



Ricerca MILANO NO SLOT

Principali evidenze

Sabrina Molinaro, Ph.D

Responsabile della Sezione di Epidemiologia
Istituto di Fisiologia Clinica
Consiglio Nazionale delle Ricerche
www.epid.cnr.it

AGENDA



A. Metodologia dello studio

Obiettivi e campionamento

Lo strumento di rilevazione e le aree esaminate

B. PRINCIPALI EVIDENZE SCIENTIFICHE

Caratteristiche del campione

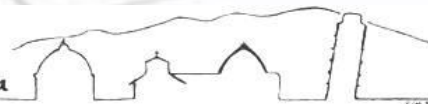
Uso di internet

Gaming

Gaming problematico

Gioco d'azzardo

Gioco d'azzardo problematico

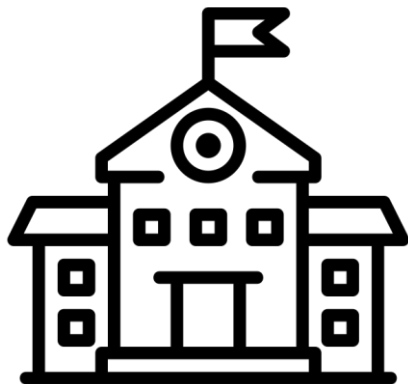


LO STUDIO: OBIETTIVI E CAMPIONAMENTO

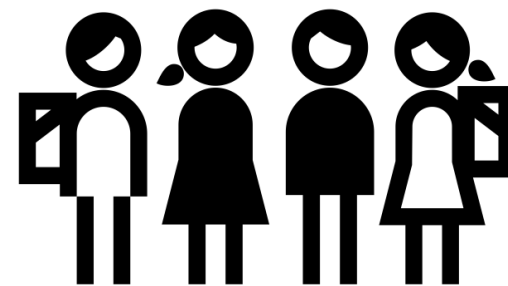
È stata condotta una ricerca su un campione di **studenti di 15-19 anni** degli Istituti Scolastici Secondari di secondo grado per rilevare la **diffusione del gioco** (*gambling* e *gaming*) e analizzare le dimensioni associate al comportamento di gioco nell'ambito della popolazione giovanile del **Comune di Milano**

Il **campionamento** ha comportato:

- 1) Ricognizione istituti scolastici di secondo grado presenti nel Comune di Milano
- 2) Selezione istituti sulla base della tipologia (professionali, licei, tecnici)
- 3) Selezione delle classi partecipanti allo studio

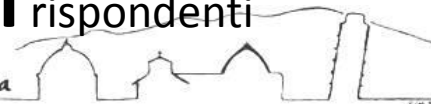


**23 Scuole Secondarie e 2 istituti
di istruzione e Formazione
Professionale**



4.203 questionari inviati (712 assenti; 36 rifiuti)

3.455 studenti rispondenti



LO STRUMENTO E LE AREE DI STUDIO

Lo strumento di rilevazione, appositamente progettato, consiste in un **questionario cartaceo** che garantisce il completo anonimato dei partecipanti

ASPETTI SOCIO-DEMOGRAFICI

- Dati anagrafici: età, genere
- Dati relativi alla famiglia: composizione, scolarità genitori, condizione economica, ...

TEMPO LIBERO E SCUOLA

- Attività svolte durante il tempo libero: frequentazione amici, gruppi informali e/o formali, associazioni, ...
- Attività sportive
- Hobby
- Utilizzo di computer, tables, smartphone, ...
- Andamento scolastico
- Soddisfazione dei risultati scolastici
- Assenze scolastiche
- Rapporto con gli insegnanti

LE DOMANDE CHE SEGUONO RIGUARDANO LA TUA FAMIGLIA, IL TUO GRUPPO DI AMICI E TE STESSO/A. SE SEI CRESCIUTO CON GENITORI ADOTTIVI O FAI PARTE DI UNA FAMIGLIA ALLARGATA, FORMATASI DA UNA SUCCESSIVA UNIONE DEI TUOI GENITORI, O SE HAI SIA PADRE/MADRE NATURALE CHE PATRIGNO/MATRIGNA, RISPONDI RIFERENDOTI A CHI È STATO, SECONDO TE, PIÙ IMPORTANTE PER LA TUA CRESCITA.



E1. COME È COMPOSTA LA FAMIGLIA NELLA QUALE VIVI PER LA MAGGIOR PARTE DEL TUO TEMPO?
(Segna tutte le caselle appropriate, anche più di una!)

- | | | |
|---------------------------------------|---|---|
| ☐ Madre | ☐ Padre | ☐ Sorella/e |
| ☐ Fratello/i | ☐ Compagno/marito di mia madre | ☐ Compagna/moglie di mio padre |
| ☐ Nonno/a/i | ☐ Altri familiari | ☐ Altre persone che non sono familiari |
| ☐ Vivo da solo | ☐ Altro | |

LE PRIME DOMANDE RIGUARDANO ALCUNI ASPETTI GENERALI SU DI TE

A1. DI CHE SESSO SEI?

☐ Maschio ☐ Femmina

A2. QUANDO SEI NATO/A?

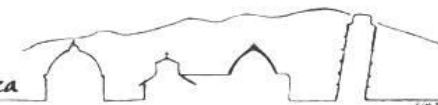
Anno

A3. DIRESTI CHE ABITI IN UNA ZONA... (Segna una sola casella)

☐ Urbana (città)
☐ Semi-urbana (periferia, sobborgo, etc)
☐ Semi-rurale (paese)
☐ Rurale (campagna, montagna, etc)

A4. QUALE LINGUA SI PARLA PREVALENTEMENTE NELLA TUA FAMIGLIA DI ORIGINE? (Segna una sola casella)

☐ Italiana	☐ Spagnola/Portoghese	☐ Inglese/Tedesca
☐ Francese	☐ Slava	☐ Cinese
☐ Araba	☐ Indiana/Filippina	☐ Senegalese/Ghanese/Nigeriana
☐ Albanese	☐ Altra lingua	



LO STRUMENTO E LE AREE DI STUDIO

GAMBLING

- Prevalenza: gioco nella vita, negli ultimi 12 mesi e nell'ultimo mese
- Pattern e setting di gioco: frequenza di gioco, tipologie di gioco praticate, spesa sostenuta, tempo trascorso, ...
- Contiguità: avere amici e/o familiari che giocano
- Percezione del rischio del gioco
- Facilità di accesso al gioco
- Aspetti motivazionali legati al gioco

ORA INVECE LE DOMANDE CHE SEGUONO RIGUARDANO I GIOCHI D'AZZARDO ON-SITE, QUEI GIOCHI CIOÈ CHE SI POSSONO FARE IN RICEVITORIA, IN SALA SCOMMESSE E/O BINGO, IN EDICOLA, AL BAR O ALL'AUTOGRILL

C7. QUANTE VOLTE HAI GIOCATO ON-SITE A GIOCHI IN CUI SI VINCONO/PERDONO SOLDI? (Gratta&Vinci, Lotto, Superenalotto, Totocalcio, Slot machines, Video-lottery, Scommesse, Giochi con le carte, ...) (Segna una sola casella per ogni riga)

	Mai	1-5 volte	6-19 volte	20 o più volte
a) Nella vita	☐	☐	☐	☐
b) Negli ultimi 12 mesi	☐	☐	☐	☐
c) Negli ultimi 30 giorni	☐	☐	☐	☐

LE DOMANDE CHE SEGUONO RIGUARDANO I GIOCHI D'AZZARDO ON-LINE, QUELLI CHE SI POSSONO FARE CONNETTENDOSI A INTERNET ATTRAVERSO COMPUTER, TABLET, SMARTPHONE, CONSOLE O ALTRO (SCOMMESSE SPORTIVE E SU ALTRI EVENTI, SLOT MACHINES E VIDEOLOTTERY, POKER TEXANO O ALTRI GIOCHI CON LE CARTE, GIOCHI DI CASINÒ, ...)

C1. QUANTE VOLTE HAI GIOCATO ON-LINE A GIOCHI IN CUI SI VINCONO/PERDONO SOLDI? (Scommesse sportive e su altri eventi, Slot machines e Videolottery, Poker texano o altri giochi con le carte, giochi di casinò, ...) (Segna una sola casella per ogni riga)

	Mai	1-5 volte	6-19 volte	20 o più volte
a) Nella vita	☐	☐	☐	☐
b) Negli ultimi 12 mesi	☐	☐	☐	☐
c) Negli ultimi 30 giorni	☐	☐	☐	☐

GAMING

- Prevalenza: gioco nella vita, negli ultimi 12 mesi e negli ultimi 30 giorni
- Pattern e setting di gioco: frequenza di gioco, tipologie di gioco praticate, tempo trascorso, ...
- Contiguità: avere amici e/o familiari che giocano
- Percezione del rischio del gioco
- Facilità di accesso al gioco
- Aspetti motivazionali legati al gioco

CI INTERESSA ORA RACCOLGERE ALCUNE INFORMAZIONI RIGUARDANTI LA TUA ESPERIENZA CON I VIDEOGAME E/O GIOCHI (COME MULTIPLAYER, GIOCHI DI RUOLO, DI STRATEGIA, DI ABILITÀ, DI AZIONE, PUZZLE).

NELLE DOMANDE CHE SEGUONO USEREMO IL TERMINE "VIDEOGAME" RIFERENDOCI QUINDI A GIOCHI CHE IN GENERE SI FANNO DA SOLI, CON O CONTRO ALTRI GIOCATORI, UTILIZZANDO, ANCHE SENZA ESSERE CONNESSI A INTERNET, IL COMPUTER, IL TABLET, LO SMARTPHONE, UNA CONSOLE O ALTRO.

D1. QUANTE VOLTE HAI GIOCATO AI VIDEOGAME? (Segna una sola casella per ogni riga)

	Mai	1-5 volte	6-19 volte	20 o più volte
a) Nella vita	☐	☐	☐	☐
b) Negli ultimi 12 mesi	☐	☐	☐	☐
c) Negli ultimi 30 giorni	☐	☐	☐	☐

LO STRUMENTO E LE AREE DI STUDIO

C18. RIPENSA AGLI ULTIMI 12 MESI E SEGNA UNA RISPOSTA PER OGNI DOMANDA

	No	Sì
a) Quando stavi giocando, hai mai detto agli altri di aver vinto soldi quando non era vero?	☐	☐
b) Il gioco ti ha mai causato discussioni in famiglia e/o con gli amici, oppure problemi a scuola?	☐	☐
c) Hai mai giocato più soldi di quanto ti eri proposto di fare?	☐	☐
d) Ci sono persone che ti hanno criticato perché giochi o ti hanno detto che hai un problema con il gioco, indipendentemente dal fatto che tu pensi sia vero o meno?	☐	☐
e) Ti sei mai sentito in colpa per i soldi che spendi nel gioco o per le conseguenze del tuo giocare?	☐	☐
f) Hai mai avuto voglia di smettere di giocare, pensando però che non ce l'avresti fatta?	☐	☐
g) Hai mai nascosto alla famiglia o agli amici scontrini di scommesse, biglietti della lotteria, soldi vinti al gioco o altre prove del tuo giocare?	☐	☐
h) Hai mai avuto litigi con la famiglia o con gli amici, parlando di soldi spesi nel gioco?	☐	☐
i) Hai mai preso in prestito soldi per giocare, senza restituirli?	☐	☐
j) Hai mai fatto assenze a scuola per andare a giocare?	☐	☐
k) Hai mai preso in prestito denaro oppure rubato qualcosa per avere soldi per giocare o per nascondere attività di gioco?	☐	☐
	1	2

GIOCO PROBLEMatico

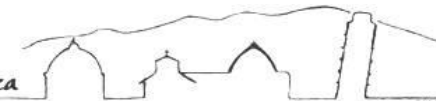
- Comportamento problematico di gioco: test di screening per valutare il grado di problematicità

COMPORtamenti A RISCHIO

- Sulla base della letteratura scientifica è stata rilevata la propensione ad adottare diverse condotte rischiose

E20. TI SEI TROVATO IN ALCUNE DELLE SEGUENTI SITUAZIONI?
(Segna una sola casella per ogni riga)

	Mai	Sì, una volta	Sì, più di una volta
a) Gravi problemi nei rapporti con i tuoi genitori	☐	☐	☐
b) Gravi problemi nei rapporti con i tuoi amici	☐	☐	☐
c) Gravi problemi nei rapporti con gli insegnanti	☐	☐	☐
d) Guai con la Polizia e/o segnalazioni al Prefetto	☐	☐	☐
e) Zuffe o risse	☐	☐	☐
f) Essere vittima di rapine o furti	☐	☐	☐
g) Rubare qualcosa	☐	☐	☐
h) Vendere oggetti rubati	☐	☐	☐
i) Danneggiare beni pubblici o privati di proposito	☐	☐	☐
j) Coinvolgimento in rapporti sessuali non protetti	☐	☐	☐
k) Essere vittima di molestie sessuali	☐	☐	☐
l) Guardare una scena di violenza filmata da qualcun altro	☐	☐	☐
m) Filmare con il tuo cellulare una scena di violenza	☐	☐	☐
n) Guidare utilizzando lo smartphone per messaggiare, chattare, filmare, etc	☐	☐	☐
	1	2	3



AGENDA

A. Metodologia dello studio

Obiettivi e campionamento

Lo strumento di rilevazione e le aree esaminate



B. PRINCIPALI EVIDENZE SCIENTIFICHE

Caratteristiche del campione

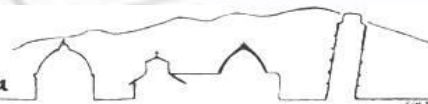
Uso di internet

Gaming

Gaming problematico

Gioco d'azzardo

Gioco d'azzardo problematico



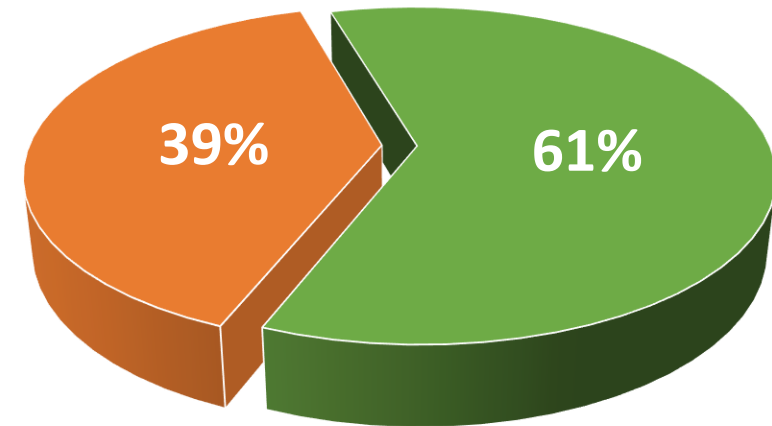
CARATTERISTICHE DEL CAMPIONE



52%



48%



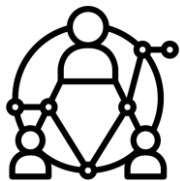
■ Maggiorenni ■ Minorenni



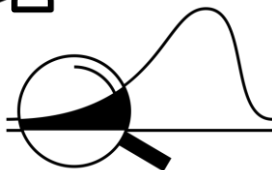
Il 57% vive in una **zona urbana**



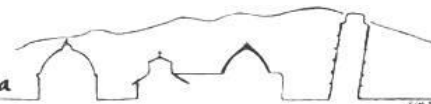
L'80% in famiglia parla prevalentemente la **lingua italiana**



