1,5	10,1
Altri giochi (roulette, dadi)	Non più di 3 volte/anno	5,5	20,2
	Almeno 1 volta/settimana	0,3	8,3

La percentuale mancante al raggiungimento del 100% per ogni tipologia di gioco corrisponde a "0 volte durante l'anno"

Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

Nel complesso, indipendentemente dalla modalità (on-line e/o on-site) e dalle tipologie di giochi praticati, la maggior parte dei giocatori non problematici gioca occasionalmente (meno di una volta al mese), mentre per il 59% dei giocatori a rischio/problematici la frequenza è di almeno una volta alla settimana (contro quasi il 14% dei non problematici). Il 20% circa dei giocatori a rischio/problematici gioca d'azzardo tutti i giorni (Fig.5.18).

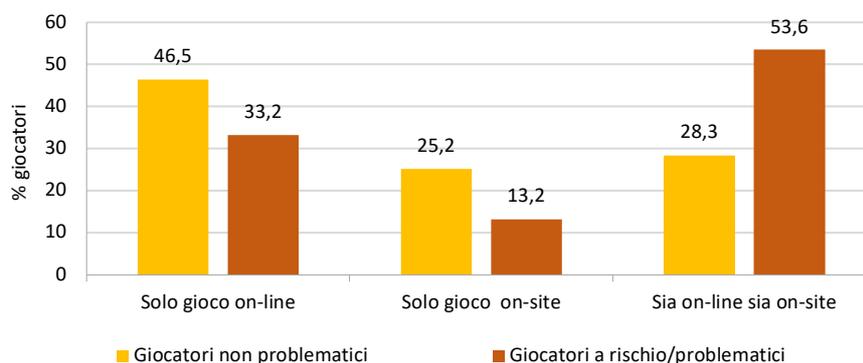
**Figura 5.18: Distribuzione percentuale per tipologia di giocatore per frequenza di gioco d'azzardo**



Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

È interessante, infine, rilevare che le quote più elevate di giocatori a rischio/problematici si osservano tra coloro che hanno giocato d'azzardo durante l'anno sia on-line sia on-site (Fig.5.19).

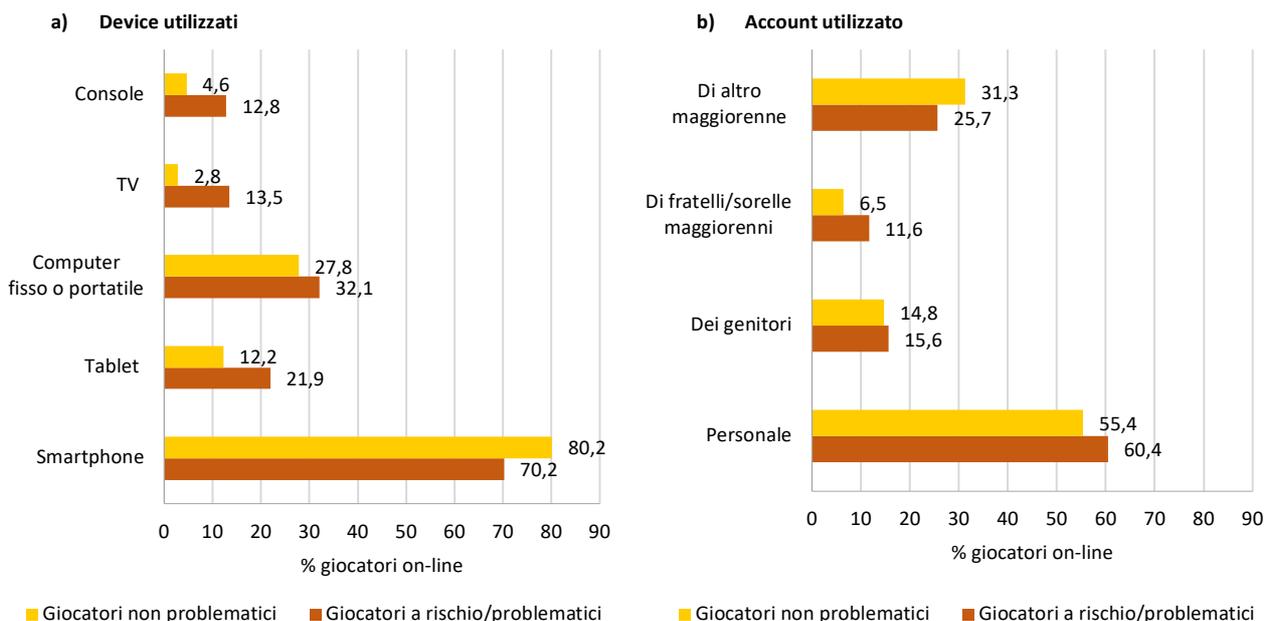
**Figura 5.19: Distribuzione percentuale per tipologia di giocatore secondo il tipo di gioco d'azzardo praticato durante l'anno**



Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

Tra gli studenti giocatori d'azzardo on-line, se il computer fisso/portatile e lo smartphone non distinguono le tipologie di giocatore, il tablet, la televisione o la console risultano utilizzati in percentuale significativamente superiore dai giocatori a rischio/problematici (Fig.5.20a). Rispetto all'account utilizzato per giocare d'azzardo in rete, non si evidenziano percentuali statisticamente diverse tra i diversi profili di giocatore (Fig.5.20b; Appendice: Tab.115).

**Figura 5.20: Percentuale per tipologia di giocatore dei device e degli account utilizzati per giocare d'azzardo on-line**

