



Progetto “Oggi azzardo”

Comunità Montana del Sebino Bresciano

Ludopatia, uso del web e comportamenti a rischio, nei  
ragazzi tra i 13 e i 15 anni del territorio

Un’analisi sulle Scuole Superiori di I Grado

A cura di

Socialis – Centro studi in Imprese Cooperative, Sociali ed Enti Non Profit

Febbraio 2018



## INDICE

1. INTRODUZIONE.....	3
2. GLI ESITI DELL'ANALISI .....	7
2.1. Il campione .....	7
2.1.1. Condizione familiare .....	8
2.2. Il gioco d'azzardo.....	11
2.2.1. La conoscenza e la consapevolezza in tema "gioco d'azzardo".....	11
2.2.2. L'esperienza nel gioco d'azzardo.....	15
2.3. L'uso di internet.....	18
2.4. I comportamenti a rischio.....	23
2.5. Le correlazioni .....	24
3. CONCLUSIONI.....	25
4. BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA.....	28



## 1. INTRODUZIONE

All'interno delle azioni del Progetto "OGGI AZZARDO", cofinanziato da Regione Lombardia tra i progetti a contrasto del gioco d'azzardo<sup>1</sup>, il Centro Studi Socialis ha effettuato una ricerca nelle Scuole Secondarie di I grado del territorio della Comunità Montana del Sebino Bresciano.

L'obiettivo iniziale della ricerca era indagare il tema della ludopatia, della conoscenza ed eventuale propensione al gioco d'azzardo tra i ragazzi delle scuole coinvolte, ma con il team di progetto si è deciso di ampliare l'oggetto di analisi ad altre tematiche che si ritengono correlate (a monte e a valle) con i temi suddetti. Si è deciso di ampliare il set di domande ai temi dell'uso di internet, alla dipendenza da social network e ai comportamenti a rischio (consumo di sostanze, bullismo, ecc.).

I questionari, elaborati da Socialis, sono stati somministrati nelle scuole dagli educatori della Cooperativa Sociale Il Calabrone, i risultati sono stati analizzati dal Centro Studi.

Socialis, per poter elaborare un questionario adeguato alle fasce d'età coinvolte nell'indagine, ha approfondito i temi oggetto della ricerca eseguendo ricerche bibliografiche e consultando pubblicazioni sul tema. Sono state prese in considerazione alcune indagini eseguite da Centri di ricerca nazionali ed internazionali su campioni consistenti e con dati recentemente aggiornati.

Uno dei punti di partenza è stata la ricerca "Young Millennials Monitor - Giovani e Gioco d'Azzardo" di Nomisma-Unipol in collaborazione con Università di Bologna<sup>2</sup>, condotta su un campione importante di ragazzi di scuole secondarie di secondo grado italiane (oltre 11.000 ragazzi dai 14 ai 19 anni), che ha cercato di tracciare un identikit del giovane giocatore d'azzardo, individuando anche il rendimento scolastico in matematica, l'orientamento verso la superstizione e la capacità di calcolo probabilistico tra i fattori che incidono sulla propensione al gioco d'azzardo. Nel box che segue è riportato un estratto della ricerca.

### ***Young Millennials Monitor - Giovani e Gioco d'Azzardo***

*Da questa ricerca emerge che nel corso del 2016 il 49% dei giovani studenti italiani ha tentato la fortuna almeno una volta. La propensione al gioco è superiore nelle regioni centrali (54%) e al Sud (53%). Molti giovani (il 21%) iniziano a giocare per curiosità o per caso (20%); altri per semplice divertimento (18%), per il fatto che amici e familiari giochino (11%), o per la speranza di vincere una somma di denaro (11%). Dopo aver sfidato la sorte almeno una volta i giovani tendono a pensare che il gioco d'azzardo sia soprattutto una perdita di denaro (lo pensa il 32% degli studenti tra i 14 e i 19 anni). Nella classifica dei giochi più popolari tra i giovani si confermano ai primi due posti il Gratta & Vinci (provato dal 35% degli studenti) e le scommesse sportive in agenzia (23%),*

<sup>1</sup> Regione Lombardia, Bando per lo sviluppo e il consolidamento di azioni di contrasto al gioco d'azzardo, 2017

<sup>2</sup> [http://www.nomisma.it/images/COMUNICATISTAMPA/2017-01-23\\_Nazionale\\_Nomisma\\_23.01\\_def.pdf](http://www.nomisma.it/images/COMUNICATISTAMPA/2017-01-23_Nazionale_Nomisma_23.01_def.pdf)



mentre al terzo posto subentrano le scommesse sportive online (13%), seguite dai concorsi a pronostico a base sportiva come Totocalcio, Totip, Totogol (12%). Secondo l'indagine Nomisma la maggior parte dei giovani (27% sul totale) ha giocato a 1-2 tipologie di gioco durante il 2016; l'11% ne ha sperimentati tre o quattro e un ulteriore 11% ha partecipato ad almeno 5 tipologie di gioco, dato che denota una ricorsività alquanto preoccupante. **Il 17% degli studenti delle scuole secondarie superiori è frequent player, ha giocato una volta a settimana o anche più spesso.** Tuttavia il gioco è per lo più un passatempo occasionale e ha un impatto limitato sulla vita quotidiana: l'11% degli studenti gioca con cadenza mensile, un altro 21% più raramente. Per il 72% dei giocatori la spesa media settimanale in giochi è inferiore a 3 euro e il 62% degli studenti (il 42% di chi gioca) non spenderebbe nulla in giochi davanti a un'inaspettata disponibilità di 100 euro. Tra i fattori che incidono sulla propensione al gioco d'azzardo vi è innanzitutto il genere: **l'incidenza del gioco d'azzardo è sensibilmente maggiore tra i ragazzi (59% rispetto al 38% delle ragazze).** Altri fattori determinanti sono: area geografica (la propensione al gioco è maggiore al Sud-Isole 53% e al Centro 54% rispetto al Nord (42%), età (è giocatore il 53% dei maggiorenni, contro il 47% dei minorenni), tipo di scuola frequentata e background familiare (**la propensione al gioco è maggiore negli istituti tecnici e professionali 58% e 52% contro il 42% dei licei e nelle famiglie in cui vi è un'abitudine al gioco 64% vs 9% delle famiglie non giocatrici**).

Oltre alle motivazioni sociali, l'interesse per il gioco d'azzardo è legato all'incapacità di valutare la struttura probabilistica della possibile vincita. La propensione al gioco è infatti direttamente correlata al rendimento scolastico in matematica: la quota di giocatori raggiunge il 51% tra chi ha un rendimento insufficiente, mentre è pari al 46% tra chi ha votazione superiore a 8 decimi. Dal rapporto Nomisma emerge una fascia di giocatori per la quale il rapporto con il gioco d'azzardo assume contorni più critici, con implicazioni negative sulla vita quotidiana e sulle relazioni familiari: il 36% dei giovani giocatori ha nascosto o ridimensionato le proprie abitudini di gioco ai genitori, il 4% ha derogato impegni scolastici per giocare, mentre il gioco ha causato discussioni e litigi con familiari e amici o problemi a scuola nel 5% dei giocatori.

Da questi spunti è partita la definizione delle domande dell'analisi oggetto del presente report. A queste variabili si è inoltre deciso di aggiungere alcune domande relative alla dipendenza dei giovani dalle nuove tecnologie e come questo si possa collegare a episodi di altre dipendenze o di "violenza".

Il tema della dipendenza dei giovani dalle nuove tecnologie si collega infatti a quello dei disturbi della personalità e delle relazioni. Per avere un'idea della diffusione del fenomeno, il recente studio "Digital in 2018" condotto da We are social e Hootsuite<sup>3</sup> racconta di come gli italiani trascorrono circa 6 ore al giorno connessi, di cui quasi

---

<sup>3</sup> <https://www.slideshare.net/wearesocial/digital-in-italia-2018>



2 sui social network. Lo studio vede l'Italia al 27° posto nella classifica mondiale per penetrazione di internet e all'11° a livello europeo: gli utenti di internet sono il 73% della popolazione italiana, quelli attivi sui social media sono il 57%. L'83% ha uno smartphone e il 51% lo usa per connettersi ai social media. Gli utenti attivi sui social media e su internet sono cresciuti del 10% rispetto al 2016. Ovviamente non si tratta di dati specifici sui giovani, ma la prospettiva di una "dipendenza" da social è quanto mai presente nel nostro paese.