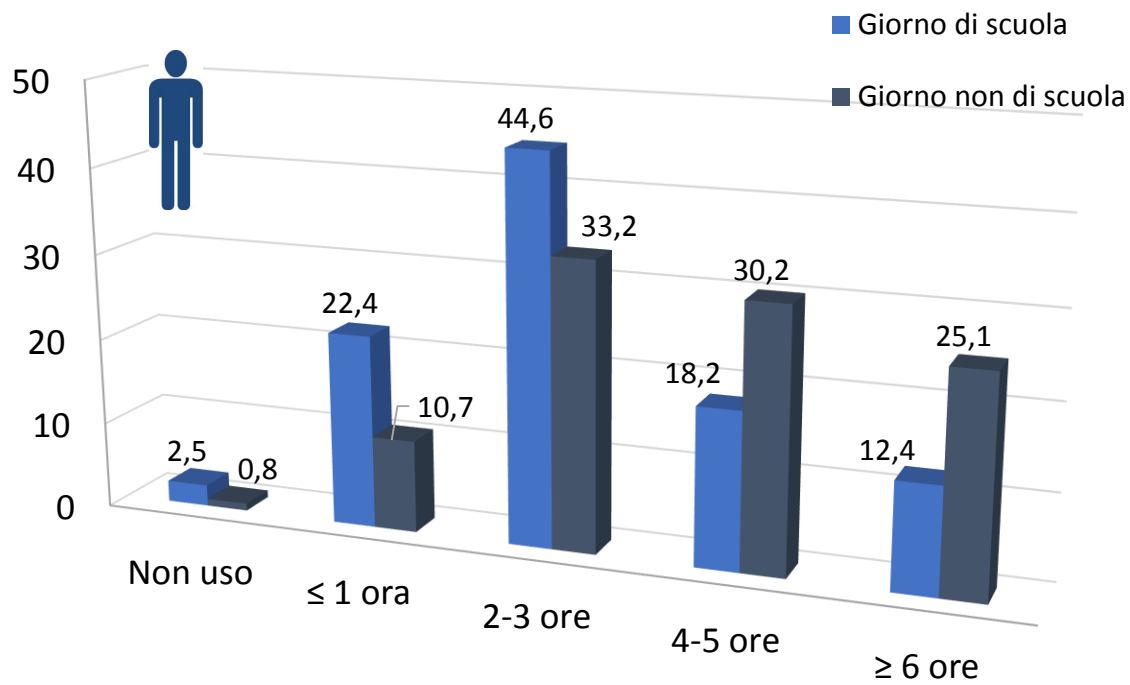
Il 69% fa parte di un'**associazione** e/o frequenta **CAG**



Oltre la metà ha partecipato ad attività e/o interventi di **prevenzione**

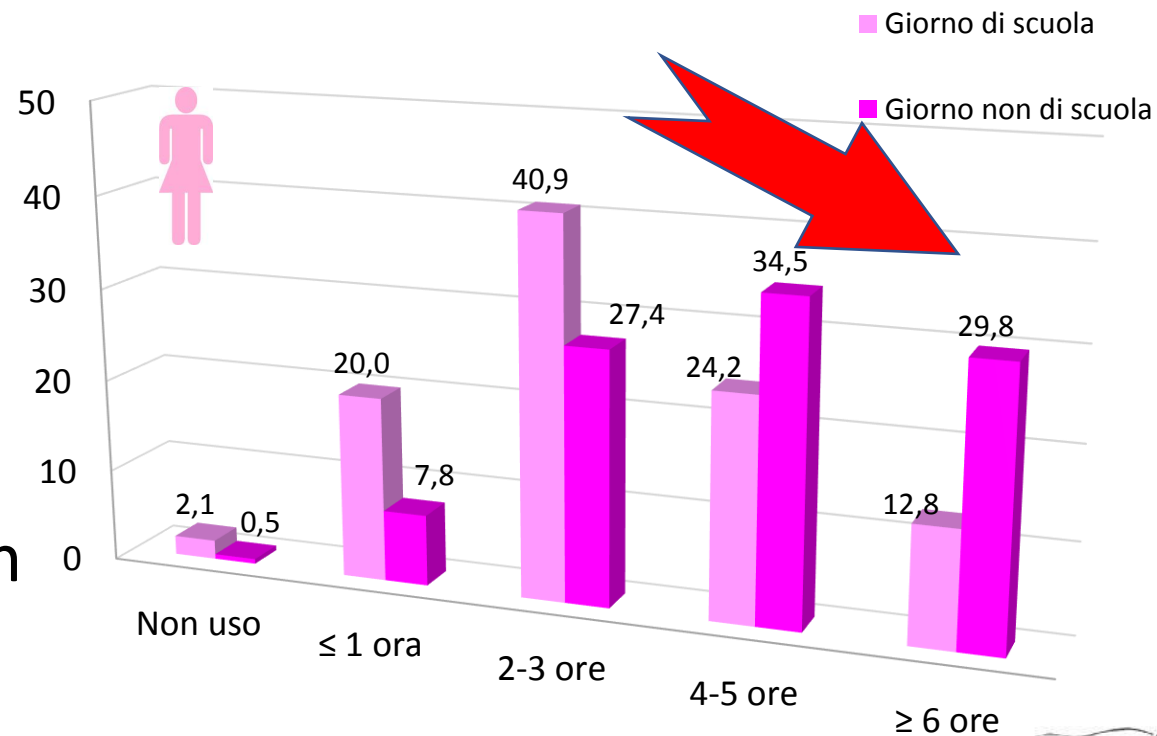


USO DI INTERNET: PREVALENZA E DISTRIBUZIONE

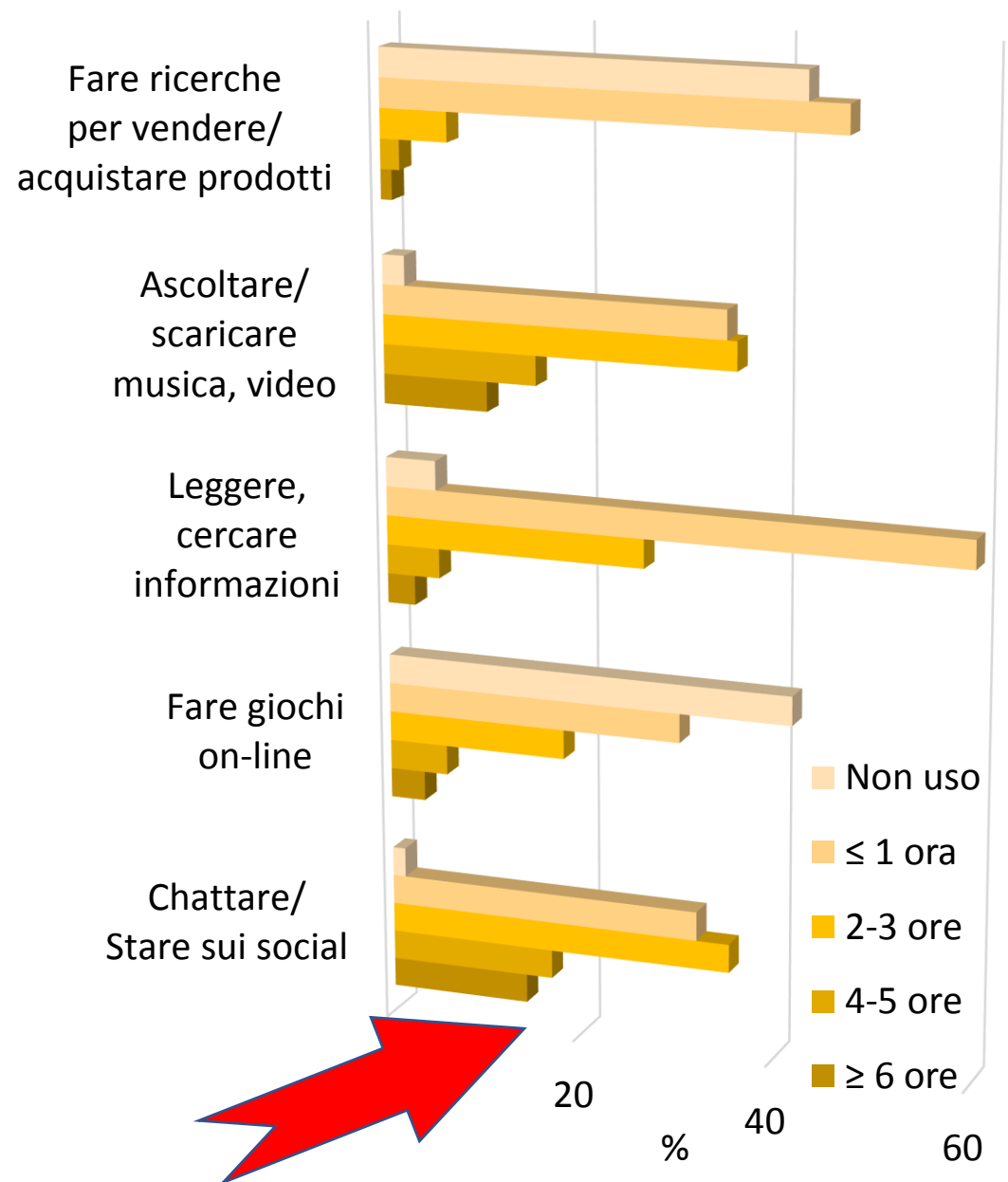


Nei **giorni non di scuola** aumentano gli studenti che navigano in Internet per **4 o più ore**

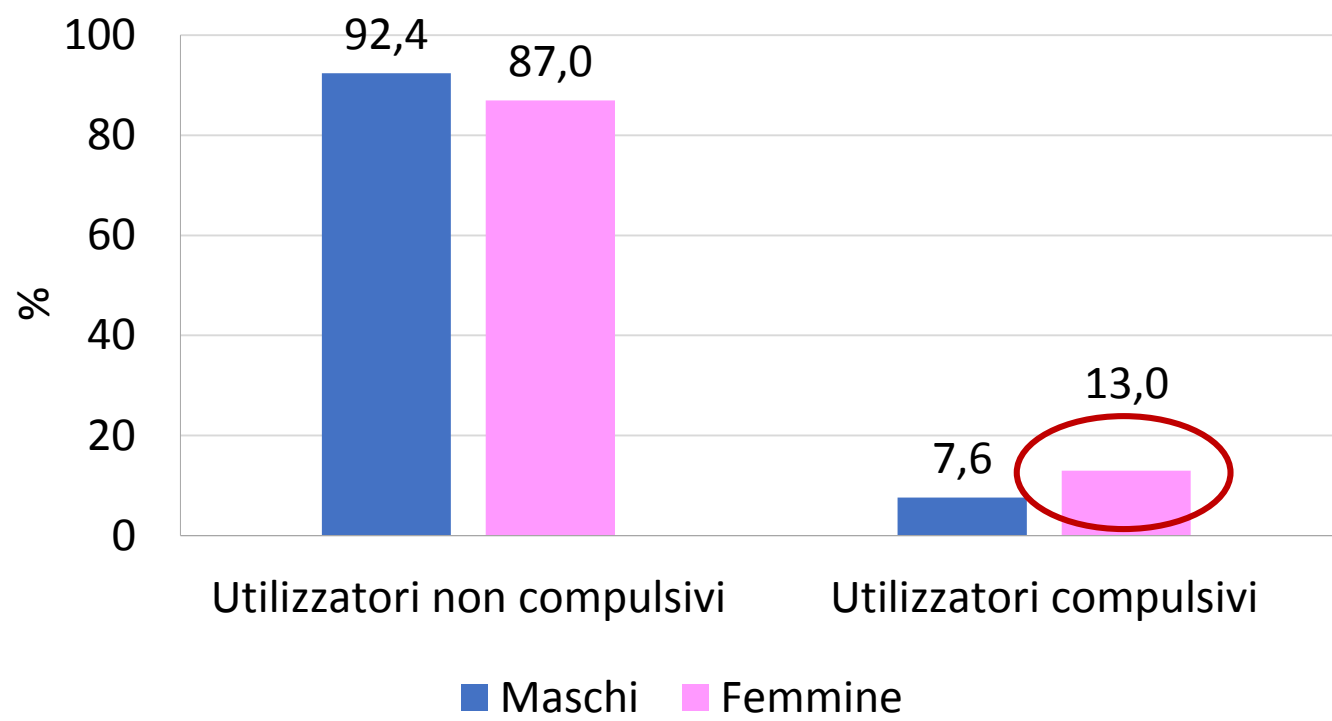
Quasi il **99%** degli studenti ha utilizzato Internet negli **ultimi 30 giorni**



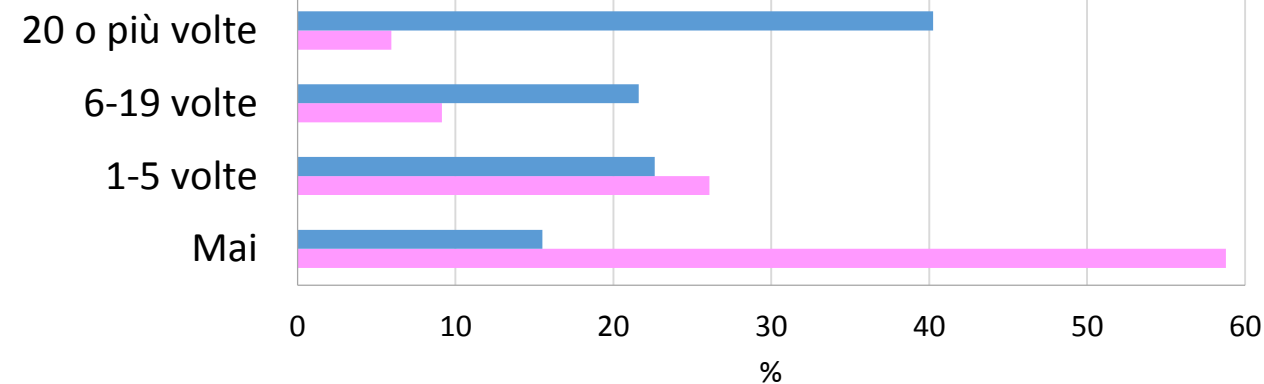
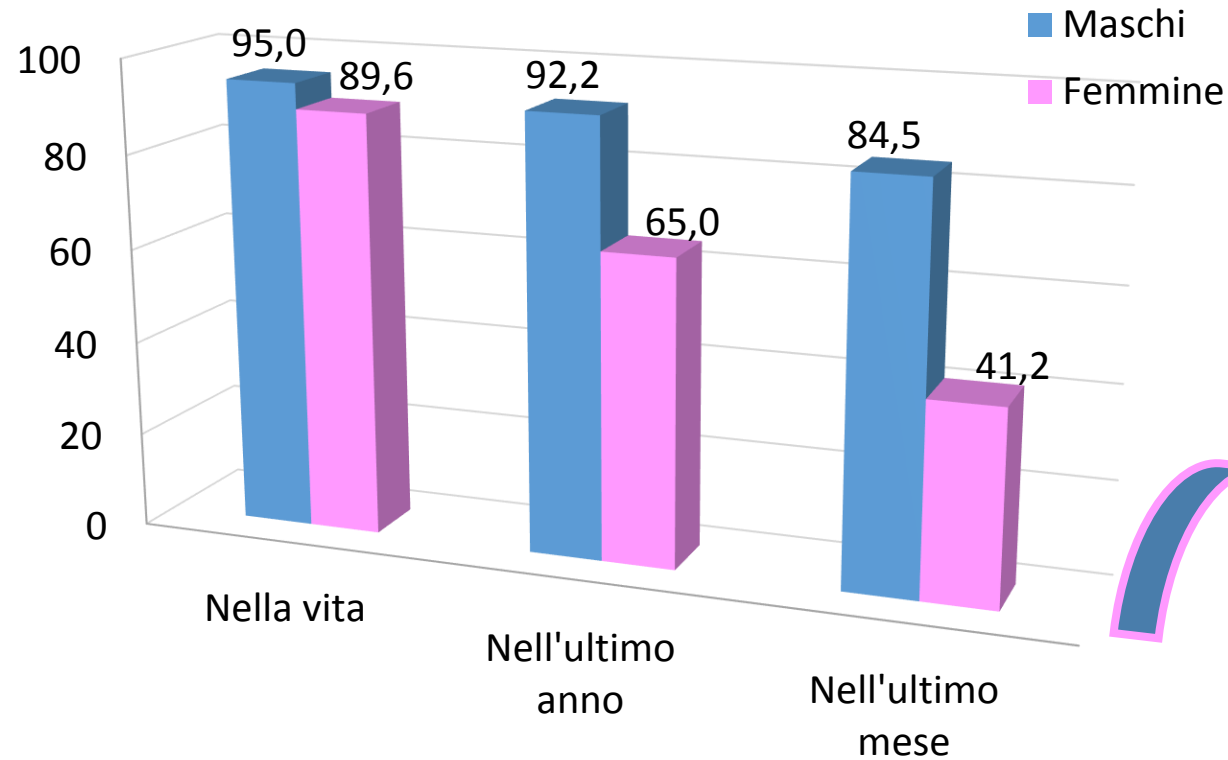
USO DI INTERNET: ATTIVITÀ SVOLTE E USO COMPULSIVO



