



Consiglio Nazionale delle Ricerche  
IFC - Istituto di Fisiologia Clinica

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

Istituto di Fisiologia Clinica

Consiglio Nazionale delle Ricerche IFC-CNR

A cura di:

Roberta Potente, Claudia Luppi, Marco Scalese, Loredana Fortunato,  
Lucia Fortunato, Sabrina Molinaro

18 dicembre 2018



# Indice

Introduzione.....	2
Capitolo 1 - Disegno dello studio e Metodi .....	3
Capitolo 2 - Caratteristiche del campione .....	6
Capitolo 3 - Gioco d'azzardo .....	7
Capitolo 4 - Uso di Internet.....	25
Capitolo 5 - Gaming.....	28
Bibliografia .....	31

# Introduzione

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

La struttura del Rapporto si articola nei seguenti Capitoli:

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

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

3 – Gioco d'azzardo

4 – Uso di Internet

5 – Gaming

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

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

Si specifica che le prevalenze riportate riguardano "dati osservati", suscettibili di modifica a seguito della successiva applicazione di modelli statistici per la stima di prevalenza

# Capitolo 1

## Disegno dello studio e Metodi

### Lo studio: obiettivi generale e specifici

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

Gli obiettivi specifici sono stati:

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

### Lo strumento di rilevazione

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

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

- Aspetti socio-anagrafici: genere, età, area di residenza
- Aspetti familiari: lingua/e parlata in famiglia, scolarità e stato occupazionale dei genitori, percezione della condizione economica familiare. In tale ambito è stata inserita la scala *Family Affluence Scale - FAS* (Currie et al., 2008) composta 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

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

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

#### Sezione 3 - Gioco d'azzardo

- Frequenza di gioco nella vita e nei 12 mesi precedenti lo svolgimento dello studio
- Setting di gioco: tipologie di gioco praticate negli ultimi 12 mesi, luoghi di gioco, strumenti e account utilizzati (per gioco on line), tempo trascorso
- Conoscenza della normativa sul gioco d'azzardo
- Percezione del rischio e credenze
- Atteggiamenti e opinioni sul gioco d'azzardo: tale ambito è stato analizzato attraverso la scala *8-item Attitudes Towards Gambling Scale - ATGS-8* (Orford et al., 2007). Lo strumento, composta 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 (distanza media dai luoghi di gioco e offerta di gioco)
- Esposizione ai messaggi pubblicitari
- Impatto della pubblicità sul comportamento di gioco: per lo studio di tale ambito è stato utilizzato il test di screening *Impact of Gambling Advertising Questionnaire - IGAQ* (Hanss et al., 2015), composto 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 percezione del bilancio economico (attivo/passivo)
- Contiguità: avere amici/genitori/fratelli/familiare che giocano e percezione di un loro eventuale gioco eccessivo

#### **Sezione 4 - Uso di Internet**

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

#### **Sezione 5 - Videogiochi (Gaming)**

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

#### **Sezione 6 - Comportamenti a rischio**

- Frequenza di consumo nella vita, nei 12 mesi e nei 30 giorni precedenti lo svolgimento dello studio di sostanze legali e illegali
- Consumo problematico di cannabis: è stato rilevato utilizzando il test di screening *CAST (Cannabis Abuse Screening Test)*, un test d'autovalutazione rispetto al proprio consumo di cannabis (Legleye et al., 2007), validato a livello nazionale (Bastiani et al., 2013). Lo strumento, 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".

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

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

Il piano di campionamento ha dapprima richiesto la ricognizione degli istituti scolastici secondari di secondo grado presenti sul territorio comunale e la raccolta del numero di studenti frequentanti gli istituti stessi. Le scuole selezionate rappresentano le tipologie scolastiche superiori presenti nel territorio comunale (licei, istituti tecnici, istituti professionali) e la numerosità campionaria di studenti è tale da essere rappresentativa della popolazione studentesca e da soddisfare i requisiti di precisione dei risultati fissati a priori.

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

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

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

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

#### **1.4 Somministrazione e raccolta questionari**

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

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

#### **Analisi dei dati**

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

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

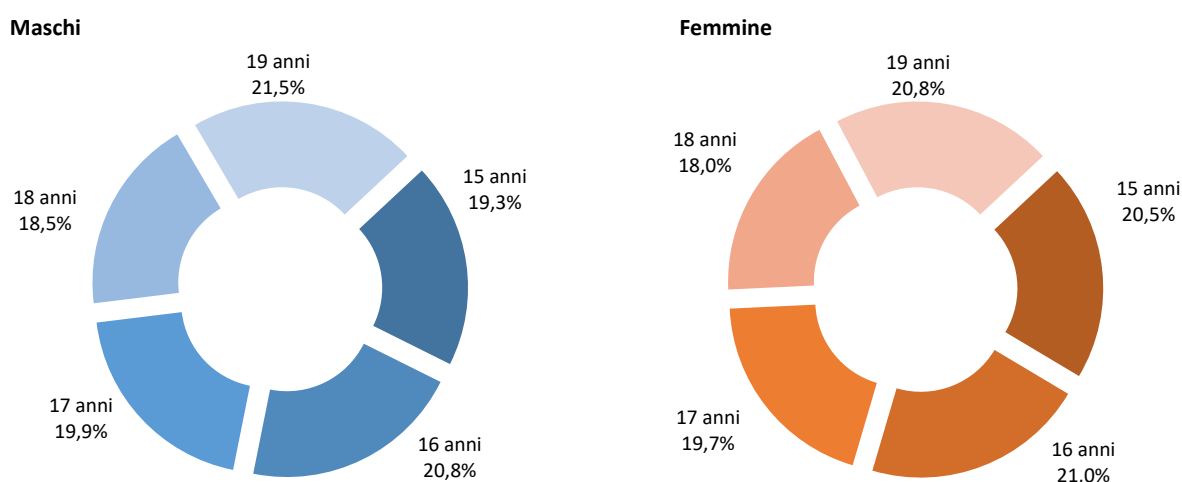
# Capitolo 2

## Caratteristiche del campione

### I rispondenti

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

Figura 2.1: Distribuzione percentuale dei rispondenti per genere ed età



CASOS 2018

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

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

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

Poco più della metà degli studenti (54%) ha partecipato ad attività e/o interventi di prevenzione dei comportamenti a rischio, in particolare quelli relativi alla prevenzione del bullismo e/o cyberbullismo (82%) e all'uso delle sostanze psicoattive (80%); il 60% ha partecipato ad attività specifiche sull'uso di Internet e il 29% del gioco d'azzardo.



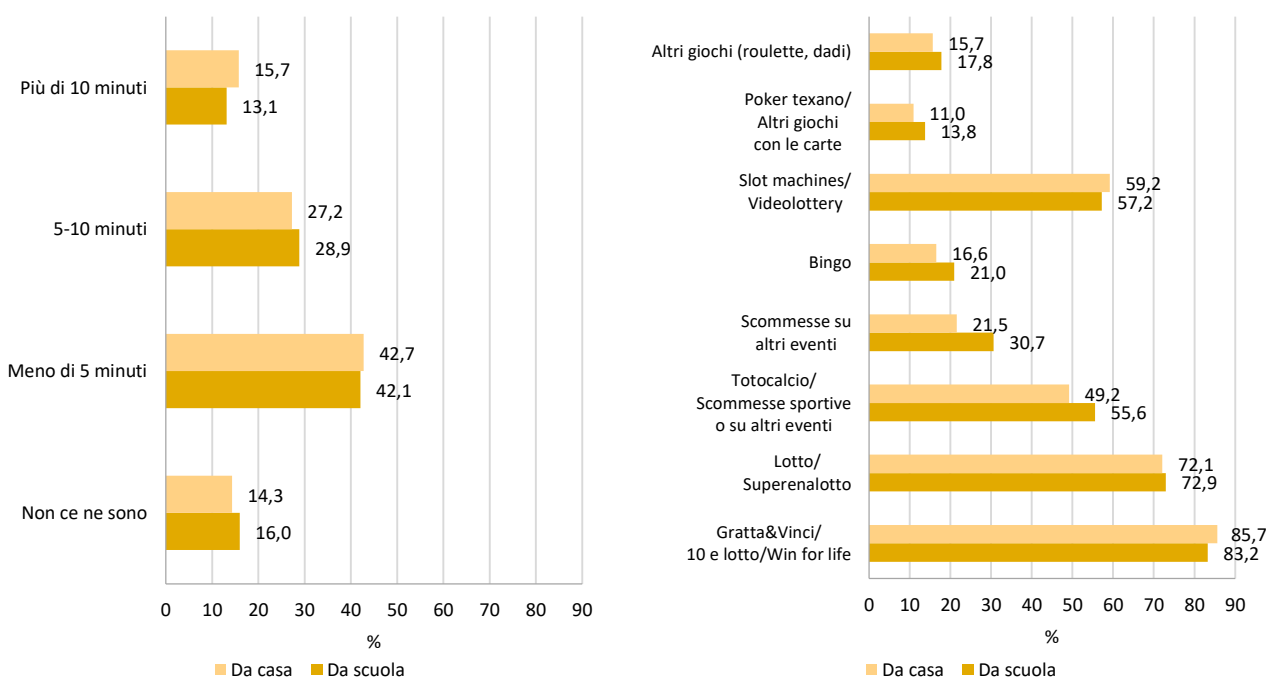
# Capitolo 3

## Gioco d'azzardo

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

Per il 43% degli studenti il luogo più vicino dove poter giocare d'azzardo si trova a meno di 5 minuti a piedi dalla propria abitazione, il 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. 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.).

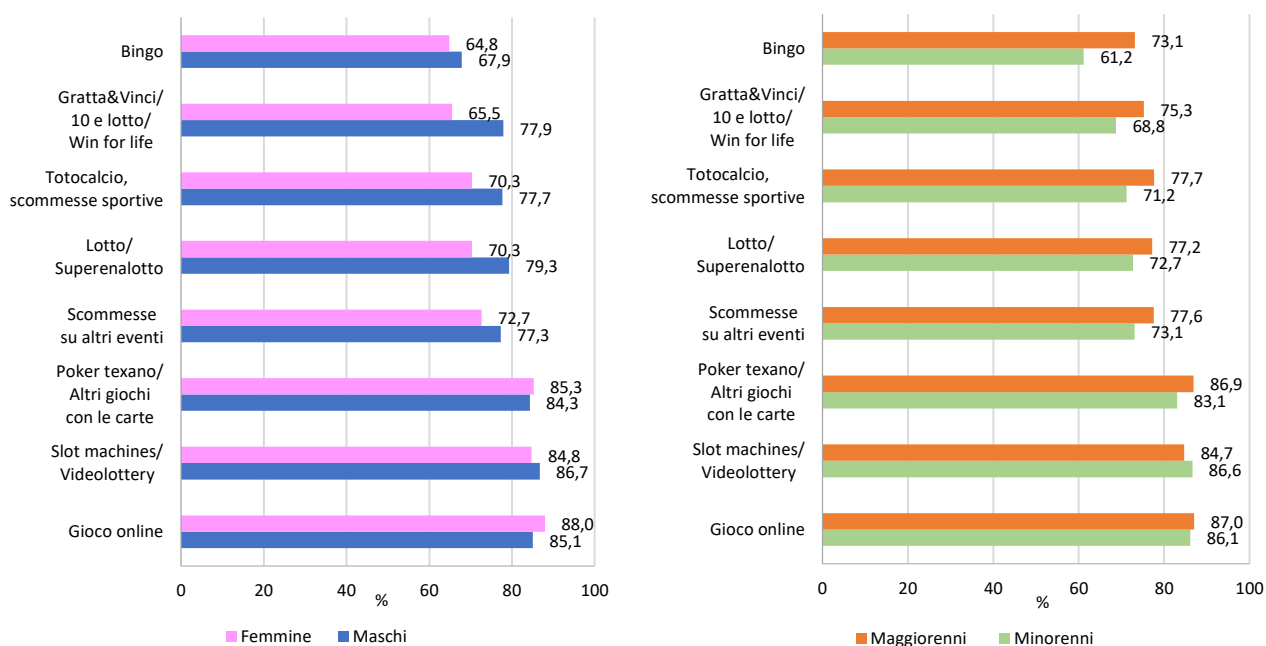
Figura 3.1: Percentuali degli studenti secondo la distanza da un luogo di gioco e le tipologie di giochi disponibili da casa e da scuola