La ricerca "#StatusOfMind - Social media and young people's mental health and wellbeing" della Royal Society of Public Health<sup>4</sup> afferma – in relazione a ciò - che il 5% dei giovani sperimenta uno stato di forte dipendenza da social, più forte di quello da alcol e sigarette, connesso a un aumento di ansia e depressione, insonnia o pessima qualità del sonno, essenziale in età adolescenziale per lo sviluppo delle funzionalità cognitive. Molti giovani sperimentano quella che è stata chiamata sindrome "Fear of missing out" (FOMO), ovvero la sensazione di spaesamento, che può sfociare anche in veri e propri attacchi di panico, nel momento in cui il livello di batteria del proprio smartphone risulta basso e non si ha la possibilità di ricaricarlo.

Infine, l'uso distorto dei social può correlarsi ad atti di bullismo (in questo caso cyberbullismo), ovvero in *"un insieme di azioni aggressive e intenzionali, di una singola persona o di un gruppo, realizzate mediante strumenti elettronici (sms, mms, foto, video, email, chat rooms, instant messaging, siti web, telefonate), il cui obiettivo è quello di provocare danni ad un coetaneo incapace a difendersi"*<sup>5</sup>. Il tema del cyberbullismo ha effetti molto reali e gravi perché molto pervasivi: l'atto di bullismo online può avvenire in qualsiasi momento e indipendentemente dalla prossimità fisica con il bullo, l'anonimato favorito dalla rete e la percezione di invisibilità permette al bullo di agire sentendosi protetto, il materiale utilizzato per azioni di cyberbullismo può essere diffuso in tutto il mondo, l'assenza di reazioni visibili da parte della vittima non consente al cyberbullo di vedere gli effetti delle proprie azioni.

Stante queste premesse, l'analisi condotta si articola nelle seguenti sezioni:

1. La prima sezione è dedicata all'**anagrafica**, da compilare con le generalità dell'alunno e alcune indicazioni circa l'ambiente familiare;
2. La seconda parte del questionario riguarda il **gioco d'azzardo**;
3. La terza sezione è dedicata al **web e ai social network**, per focalizzare il tema dell'uso del web e dell'eventuale evidenza di una web addiction nel campione;
4. La quarta sezione riguarda i **comportamenti a rischio**, l'uso di sostanze o i comportamenti di bullismo subiti/agiti.

---

<sup>4</sup> <https://www.rsph.org.uk/uploads/assets/uploaded/62be270a-a55f-4719-ad668c2ec7a74c2a.pdf>

<sup>5</sup> Miur, <http://www.miur.gov.it/bullismo-e-cyberbullismo>



Il tema del gioco d'azzardo è stato indagato con batterie di domande relative a: la conoscenza e la consapevolezza in tema "gioco", l'esperienza di gioco.

Il tema del web e dei social network è stato indagato con batterie di domande relative a: mezzi utilizzati per accedere ad internet, tempo trascorso sul web, frequenza e motivazioni alla base dell'uso dei social network, sensazioni provate quando si è online

Infine sono stati analizzati comportamenti a rischio agiti o subiti nell'ultimo periodo.

La presente ricerca ha coinvolto un campione composto dai ragazzi di tre istituti comprensivi ai quali sono stati somministrati questionari che potevano essere compilati fornendo risposte singole o multiple oppure esprimendo il grado di vicinanza alle affermazioni proposte.

Gli istituti coinvolti sono i seguenti:

- Istituto Comprensivo Luigi Einaudi di Sale Marasino (che comprende Sale Marasino, Marone, Sulzano, Monte Isola, Zone);
- Istituto Comprensivo di Ome (che comprende Ome, Monticelli Brusati, Polaveno, Brione);
- Istituto Comprensivo Rita Levi Montalcini di Iseo (che comprende Iseo e Paratico).

## 2. GLI ESITI DELL'ANALISI

Nella presente sezione verranno analizzati i dati che riguardano i questionari somministrati nelle Scuole Secondarie di I Grado. I dati presentati sono stati raccolti nel novembre 2017 in 19 classi degli Istituti Comprensivi succitati (specificatamente nei paesi di Iseo, Marone, Monte Isola, Monticelli Brusati, Ome, Paratico, Polaveno, Sale Marasino).

*Tabella 1: I ragazzi coinvolti nell'analisi*

Scuole	N. ragazzi intervistati
1. Iseo	78
2. Marone	31
3. Monte Isola	20
4. Monticelli Brusati	39
5. Ome	22
6. Paratico	30
7. Polaveno	29
8. Sale Marasino	30
<b>Totale</b>	<b>279</b>

### 2.1. Il campione

Il campione della ricerca è costituito da un totale di 279 ragazzi, di cui il 56% maschi e il 44% femmine (Figura 1). La composizione del campione vede una quota maggioritaria di ragazzi di 13 anni, nati nel 2004 (vedi Figura 2).

*Figura 1. Composizione del campione per genere*

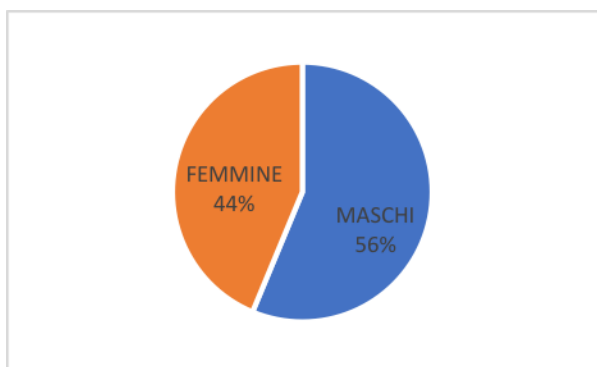
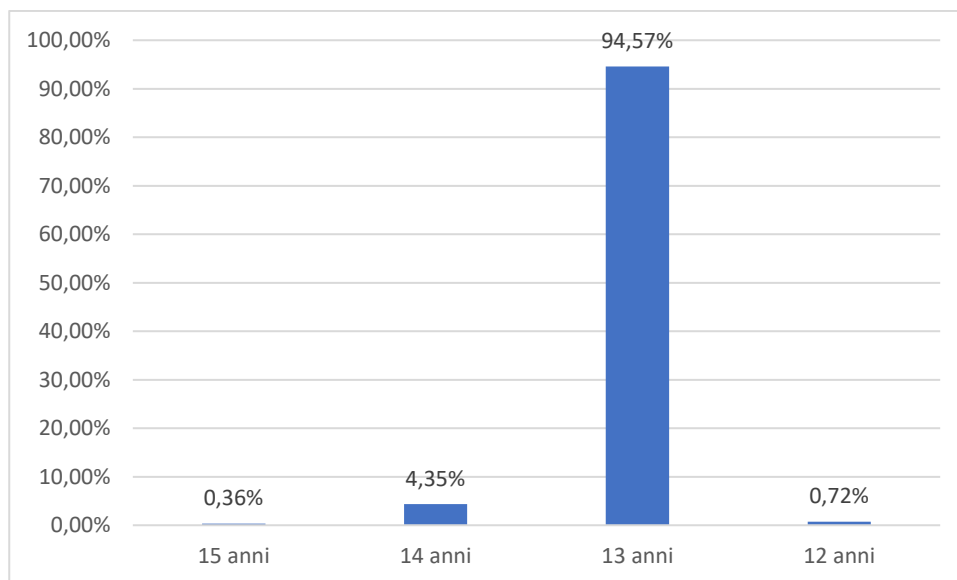


Figura 2. Composizione del campione per età



Per alcune domande, il campione totale di rispondenti è diverso da 279. Alcuni infatti non hanno risposto a tutte le domande. La percentuale di rispondenti riportata in tali variabili è calcolata sul totale dei rispondenti, generalmente indicata nello schema relativo.