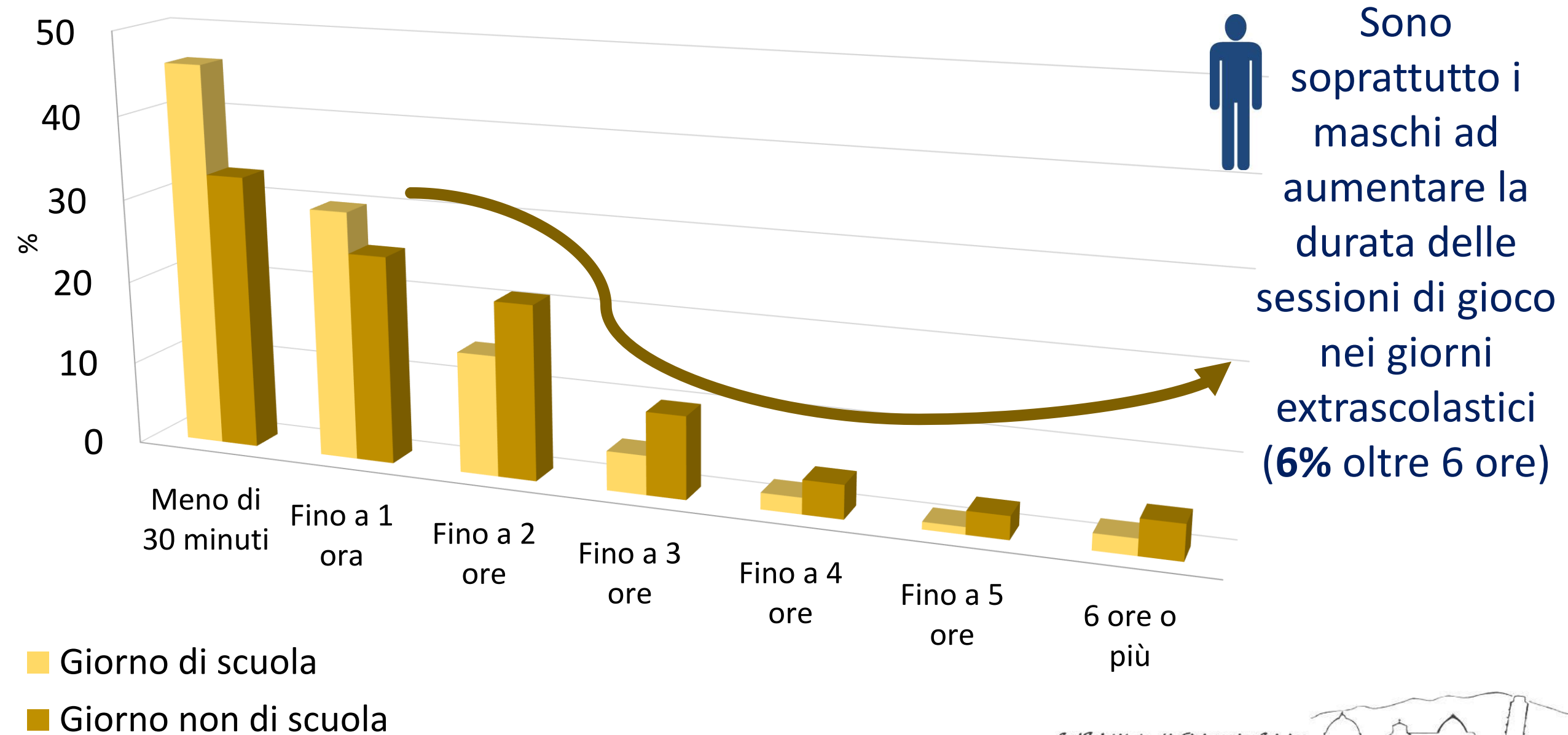
Sulla base del test di screening CIUS
il 10% degli studenti risulta
utilizzatore compulsivo di Internet



GAMING: PREVALENZA E DISTRIBUZIONE



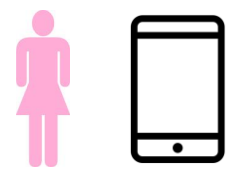
GAMING: SESSIONI DI GIOCO CONTINUATIVE



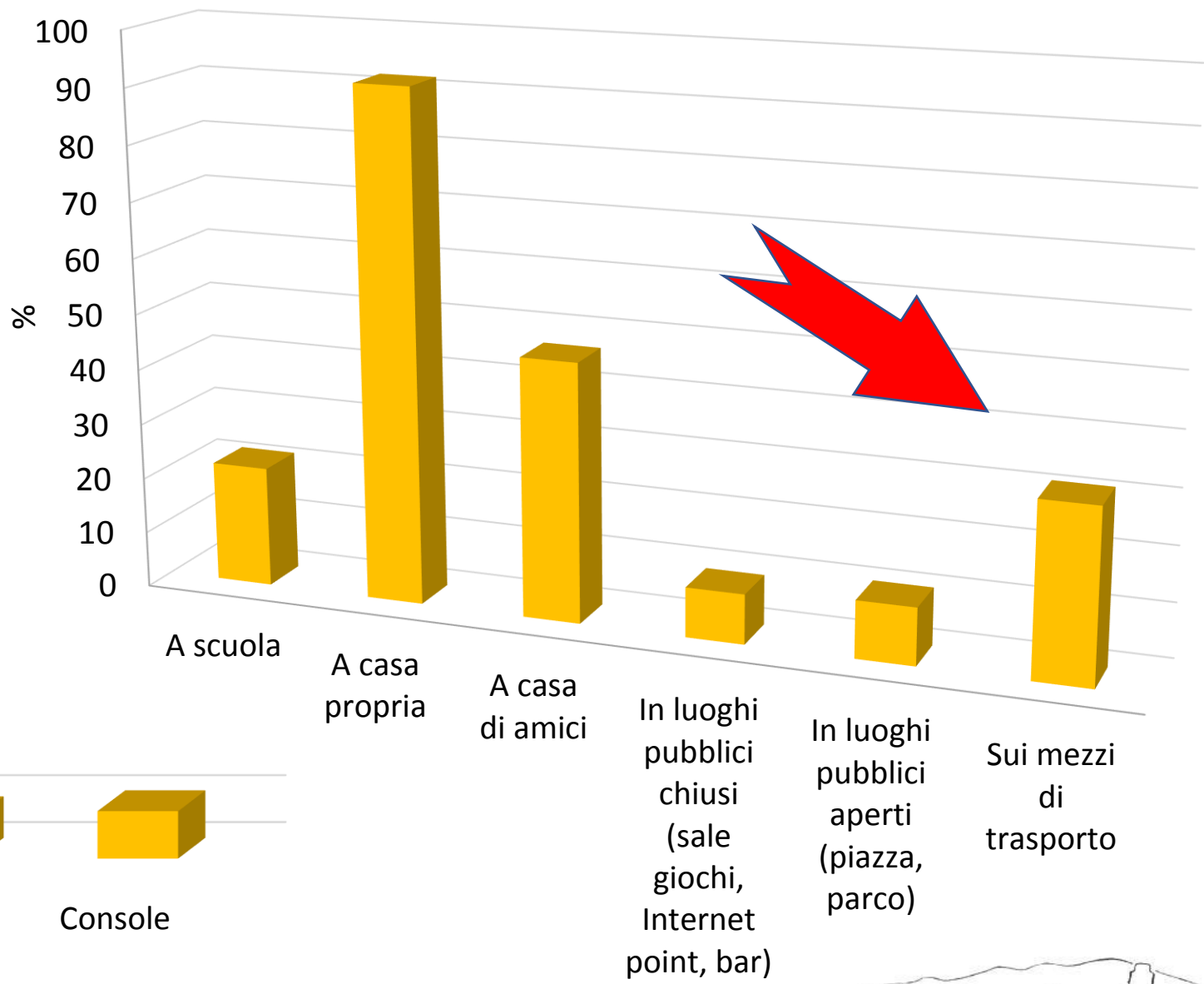
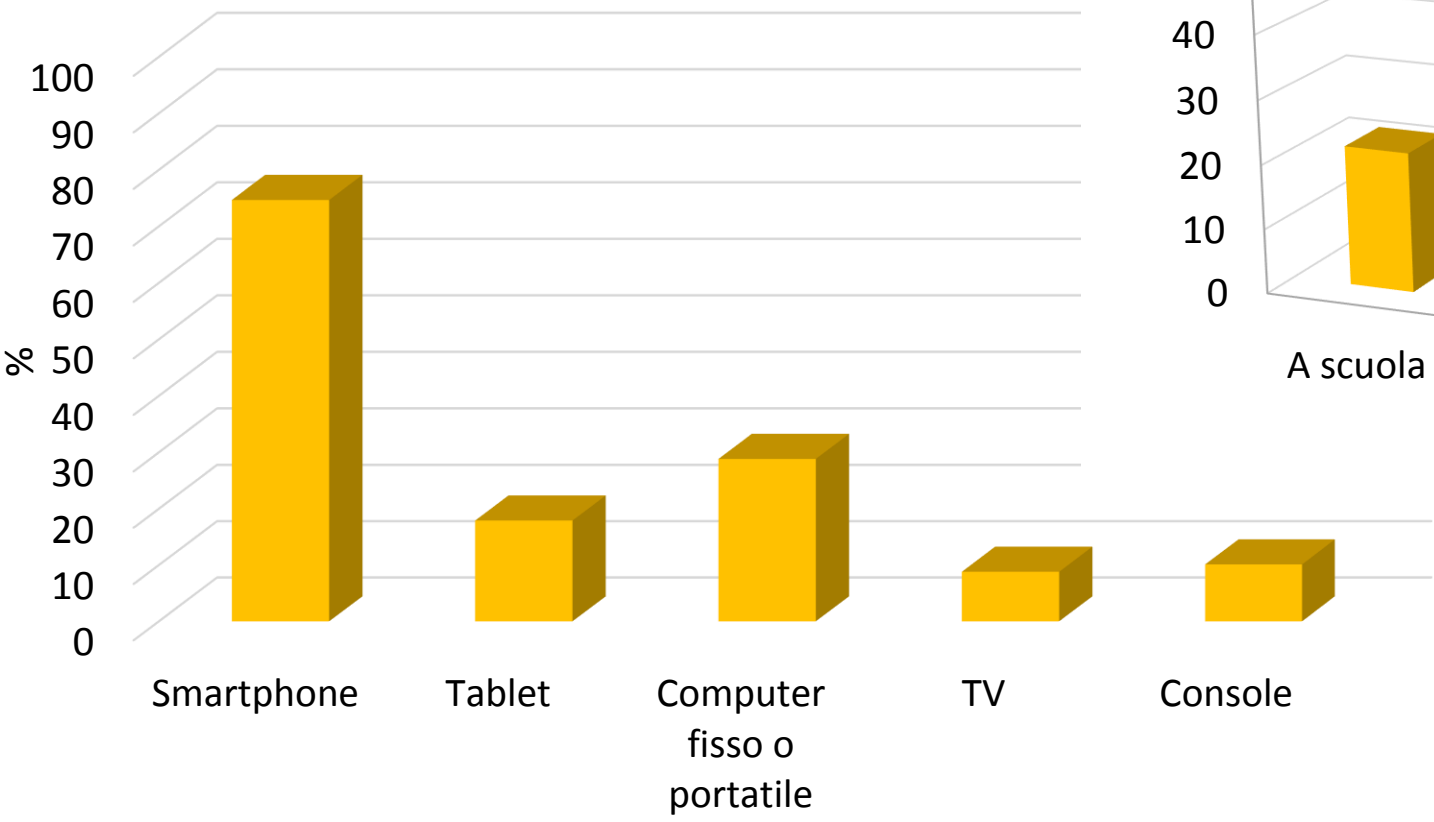
GAMING: DEVICE UTILIZZATI E LUOGHI FREQUENTATI



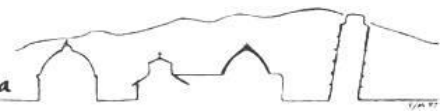
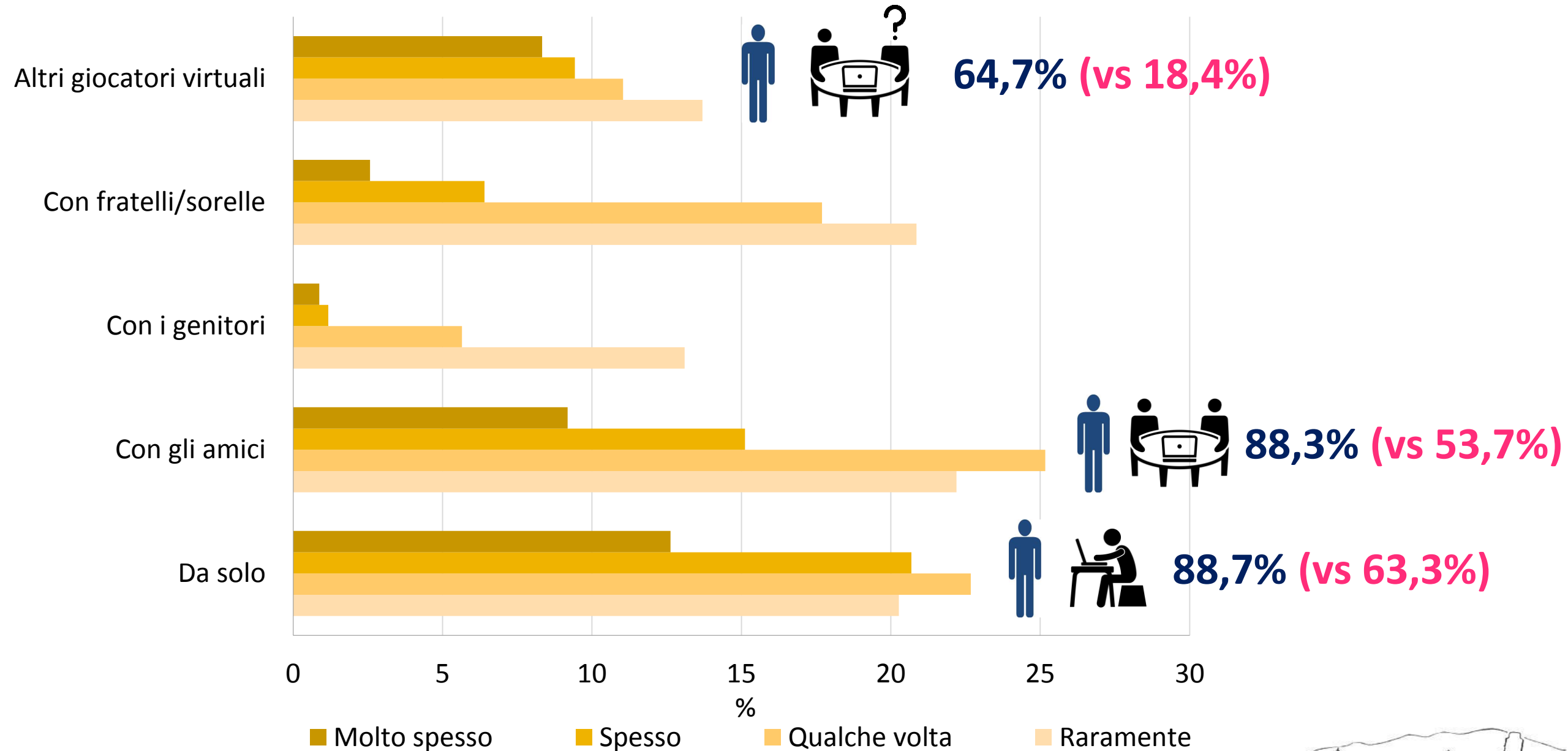
70,6% (vs 39,8%)