CASOS 2018

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

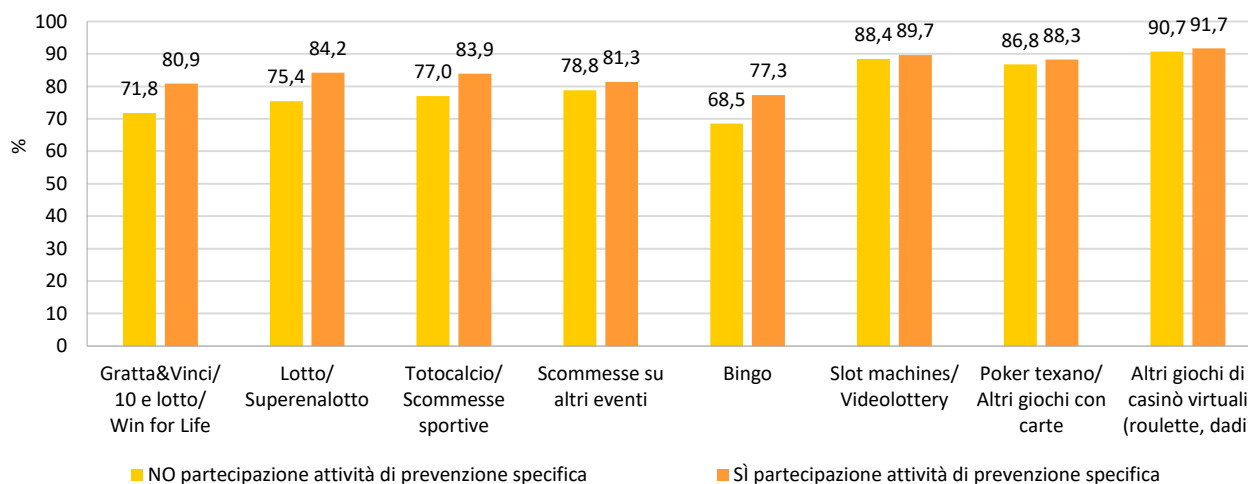
**Figura 3.2: Distribuzione percentuale degli studenti per genere e classe di età secondo la conoscenza degli aspetti normativi del gioco d'azzardo per tipologie di gioco**



CASOS 2018

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

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



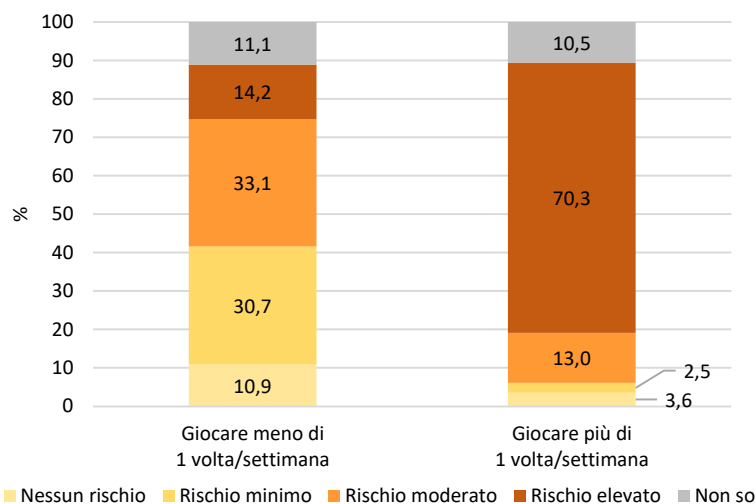
CASOS 2018

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

Per il 28% degli studenti per una persona che gioca d'azzardo meno di una volta alla settimana il rischio è "minimo/nessun rischio", mentre per il 57% tale comportamento è a "rischio moderato/elevato"; percentuali

che raggiungono rispettivamente il 6% e il 78% quando si fa riferimento a un comportamento di gioco ripetuto più di una volta alla settimana. La quota di chi ritiene che giocare d'azzardo comporti "nessuno/minimo rischio" risulta superiore tra i maschi, mentre quella di chi considera tale comportamento "moderatamente/molto rischioso" risulta significativamente superiore tra le femmine. Il 15% "non sa" definire il grado di rischio (Fig. XX. Appendice: Tab. XX). Non risulta differenze statisticamente significative tra chi ha partecipato ad attività specifiche di prevenzione al gioco d'azzardo.

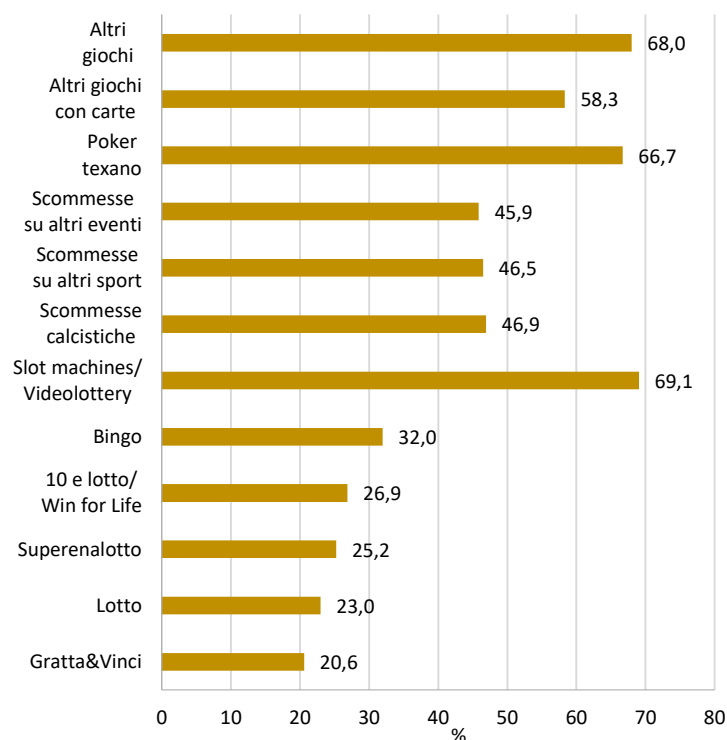
**Figura 3.4: Distribuzione percentuale degli studenti secondo il grado di rischio percepito per il gioco d'azzardo**



CASOS 2018

Per il 68% circa degli studenti le Slot machine/VLT, il Poker texano e gli altri giochi (es. roulette) sono i giochi d'azzardo più rischiosi dal punto di vista economico, seguono gli altri giochi con le carte (58%) e i diversi tipi di scommesse (46% circa degli studenti); la percentuale raggiunge il 25% circa se si considerano i giochi del Lotto, Superenalotto e Win for Life, abbassandosi ulteriormente al 20% quando si fa riferimento ai Gratta&Vinci.

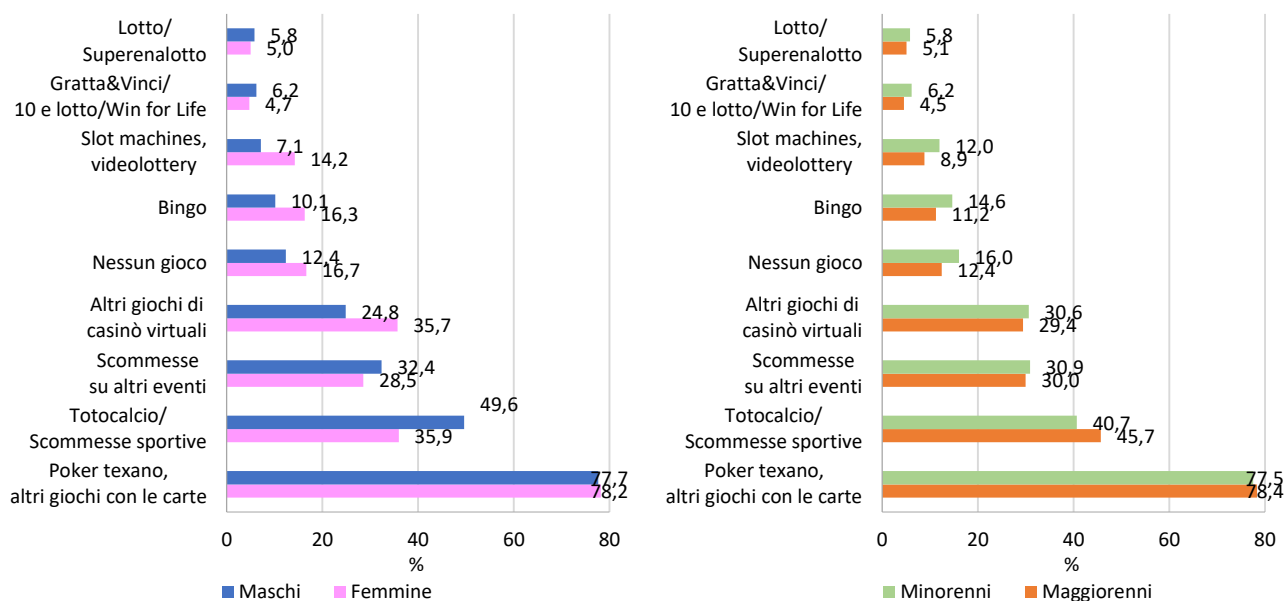
**Figura 3.5: Distribuzione percentuale degli studenti secondo il grado di rischio "Molto/Moltissimo" attribuito a ciascuna tipologia di gioco**



CASOS 2018

Il 78% degli studenti ritiene che l'abilità del giocatore conti in giochi come il poker texano e altri giochi con le carte e il 43% lo pensa rispetto a giochi come Totocalcio e scommesse, per questi ultimi soprattutto i maschi e i maggiorenni. Oltre il 30% ritiene che l'abilità conti scommettendo su altri eventi rispetto a quelli sportivi così come giocando a giochi di casinò virtuali. Sono il 13% e l'11% coloro che ritengono che l'abilità del giocatore conti anche nel gioco del Bingo e alle slot machine/VLT, soprattutto femmine e minorenni, il quasi il 6% nelle lotterie istantanee e nel gioco del Lotto/Superalotto. Poco più del 14% ha riferito che l'abilità non conta in alcun gioco d'azzardo.