### 2.1.1. Condizione familiare

All'anagrafica segue una parte dedicata alla presenza di alcuni particolari comportamenti in famiglia. L'argomento è stato indagato tramite la domanda "Nella tua famiglia c'è qualcuno che...", seguita dalle seguenti specifiche:

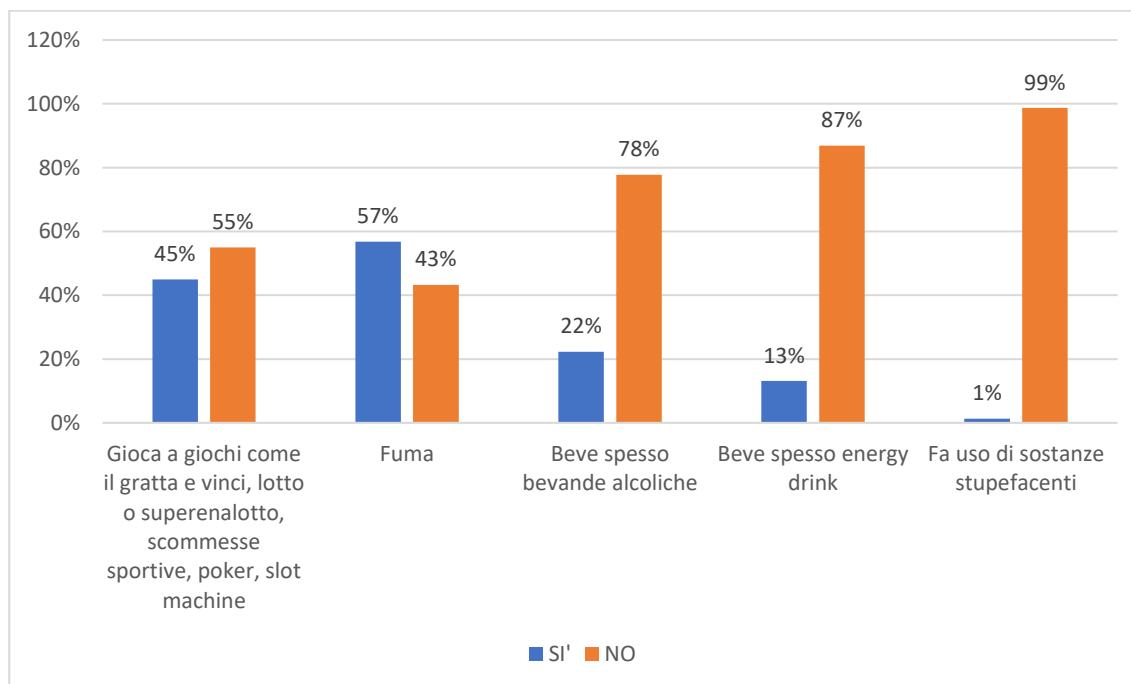
- Gioca a gratta e vinci, lotto o superenalotto, scommesse sportive, poker, slot machine;
- Fuma;



- Beve spesso bevande alcoliche;
- Beve spesso energy drink;
- Fa uso di sostanze stupefacenti

La Figura seguente mostra i risultati.

Figura 3. Presenza di comportamenti familiari poco sani o a rischio.



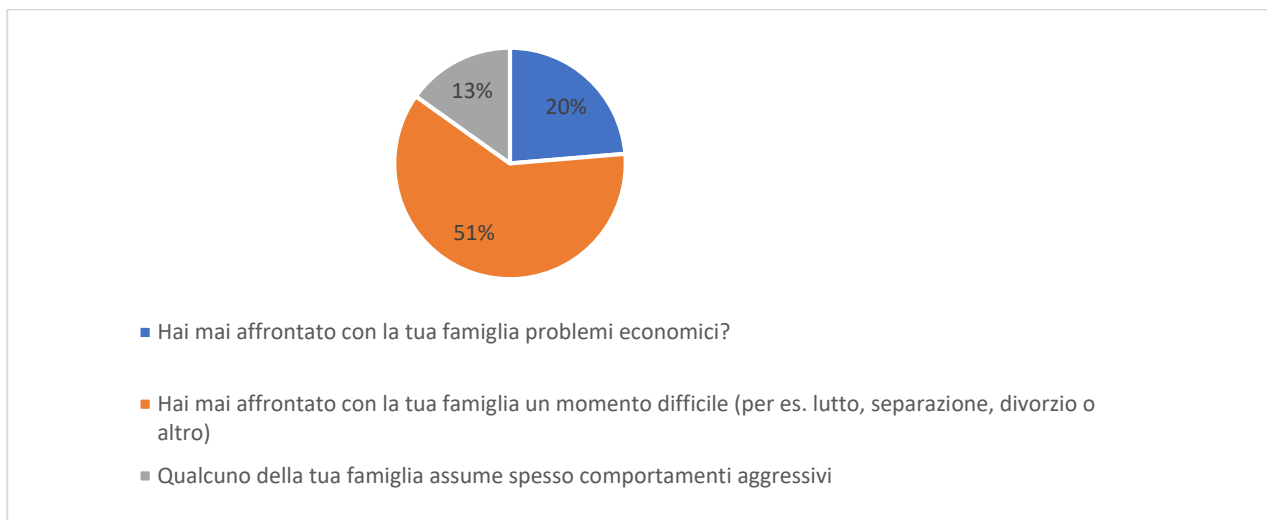
I comportamenti “a rischio” più diffusi nelle famiglie degli intervistati riguardano il fumo (nel 57% delle famiglie), il gioco (nel 45% delle famiglie) e l’alcol (nel 22% delle famiglie).

Il secondo blocco di domande riguardava la situazione familiare e gli eventuali problemi economici, i momenti difficili e la presenza di comportamenti aggressivi in famiglia. Queste problematiche sono state indagate tramite le seguenti domande:

- “Hai mai affrontato con la tua famiglia problemi economici?”,
- “Hai mai affrontato con la tua famiglia un momento difficile (per es. lutto, separazione, divorzio o altro)?”
- “Qualcuno della tua famiglia assume spesso comportamenti aggressivi?”

Era possibile la scelta multipla.

Figura 4. Presenza di condizioni familiari difficili



Il 51% dei ragazzi sostiene di aver affrontato insieme alla propria famiglia un momento difficile, il 20% dei ragazzi ha dovuto affrontare un problema economico, e il 13% dei ragazzi dichiara la presenza di un comportamento aggressivo in famiglia.

## 2.2. Il gioco d'azzardo

### 2.2.1. La conoscenza e la consapevolezza in tema "gioco d'azzardo"

Per indagare le attitudini dei ragazzi riguardo al gioco d'azzardo abbiamo incluso una serie di domande rispondendo alle quali gli intervistati dovevano indicare quanto si sentivano in accordo/disaccordo con le affermazioni elencate, esprimendo un giudizio in una scala da "completamente in disaccordo" a "completamente d'accordo". Nelle Tabelle seguenti sono riportati i dati, sono stati evidenziati in rosso quelli da tener sotto controllo.

Tabella 2. *Atteggiamento nei confronti del gioco d'azzardo*

a) *Il gioco d'azzardo è una pura perdita di denaro*

	Freq.	Percent.
Completamente in disaccordo	6	2%
In disaccordo	18	6%
D'accordo	98	35%
Completamente d'accordo	156	56%
<b>Totale</b>	278	100 %

b) *Con strategie e studi si possono controllare i risultati del gioco d'azzardo*

	Freq.	Percent.
Completamente in disaccordo	43	16%
In disaccordo	106	39%
D'accordo	99	37%
Completamente d'accordo	21	8%
<b>Totale</b>	269	100%

c) *Tutti riescono a smettere quando lo desiderano*

	Freq.	Percent.
Completamente in disaccordo	95	34%
In disaccordo	129	47%
D'accordo	35	13%

Completamente d'accordo	17	6%
<b>Totale</b>	276	100%

d) *Giocare d'azzardo solo qualche volta quando capita, non provoca nessun danno a sé o agli altri*

	Freq.	Percent.
Completamente in disaccordo	29	11%
In disaccordo	97	35%
D'accordo	119	43%
Completamente d'accordo	30	11%
<b>Totale</b>	275	100%

e) *Comprare biglietti della lotteria è un gioco d'azzardo*

	Freq.	Percent.
Completamente in disaccordo	42	15%
In disaccordo	112	41%
D'accordo	99	36%
Completamente d'accordo	22	8%
<b>Totale</b>	275	100%

f) *Si possono controllare le vincite e le perdite*

	Freq.	Percent.
Completamente in disaccordo	79	29%
In disaccordo	100	37%
D'accordo	79	29%
Completamente d'accordo	14	5%
<b>Totale</b>	272	100%

g) *Ritentare con lo stesso biglietto e/o combinazione aumenta la probabilità di vincita*