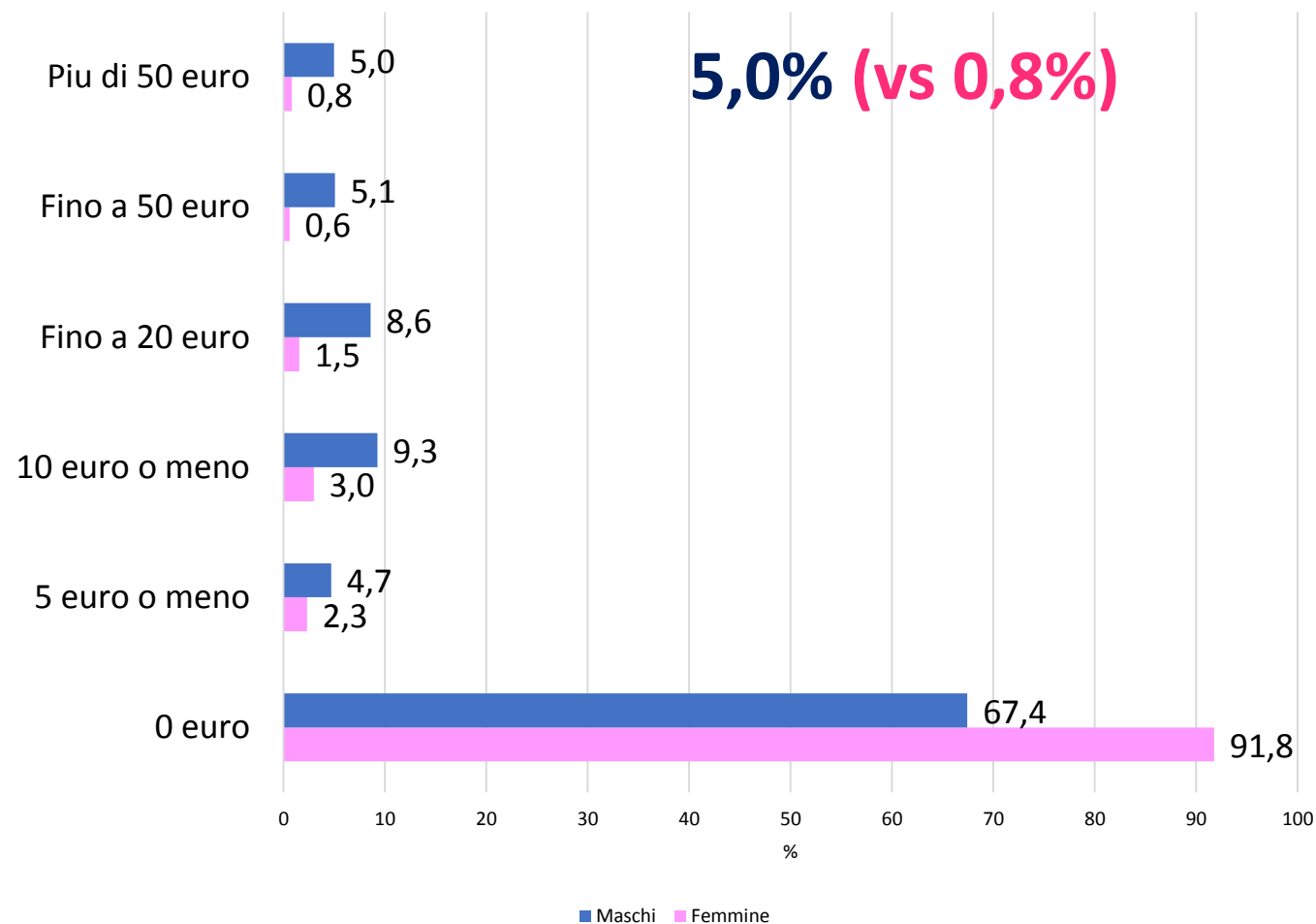
71,8% (vs 60,8%)



GAMING: CON CHI GIOCANO

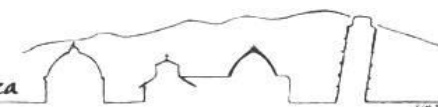


GAMING: QUANTO SPENDONO



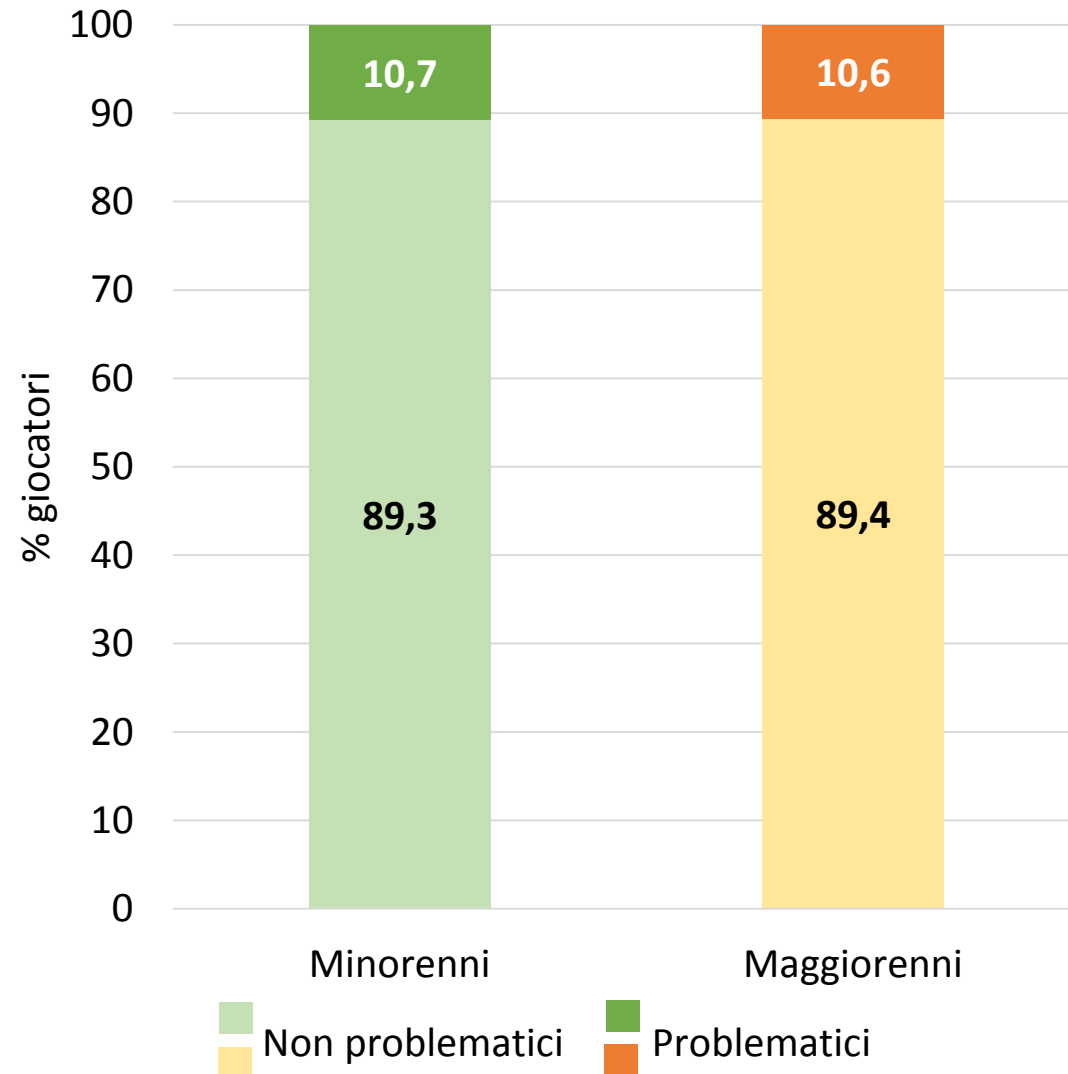
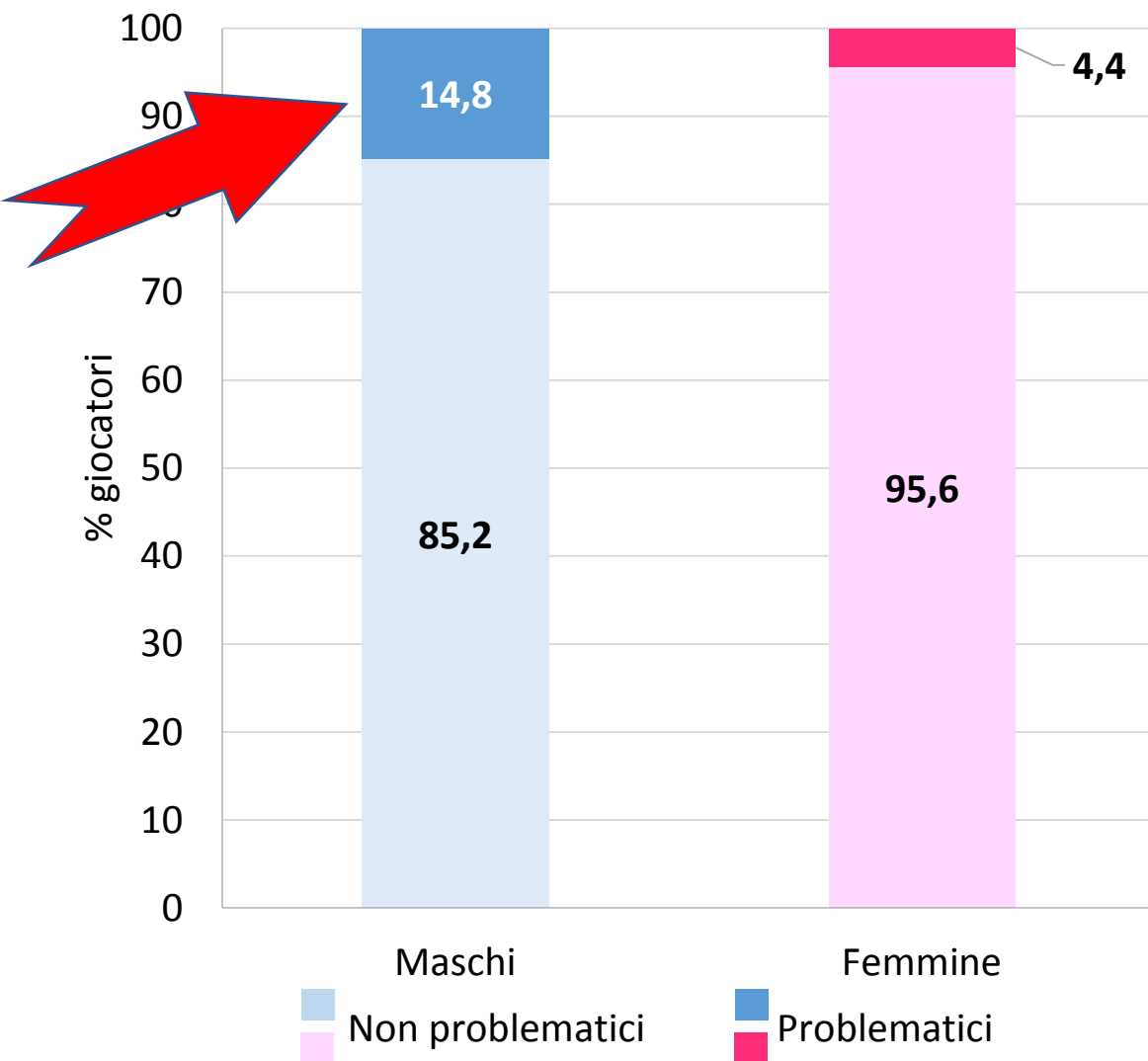
5,0% (vs 0,8%)

67,4% (vs 91,8%)