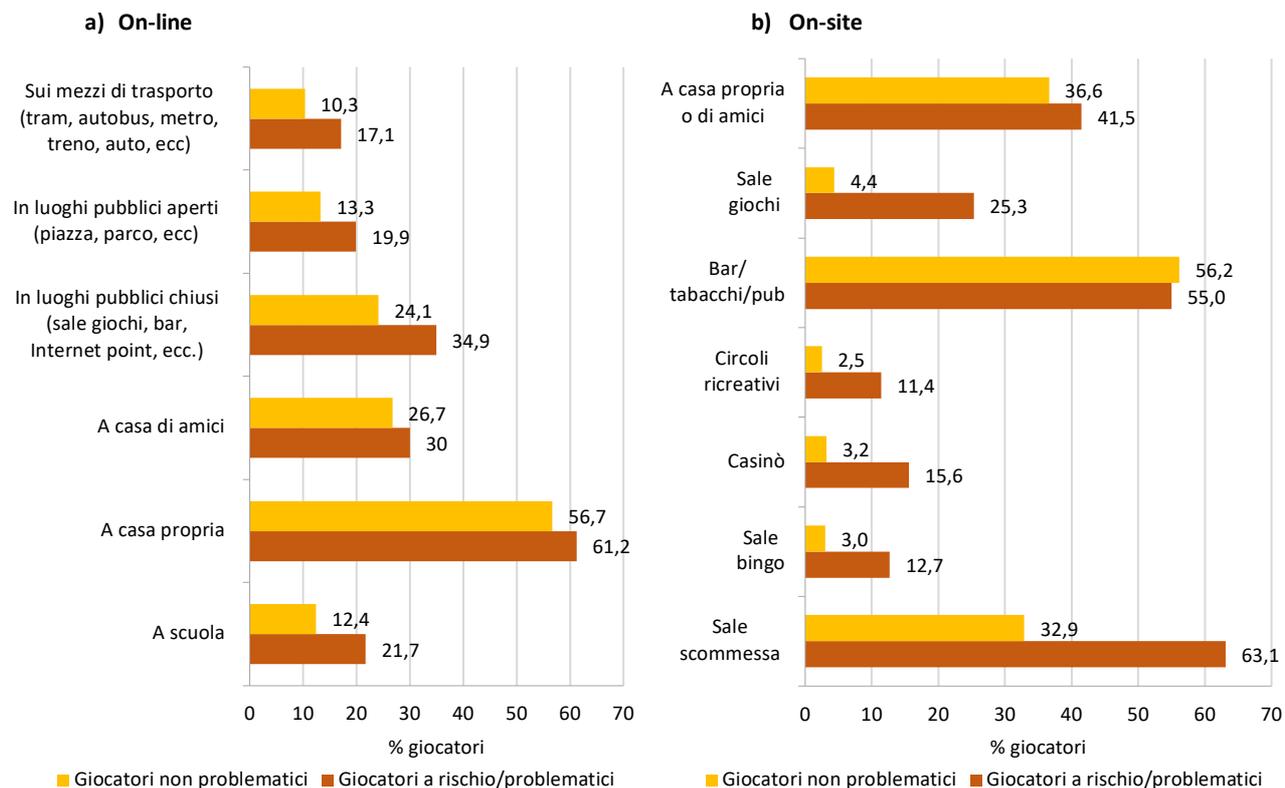


Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

Sia i giocatori non problematici sia quelli a rischio/problematici preferiscono giocare d'azzardo on-line a casa propria e in quella di amici; a seguire presso luoghi pubblici chiusi (sale giochi, Internet Point, ecc.) e a scuola, utilizzati soprattutto dai giocatori a rischio/problematici (Fig.5.21a; Appendice: Tab.115).

È sul gioco d'azzardo on-site che si differenziano le tipologie di giocatori. Se gli esercizi pubblici (bar/tabacchi/ricevitorie) e le abitazioni private (a casa propria e/o di amici) non differenziano le tipologie di giocatori, gli altri luoghi risultano frequentati per giocare soprattutto dai giocatori a rischio/problematici (Fig.5.21b; Appendice: Tab.120).

**Figura 5.21: Distribuzione percentuale per tipologia di giocatore dei luoghi frequentati per giocare d'azzardo on-line e on-site**

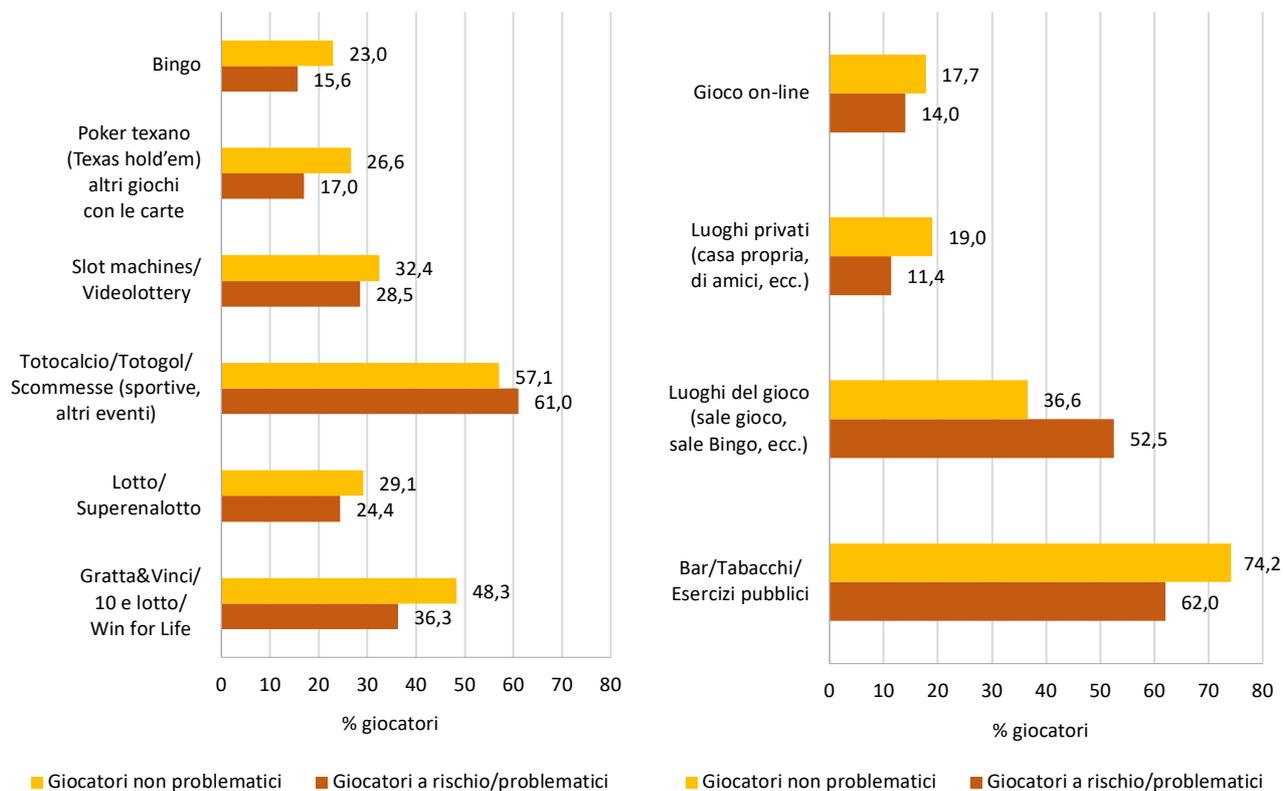


Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

Al 52% dei giocatori a rischio/problematici almeno una volta è stato impedito di giocare d'azzardo in quanto minorenne (contro il 37% 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, al poker texano e ad altri giochi con le carte, in particolare presso bar/tabacchi/ricevitorie e luoghi privati (abitazioni, ecc.). Ai giocatori a rischio/problematici, invece, è stato impedito di giocare soprattutto presso i luoghi preposti al gioco d'azzardo (sale Bingo, sale gioco, ecc.) (Fig.5.22).