	Freq.	Percent.
Completamente in disaccordo	82	31%
In disaccordo	129	49%

D'accordo	50	19%
Completamente d'accordo	3	1%
<b>Totale</b>	<b>264</b>	<b>100%</b>

h) *È un problema simile all'alcolismo e all'uso di droghe*

	Freq.	Percent.
Completamente in disaccordo	21	8%
In disaccordo	34	12%
D'accordo	131	48%
Completamente d'accordo	88	32%
<b>Totale</b>	<b>274</b>	<b>100%</b>

i) *Giocare d'azzardo durante le pause dallo studio è un modo per svagarsi*

	Freq.	Percent.
Completamente in disaccordo	154	57%
In disaccordo	86	32%
D'accordo	27	10%
Completamente d'accordo	4	1%
<b>Totale</b>	<b>271</b>	<b>100%</b>

j) *Più si gioca d'azzardo esercitandosi, migliori saranno i risultati*

	Freq.	Percent.
Completamente in disaccordo	150	55%
In disaccordo	83	30%
D'accordo	34	12%
Completamente d'accordo	8	3%
<b>Totale</b>	<b>275</b>	<b>100%</b>

k) *Avere con sé un portafortuna aumenta la probabilità di vincita*

	Freq.	Percent.
Completamente in disaccordo	134	49%

In disaccordo	96	35%
D'accordo	34	12%
Completamente d'accordo	10	4%
<b>Totale</b>	274	100%

l) *Giocare d'azzardo più volte a settimana non provoca nessun danno a sé o agli altri*

	Freq.	Percent.
Completamente in disaccordo	150	54%
In disaccordo	104	38%
D'accordo	13	5%
Completamente d'accordo	9	3%
<b>Totale</b>	276	100%

m) *Seguire dei rituali (esempio: interpretare sogni, recitare una formula, pensare ai propri cari) aumenta le probabilità di vincita*

	Freq.	Percent.
Completamente in disaccordo	169	61%
In disaccordo	87	32%
D'accordo	13	5%
Completamente d'accordo	7	3%
<b>Totale</b>	276	100%

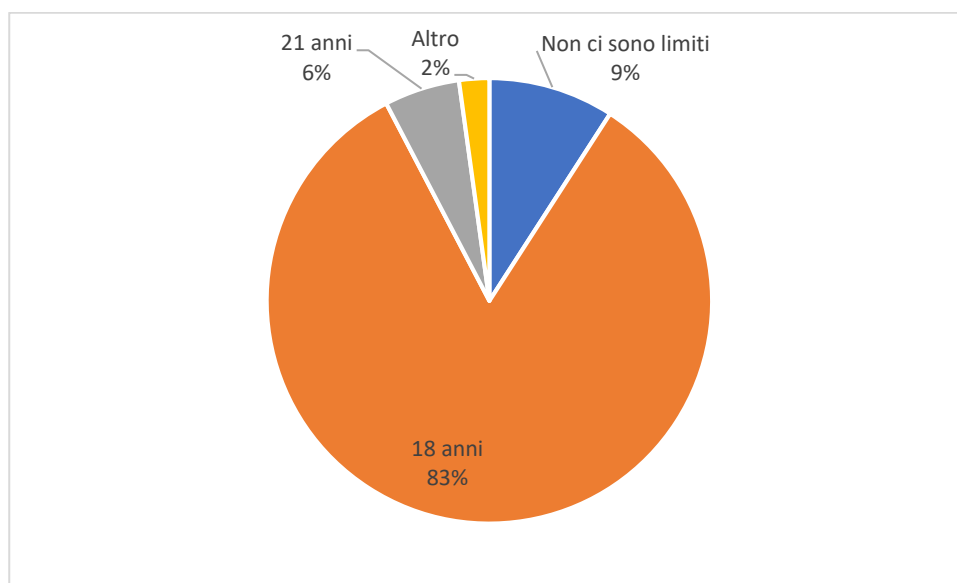
I risultati rispetto alla conoscenza del gioco d'azzardo e alla percezione dei ragazzi sono piuttosto controversi: il 90% dei ragazzi dichiara che "il gioco d'azzardo è una pura perdita di denaro", l'80% lo ritiene un problema simile all'alcolismo e all'uso di droghe, il 92% dichiara che giocare d'azzardo più volte può provocare danno a sé e agli altri.

Ma d'altro canto il 37% ritiene che strategie e studi possano aiutare nel gioco, che il gioco si possa "controllare" (34%), che la lotteria non sia gioco d'azzardo (56%), che giocare "poco" non sia dannoso (54%). Vi è infine una percentuale limitata, ma da non sottovalutare, tra il 10 e il 12%, che ritiene il gioco d'azzardo un modo per svagarsi, che pensa che "più si gioca, migliori saranno i risultati", che addirittura ritiene che la scaramanzia abbia un peso sugli esiti del gioco.

I risultati danno evidenza di uno spazio di “non conoscenza” e di “non consapevolezza” che si ritiene possa (e debba) essere colmato.

Si evidenzia (Figura 5) una buona conoscenza riguardo all’età legale per poter giocare d’azzardo (occorre aver compiuto almeno 18 anni), anche se il 17% non ha saputo rispondere correttamente.

Figura 5. Conoscenza dell’età legale per poter giocare d’azzardo



### 2.2.2. L’esperienza nel gioco d’azzardo

Molti ragazzi riportano di aver giocato a giochi offline almeno una volta nella vita. In particolare, Gratta e Vinci, Superenalotto ottengono i maggiori tassi di utilizzo. I Gratta e Vinci risultano essere il gioco d’azzardo offline più diffuso tra i ragazzi, il 68% vi ha giocato, seppure il 33% solo 1-2 volte. A seguire il gioco del lotto/lotterie/superenalotto, con il 46% dei ragazzi che vi ha giocato almeno 1-2 volte nella vita. Le restanti tipologie di gioco vedono risultati inferiori, anche se il 18% dei ragazzi ha già giocato al Bingo.

Tabella 3. Ragazzi che giocano o hanno giocato d’azzardo offline, per tipologia di gioco.

	Gratta e vinci	Scommesse sportive in agenzia (calcio, auto, moto, cavalli)	Slot machine	Lotto, lotterie, superenalotto	Bingo	Poker al tavolo con altre persone
MAI	32%	89%	93%	64%	72%	94%

1-2 VOLTE	33%	8%	5%	25%	18%	2%
DA 3 A 10 VOLTE	21%	2%	1%	7%	7%	1%
PIÙ DI 10 VOLTE	14%	1%	1%	4%	3%	3%
<b>TOTALE</b>	100%	100%	100%	100%	100%	100%

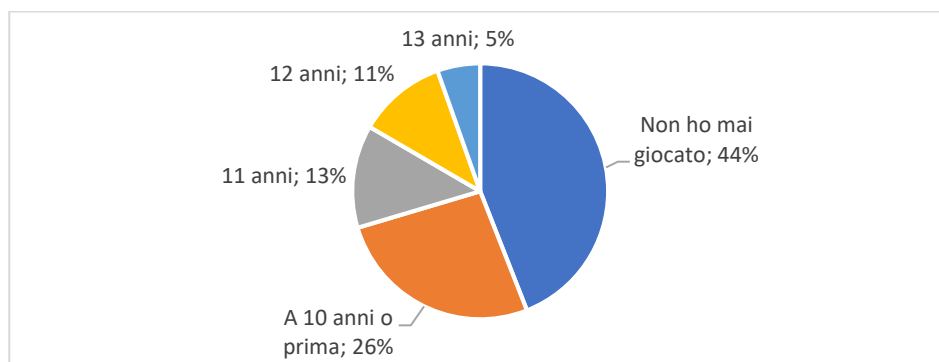
Per quanto riguarda i giochi d'azzardo online, l'attitudine dei ragazzi cambia: la grande maggioranza (quasi la totalità) non vi ha mai giocato.