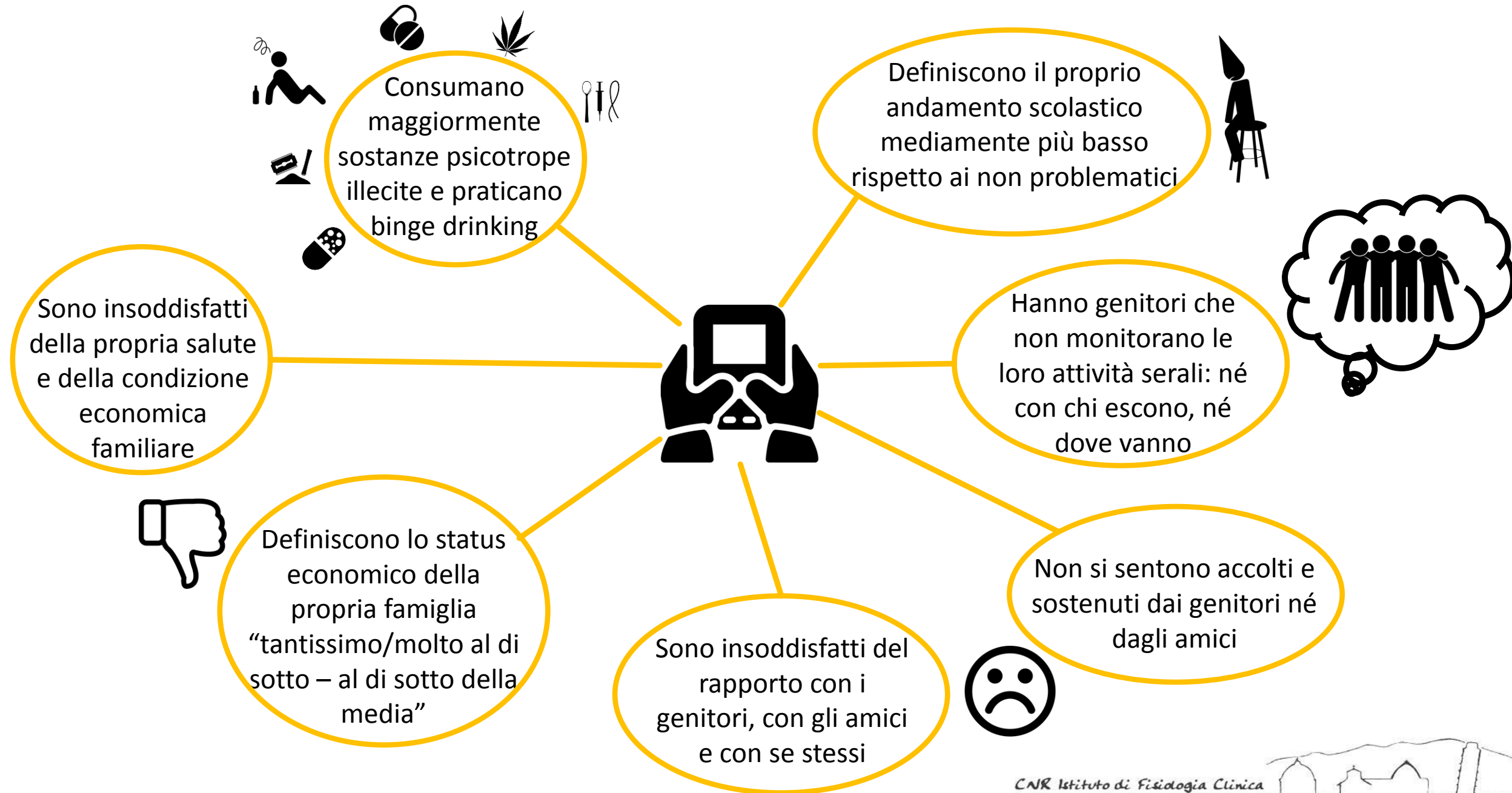


GAMING PROBLEMATICO

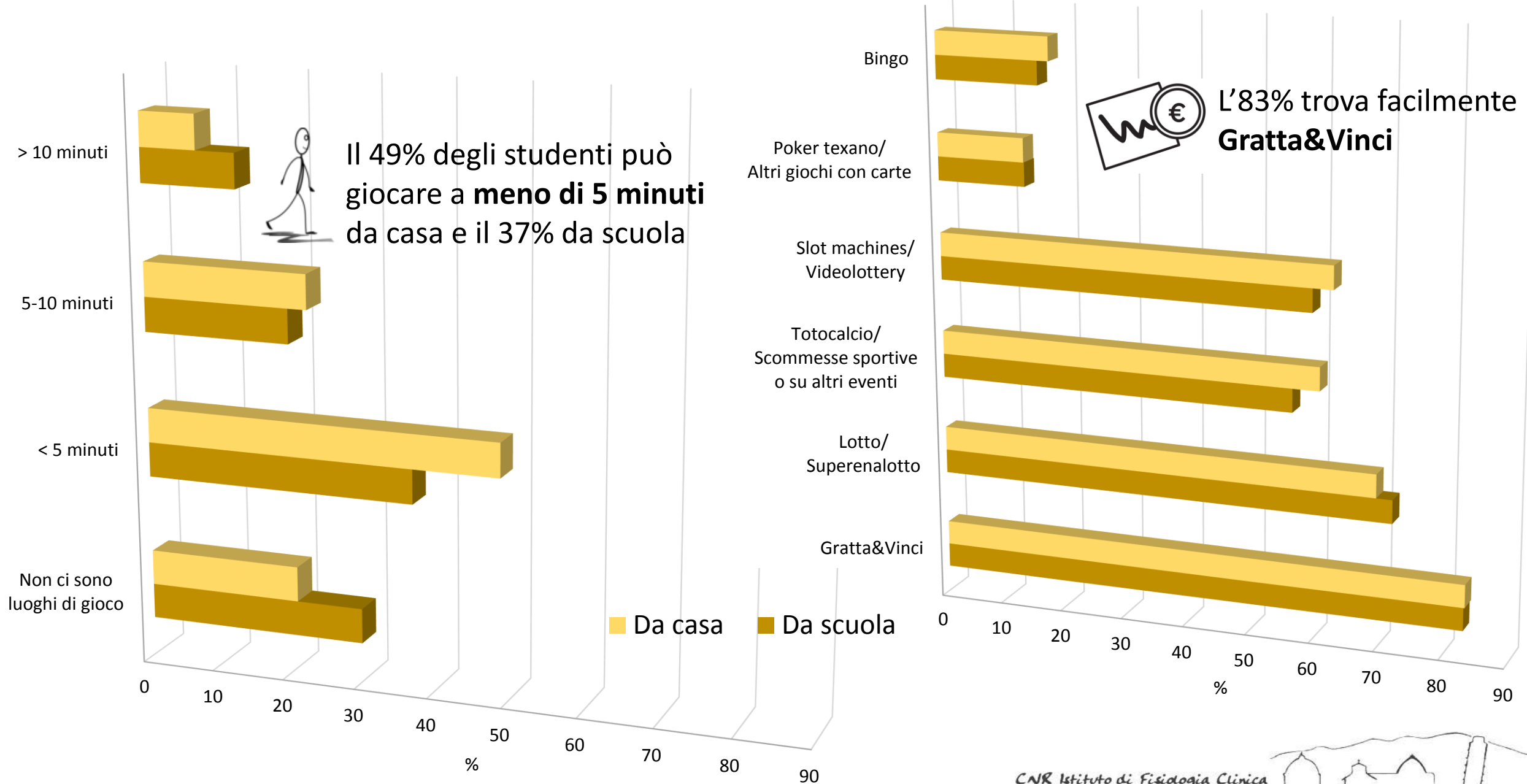
Dal test di screening Problematic On-line Gaming Questionnaire Short Form - **POGQ-SF**, il **10,1%** dei giocatori ha un comportamento di gioco definibile **problematico**



GAMING: CARATTERISTICHE DEI GIOCATORI PROBLEMATICI

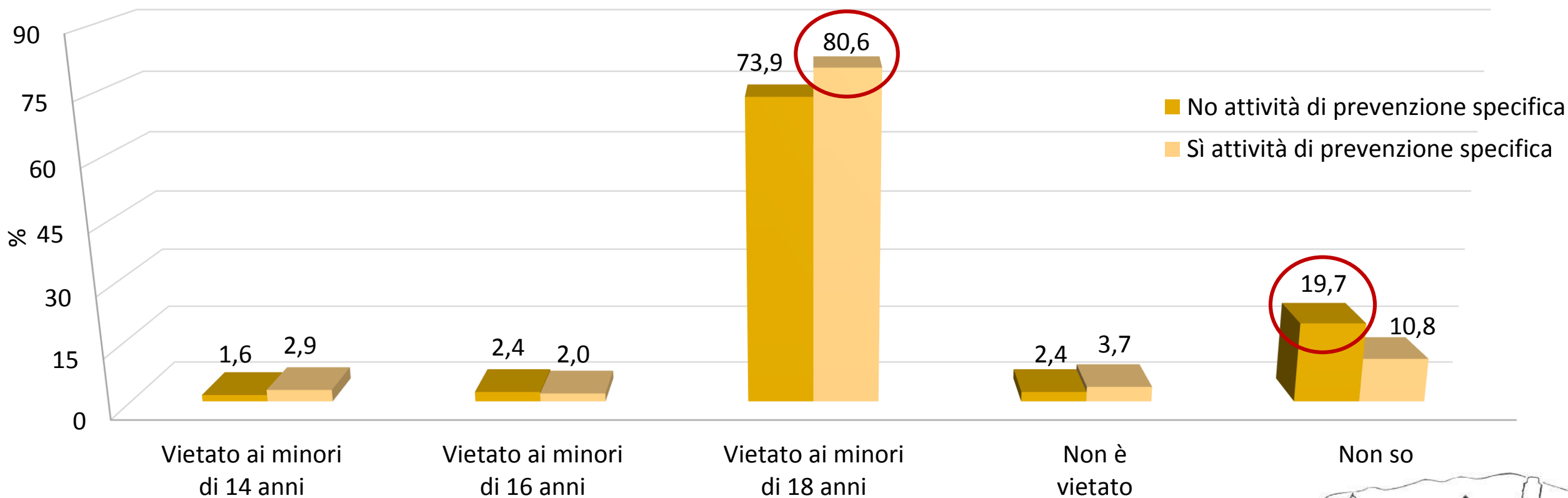


GIOCO D'AZZARDO: DISTANZA E DISPONIBILITÀ

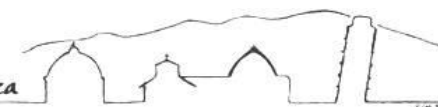
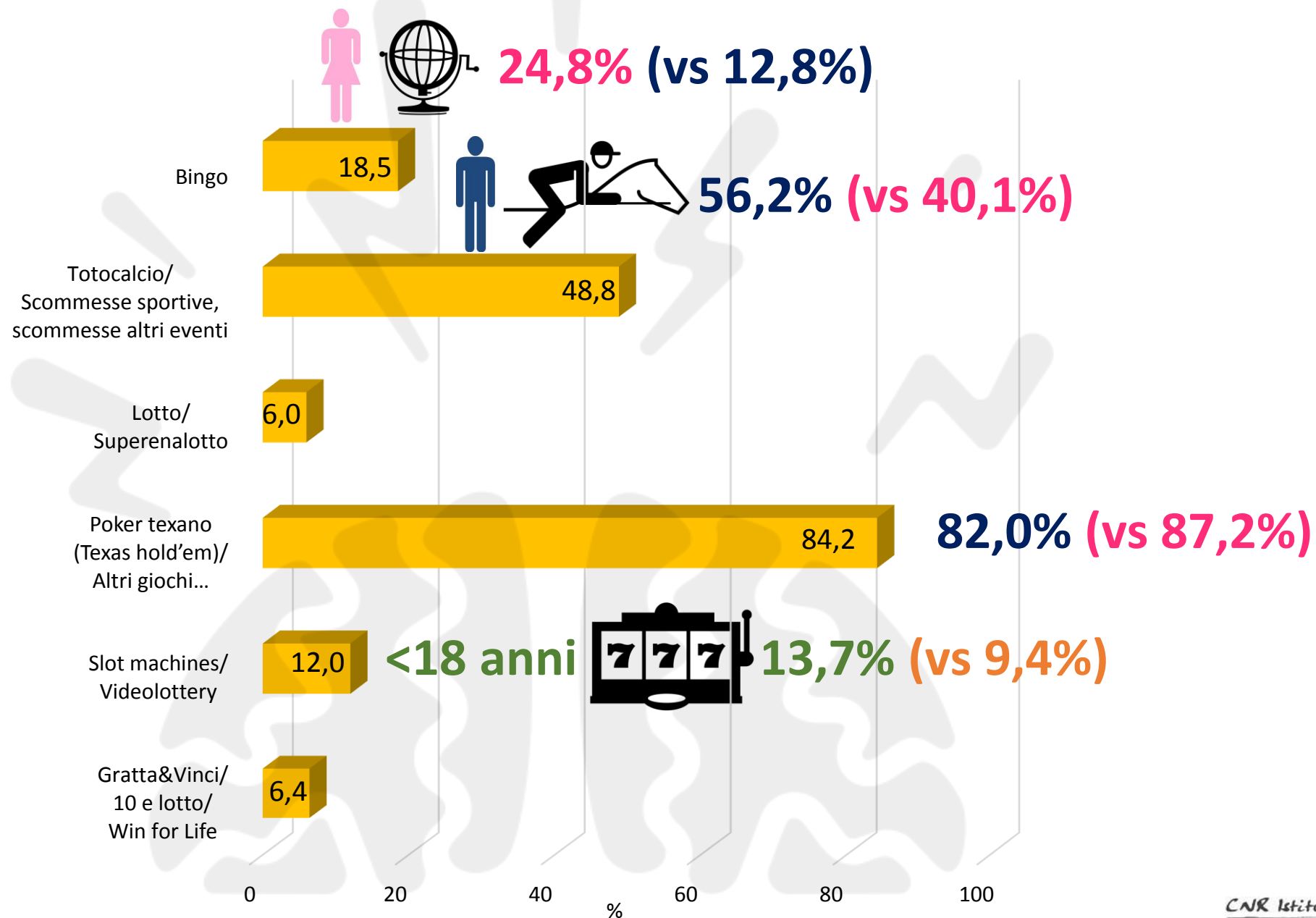


GIOCO D'AZZARDO: NORMATIVA E PREVENZIONE

Il 70% circa degli studenti sa che il gioco d'azzardo è “**vietato ai minori di 18 anni**”, in particolare i maschi e i maggiorenni; il 7% e il 4% ritengono sia “vietato rispettivamente ai **minori di 16 e di 14 anni**” e per il 2% “**non è vietato**”. Circa il 17% “**non sa**” se il gioco d'azzardo sia vietato ai minorenni, in particolare le studentesse e i minorenni



GIOCO D'AZZARDO: PERCENTUALE DI STUDENTI CHE RITIENE CHE L'ABILITÀ DEL GIOCATORE CONTI NELL'ESITO DEL GIOCO



GIOCO D'AZZARDO:

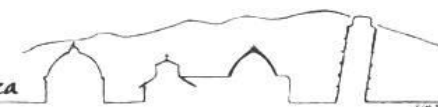
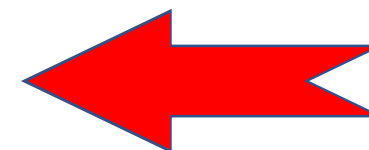
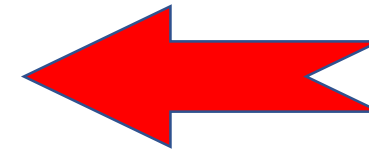
L'ATTEGGIAMENTO NEI CONFRONTI DEL GIOCO D'AZZARDO

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

GIOCO D'AZZARDO:

L'ATTEGGIAMENTO NEI CONFRONTI DEL GIOCO D'AZZARDO

Persone che giocano d'azzardo un po' troppo		Genere (%)	
		Maschi	Femmine
Fratelli/sorelle maggiori	No	82,1	85,4
	Sì	5,1	2,7
	Non so	12,8	11,9
Genitori	Nessuno	74,6	75,2
	Padre	5,7	6,4
	Madre	0,7	0,9
	Entrambi	1,2	0,6
	Non so	17,8	16,9
Altri adulti significativi	No	58,5	60,9
	Sì	15,2	13,9
	Non so	26,3	26,1
Amici	Nessuno	40,2	49,1
	Pochi/alcuni	33,1	20,7
	Maggior parte/tutti	5,3	1,8
	Non so	21,4	28,4

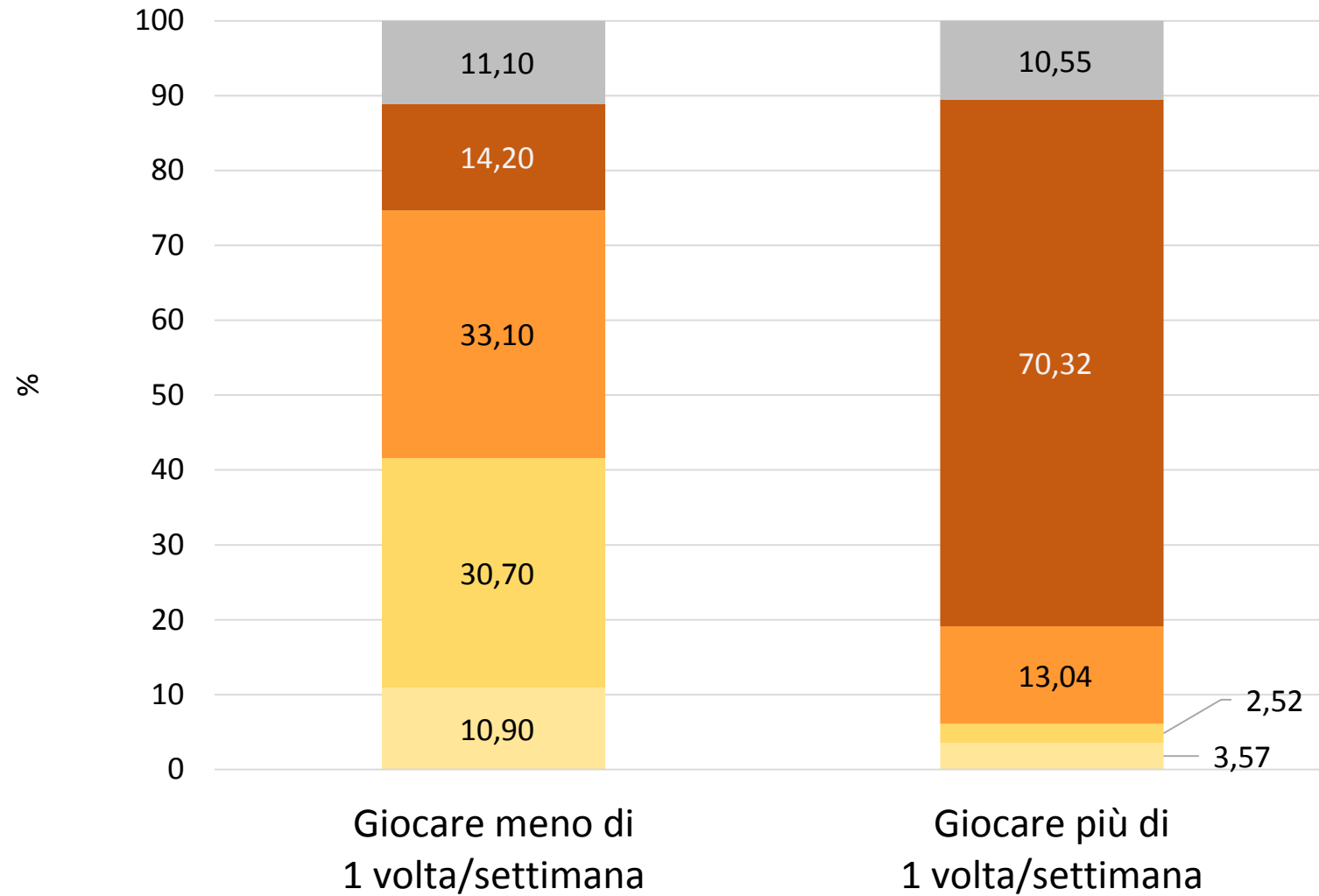


GIOCO D'AZZARDO: L'ATTEGGIAMENTO NEI CONFRONTI DEL GIOCO D'AZZARDO

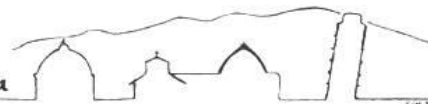
Distribuzione percentuale degli studenti che riferiscono le reazioni dei propri genitori se venissero a sapere che il/la figlio/a gioca d'azzardo per genere e classe di età