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



CASOS 2018

Nel complesso, l'84% degli studenti risulta "sfavorevole" al gioco d'azzardo, in particolare le femmine, mentre quasi il 7% manifesta un atteggiamento "favorevole" e il 10% "neutrale", in percentuali statisticamente superiori tra i maschi.

**Tabella 3.1: 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	77,5	90,7	83,9	82,8	83,5
Neutrale	12,2	7,2	10,2	9,7	10,0
Favorevole	10,3	2,1	5,8	7,5	6,6

CASOS 2018

Oltre il 53% degli studenti riferisce che nell'ultimo anno ha visto/sentito spot pubblicitari sul gioco d'azzardo mediamente 3 o più giorni alla settimana, in particolare i maschi e gli studenti maggiorenni. I messaggi pubblicitari sono stati visti soprattutto on-line (42%), alla televisione (30%) e sui social media (23%).

**Tabella 3.2: 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

CASOS 2018

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

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

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

CASOS 2018

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

**Tabella 3.4: Distribuzione percentuale degli studenti per genere e 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	84,5	82,4	81,6	83,6	82,8
	Sì	9,1	10,0	10,3	9,6	9,9
	Non so	6,4	7,6	8,1	6,8	7,3
Genitori	Nessuno	72,3	75,8	72,1	74,8	73,4
	Padre	13,1	12,3	12,2	13,2	12,7
	Madre	4,0	3,3	4,0	3,3	3,6
	Entrambi	3,3	1,0	1,8	3,2	2,5
	Non so	7,3	7,6	9,9	5,5	7,8
	Non so	40,9	40,7	43,2	39,1	40,9
Amici	Pochi/alcuni	41,9	39,2	39,8	41,6	40,8
	Maggior parte/tutti	3,9	4,4	3,6	4,6	4,2
	Non so	13,3	15,6	13,4	14,7	14,1

CASOS 2018

Il 59% e il 66% degli studenti ritiene che rispettivamente il padre e la madre non permetterebbero di giocare d'azzardo qualora venissero a sapere di questo comportamento da parte dei figli, soprattutto le studentesse e gli studenti minorenni. Il 24% degli studenti ritiene che il proprio padre sconsiglierebbe di giocare, così come il 22% lo riferisce alla propria madre, soprattutto i maschi e i maggiorenni. Gli studenti che ritengono

che i propri genitori, sia padre sia madre, possano approvare il comportamento di gioco sono circa l'1%; sono, invece, il 7-8% coloro che non sanno quale reazione potrebbero avere i propri genitori.

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

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

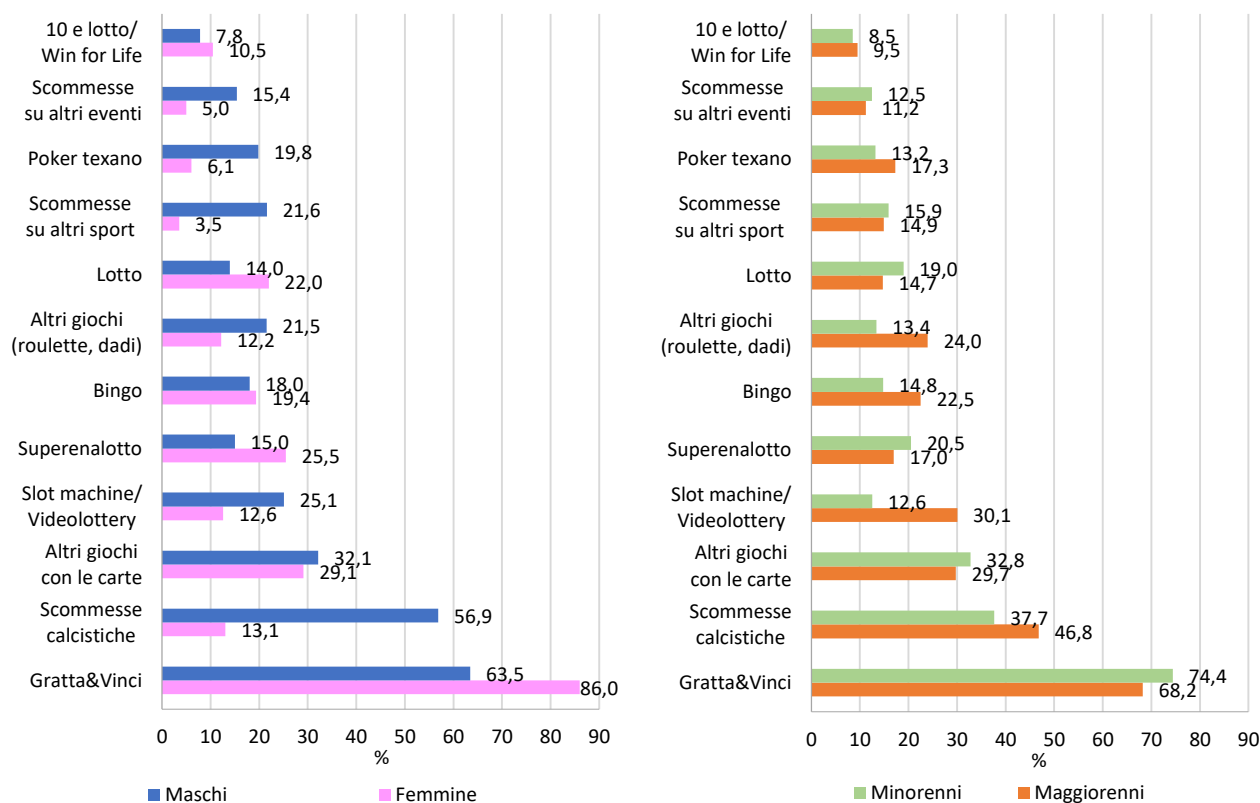
CASOS 2018

### Prevalenze e caratteristiche del comportamento di gioco

Nel complesso il 33% degli studenti della regione Friuli Venezia Giulia ha giocato d'azzardo almeno una volta nel corso della propria vita e il 25% lo ha fatto nei 12 mesi antecedenti la somministrazione del questionario, in particolare i maschi (nella vita: M=40%; F=26%; nell'ultimo anno: M=32,6%; F=17,3%) e gli studenti maggiorenni (nella vita: Minorenni=30%; Maggiorenni=37%; nell'ultimo anno: Minorenni=22%; Maggiorenni=29%).

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

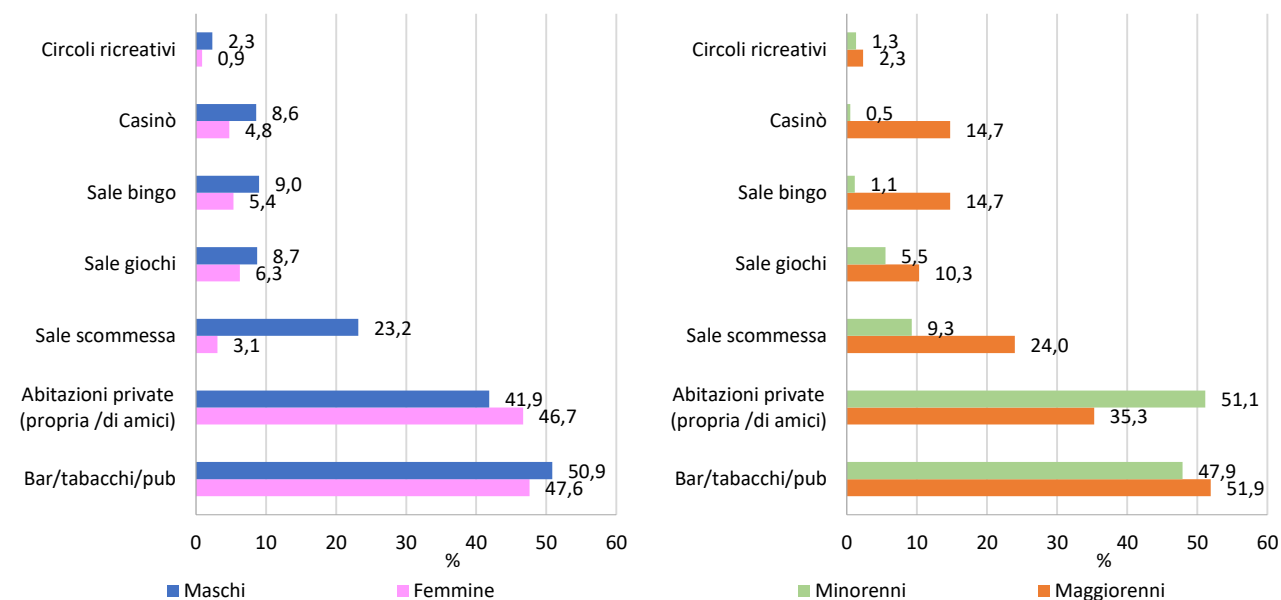
**Figura 3.7: Percentuali per genere e classe d'età degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo le tipologie di gioco praticate**



CASOS 2018

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

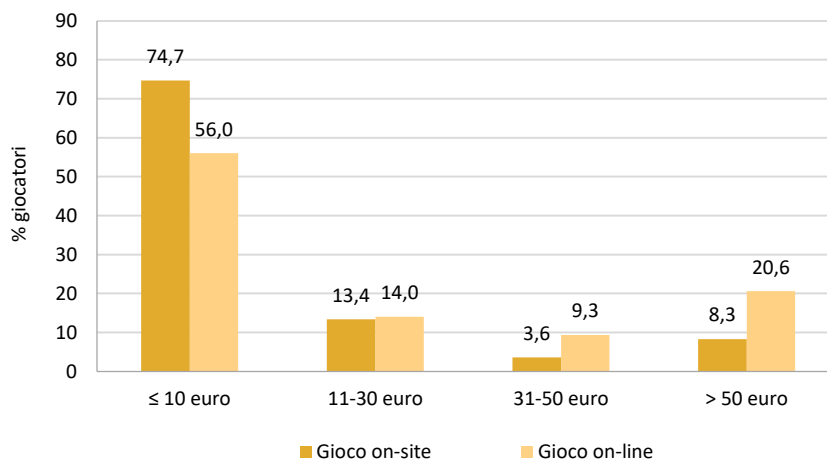
**Figura 3.8: Percentuali di studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo i luoghi frequentati per genere e classe d'età**