Tabella 4. Ragazzi che giocano o hanno giocato d'azzardo online, per tipologia di gioco

	Gratta e vinci online su internet	Scommesse sportive online su internet (calcio, auto, moto, cavalli)	Lotto, lotterie, superenalotto online su internet	Poker online su internet
MAI	98%	95%	98%	97%
1-2 VOLTE	1%	3%	1%	1%
DA 3 A 10 VOLTE	1%	1%	0%	1%
PIÙ DI 10 VOLTE	0%	1%	0%	0%
<b>TOTALE</b>	100%	100%	100%	100%

Un dato interessante emerge dall'analisi dell'età nella quale i ragazzi hanno giocato d'azzardo per la prima volta. Il 26% dichiara di aver giocato prima dei 10 anni d'età. Il 29% dichiara di aver giocato tra gli 11 e i 13 anni. Purtroppo emerge come la maggioranza dei ragazzi abbia giocato in età ben lontana dal limite dei 18 anni di legge.

Figura 6. Età a cui si è giocato d'azzardo per la prima volta



Alla domanda "Con chi ha giocato d'azzardo per la prima volta?", il 42% conferma di non aver mai giocato, il 52% ha giocato con un familiare, il 5% con gli amici





Anche rispetto ai locali frequentati, alcune risposte mostrano una certa familiarità dei ragazzi con luoghi teoricamente “proibiti”, soprattutto quelli più accessibili (il 45% ha avuto accesso alle zone delimitate nei locali quali bar e tabacchi), circa il 10% dei ragazzi è già entrato in una sala slot o in un centro scommesse.

Tabella 5: La frequentazione dei ragazzi nei luoghi del “gioco”

	Bar/tabacchi, nella zona delimitata dalle slot machine.	Sala slot	Casinò	Centri scommesse
MAI	55%	86%	94%	89%
1-2 VOLTE	20%	10%	5%	8%
DA 3 A 10 VOLTE	6%	2%	0%	2%
PIÙ DI 10 VOLTE	19%	1%	0%	1%
<b>TOTALE</b>	100%	100%	100%	100%

Il 96% dei ragazzi non ha mai speso i propri soldi (o la propria paghetta) per giocare d’azzardo.

## 2.3. L'uso di internet

Nella presente sezione verranno analizzati i dati che riguardano l'utilizzo dei social network e il tempo dedicato al web.

I dati segnalano che il mezzo più utilizzato dai ragazzi per accedere ad internet è lo smartphone (80%), in seconda battuta la scelta ricade sul pc (48%)<sup>6</sup>.

Analizzando il tempo trascorso su web, i dati dimostrano che la frazione di tempo più significativa è quella di 1-2 ore al giorno. Specificatamente:

- il 71% dei ragazzi spende 1-2 ore sul web per fare ricerche online;
- il 54% è connesso ai social network e ai portali di musica e/o video per 1-2 ore;
- il 51% gioca ai giochi telefonici online per 1-2 ore;
- Il 37% dei ragazzi accende si connette per 1-2 ore al giorno per i programmi in streaming.

Per quanto riguarda la costante connessione, il 5% dei ragazzi sostiene di essere online almeno per 6-10 ore sui social network e l'8% per i portali di musica/video. Più o meno le stesse percentuali riguardano chi si dichiara "sempre" connesso (5% sui social network e il 6% per musica/video).

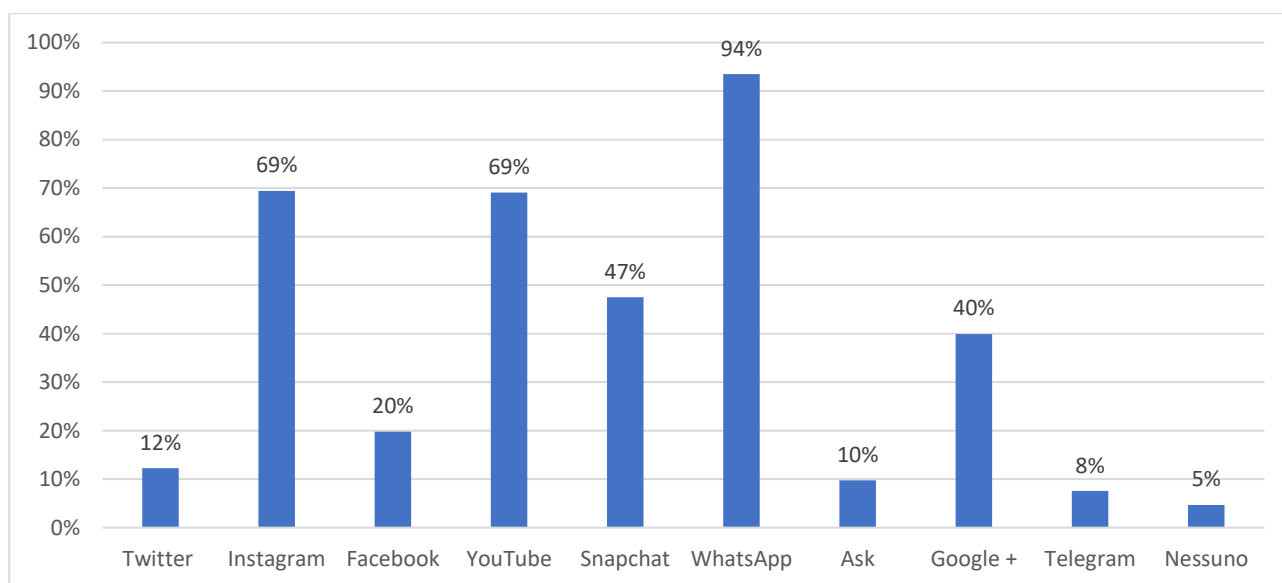
Tabella 6. Il tempo giornaliero trascorso in internet

	Social Network	Blog	Ricerche online	Multiplayer online (Play Station, PC, X-Box, Nintendo, ecc.)	Giochi telefonici online (Candy Crash, Clash Royale, Clash of Clans, Pokemon GO, ecc.)	Flash games online (puzzle, giochi di carte, Fruit Ninja, Bubble Shooter, scacchi, sudoku, ecc.)	Portali di musica e/o video (YouTube, Vevo)	Streaming (film, serie tv, programmi, musica)
Mai	19%	83%	17%	53%	35%	74%	8%	33%
1-2 ore	<b>54%</b>	15%	<b>71%</b>	28%	<b>51%</b>	21%	<b>54%</b>	<b>37%</b>
3-5 ore	<b>18%</b>	2%	<b>8%</b>	15%	<b>10%</b>	3%	<b>24%</b>	<b>23%</b>
6-10 ore	5%	0%	2%	2%	2%	1%	8%	5%
Sono sempre connesso	5%	0%	1%	1%	1%	0%	6%	2%
	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

<sup>6</sup> La domanda era posta in due quesiti separati

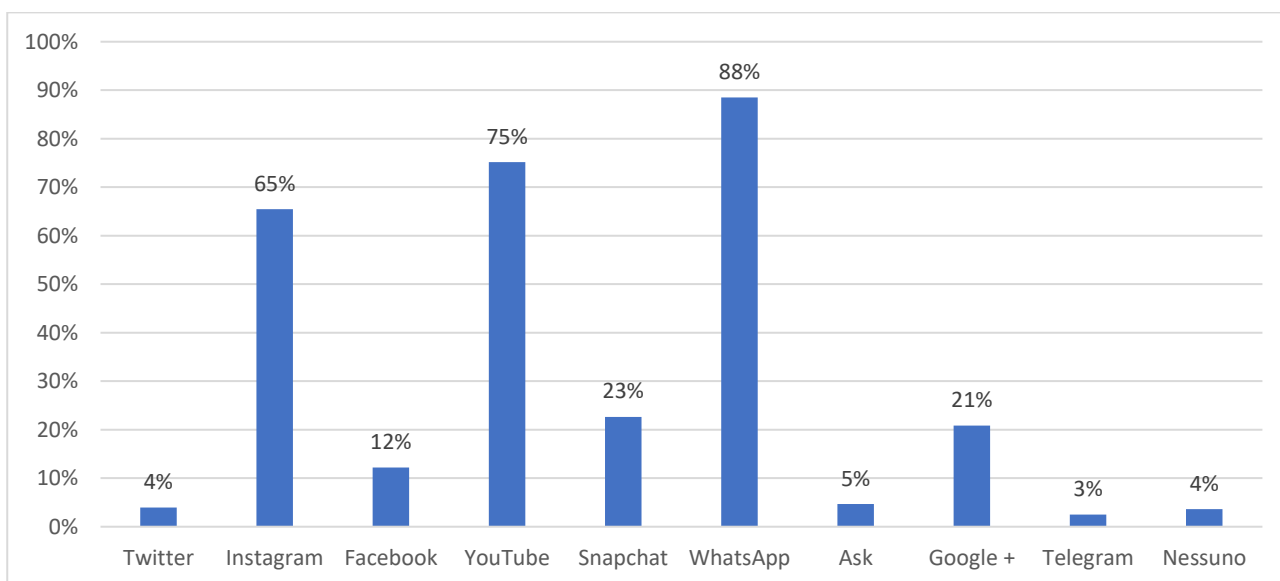
I social network più popolari tra i ragazzi sono, in ordine: WhatsApp (94% dei ragazzi ha un account), Instagram (69%), YouTube (69%), Snapchat (47%), il 5% dichiara di non avere alcun account.