		Genere (%)		Classe di età (%)		TOTALE (%)
		Maschi	Femmine	Minorenni	Maggiorenni	
PADRE	Non lo permetterebbe	50,9	68,0	64,1	51,2	59,1
	Lo sconsiglierebbe	28,5	20,5	20,5	31,3	24,7
	Sarebbe indifferente	8,8	2,5	4,8	7,3	5,8
	Lo approverebbe	1,9	1,0	1,4	1,5	1,4
	Non so	9,9	8,1	9,2	8,6	9,0
MADRE	Non lo permetterebbe	55,3	74,2	68,5	57,9	64,4
	Lo sconsiglierebbe	28,3	16,4	18,4	29,1	23,0
	Sarebbe indifferente	5,8	1,4	3,2	4,4	3,7
	Lo approverebbe	1,4	0,6	1,2	0,8	1,0
	Non so	9,2	7,4	8,7	7,7	8,3

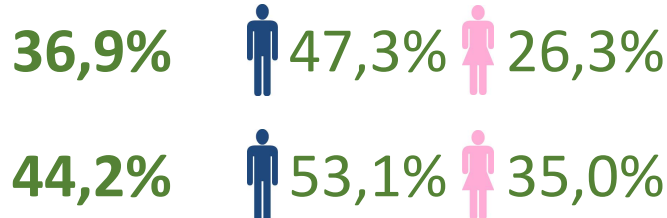
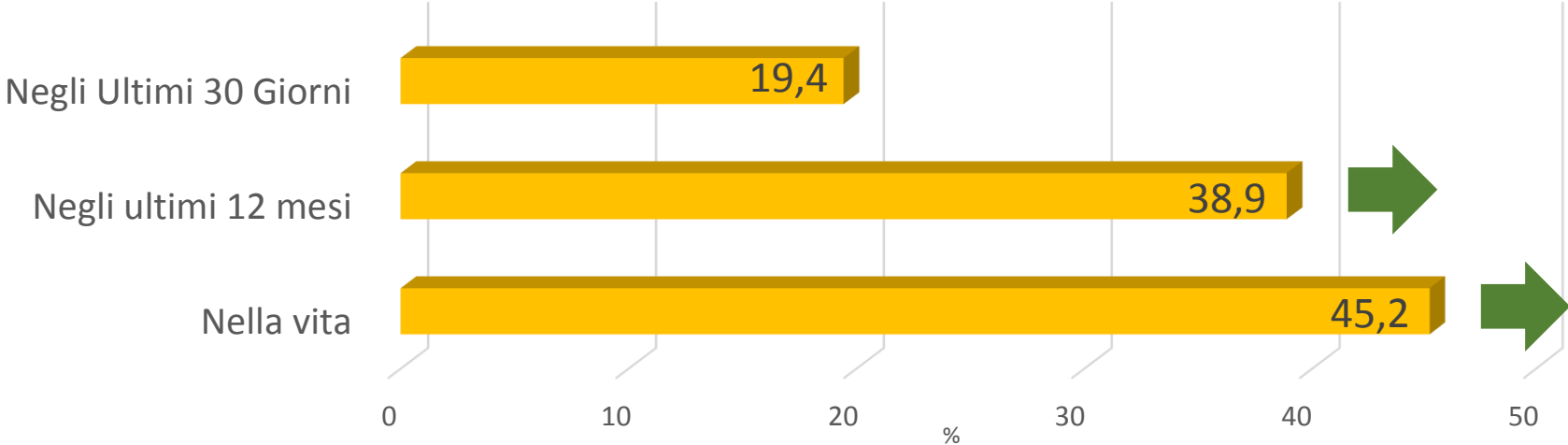
GIOCO D'AZZARDO: RISCHIO PERCEPITO



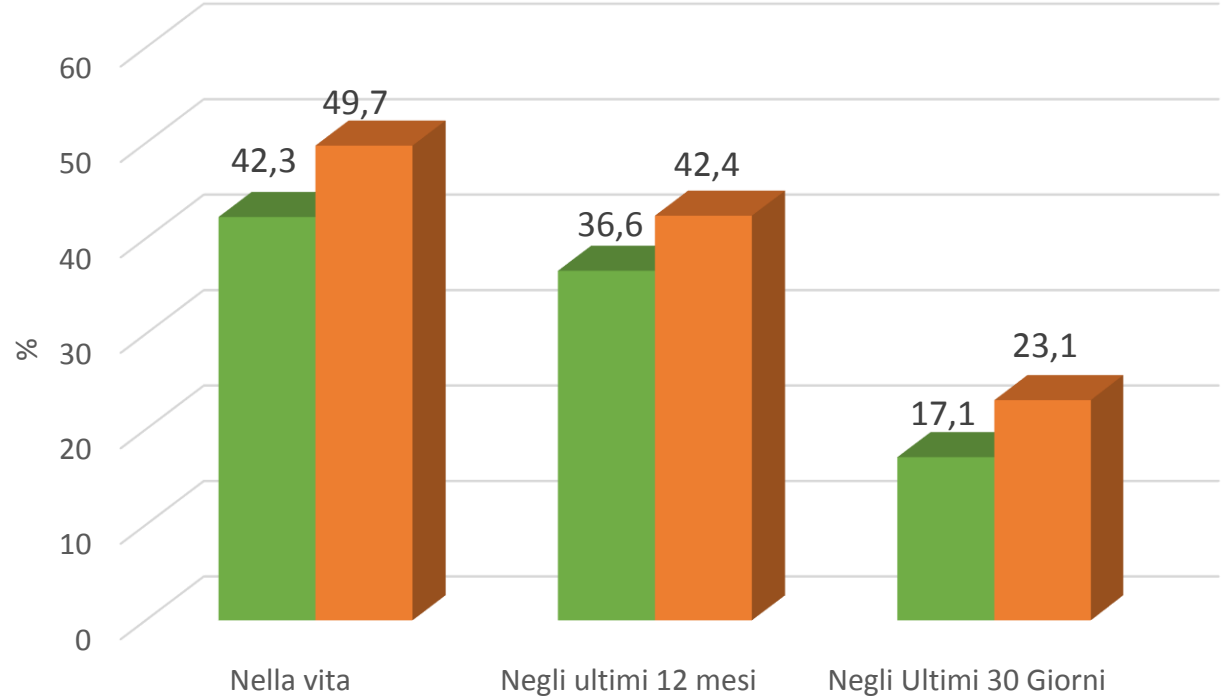
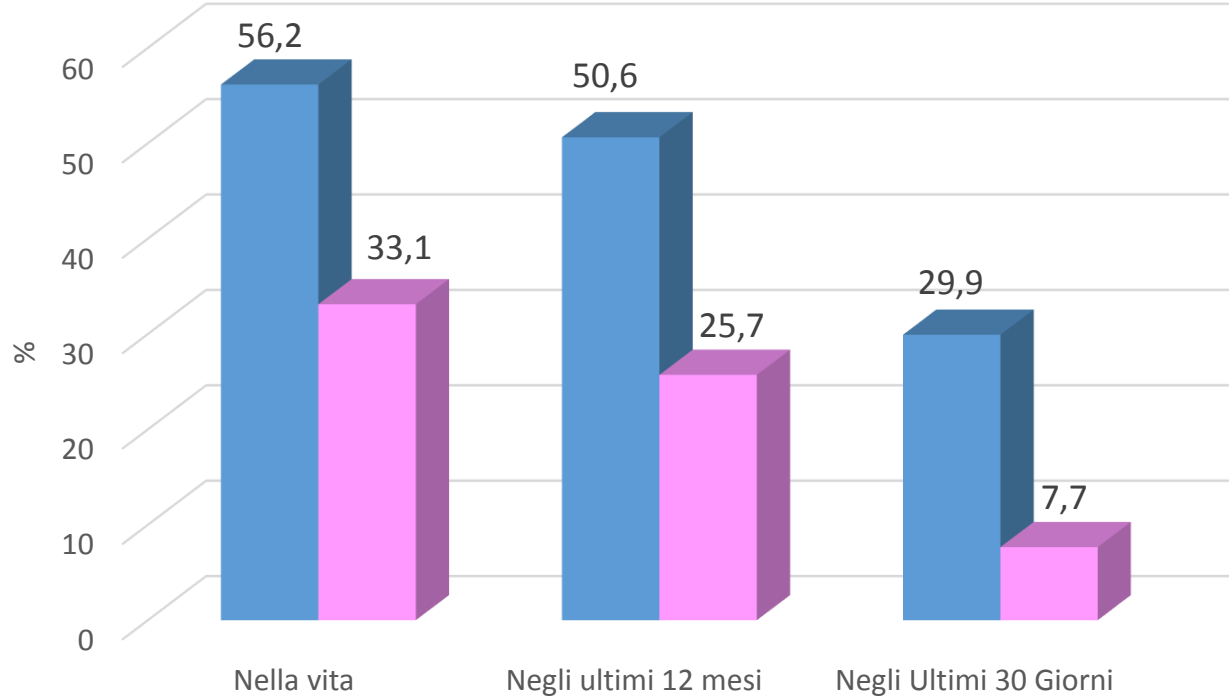
■ Nessun rischio ■ Rischio minimo ■ Rischio moderato ■ Rischio elevato ■ Non so



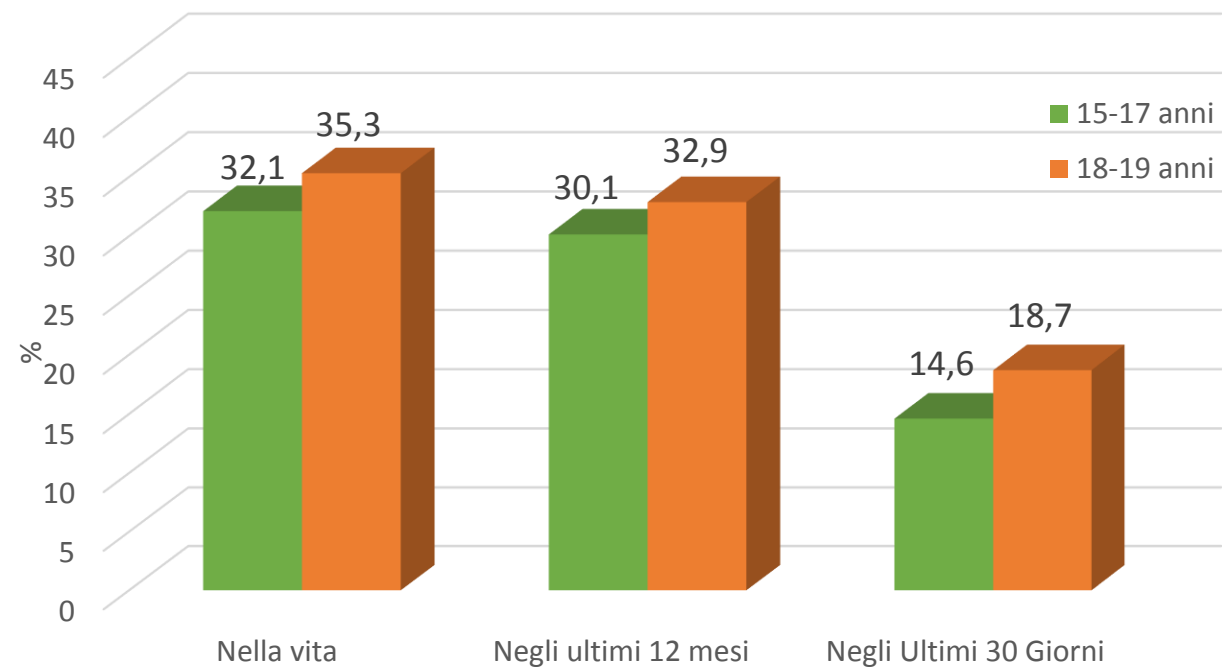
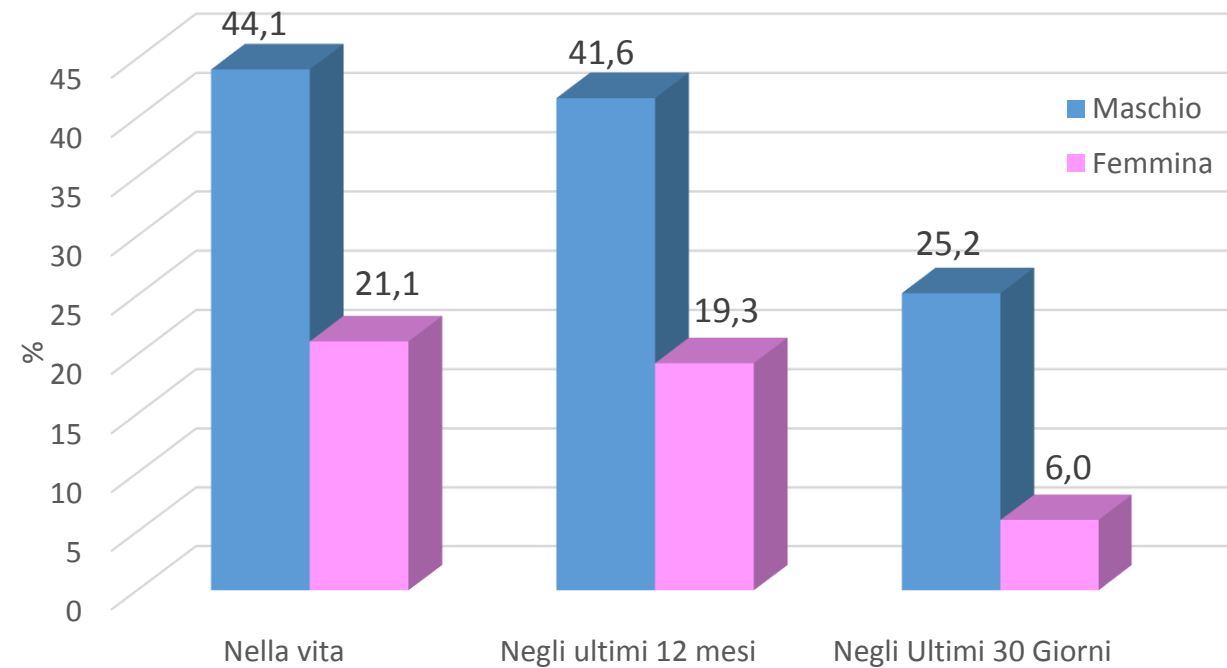
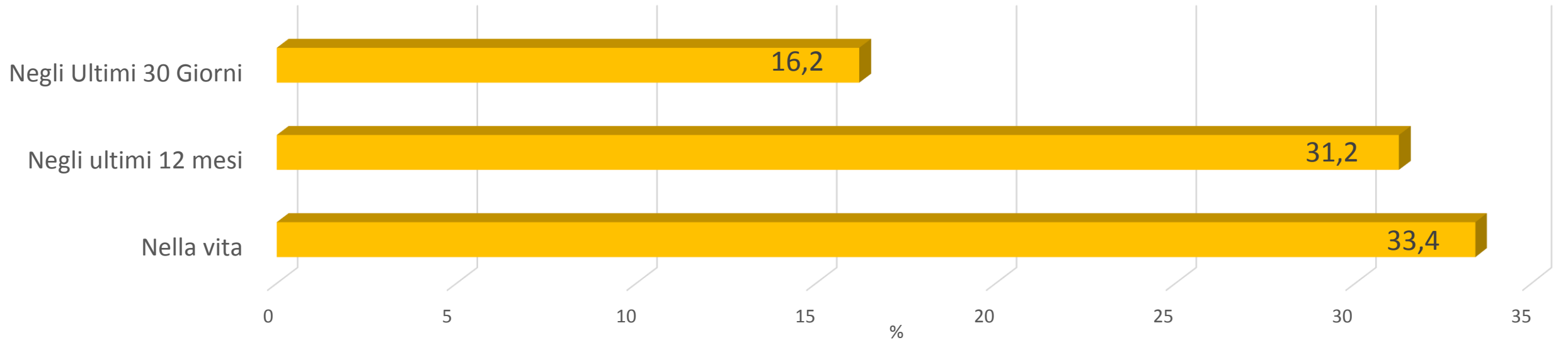
GIOCO D'AZZARDO: PREVALENZA E DISTRIBUZIONE