**Figura 5.22: Percentuale per tipologia di giocatore secondo i giochi e i contesti nei quali è stato impedito di giocare**

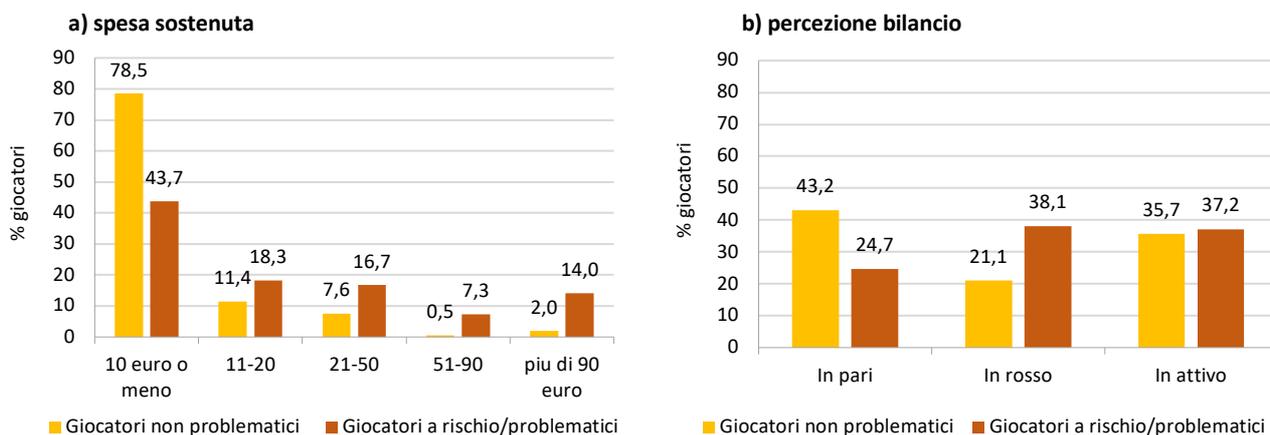


Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

I giocatori si distinguono, inoltre, sulla base della spesa mediamente sostenuta per giocare: tra coloro che nell'ultimo mese hanno giocato d'azzardo, il 78,5% dei giocatori non problematici non ha speso più di 10 euro, mentre il 38% dei giocatori a rischio/problematici ha speso 20 o più euro (Fig.5.23a; Appendice: Tab.108).

Il 43% dei giocatori non problematici riferisce di "essere in pari" (né perdite né guadagni), mentre il 38% dei giocatori a rischio/problematici di "essere in rosso", di aver cioè perso denaro giocando (Fig.5.23b; Appendice: Tab.108).

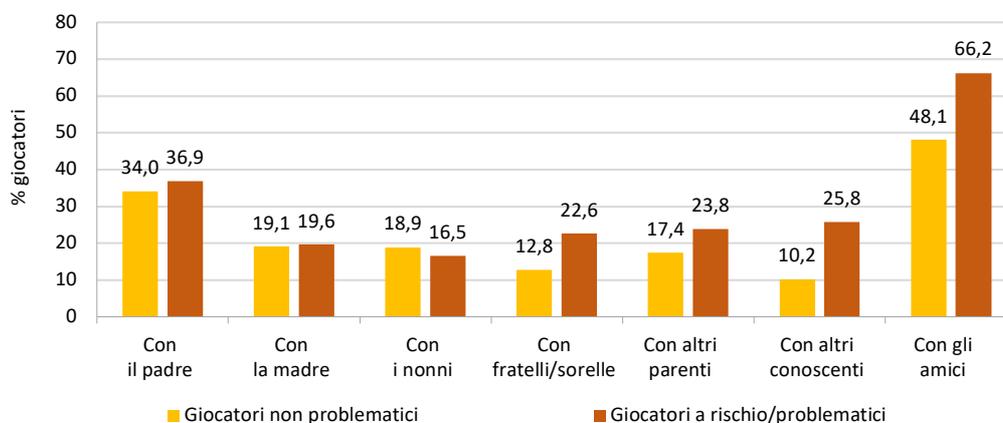
**Figura 5.23: Distribuzione percentuale per tipologie di giocatore della spesa mediamente sostenuta per giocare d'azzardo nell'ultimo mese e la percezione rispetto al bilancio**



Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

Escludendo coloro che hanno riferito di “non poter rispondere alla domanda”, i giocatori d’azzardo a rischio/problematici, rispetto a quelli non problematici, giocano maggiormente in compagnia di altre persone, soprattutto di fratelli/sorelle, altri parenti (eccetto padre, madre e nonni), altri conoscenti e amici (Fig.5.24; Appendice: Tab.110).

**Figura 5.24: Percentuali per tipologia di giocatore secondo le persone con le quali è capitato di giocare d’azzardo**



Elaborazione IFC-CNR su dati studio “Milano No-Slot”

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. Rispetto ai non problematici, oltre a porre più attenzione, i giocatori a rischio/problematici riportano che i messaggi pubblicitari aumentano il loro interesse ma anche il loro coinvolgimento nel gioco, così come le informazioni che ricevono relativamente ai diversi provider e alle nuove possibilità/opzioni di gioco accrescono le conoscenze e curiosità sul gioco stesso (Tab.5.8).

**Tabella 5.8: 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	1.9	2.1
Attenzione/sensibilizzazione	2.3	2.4
Conoscenza	2.2	2.3

Elaborazione IFC-CNR su dati studio “Milano No-Slot”

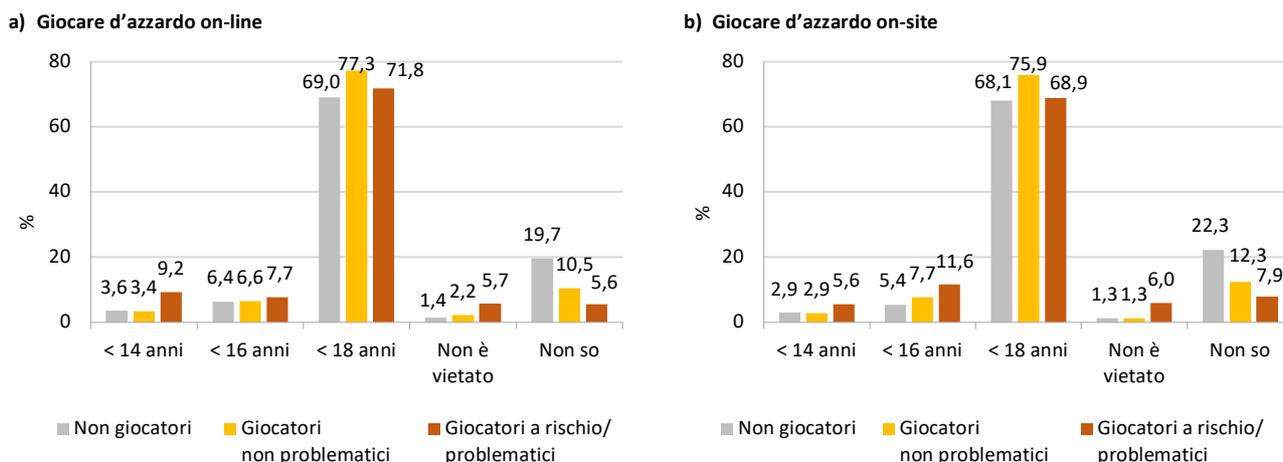
#### 5.4 Profili di giocatore e caratteristiche individuali e socio-familiari

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).