CASOS 2018

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

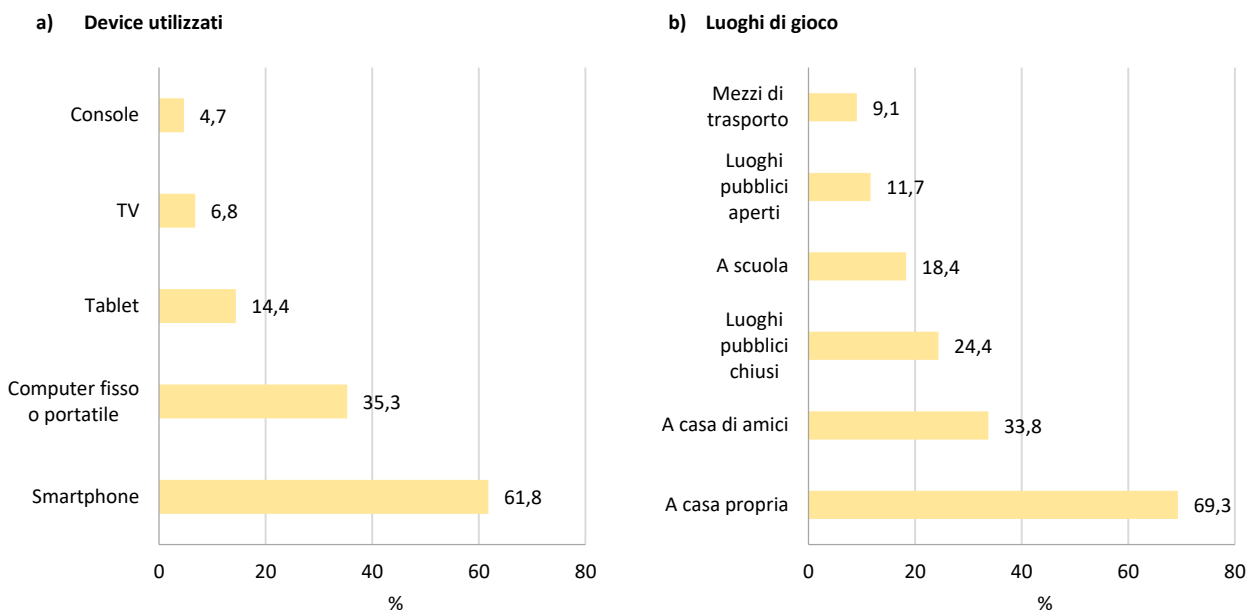
**Figura 3.9: Distribuzione percentuale degli studenti che hanno giocato d'azzardo on line e on site nell'ultimo anno secondo la spesa sostenuta**



CASOS 2018

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

**Figura 3.10: Percentuali di studenti che hanno giocato d'azzardo on-line nell'ultimo anno secondo i device e gli account utilizzati**



CASOS 2018

Oltre la metà utilizza un account personale per giocare (anche i minorenni); seguono quello di un maggiorenne (parenti, amici, ecc.) (25%), quello di un genitore (15%) e/o quelli di fratelli/sorelle maggiorenni (7%).

Anche nel caso del gioco d'azzardo on-line, le scommesse sportive sono le preferite (56%), praticate soprattutto dai maggiorenni, seguite da Poker Texano (27%), lotterie istantanee (22%), queste ultime giocate soprattutto dai minorenni, altri giochi di casinò virtuali (es. roulette) (16%), scommesse su eventi non sportivi (12%), Lotto/Superenalotto e Slot machine/VLT (11% in entrambe le tipologie) e, infine, Bingo (10%).

**Figura 3.11: Percentuali di studenti che hanno giocato d'azzardo on-line nell'ultimo anno secondo i luoghi di gioco frequentati**



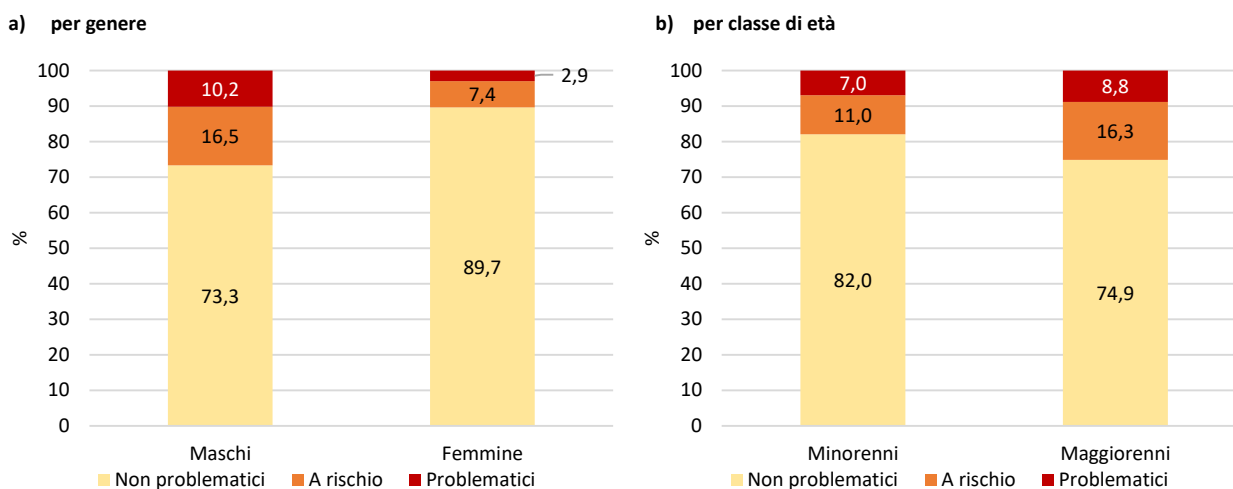
CASOS 2018



## Profili di giocatore d'azzardo e caratteristiche del gioco

Sulla base delle risposte fornite al test di screening Sogs-Ra dagli studenti che hanno giocato d'azzardo durante l'anno, si rileva che la maggior parte dei giocatori sono definibili "giocatori non problematici" (79%), il 14% sono "a rischio" e l'8% "problematici". Le percentuali superiori di giocatori a rischio e problematici si rilevano tra gli studenti di genere maschile e tra i maggiorenni.

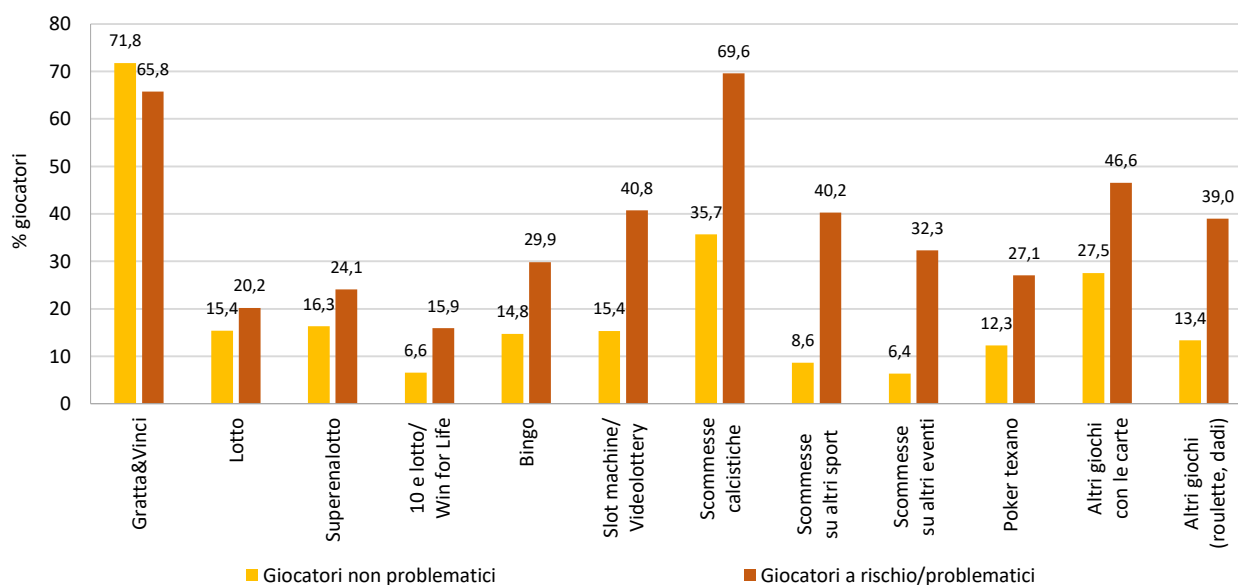
**Figura 3.12: Distribuzione percentuale per genere e classe di età dei profili di giocatore tra coloro che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno**



CASOS 2018

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

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



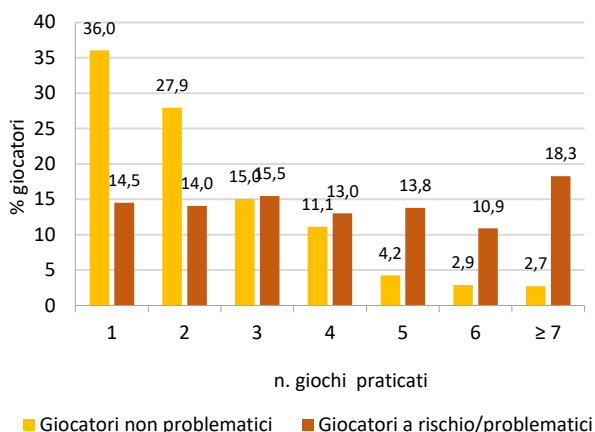
CASOS 2018

Le tipologie di giocatore si distinguono, inoltre, sia per il numero dei giochi praticati che per la frequenza. Tra coloro che hanno riferito di aver giocato d'azzardo durante l'anno, infatti, la maggior parte dei giocatori non problematici (64%) ha praticato al massimo due giochi, mentre il 56% dei giocatori a rischio/problematici ne ha fatti 4 o più (contro il 21% dei giocatori non problematici).

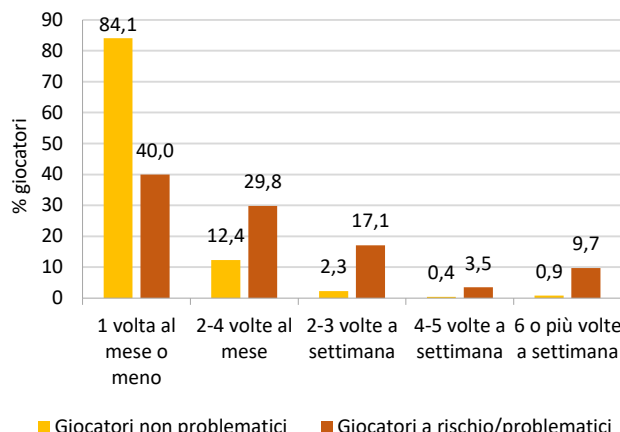
I giocatori non problematici, inoltre, giocano occasionalmente, poche volte l'anno, mentre per i giocatori a rischio/problematici la frequenza risulta più elevata e il 10% riferisce di giocare quotidianamente o quasi.

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

**c) numero di giochi praticati**



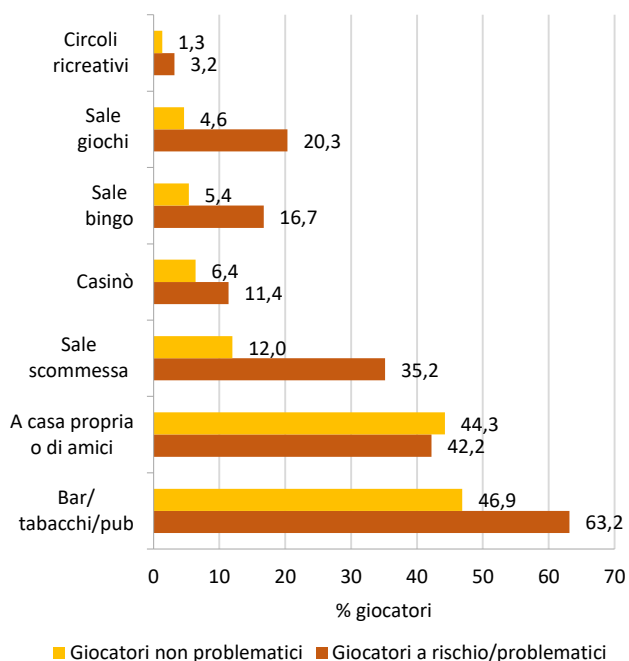
**d) frequenza di gioco**



CASOS 2018

Sia i giocatori non problematici sia quelli a rischio/problematici preferiscono giocare presso bar/tabacchi, a casa propria e in quella di amici; a eccezione che presso le abitazioni private, i giocatori con profilo a rischio/problematico riportano sempre percentuali maggiori rispetto ai non problematici. Il 35% dei giocatori a rischio/problematici ha giocato d'azzardo on-line (contro l'11% dei non problematici).