Figura 7. Tipo di social network di cui i ragazzi possiedono un account



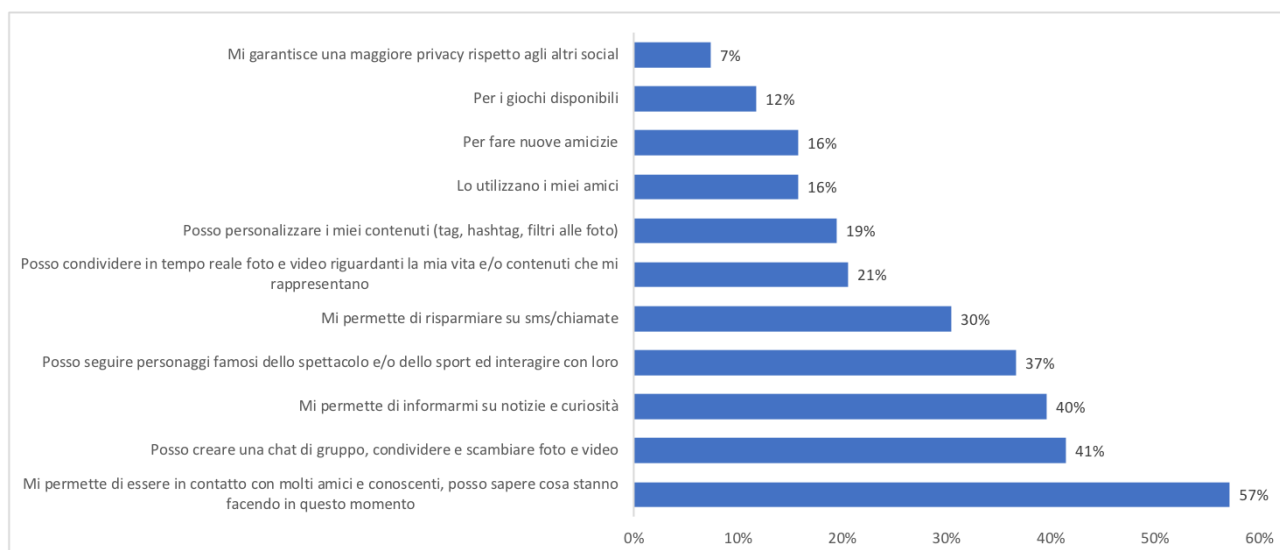
La frequenza d'uso nell'ultima settimana rispecchia la numerosità di coloro che hanno account, vedendo la maggior frequenza d'uso per Whatsapp, Youtube, Instagram (seppure questi ultimi invertiti rispetto alla domanda precedente).

Figura 8. Frequenza dell'uso dei social network nell'ultima settimana, per tipo di social network



Per quanto riguarda la motivazione che spinge i ragazzi a utilizzare un tipo di social network piuttosto che un altro (i ragazzi potevano scegliere fino a tre motivazioni più importanti), la maggior parte dei ragazzi (57% del campione totale) sceglie il social network che consente di essere in contatto con molti amici e conoscenti, secondariamente il social che permette di condividere dati, foto e video (il 41%), il social che consente di tenersi informati (il 40%) e quello che permette di “raggiungere” personaggi famosi per interagire con loro (il 37%). Il dettaglio nel grafico che segue,

Figura 9. Motivazioni principali alla base della scelta del social network





Per quanto riguarda la riservatezza dei dati e il desiderio di condividere tutti i dati personali pubblicati su web, solo il 12% dei ragazzi vorrebbe raggiungere il maggior pubblico possibile. Al contrario, il 79% dei ragazzi non condivide i contenuti personali con il pubblico per questioni di privacy.

Il 65% dei ragazzi sostiene di aver bloccato o impedito la visualizzazione dei propri contenuti social a qualcuno, il 35% non l'ha mai fatto.

Si evidenzia una parziale conoscenza dei ragazzi riguardo alla riservatezza e al controllo dei contenuti pubblicati online. Non sa rispondere il 12% dei ragazzi, il 47% pensa che i dati rimangano pubblicati per sempre, il 18% sostiene che i contenuti non siano più visibili dopo un certo tempo, ma possano essere sempre recuperati, invece il 25% crede che le foto e i video pubblicati vengano archiviati dal sito o dal social network e solo l'1% pensa che i contenuti vengano eliminati dopo qualche tempo.

Il 25% dei ragazzi crede di aver il controllo sui dati pubblicati sul web, invece il 66% sostiene di non averne controllo, l'8% non è interessato alla questione.

I dati dimostrano la presenza di un buon senso critico per quanto riguarda le fonti e la provenienza delle informazioni pubblicate. Solo il 5% dei ragazzi crede che tutti i contenuti pubblicati online siano veri, mentre il 43% non pensa che tutto ciò che viene pubblicato sia vero, e il 52% sostiene di verificare la fonte o di confrontare le informazioni con gli amici di volta in volta.

A seguire la rilevazione delle sensazioni legate alla presenza online.

*Tabella 7: Le sensazioni che i ragazzi provano online, % di risposte affermative*

Ritengo giusto se durante i pasti i miei genitori mi impediscono di utilizzare lo smartphone	84%
È giusto che alcune app e giochi online siano vietati ai minori di 16 anni	80%
Quando vado a dormire spengo/metto offline il telefono	71%
La maggior parte dei miei amici sui social network è la stessa che frequento nella mia vita	71%
Mi assicuro di portare sempre con me lo smartphone	64%
Pubblico solo contenuti che generano un riscontro positivo fra i miei contatti	59%
Sento di avere il pieno controllo dei miei account e dei miei dati personali che sono in rete	54%
Appena sveglio controllo le nuove notifiche	49%
Per me è importante mantenere una buona immagine sui social network	45%
Per me è indispensabile avere sempre la possibilità di accedere alla rete	44%
Quando la gente apprezza i miei contenuti social mi sento appagato	42%
Se un amico visualizza il mio messaggio e non mi risponde subito, mi capita di sentirmi offeso o irrequieto	39%
Se un mio contatto pubblica qualcosa che mi piace è importante che io metta un like	38%
Penso che i canali social siano il modo migliore per coinvolgere/invitare persone	35%
Penso che se una persona molto popolare su Facebook o Instagram abbia più possibilità di carriera	31%
Mi capita a volte di mandare messaggi durante la notte	30%



Ogni volta che vivo un momento significativo ci tengo a dividerlo con i miei amici di Facebook o Instagram	30%
Quando non ho con me lo smartphone sento che mi manca qualcosa	27%
Quando non ho modo di connettermi sento che mi sto perdendo qualcosa di interessante	25%
Mi sento più libero di essere me stesso quando chatto online rispetto agli incontri personali	25%
Sarebbe bello se fossi un influencer della rete	24%
Quando ricevo molti like su Facebook o Instagram mi sento più sicuro	18%
Ho bisogno di controllare i like e gli status su Facebook o Instagram per sentirmi parte di un gruppo	14%
La soddisfazione che provo sui social network è la stessa che provo uscendo coi miei amici	10%

Per quanto riguarda le sensazioni che i ragazzi provano quando sono online, vi sono pareri piuttosto vari.