##### **Conoscenze, percezione del rischio e opinioni**

Il 9,2% dei giocatori a rischio/problematici ritiene che il gioco d’azzardo on-line non sia vietato ai minori di 14 anni così come il 6% ritiene che quello on-site non sia vietato, quote che risultano significativamente superiori a quelle dei giocatori non problematici e dei non giocatori. Tra i non giocatori, altresì, si osservano le quote superiori di coloro che non conoscono i limiti d’età legali per poter giocare (Fig.5.25).

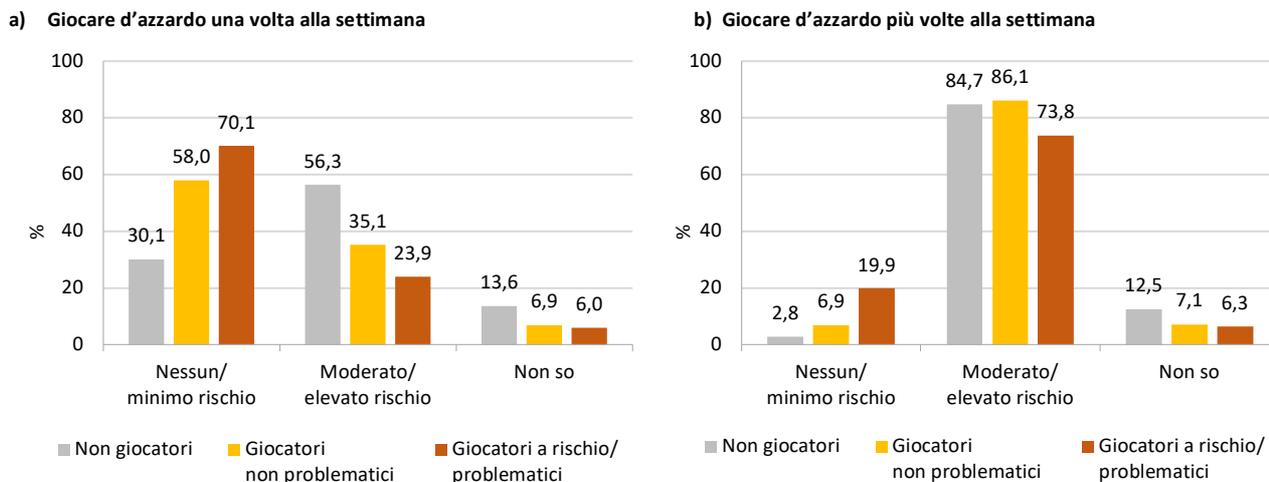
**Figura 5.25: Distribuzione percentuale per tipologia di giocatore secondo le conoscenze sui limiti d'età che regolamentano il gioco d'azzardo**



Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

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, e i giocatori non problematici, rispetto a quelli a rischio/problematici, mostrano quote superiori di studenti che percepiscono il gioco d'azzardo come un comportamento moderatamente/molto rischioso (Fig.5.26; Appendice: Tab.109).

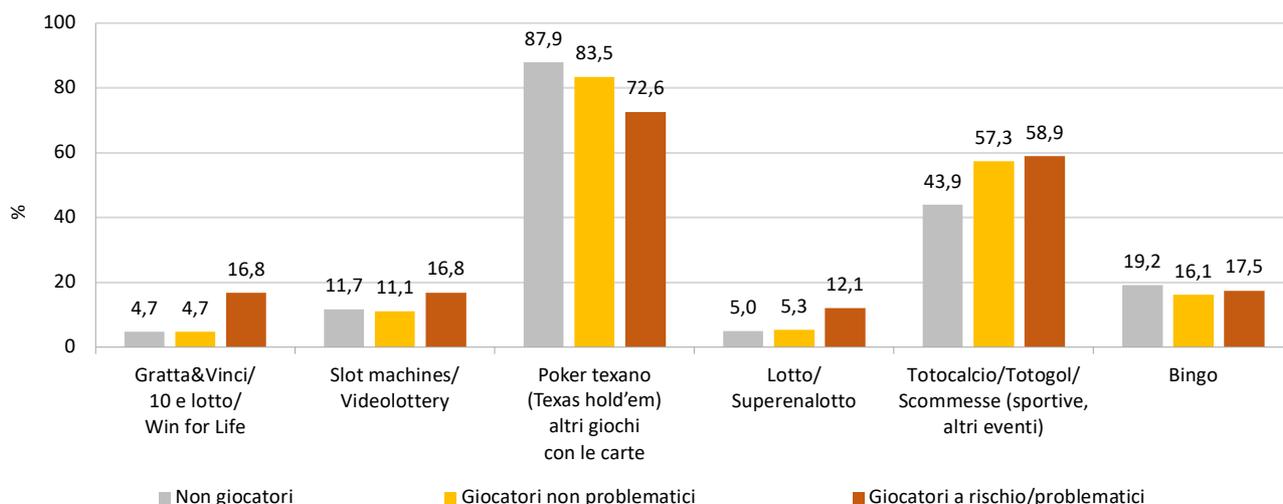
**Figura 5.26: Distribuzione percentuale per tipologia di giocatore secondo il grado di rischio attribuito al gioco d'azzardo**



Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

Se le quote di non giocatori e di giocatori non problematici che ritengono che l'abilità conti nel Poker texano risultano significativamente superiori a quelle dei giocatori a rischio/problematici, quote superiori di questi ultimi risultano tra coloro che ritengono che l'abilità del giocatore conti nelle lotterie istantanee, nelle slot machine/VLT, nel gioco del Lotto/Superenalotto e nelle scommesse (Fig.5.27; Appendice: Tab.109).

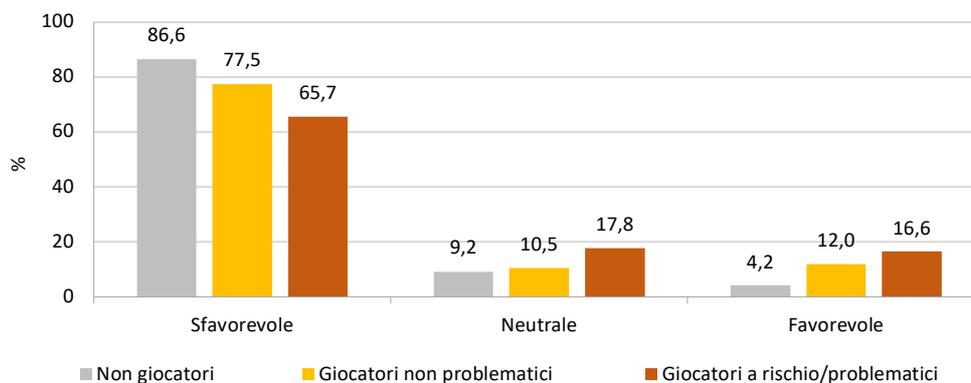
**Figura 5.27: Percentuali degli studenti che considera l'abilità del giocatore una componente importante secondo le tipologie di giochi d'azzardo e i profili di giocatore**



Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

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, altresì, in quota superiore tra i giocatori a rischio/problematici (Fig.5.28).