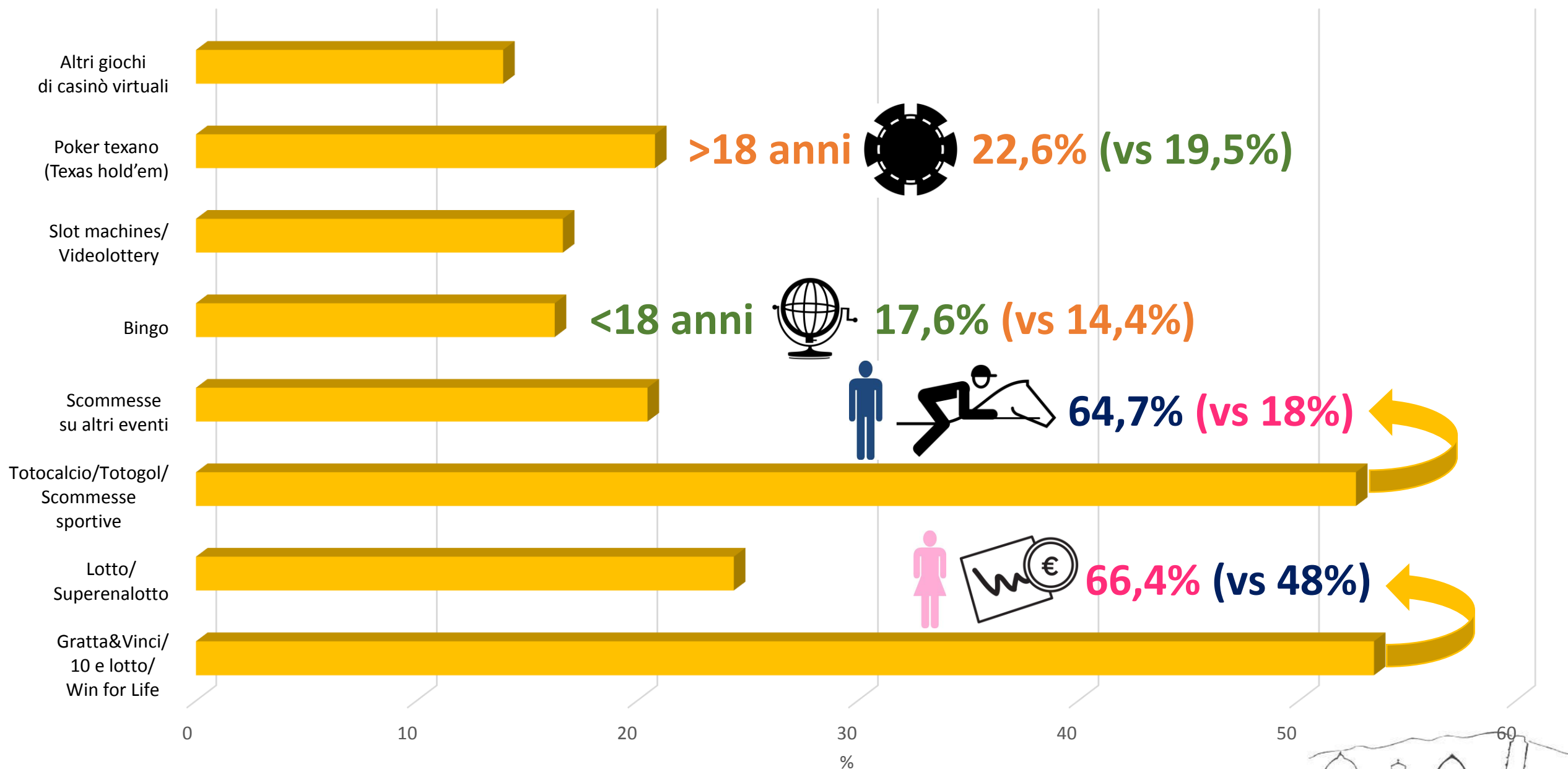
ESPAD® Italia 2017



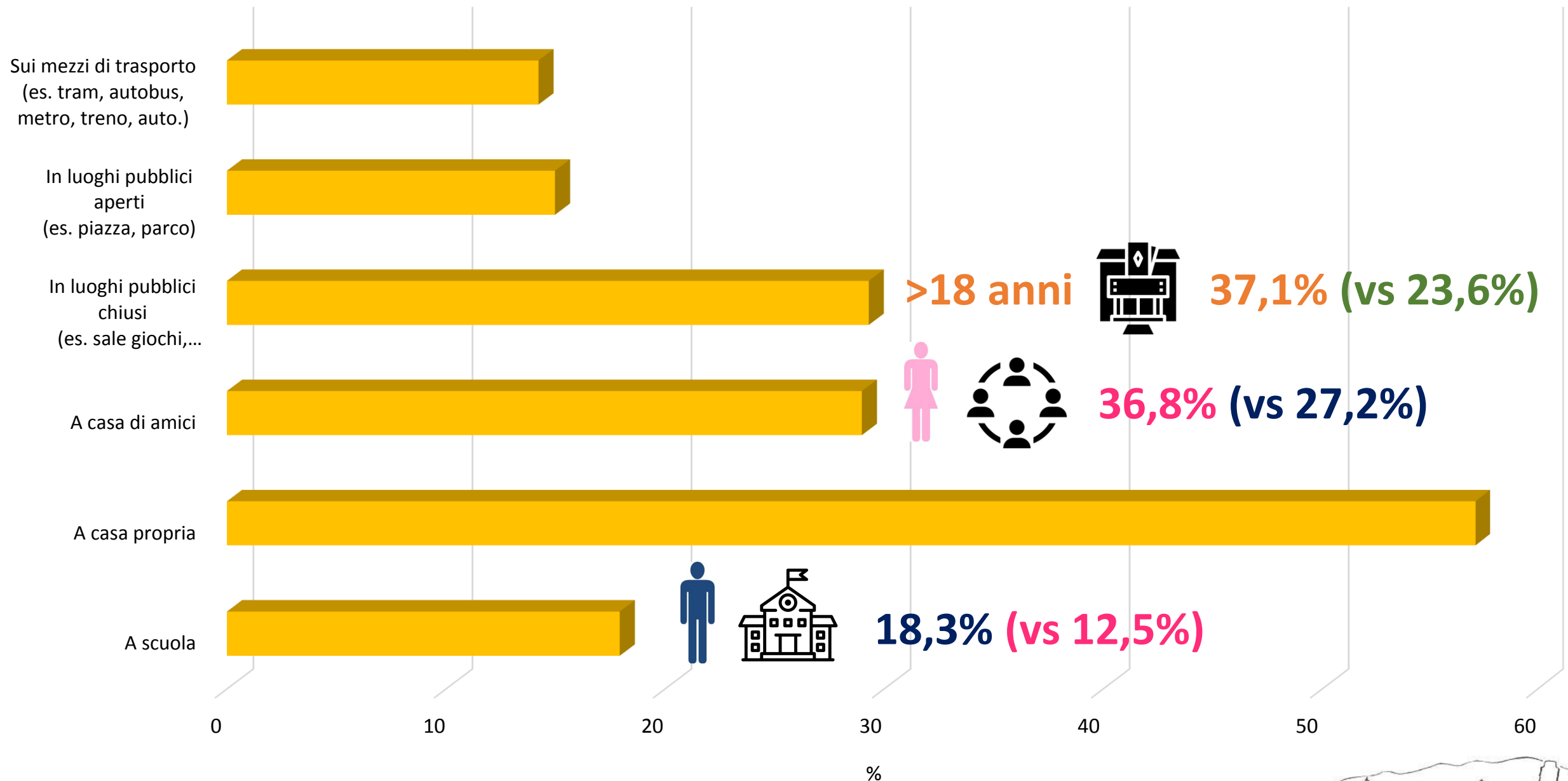
GAMBLING ON-LINE: PREVALENZA E DISTRIBUZIONE



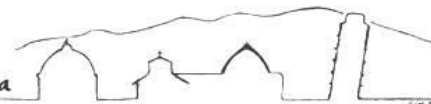
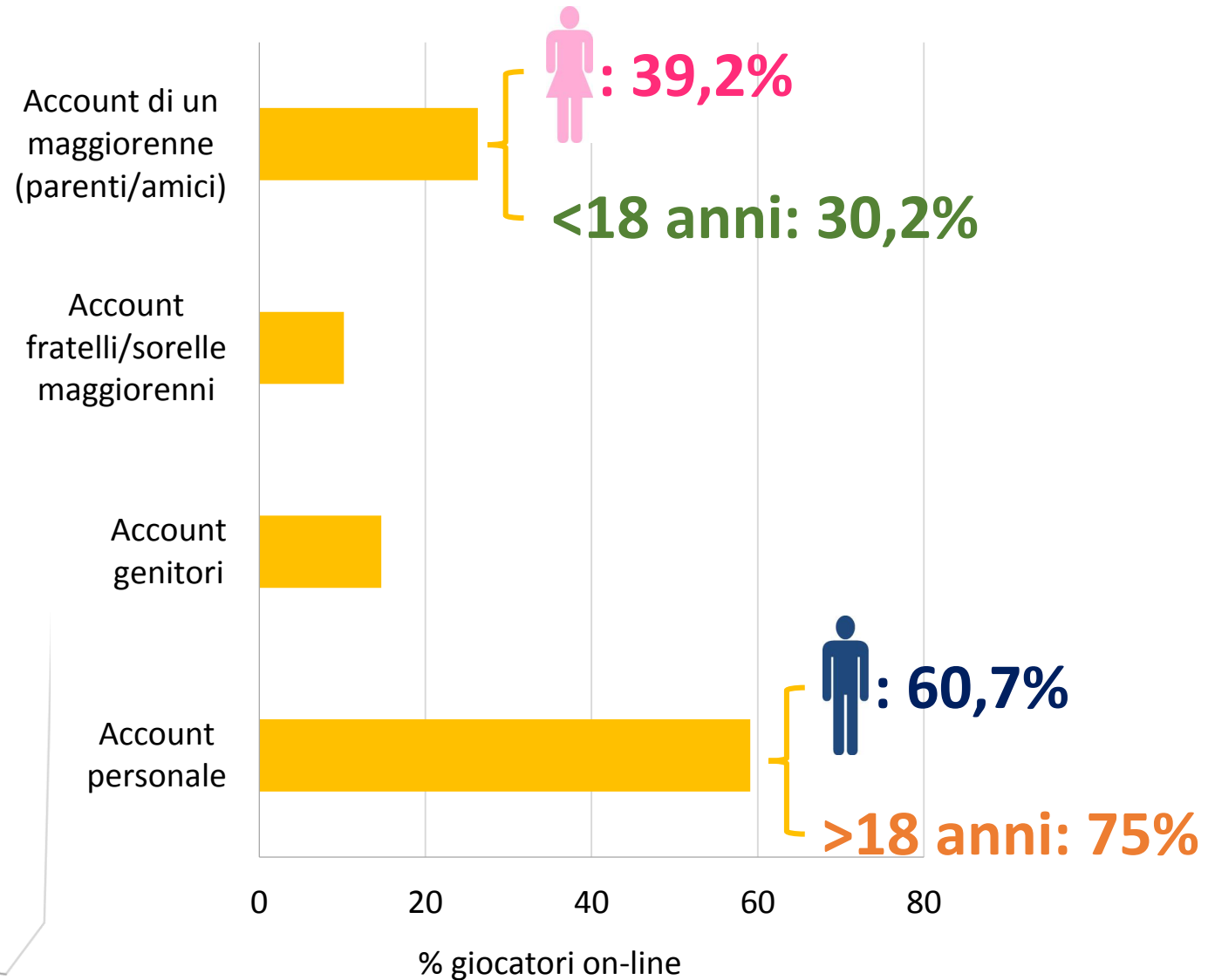
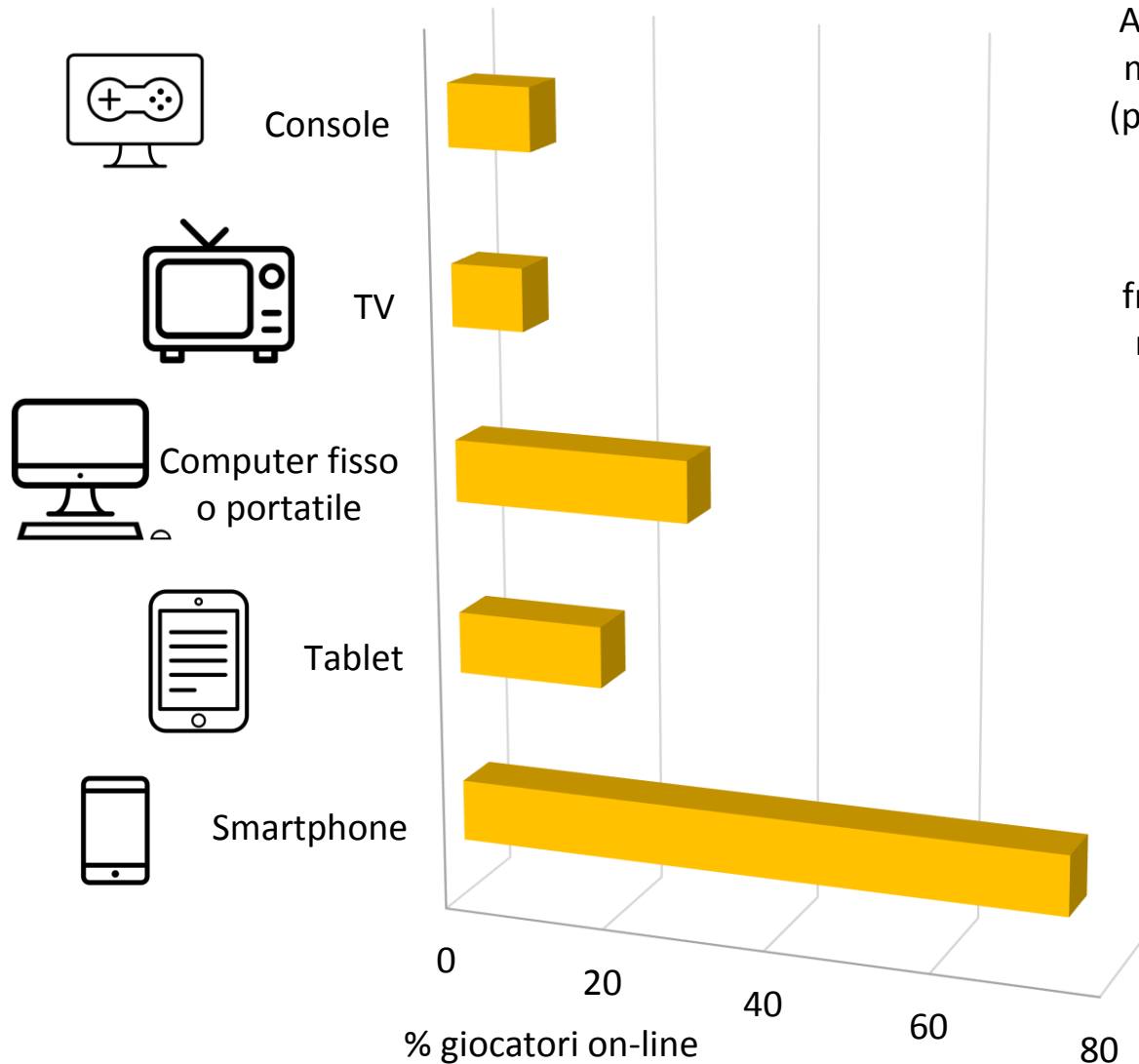
GAMBLING ON-LINE: TIPOLOGIE DI GIOCO