La maggior parte dei ragazzi (84% e 80%) considera corrette le limitazioni imposte all'uso di internet, per il 71% gli amici virtuali sono gli amici reali. Il 64% si assicura di portare sempre il proprio smartphone con sé.

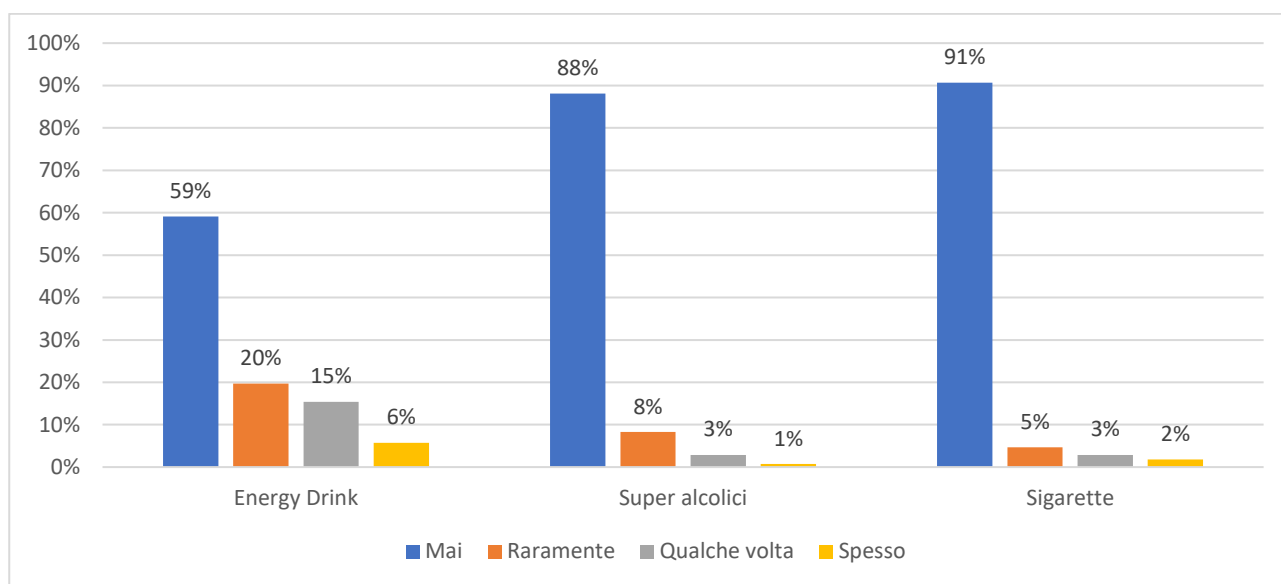
Circa la metà del campione pubblica solo contenuti che generano un riscontro positivo fra i propri contatti, ritiene importante mantenere una buona immagine sui social network e si sente appagato quando la gente apprezza i propri contenuti social. Inferiori sono i segnali di "dipendenza" da social, anche se una buona percentuale di ragazzi (tra il 30% e il 40%) dichiara l'importanza percepita dei social per il proprio futuro, per lo sviluppo di relazioni, per non sentirsi in ansia.

## 2.4.I comportamenti a rischio

Al termine del questionario sono state inserite alcune domande riferite all'uso e al consumo di sostanze e altre riguardo l'aver assunto e/o subito comportamenti di bullismo.

Una prima domanda riguardava l'uso di sostanze quali super alcolici, energy drink, sigarette. La maggioranza dei ragazzi non ne fa uso, anche se c'è un uso più significativo di Energy Drink .

Figura 10: Il comportamento dei ragazzi intervistati in merito all'uso di energy drink, alcolici o sigarette.



Se si indaga il consumo di "alcol" (non di super alcolici, quindi ampliando il target di analisi) dal questionario emerge come il 37% dei ragazzi dichiara di aver consumato alcol e il 6% di essersi ubriacato.

Per quanto riguarda il bullismo, l'11% dichiara di aver avuto atteggiamenti aggressivi/di bullismo e il 12% di averli subiti.



## 2.5. Le correlazioni

Considerando la correlazione tra le diverse variabili, sono stati effettuati i test di Cramer e Pearson<sup>7</sup> che hanno mostrato correlazioni tra le seguenti variabili:

- Presenza di familiari che giocano e acquisto di gratta & vinci: Cramer's V 0,2873
- Presenza di aggressività in famiglia e agire comportamenti di bullismo: Cramer's V 0,2330
- Presenza di familiari che giocano e scommesse sportive in agenzia: Cramer's V 0,1454
- Presenza di familiari che giocano e gioco al poker: Cramer's V 0,1047
- Presenza di familiari che giocano e uso di slot machine: Cramer's V 0,1210
- Presenza di familiari che bevono e "ti sei mai ubriacato": Cramer's V 0,1340
- Presenza di familiari che bevono e hai mai consumato alcol: Cramer's V 0,1537
- Buone/discrete abilità in matematica e acquisto di gratta & vinci: Cramer's V 0,1231
- Buone/discrete abilità in matematica e uso di slot machine: Cramer's V 0,1170
- Buone/discrete abilità in matematica e scommesse sportive in agenzia: Cramer's V 0,1422
- Buono/discreto rendimento scolastico e scommesse sportive in agenzia: Cramer's V 0,1622

Altre correlazioni erano molto meno significative.

---

<sup>7</sup> Il test di Cramer's consente di correlare misure di 2 variabili categoriche, laddove le variabili abbiano diverse dimensioni. Cramer's V equivale a 0 quando non ci sono relazioni tra due variabili, e in genere ha un valore massimo di 1, indipendentemente dalla dimensione del campione.





### 3. CONCLUSIONI

A conclusione del report, si riportano alcune considerazioni di sintesi, anche se il dettaglio delle risposte resta molto interessante al fine di progettare azioni di prevenzione o altri interventi.

La ricerca ha indagato la frequenza e le modalità con cui il fenomeno del gioco d'azzardo si manifesta tra i giovani, per poter attivare interventi preventivi espressamente tarati sugli adolescenti. In aggiunta, sono stati indagati i comportamenti legati all'uso del web e ai cosiddetti "comportamenti a rischio", per comprendere se – oltre alla ludopatia – vi siano fenomeni di web addiction o comportamenti a rischio da poter correlare e prevenire.

#### ➤ *La condizione "di partenza"*

L'indagine ha voluto inizialmente indagare quali fossero le condizioni "ambientali" legate al contesto familiare che potevano essere potenzialmente dannose o legate allo sviluppo di comportamenti più favorevoli al gioco d'azzardo. I risultati hanno evidenziato che, all'interno del campione:

- I comportamenti "a rischio" più diffusi nelle famiglie degli intervistati riguardano il fumo (nel 57% delle famiglie), il gioco (nel 45% delle famiglie) e l'alcol (nel 22% delle famiglie);
- Il 51% dei ragazzi sostiene di aver affrontato insieme alla propria famiglia un momento difficile, il 20% dei ragazzi ha dovuto affrontare un problema economico, e il 13% dei ragazzi dichiara la presenza di un comportamento aggressivo in famiglia.

#### ➤ *La conoscenza e consapevolezza in tema "gioco d'azzardo"*

I risultati rispetto alla conoscenza del gioco d'azzardo e alla percezione dei ragazzi sono piuttosto controversi:

- il 90% dei ragazzi dichiara che "il gioco d'azzardo è una pura perdita di denaro";
- l'80% lo ritiene un problema simile all'alcolismo e all'uso di droghe;
- il 92% dichiara che giocare d'azzardo più volte può provocare danno a sé e agli altri.

Ma d'altro canto:

- il 37% ritiene che strategie e studi possano aiutare nel gioco;
- il 54% ritiene che giocare "poco" non sia dannoso;
- il 17% non ha saputo rispondere correttamente in merito all'età legale per accedere al gioco.