**Figura 5.28: Distribuzione percentuale delle tipologie di giocatore secondo l'atteggiamento nei confronti del gioco d'azzardo**

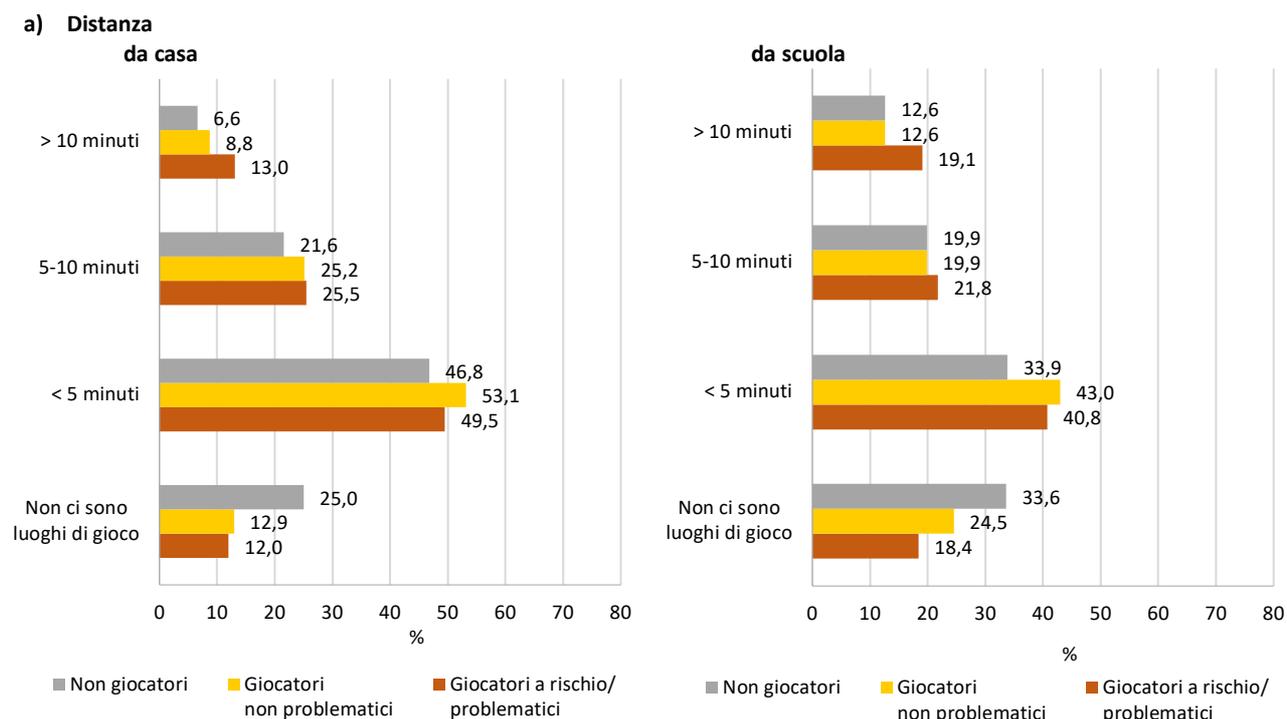


Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

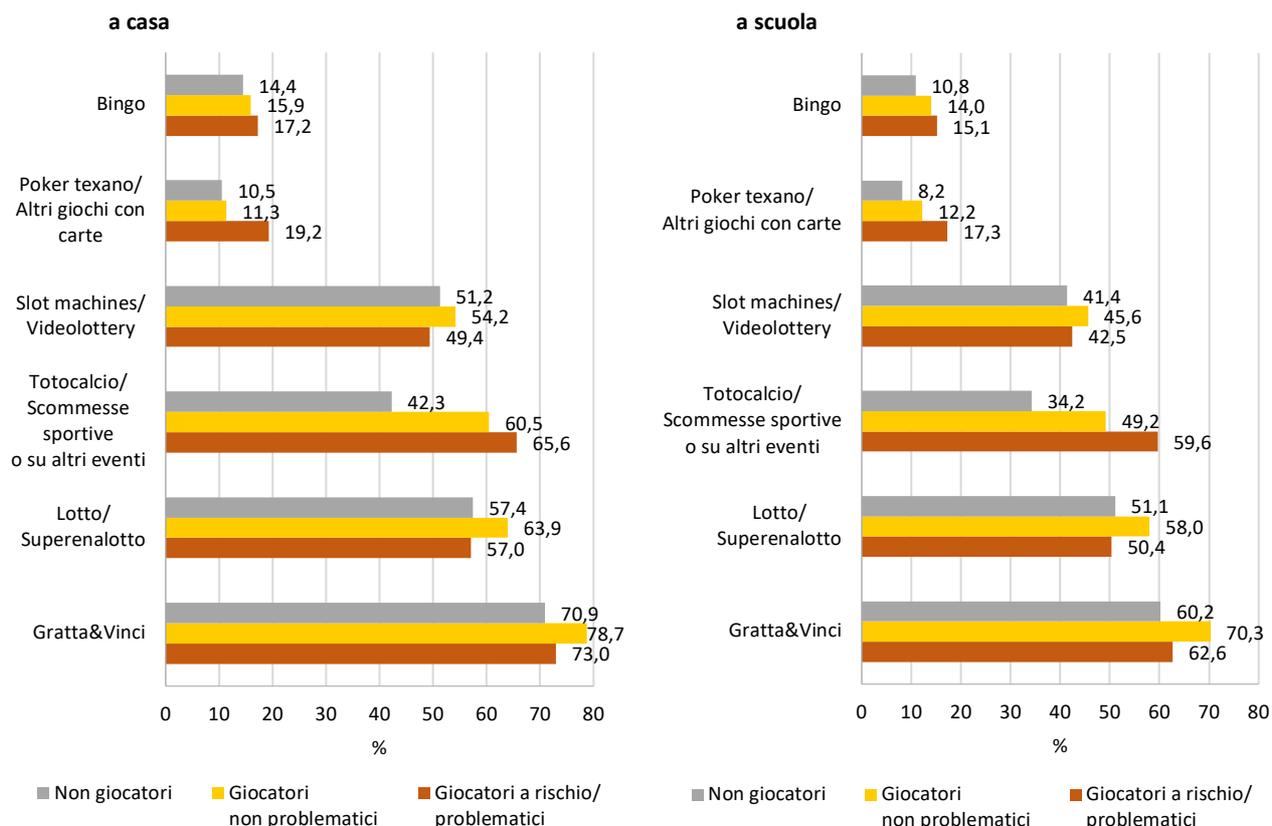
### **Contiguità e contesto familiare**

I non giocatori hanno riferito di non avere vicino né a casa né a scuola luoghi in cui potrebbero giocare, mentre le tipologie di giocatori non si differenziano sulla base dell'avere/non avere esercizi di gioco nei pressi della propria abitazione o della scuola frequentata (Fig.5.29a); i giocatori a rischio/problematici si differenziano bensì dai non problematici sulla disponibilità dell'offerta di giochi: se la possibilità di poter acquistare Gratta&Vinci e altre lotterie istantanee caratterizza i giocatori non problematici, sono le altre tipologie di gioco ad essere maggiormente disponibili ai giocatori a rischio/problematici (Fig.5.29b; Appendice: Tab.120).