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

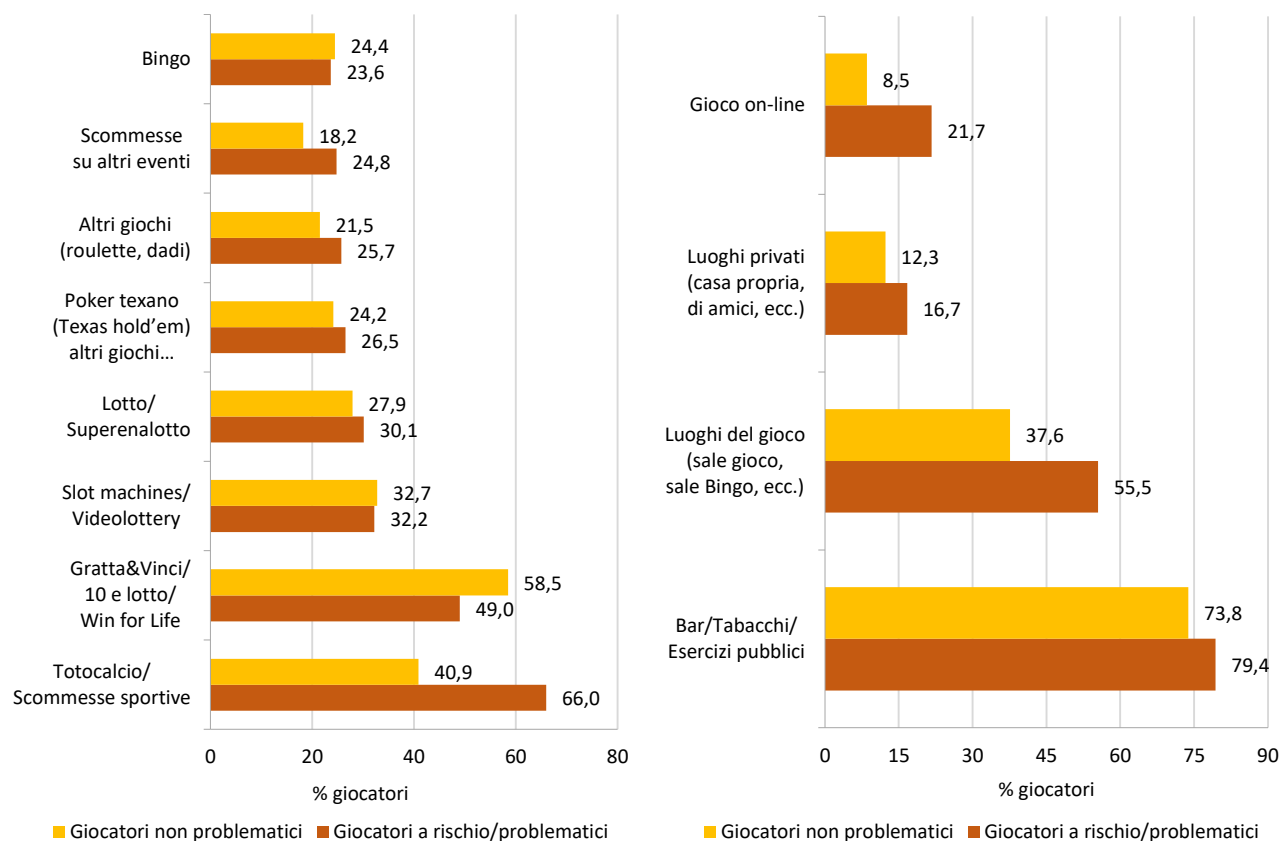


CASOS 2018

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

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

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

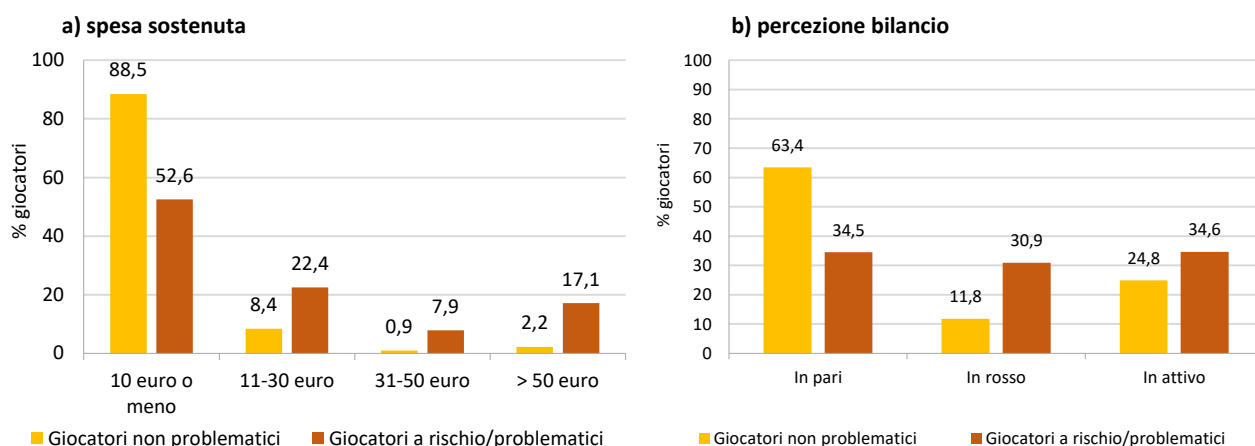


CASOS 2018

I giocatori si distinguono, inoltre, sulla base della spesa mediamente sostenuta per giocare: tra coloro che nell'ultimo mese hanno giocato d'azzardo, l'88,5% dei giocatori non problematici non ha speso più di 10 euro, mentre il 25% dei giocatori a rischio/problematici ha speso oltre 30 euro.

Il 63% dei giocatori non problematici riferisce di "essere in pari" (né perdite né guadagni), mentre il 31% dei giocatori a rischio/problematici di "essere in rosso", di aver cioè perso denaro giocando.

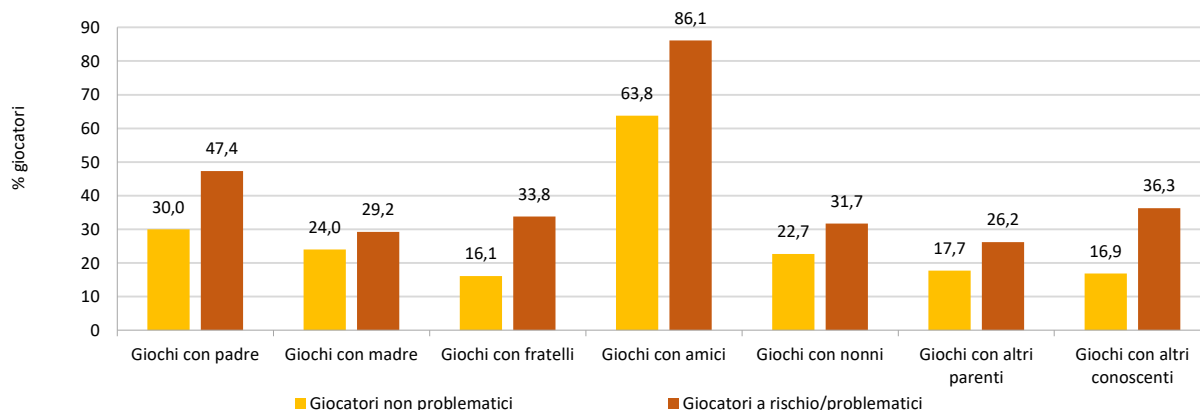
**Figura 3.17: Distribuzione percentuale per tipologie di giocatore della spesa mediamente sostenuta per giocare d'azzardo nell'ultimo mese e la percezione rispetto al bilancio**



CASOS 2018

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

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



CASOS 2018

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

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

Dimensioni test IGAQ	Punteggio medio	
	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Coinvolgimento	2,5	2,5
Attenzione/sensibilizzazione	2,0	2,3
Conoscenza	2,7	2,8

CASOS 2018

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

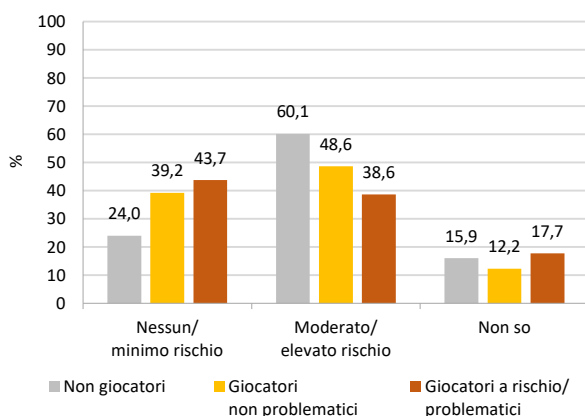
Di seguito vengono analizzate alcune variabili sulla base dei profili di non giocatore (durante l'anno), giocatore non problematico e giocatore a rischio/problematico (tra coloro che hanno giocato nell'anno).