#### ➤ *L'esperienza nel gioco d'azzardo*



- il 68% ha giocato ai Gratta & Vinci, seppure la metà di essi solo 1-2 volte. Il 46% dei ragazzi che ha giocato almeno 1-2 volte nella vita a Lotto/Superenalotto. Le restanti tipologie di gioco vedono risultati inferiori, anche se il 18% dei ragazzi ha già giocato al Bingo;
- Per quanto riguarda i giochi d'azzardo online, l'attitudine dei ragazzi cambia: la grande maggioranza (quasi la totalità) non vi ha mai giocato;
- Il 26% dei ragazzi dichiara di aver giocato prima dei 10 anni d'età. Il 29% dichiara di aver giocato tra gli 11 e i 13 anni, età ben lontane dal limite dei 18 anni di legge;
- Il 52% dei ragazzi ha giocato con un familiare;
- Il 45% dei ragazzi ha avuto accesso alle zone delimitate per il gioco nei locali quali bar e tabacchi, circa il 10% dei ragazzi è già entrato in una sala slot o in un centro scommesse.

#### ➤ *L'uso di internet*

In sintesi, quanto emerge dalle domande in tema "uso del web", è che i ragazzi hanno un sostanziale libero accesso al web, l'80% vi accede dal proprio smartphone. La maggioranza dei ragazzi (tra il 50 e il 70%) accede al web almeno 1-2 ore al giorno per fare ricerche, per i social network o per giocare ai giochi telefonici. Il 5% dei ragazzi sostiene di essere online almeno per 6-10 ore sui social network e l'8% per i portali di musica/video. Più o meno le stesse percentuali riguardano chi si dichiara "sempre" connesso.

I social network più popolari tra i ragazzi sono, in ordine: WhatsApp (94% dei ragazzi ha un account), Instagram (69%), YouTube (69%), Snapchat (47%), il 5% dichiara di non avere alcun account.

Le motivazioni che spingono i ragazzi a scegliere i social network sono legati al mantenere/rafforzare il proprio network di relazioni.

Pare esservi buona consapevolezza in tema di privacy, riservatezza e veridicità del web: il 79% dei ragazzi non condivide i contenuti personali con il pubblico per questioni di privacy, il 65% sostiene di aver bloccato o impedito la visualizzazione dei propri contenuti social a qualcuno. Il 95% dei ragazzi sa che le notizie in rete vanno verificate.

Per quanto riguarda le sensazioni provate, circa la metà del campione pubblica solo contenuti che generano un riscontro positivo fra i propri contatti, ritiene importante mantenere una buona immagine sui social network e si sente appagato quando la gente apprezza i propri contenuti social. Inferiori sono i segnali di "dipendenza" da social, anche se una buona percentuale di ragazzi (circa il 30%) dichiara l'importanza percepita dei social per il proprio futuro, per lo sviluppo di relazioni, per mantenersi al passo con gli altri.

#### ➤ *Comportamenti a rischio*



Infine, dal questionario emerge come il 37% dei ragazzi dichiara di aver consumato alcol e il 6% di essersi ubriacato.

Per quanto riguarda il bullismo, l'11% dichiara di aver avuto atteggiamenti aggressivi/di bullismo e il 12% di averli subiti.

#### ➤ *Correlazioni*

Le correlazioni più significative riguardano la “familiarità” di determinati comportamenti e le conseguenti scelte dei ragazzi. Nello specifico, chi ha familiari che giocano è più portato a giocare, e chi ha comportamenti aggressivi in famiglia è più portato ad agirli, a sua volta.

In conclusione, il campione analizzato mostra una discreta conoscenza e consapevolezza sui temi del gioco d'azzardo, ha una bassa propensione al gioco, seppure data l'età considerata il fatto sia già di per sé negativo. La presenza di familiari con comportamenti a rischio è di certo l'elemento più significativo (date le correlazioni). L'età di avvicinamento al gioco desta preoccupazione, così come quel gruppo di ragazzi che non conosce elementi fondamentali quali l'età legale per giocare o che lega il tema del gioco alla scaramanzia.

La dipendenza da web e social network vede risultanze più significative, il 95% dei ragazzi accede ad un social network, non sembra potersi rilevare una dinamica di “dipendenza” preponderante, anche se per il 40% circa dei ragazzi vi sono sentimenti di ansia legati alla paura di non essere connessi e accettati.

Infine, il tema dei comportamenti a rischio vede una diffusione significativa – stante l'età considerata - del consumo di alcol, più contenuti i fenomeni di bullismo.

Dalle correlazioni emerge chiaramente l'influenza del contesto familiare sui conseguenti comportamenti dei ragazzi, soprattutto in tema “gioco”.



#### 4. BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA

Capitanucci D., Smaniotto R., Biganzoli A. (2010). La prevenzione del gioco d'azzardo problematico negli adolescenti attraverso l'adattamento del video Lucky. *Quaderni Italiani di Psichiatria*, 29(1), pp.30-39.

Croce M. (2001). Il caso del gioco d'azzardo: una droga che non esiste, dei danni che esistono. *Personalità/Dipendenze*, fasc. II, pp.225-242.

Narr R., Allen J., TanJ., Loeb E. (2017). *Child Development, Close Friendship Strength and Broader Peer Group Desirability as Differential Predictors of Adult Mental Health*. The Society for Research in Child Development, University of Virginia.

Somenzi M. (2013). *Social Network e adolescenti: un'analisi psicologica*. Tesi di laurea Università Cattolica del Sacro Cuore – Milano; Facoltà di Scienze Linguistiche e Letterature Straniere; Corso di Laurea in Lingue, Comunicazione e Media.

[http://www.cinziafoglia.it/uploads/6/6/5/7/6657131/gioco\\_dazzardo\\_patologico.pdf](http://www.cinziafoglia.it/uploads/6/6/5/7/6657131/gioco_dazzardo_patologico.pdf)

<http://www.datamediahub.it/2016/06/13/penetrazione-social-eu5/#axzz4tfyu6JC3>

<http://www.engage.it/ricerche/fra-i-teenager-whatsapp-sorpassa-facebook-diventando-il-social-di-riferimento/24003#HiUA0HmqmlvqIpBy.97>

<http://www.engage.it/ricerche/social-network-whatsapp-e-il-piu-usato-dai-giovani-italiani-in-crescita-tumblr-e-snapchat/37159#HpgOaxjGzT6xpLit.97>

[http://www.huffingtonpost.it/2013/10/10/fomo-fear-of-missing-out-la-dipendenza-dai-social-network-n\\_4078127.html](http://www.huffingtonpost.it/2013/10/10/fomo-fear-of-missing-out-la-dipendenza-dai-social-network-n_4078127.html)

<http://www.ilsole24ore.com/art/tecnologie/2017-05-22/i-cinque-sintomi-dipendenza-social-media-173648.shtml?uuid=AEchIzQB&fromSearch>

<http://www.jasmineskee.com/inspiration/30-its-not-fomo-fear-of-missing-out-its-now-fobo-fear-of-being-offline>

<http://www.miur.gov.it/bullismo-e-cyberbullismo>

[http://www.nomisma.it/images/COMUNICATISTAMPA/2017-01-23\\_Nazionale\\_Nomisma\\_23.01\\_def.pdf](http://www.nomisma.it/images/COMUNICATISTAMPA/2017-01-23_Nazionale_Nomisma_23.01_def.pdf)

<http://www.vita.it/it/article/2017/01/23/millennials-e-azzardo-cosi-svendono-il-futuro-delle-generazioni/142185/>

<https://it.businessinsider.com/indagine-iglese-instagram-e-il-social-piu-pericoloso-per-lequilibrio-mentale-degli-adolescenti-e-altri-9-fatti-del-giorno/>

<https://it.businessinsider.com/linternet-delle-cose-ci-sta-riportando-al-medioevo-trasformandoci-in-servi-della-gleba-digitali/>

<https://medium.com/world-economic-forum/why-having-lots-of-friends-as-a-teenager-can-be-bad-for-your-mental-health-66fc3538c9ad>

<https://wearesocial.com/it/blog/2017/01/digital-in-2017-in-italia-e-nel-mondo>

<https://www.rsph.org.uk/uploads/assets/uploaded/62be270a-a55f-4719-ad668c2ec7a74c2a.pdf>

<https://www.slideshare.net/wearesocial/digital-in-italia-2018>

<https://www.weforum.org/agenda/2016/05/the-reason-millennials-aren-t-happy-at-work/>

<https://www.weforum.org/agenda/2017/08/this-is-why-you-can-t-put-down-your-phone/>