Figura 5.29: 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



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



Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

Escludendo coloro che hanno riferito di "non poter rispondere alla domanda", i giocatori a rischio/problematici, in percentuale superiore, riferiscono di avere nel complesso fratelli/sorelle maggiori, il padre o entrambi i genitori, ma anche zii e amici che giocano d'azzardo. Nello stesso tempo, tra i giocatori a rischio/problematici si rilevano quote superiori di studenti che riferiscono che qualcuno tra le persone di riferimento giochi un po' troppo (Tab.5.9).

**Tabella 5.9: Distribuzione percentuale delle tipologie di giocatore che riferiscono di avere persone che giocano d'azzardo**

Persone che giocano d'azzardo		Non giocatori*	Giocatori non problematici*	Giocatori a rischio/problematici*
Fratelli/sorelle maggiori	No	72,9	58,9	42,2
	Sì	11,3	27,7	42,2
	Non so	15,8	13,4	15,7
Genitori	Nessuno	52,2	35,5	28,3
	Solo padre	13,7	23,2	30,1
	Solo madre	2,5	3,9	4,9
	Entrambi	9,4	19,3	19,8
	Non so	22,1	18,1	16,9
Altri adulti significativi	Nonni	11,3	14,3	10,1
	Zii	13,1	18,9	28,7
	Compagni genitori	1,3	1,8	20,1
	Non so	74,3	65,0	59,2
Amici	Nessuno	26,1	12,9	6,3
	Pochi/alcuni	43,8	53,0	47,5
	Maggior parte/tutti	3,9	16,9	34,7
	Non so	26,2	17,2	11,5
<b>Persone che giocano d'azzardo un po' troppo</b>				
Fratelli/ sorelle maggiori	No	85,5	85,8	73,1
	Sì	2,5	2,5	14,4
	Non so	12,0	11,7	12,5
Genitori	Nessuno	76,5	75,2	65,1
	Solo padre	4,7	6,3	14,4
	Solo madre	0,8	0,7	0,9
	Entrambi	0,4	1,0	3,4
	Non so	17,4	16,9	16,3
Altri adulti significativi	No	62,6	58,5	45,7
	Sì	10,6	16,2	29,9
	Non so	26,7	25,3	24,5
Amici	Nessuno	49,7	42,7	20,1
	Pochi/alcuni	20,7	31,7	52,5
	Maggior parte/tutti	2,2	4,0	11,0
	Non so	27,4	21,6	16,3

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

Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

Altra caratteristica che contraddistingue le tipologie di giocatore riguarda la percezione della reazione di genitori qualora venissero a sapere del comportamento di gioco del figlio: se tra i non giocatori risultano superiori le quote di coloro che riceverebbe dai genitori il divieto di giocare, tra i giocatori a rischio/problematici risultano superiori le quote di chi ritiene che i genitori sconsiglierebbero la pratica del gioco d'azzardo o che ne rimarrebbero indifferenti (Tab.5.10)

**Tabella 5.10: 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 per genere e classe di età**

		Non giocatori	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Padre	Non lo permetterebbe	67,5	46,6	36,9
	Lo sconsiglierebbe	19,8	30,9	40,1
	Sarebbe indifferente	2,8	11,1	13,3
	Lo approverebbe	0,7	2,4	4,5
	Non so	9,2	9,1	5,2
Madre	Non lo permetterebbe	73,4	53,8	37,2
	Lo sconsiglierebbe	16,3	29,1	45,0
	Sarebbe indifferente	1,3	7,3	9,7
	Lo approverebbe	0,7	1,8	2,0
	Non so	8,3	8,5	6,1

Percentuali calcolate escludendo coloro che hanno riferito di "non poter rispondere alla domanda"

Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

Rispetto 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 quasi un quarto dei non giocatori sono “elevate”, contro il 17% dei giocatori a rischio/problematici (Tab.5.11).

Se anche la condizione occupazionale dei genitori non risulta una variabile che differenzia significativamente le tipologie di giocatori, è altresì la percezione dello stato economico della famiglia a differenziare gli studenti: coloro che definiscono lo stato della propria famiglia “Molto al di sotto/al di sotto della media delle altre famiglie” risultano in quota superiore tra i giocatori a rischio/problematici, mentre quelli che lo considerano “nella media” si osservano in quota superiore tra i non giocatori e tra i giocatori non problematici (Tab.5.11).

Le tipologie di giocatore si differenziano rispetto allo status sociale dei genitori: 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 basso (licenza elementare) e medio (licenza medie inferiori e qualifica professionale) (Tab.5.11).

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.5.11).

**Tabella 5.11: 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	32,6	32,0	38,5
	Medio	43,3	45,2	44,3
	Alto	24,0	22,8	17,2
Status occupazionale padre	Occupato	87,7	89,7	82,5
	Casalingo/Altro	5,8	5,9	9,6
	Non lavora (disoccupato/pensionato)	4,7	3,3	6,4
	Non so	1,8	1,2	1,5
Status occupazionale madre	Occupata	75,2	76,1	70,0
	Casalinga/Altro	19,3	18,6	22,6
	Non lavora (disoccupata/pensionata)	4,3	4,6	5,3
	Non so	1,1	0,7	2,1
Status sociale padre	Basso	2,6	2,6	6,4
	Medio	22,0	32,5	34,2
	Alto	64,1	54,1	47,8
	Non so	11,2	10,8	11,6
Status sociale madre	Basso	1,5	1,5	0,8
	Medio	17,1	22,4	29,9
	Alto	71,7	66,7	57,7
	Non so	9,7	9,4	11,5
Percezione condizione economica familiare	Tantissimo/al di sotto della media	11,6	11,4	21,4
	Nella media	72,1	69,8	61,5
	Moltissimo/al di sopra nella media	16,3	18,9	17,1
Altra casa/famiglia (es. genitori separati)	No	80,2	75,9	73,4
	Sì	19,8	24,1	26,6

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

Elaborazione IFC-CNR su dati studio “Milano No-Slot”

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, che non impongono regole comportamentali e che non regalano facilmente soldi. Tra questa tipologia di giocatori, inoltre, si osservano quote superiori di studenti che riferiscono di non sentirsi affettivamente ed emotivamente supportati dai genitori, così come dai migliori amici (Tab.5.12; Appendice: Tab.101-103).