#### Percezione del rischio e opinioni

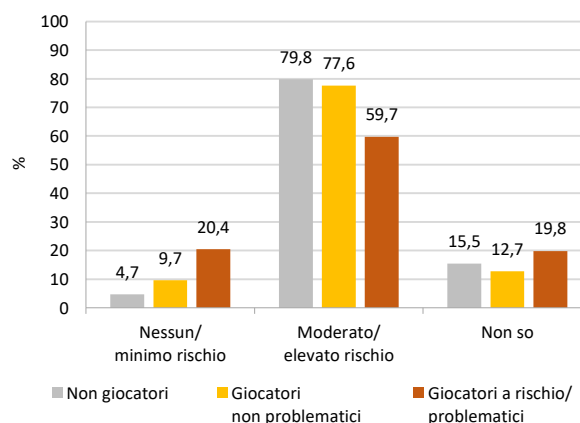
I giocatori a rischio/problematici si distinguono da quelli non problematici e dai non giocatori per le quote più elevate di soggetti che ritengono per niente/minimamente rischioso giocare d'azzardo, sia una volta a settimana sia più frequentemente; i non giocatori, rispetto ad entrambe le tipologie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

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

#### a) Giocare d'azzardo una volta alla settimana

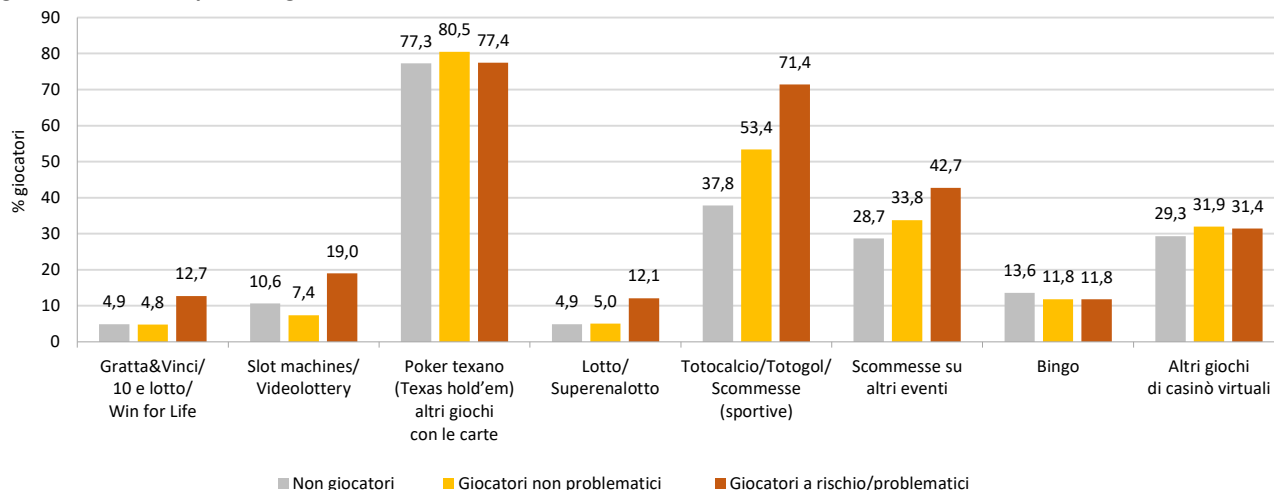


#### b) Giocare d'azzardo più volte alla settimana



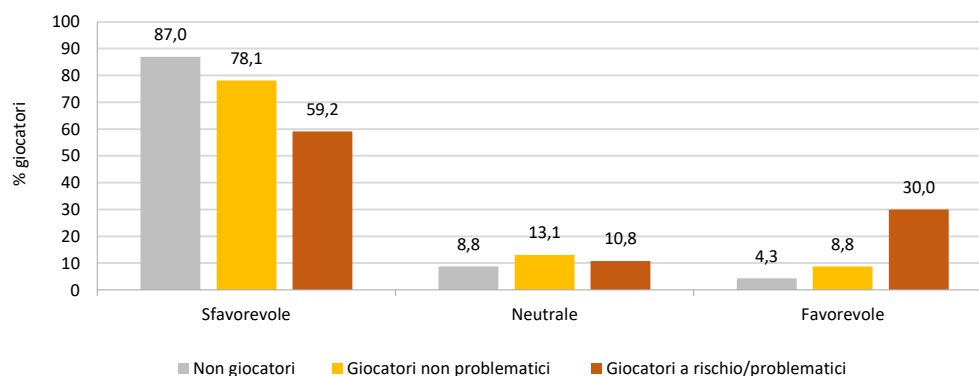
Le quote di giocatori a rischio/problematici che ritengono che l'abilità del giocatore conti nelle lotterie istantanee, nelle slot machine/VLT, nel gioco del Lotto/Superalotto e nelle scommesse risultano significativamente superiori a quelle dei giocatori non problematici e a quelle dei non giocatori.

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



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 neutre e favorevoli risultano in quota superiore rispettivamente tra i giocatori non problematici e quelli a rischio/problematici.

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



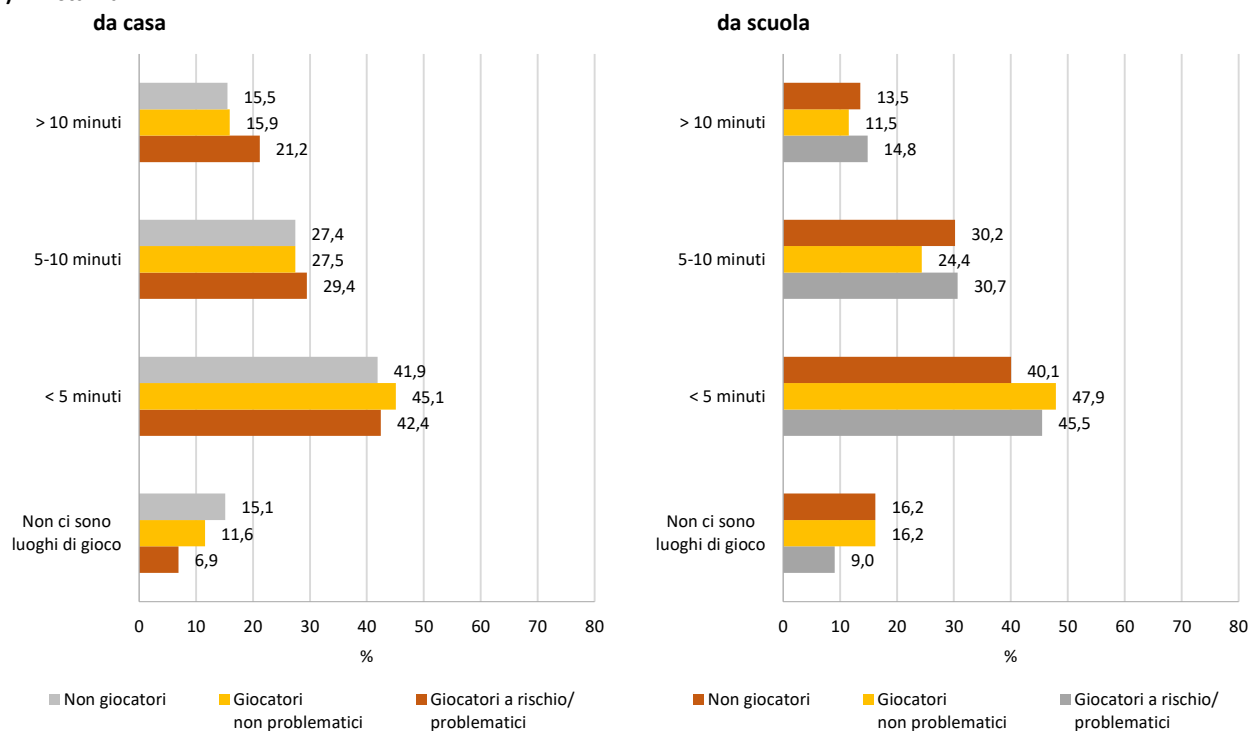
### **Contiguità e contesto familiare**

I non giocatori riferiscono in percentuale superiore di non avere luoghi di gioco né vicino a casa né nei pressi della scuola frequentata, mentre le quote di giocatori a rischio/problematici gioco che riferiscono di avere luoghi di gioco raggiungibili a più di 10 minuti a piedi dalla propria abitazione risultano significativamente superiori (Fig.5.29a).

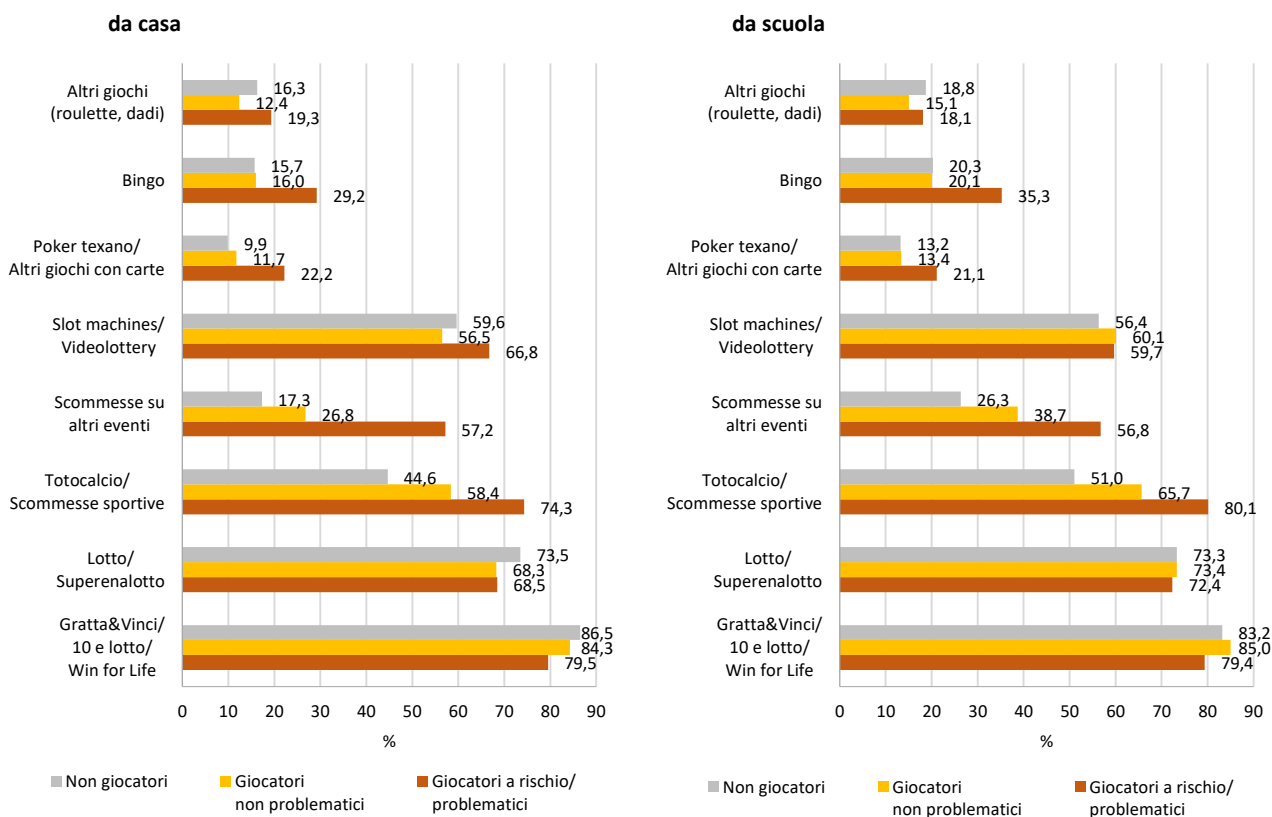
Inoltre, nei luoghi facilmente raggiungibili, le quote di giocatori a rischio/problematici che riferiscono la possibilità di fare scommesse (sia sportive sia su altri eventi) e di accedere alle Slot machine/VLT risultano significativamente superiori a quelle dei giocatori non problematici e dei non giocatori.

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

a) Distanza



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



CASOS 2018

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

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

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

CASOS 2018

Altra caratteristica che contraddistingue le tipologie di giocatore riguarda la percezione della reazione di genitori e di altri adulti significativi 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 non problematici risultano superiori le percentuali di chi riferisce che i genitori/adulti significativi sconsiglierebbero la pratica del gioco d'azzardo. Tra giocatori a rischio/problematici risultano, altresì, superiori le quote di chi ritiene che i propri genitori rimarrebbero indifferenti qualora venissero a sapere del comportamento di gioco del figlio così come le percentuali di chi pensa che lo approverebbe.