**Tabella 5.12: 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	82,7	76,0	60,7
	Qualche volta/in genere non fanno	17,3	24,0	39,3
Genitori sanno con chi trascorrono la sera	Quasi sempre/spesso	83,5	77,6	64,6
	Qualche volta/di rado/quasi mai	16,5	22,4	35,4
Genitori sanno dove trascorrono la sera	Quasi sempre/spesso	84,3	77,2	57,8
	Qualche volta/di rado/quasi mai	15,7	22,8	42,2
Avere genitori fissano regole dentro casa	Quasi sempre/spesso	51,7	50,4	56,1
	Qualche volta/di rado/quasi mai	48,3	49,6	43,9
Avere genitori fissano regole fuori casa	Quasi sempre/spesso	42,9	37,7	37,7
	Qualche volta/di rado/quasi mai	57,1	62,3	62,3
Sentirsi accolti dai genitori	Quasi sempre/spesso	82,1	83,2	67,8
	Qualche volta/di rado/quasi mai	17,9	16,8	32,2
Sentirsi sostenuti dai genitori	Quasi sempre/spesso	80,5	80,6	68,6
	Qualche volta/di rado/quasi mai	19,5	19,4	31,4
Sentirsi accolti dal miglior amico	Quasi sempre/spesso	76,1	75,7	73,9
	Qualche volta/di rado/quasi mai	23,9	24,3	26,1
Sentirsi sostenuti dal miglior amico	Quasi sempre/spesso	76,5	75,6	70,5
	Qualche volta/di rado/quasi mai	23,5	24,4	29,5

Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

### Aspetti individuali

Tendenzialmente le tipologie di giocatore non si differenziano 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 per il proprio stato di salute e per la zona in cui abita (Tab.5.13; Appendice: Tab.105).

**Tabella 5.13: 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	80,5	82,8	75,8
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	11,1	11,0	12,6
	Non tanto/per niente soddisfatto	8,4	6,2	11,6
Essere soddisfatti del rapporto con il padre*	Molto soddisfatto/soddisfatto	71,2	74,7	68,8
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	13,2	12,5	15,3
	Non tanto/per niente soddisfatto	15,6	12,9	15,9
Essere soddisfatti del rapporto con i fratelli*	Molto soddisfatto/soddisfatto	72,1	78,6	70,1
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	16,4	14,7	17,0
	Non tanto/per niente soddisfatto	11,5	6,7	12,9
Essere soddisfatti del rapporto con gli amici	Molto soddisfatto/soddisfatto	84,2	86,9	87,5
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	10,2	8,0	7,1
	Non tanto/per niente soddisfatto	5,6	5,1	5,4
Essere soddisfatti del rapporto con gli insegnanti	Molto soddisfatto/soddisfatto	44,0	43,4	45,5
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	40,0	42,3	35,3
	Non tanto/per niente soddisfatto	16,0	14,3	19,2
Essere soddisfatti del rapporto con i compagni di classe	Molto soddisfatto/soddisfatto	58,7	65,9	67,1
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	26,4	22,9	19,9
	Non tanto/per niente soddisfatto	15,0	11,2	13,0
Essere soddisfatti del rapporto con se stessi	Molto soddisfatto/soddisfatto	62,0	69,5	62,1
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	19,6	16,1	18,5
	Non tanto/per niente soddisfatto	18,5	14,4	19,3
Essere soddisfatti delle proprie condizioni di salute	Molto soddisfatto/soddisfatto	73,4	78,0	64,4
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	16,2	14,1	20,0
	Non tanto/per niente soddisfatto	10,4	7,9	15,6
Essere soddisfatti della condizione economica familiare	Molto soddisfatto/soddisfatto	67,2	68,0	63,6
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	19,9	19,5	19,9
	Non tanto/per niente soddisfatto	12,9	12,5	16,5
Essere soddisfatti della zona abitativa	Molto soddisfatto/soddisfatto	65,7	69,9	63,9
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	19,2	18,0	18,2
	Non tanto/per niente soddisfatto	15,2	12,1	17,9

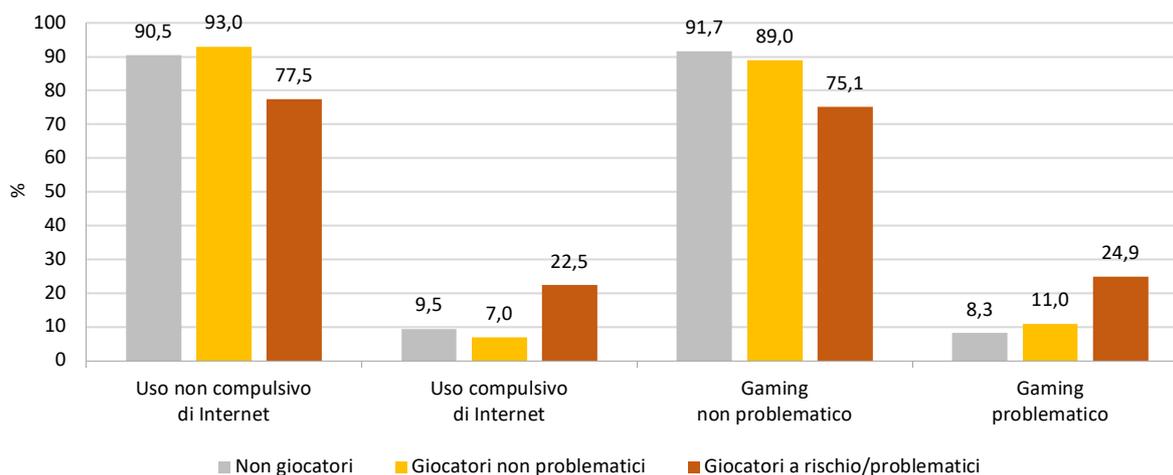
\*% calcolate escludendo coloro che hanno riferito di "non poter rispondere alla domanda"

Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

Rispetto alla percezione dell'autoefficacia, rilevata attraverso il test GSES (si veda Cap.1), si rilevano differenze significative tra non giocatori e giocatori a rischio/problematici: questi ultimi ritengono di essere maggiormente efficaci nel saper prendere decisioni per affrontare difficoltà e/o situazioni particolarmente stressanti.

Il 23% circa dei giocatori d'azzardo a rischio/problematici risulta un utilizzatore compulsivo di Internet e il 25% un giocatore problematico di videogiochi (*problematic gamers*), quote che risultano statisticamente superiori a quelle delle altre tipologie di giocatore (Fig.5.30; Appendice: Tab.98).

**Figura 5.30: Distribuzione percentuale delle tipologie di giocatore ai videogame e degli utilizzatori di Internet secondo i profili di gioco d'azzardo**



Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

I profili di giocatori si differenziano anche rispetto alla tendenza a intraprendere condotte antisociali e altri comportamenti rischiosi, come il consumo di sostanze psicoattive legali e illegali.

Rispetto alle condotte antisociali risultano superiori le quote di giocatori a rischio/problematici che, almeno una volta, hanno avuto problemi con le Forze dell'Ordine, hanno fatto risse, rubato oggetti, venduto oggetti rubati e danneggiato beni pubblici, così come hanno avuto rapporti sessuali non protetti e hanno guardato scene di violenza filmate da altri (Tab.5.14; Appendice: Tab.106-107).

**Tabella 5.14: 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	91,5	83,0	60,9
	≥ 1 volta	8,5	17,0	39,1
Aver fatto risse	Mai	81,7	64,4	48,4
	≥ 1 volta	18,3	35,6	51,6
Essere stati vittima di rapine/furti	Mai	81,5	78,3	67,4
	≥ 1 volta	18,5	21,7	32,6
Aver rubato qualcosa	Mai	79,1	70,1	47,8
	≥ 1 volta	20,9	29,9	52,2
Aver veduto oggetti rubati	Mai	95,4	91,2	73,3
	≥ 1 volta	4,6	8,8	26,7
Aver danneggiato beni pubblici/privati	Mai	87,8	78,5	62,4
	≥ 1 volta	12,2	21,5	37,6
Aver avuto rapporti sessuali non protetti	Mai	85,6	75,1	51,9
	≥ 1 volta	14,4	24,9	48,1
Aver guardato scene di violenza filmate da altri	Mai	80,6	73,7	58,0
	≥ 1 volta	19,4	26,3	42,0
Aver filmato scene di violenza	Mai	97,1	95,9	83,0
	≥ 1 volta	2,9	4,1	17,0
Aver utilizzando lo smartphone per messaggiare, ecc	Mai	93,1	87,8	71,3
	≥ 1 volta	6,9	12,2	28,7

Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

Anche rispetto ai consumi psicoattivi i giocatori d'azzardo a rischio/problematici si distinguono per prevalenze superiori, rispetto ai consumi sia nella vita sia recenti sia correnti. Inoltre, tra questi si evidenzia anche una quota superiore di *binge drinkers* (aver bevuto 5 o più unità alcoliche in un'unica occasione negli ultimi 30 giorni) così come di consumatori problematici di cannabis (Tab.5.15; Appendice: Tab.96-97).

**Tabella 5.15: Distribuzione percentuale per tipologia di giocatore secondo il consumo di sostanze psicoattive**

		Non giocatori	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Sigarette	Nella vita	51,2	67,8	76,7
	Ultimi 12 mesi	38,1	53,2	64,8
	Ultimi 30 giorni	30,5	44,0	59,6
Alcolici	Nella vita	79,3	89,8	93,8
	Ultimi 12 mesi	71,1	82,3	90,4
	Ultimi 30 giorni	54,8	69,4	80,6
Binge drinking	Ultimi 30 giorni	32,3	48,1	66,2
Energy drink	Nella vita	56,5	74,0	83,7
	Ultimi 12 mesi	31,9	52,2	66,3
	Ultimi 30 giorni	17,7	31,4	48,6
Cannabis	Nella vita	35,4	49,5	72,0
	Ultimi 12 mesi	28,0	40,6	65,6
	Ultimi 30 giorni	17,9	30,0	51,8
Cannabis sintetica (Spice)	Nella vita	9,7	12,5	30,5
	Ultimi 12 mesi	6,2	7,9	24,9
	Ultimi 30 giorni	3,9	4,8	15,7
Cocaina/Crack	Nella vita	1,9	3,3	17,7
	Ultimi 12 mesi	1,1	2,2	14,4
	Ultimi 30 giorni	0,8	1,3	9,8
Eroina	Nella vita	0,9	1,2	11,8
	Ultimi 12 mesi	0,8	1,0	10,5
	Ultimi 30 giorni	0,6	0,4	8,0
Stimolanti	Nella vita	2,0	3,3	14,9
	Ultimi 12 mesi	1,1	1,7	11,0
	Ultimi 30 giorni	0,9	0,9	7,2
Allucinogeni	Nella vita	2,6	3,4	12,3
	Ultimi 12 mesi	1,3	1,3	7,2
	Ultimi 30 giorni	0,7	0,9	5,5
NPS	Nella vita	2,7	4,1	12,6
	Ultimi 12 mesi	1,9	2,1	11,2
	Ultimi 30 giorni	1,6	1,5	7,5
Psicofarmaci senza prescrizione medica	Nella vita	9,1	11,0	18,9
	Ultimi 12 mesi	5,5	6,0	15,1
	Ultimi 30 giorni	3,3	3,0	7,0
Consumo problematico di cannabis		22,2	27,1	50,6

Elaborazione IFC-CNR su dati studio "Milano No-Slot"

## Capitolo 6

### RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- 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.
- Schwarzer, R., Jerusalem, M. (1995). Generalized Self-Efficacy scale. In J. Weinman, S. Wright, & M. Johnston, *Measures in health psychology: A user's portfolio. Causal and control beliefs* (pp. 35- 37). Windsor, England: NFER-NELSON
- Sibilia L., Schwarzer R., Jerusalem M. (1995). Italian Adaptation of the General Self-Efficacy Scale - Resource document. Ralf Schwarzer web site. <http://userpage.fu-berlin.de/~health/selfscal.htm>
- 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
- Orford J, Griffiths M, Wardle H, Sproston K, Erens B: Negative public attitudes towards gambling: findings from the 2007 British Gambling Prevalence Survey using a new attitude scale. *Int Gambl Stud* 2009, 9:39–54
- 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
- Poulin, C. (2003). An Assessment of the Validity and Reliability of the SOGS-RA, *Journal of Gambling Studies*, 18(1), 66-73
- 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
- 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. doi: 10.1037/adb0000062
- Pápay O., Urbán R., Griffiths M.D. et al. (2013). Psychometric properties of the Problematic Online Gaming Questionnaire Short-Form (POGQ-SF) and prevalence of problematic online gaming in a national sample of adolescents. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 16, 340-348
- S. Legleye, L. Karila, F. Beck, M. Reynaud (2007). Validation of the CAST, a general population Cannabis Abuse Screening Test. *Journal of Substance Use*; 12(4):233-242. DOI: 10.1080/14659890701476532
- L. Bastiani, V. Siciliano, O. Curzio, C. Luppi, M. Gori, M. Grassi, S. Molinaro. Optimal scaling of the CAST and of SDS Scale in a national sample of adolescents. *Addictive Behavior*, 38 (2013), pp. 2060-2067. doi:10.1016/j.addbeh.2012.12.016