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

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

CASOS 2018

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 il 44% dei giocatori a rischio/problematici sono “elevate”, contro il 35% dei non giocatori e il 38% dei giocatori non problematici. Anche la percezione dello stato economico della famiglia differenzia gli studenti: coloro che definiscono lo stato della propria famiglia “Molto al di sopra/al di sotto della media delle altre famiglie” risultano in quota superiore tra i giocatori (sia a rischio/problematici sia non problematici (Tab.3.9).

La maggior parte degli studenti ha genitori con un titolo di studio medio-alto (maturità e laurea), conseguito soprattutto dalla madre, ma una percentuale superiore si riscontra tra gli studenti non giocatori. Dall'altra parte è tra i giocatori a rischio/problematici che si osservano le percentuali più elevate di chi ha genitori con un titolo di studio basso (licenza elementare), così come di chi riferisce di avere genitori con uno stato occupazionale “Altro” (Tab.3.9).

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

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

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

		Non giocatori	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Status economico Familiare (FAS)	Basso	18,1	19,6	10,2
	Medio	47,3	42,6	46,3
	Alto	34,7	37,8	43,5
Status occupazionale padre	Occupato	86,3	88,3	82,4
	Casalingo/Altro	7,9	6,9	11,2
	Non lavora (disoccupato/pensionato)	5,9	4,8	6,4
Status occupazionale madre	Occupata	72,4	77,5	65,5
	Casalinga/Altro	23,3	19,3	30,6
	Non lavora (disoccupata/pensionata)	4,3	3,1	3,9
Scolarità padre	Elementari/qualche classe medie inferiori	3,5	3,3	6,3
	Completato medie inferiori	13,6	14,4	12,7
	Qualche classe medie superiori	20,2	22,0	27,3
	Completato medie superiori/ qualche anno università	35,1	35,2	37,9
	Completato università	22,4	20,7	8,4
	Non so	5,1	4,3	7,4
Scolarità madre	Elementari/qualche classe medie inferiori	2,5	2,7	5,5
	Completato medie inferiori	9,6	11,9	14,4
	Qualche classe medie superiori	17,9	21,4	21,8
	Completato medie superiori/ qualche anno università	38,0	41,0	35,6
	Completato università	27,8	19,2	16,2
	Non so	4,3	3,7	6,5
Percezione condizione economica familiare	Tantissimo/al di sotto della media	69,2	66,6	63,3
	Nella media	26,9	26,3	29,4
	Moltissimo/al di sopra nella media	3,9	7,1	7,3
Altra casa/famiglia (es. genitori separati)	No	79,6	78,3	71,9
	Sì	20,4	21,7	28,1

CASOS 2018



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

		Non giocatori	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Genitori che monitorano le attività del sabato sera	Sempre/abbastanza spesso	90,5	89,3	65,1
	Qualche volta/in genere non fanno	9,5	10,7	34,9
Genitori sanno con chi/dove trascorrono la sera	Quasi sempre/spesso	88,6	85,2	61,1
	Qualche volta/di rado/quasi mai	9,3	12,6	29,2
Avere genitori fissano regole dentro/fuori casa	Quasi sempre/spesso	52,3	42,9	49,7
	Qualche volta/di rado/quasi mai	36,3	45,2	39,5
Sentirsi affettivamente sostenuti dai genitori	Quasi sempre/spesso	81,2	78,7	70,6
	Qualche volta/di rado/quasi mai	16,0	18,6	23,1
Ricevere facilmente soldi in regalo dai genitori	Quasi sempre/spesso	27,2	30,3	42,1
	Qualche volta/di rado/quasi mai	72,8	69,7	57,9
Prendere facilmente soldi dai genitori	Quasi sempre/spesso	24,1	22,9	41,0
	Qualche volta/di rado/quasi mai	75,9	77,1	59,0

CASOS 2018

**Aspetti individuali**

Tendenzialmente le tipologie di giocatore non si 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.

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

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

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

CASOS 2018

Il 24% dei giocatori d'azzardo a rischio/problematici risulta un utilizzatore compulsivo di Internet, quota che risulta statisticamente superiore a quella sia dei giocatori non problematici (14%) sia dei non giocatori (10%). I profili di giocatori si differenziano anche rispetto alla tendenza a intraprendere condotte antisociali e altri comportamenti rischiosi: risultano superiori le quote di giocatori a rischio/problematici che, almeno una volta, hanno avuto problemi con le Forze dell'Ordine, hanno fatto risse, venduto oggetti rubati e/o danneggiato beni pubblici, così come aver avuto rapporti sessuali non protetti, aver guardato scene di violenza filmate da altri e/o aver ripreso con il cellulare comportamenti violenti.

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

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

CASOS 2018

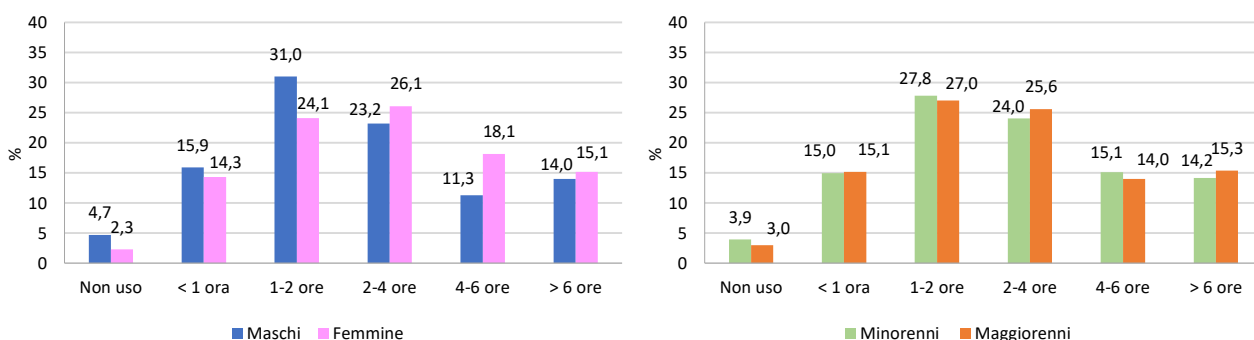
# Capitolo 4

## Uso di Internet

### Diffusione, contesti e ambiti di utilizzo

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

**Figura 4.1: Distribuzione percentuale degli studenti per genere e classe di età secondo le ore quotidiane mediamente trascorse in Internet**

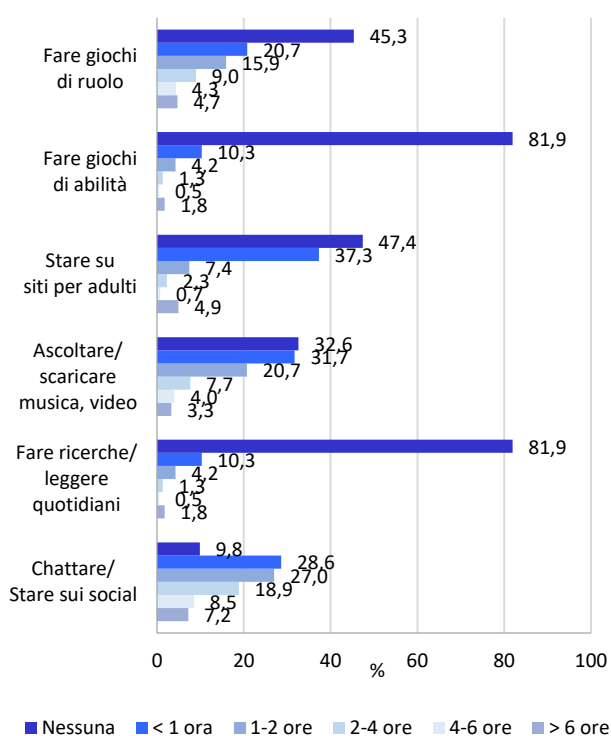


CASOS 2018

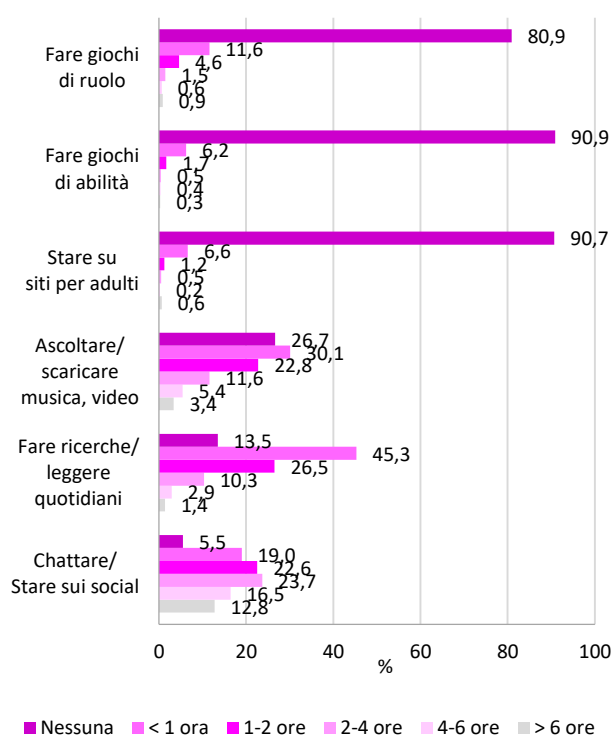
Le attività svolte in Internet dalla maggior parte degli studenti e per il maggior numero di ore giornaliere sono "Chattare/stare sui social", soprattutto le ragazze, e "Ascoltare/scaricare musica, video, ecc.".

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

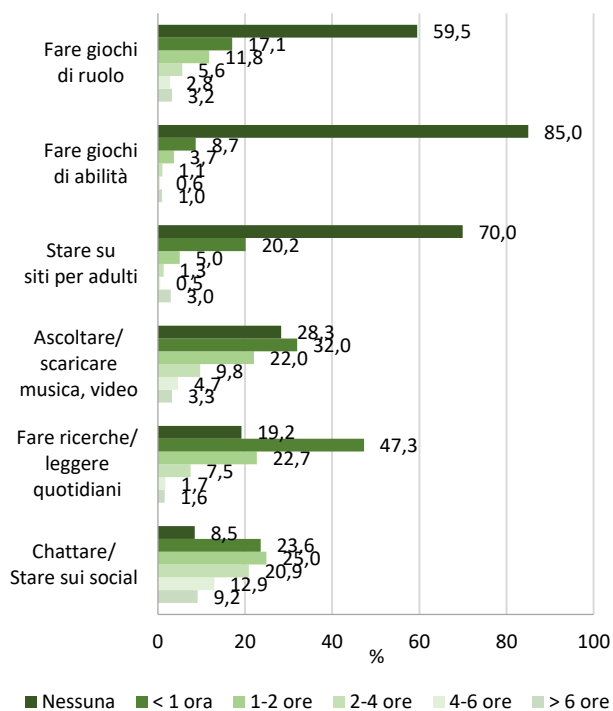
Maschi



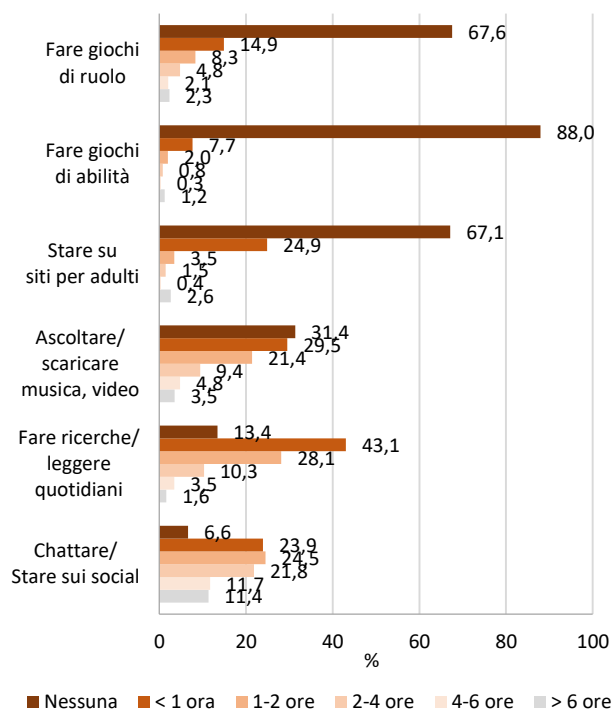
Femmine



### Minorenni



### Maggiorenni



CASOS 2018

### Tipologie di utilizzatori di Internet

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

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

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

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

i figli il sabato sera	Qualche volta/di rado/quasi mai	9,9	18,7
Sentirsi sostenuti affettivamente dai genitori	Quasi sempre/spesso	81,7	69,0
	Qualche volta/di rado/quasi mai	18,3	31,0

CASOS 2018

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

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

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

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

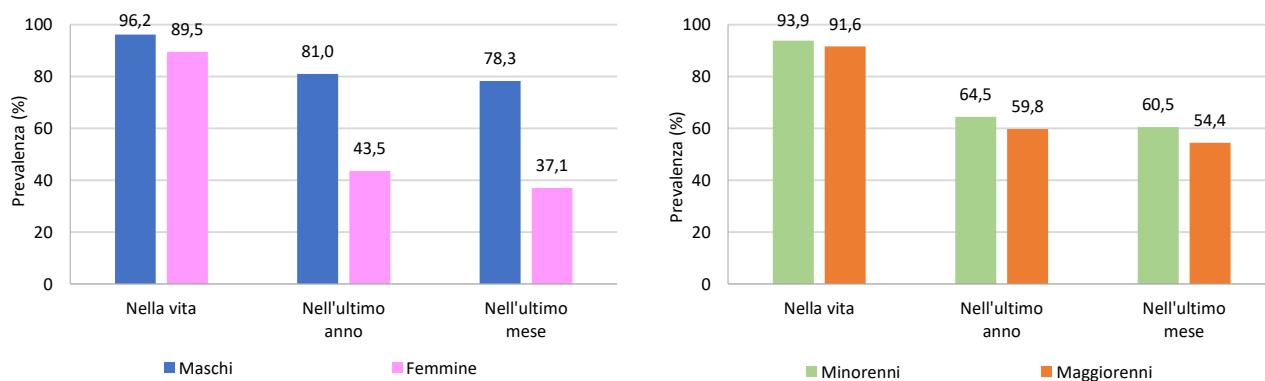
CASOS 2018

# Capitolo 5

## Gaming

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

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

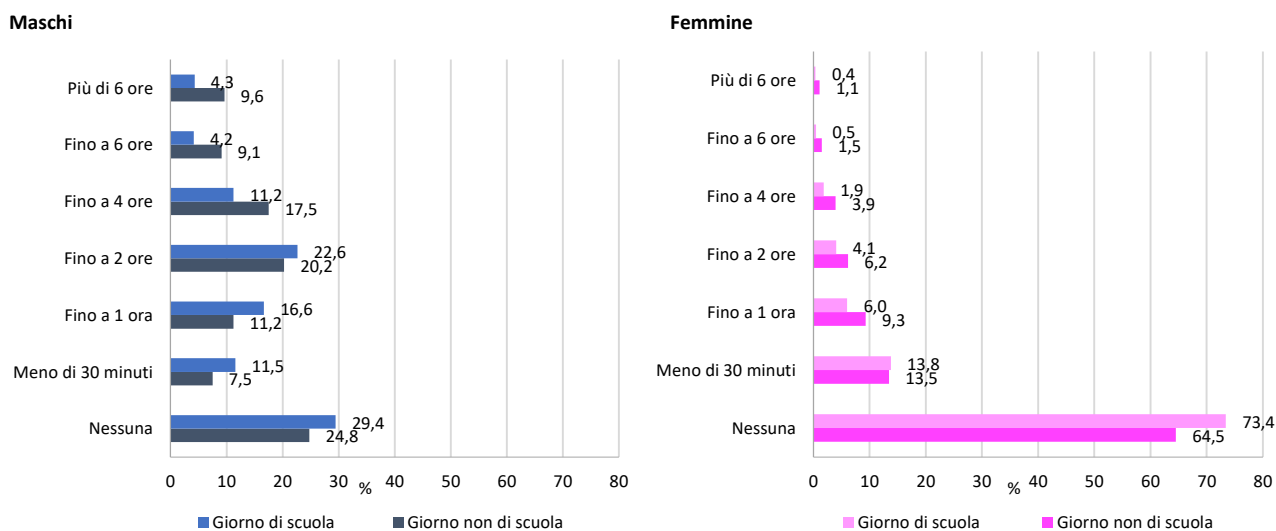


CASOS 2018

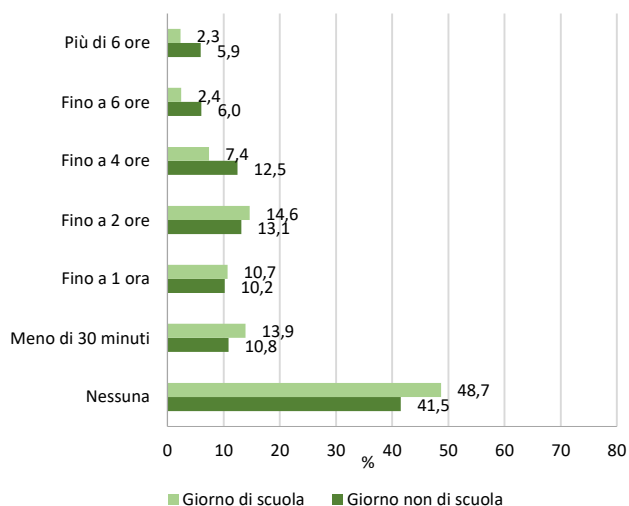
### Caratteristiche del comportamento di gioco

Nell'ultimo mese, il 55% degli studenti riferisce di aver giocato ai videogiochi nei giorni di scuola e il 56% nei giorni non di scuola, soprattutto i maschi. I maschi passano mediamente più ore a giocare rispetto alle ragazze, soprattutto nei giorni non di scuola, durante i quali il 10% dei ragazzi gioca almeno 6 ore.

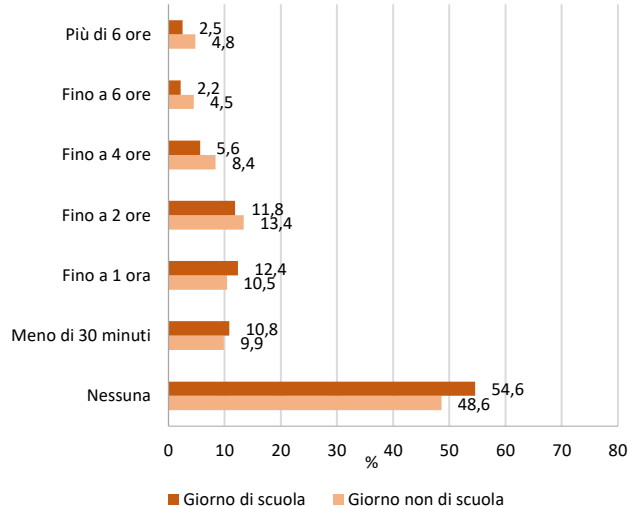
**Figura 5.2: Distribuzione percentuale degli studenti per genere e classe di età secondo le ore quotidiane trascorse ai videogiochi**



### Minorenni



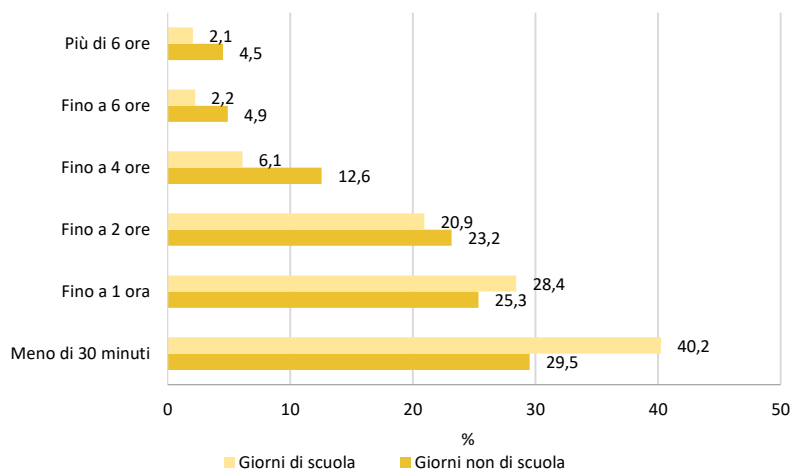
### Maggiorenni



CASOS 2018

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

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

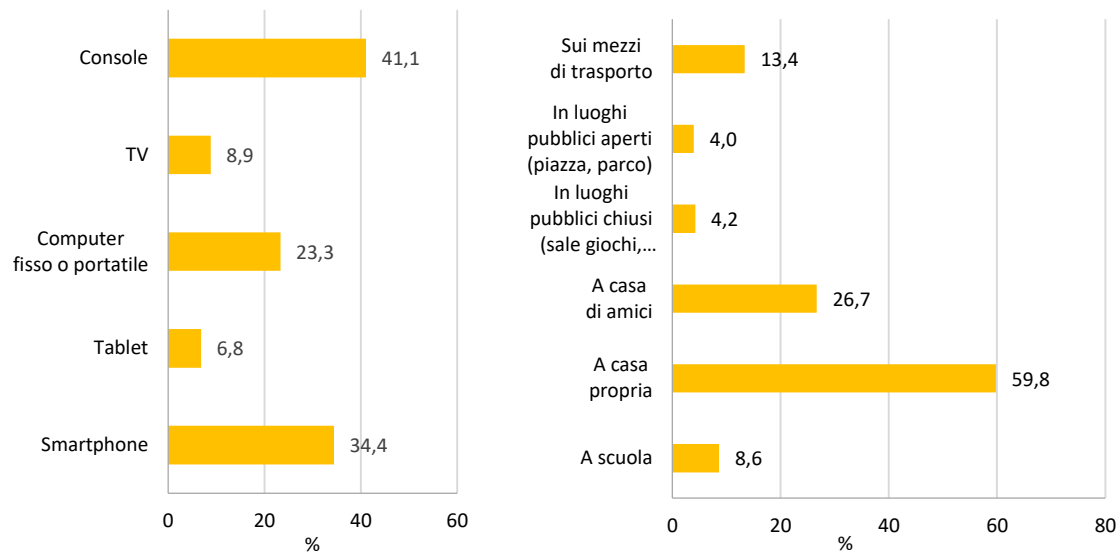


CASOS 2018

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

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

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



CASOS 2018



# Bibliografia

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