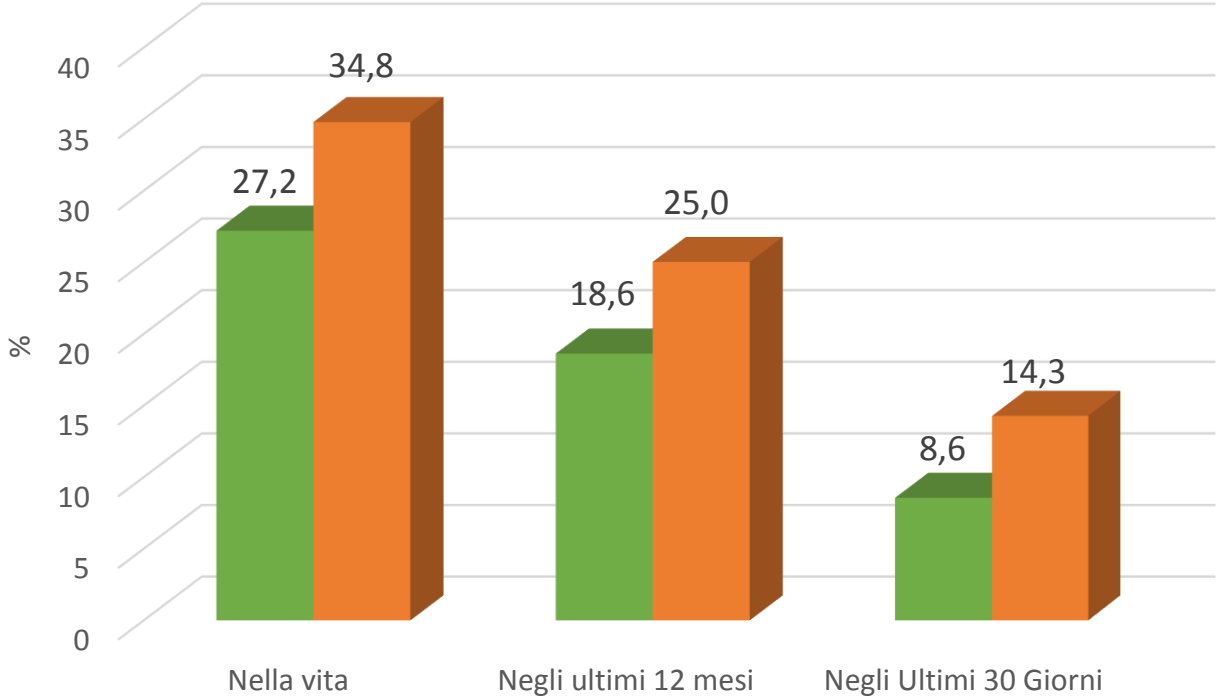
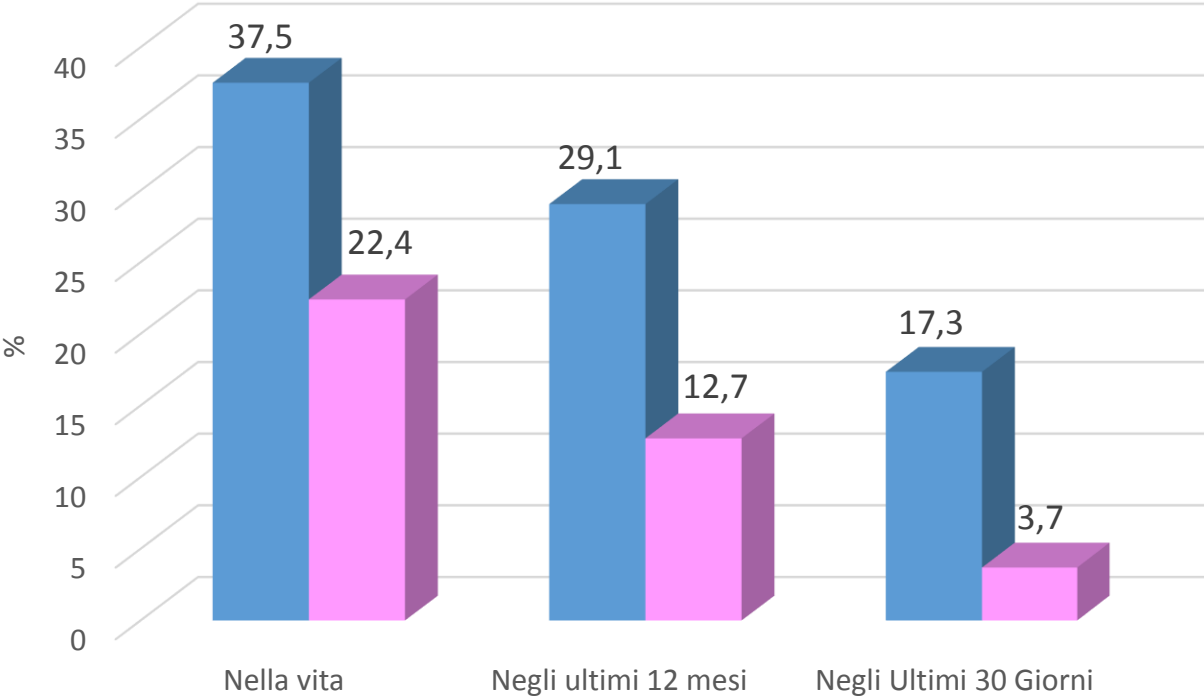
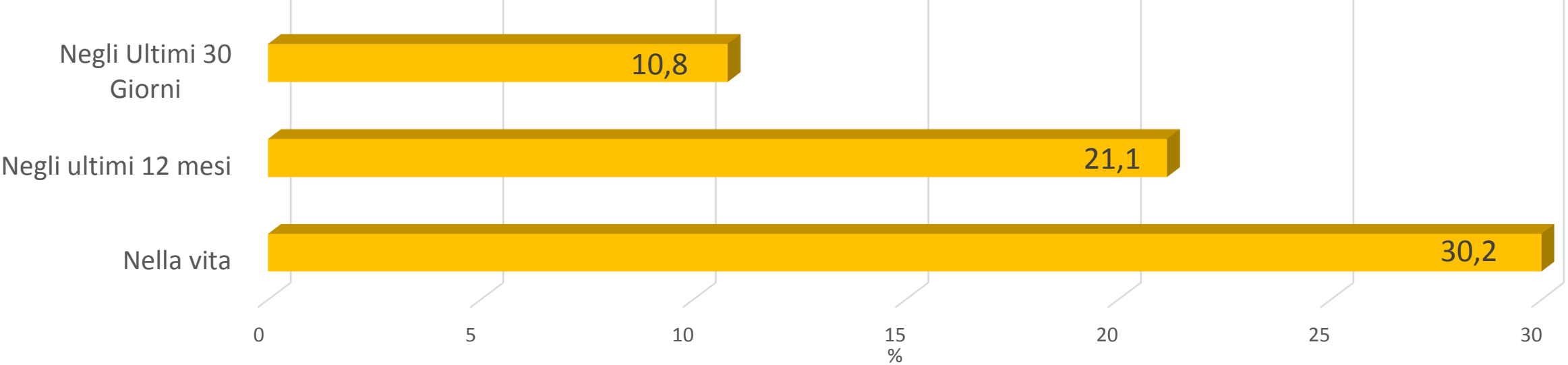
GAMBLING ON-LINE: LUOGHI DI GIOCO



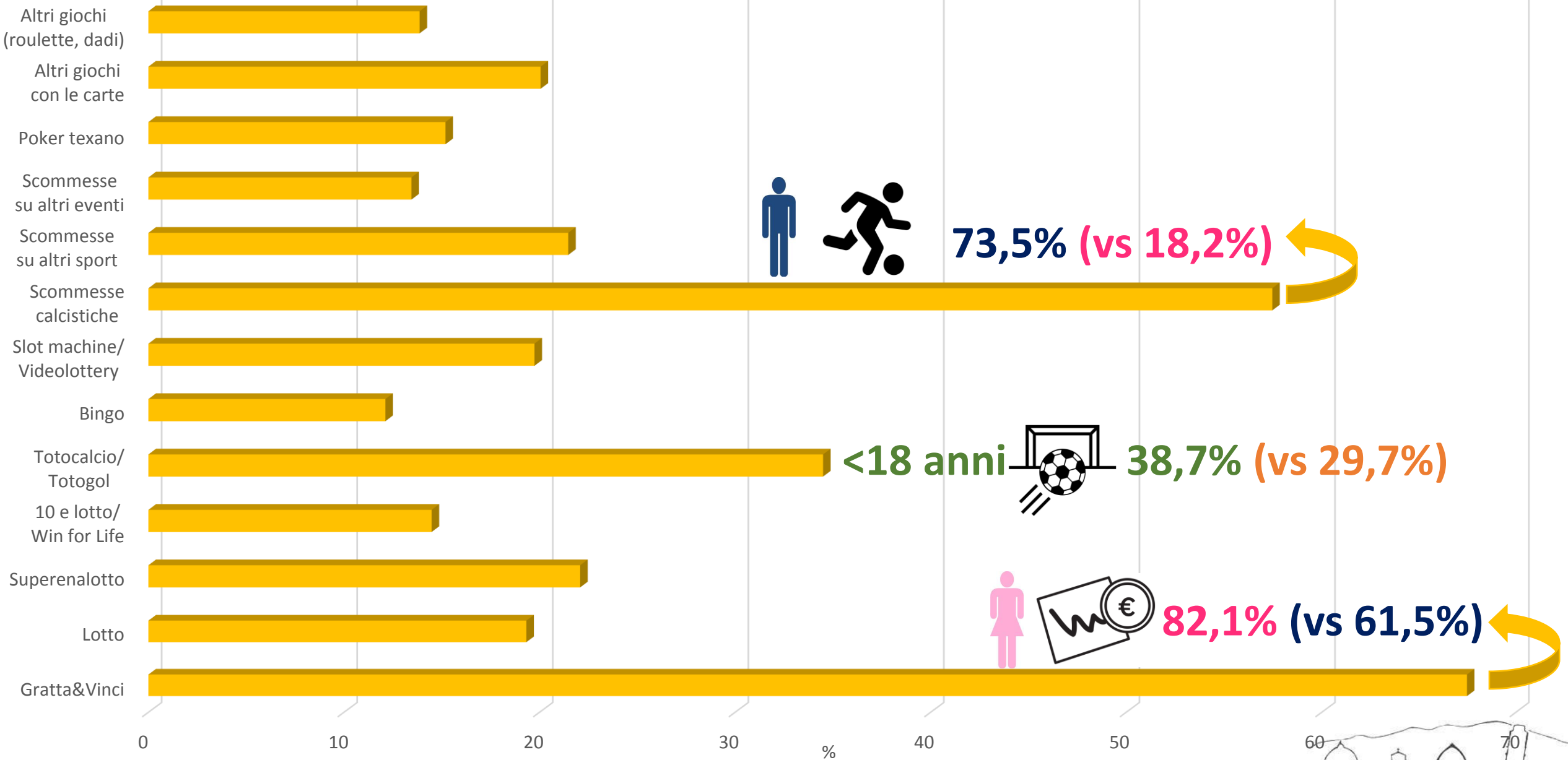
GAMBLING ON-LINE: DEVICE E ACCOUNT



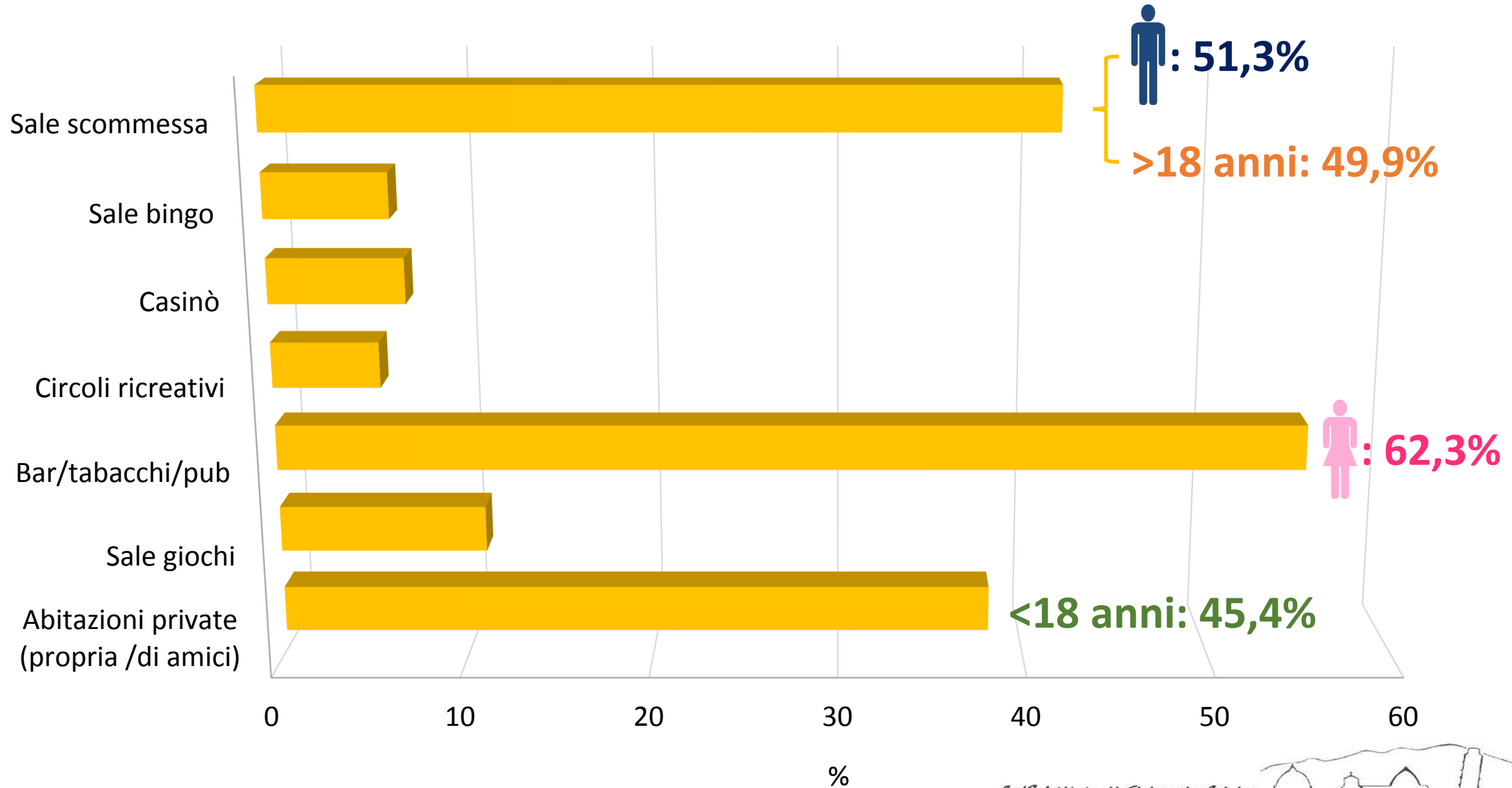
GAMBLING ON-SITE: PREVALENZA E DISTRIBUZIONE



GAMBLING ON-SITE: TIPOLOGIE DI GIOCO

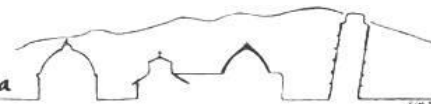
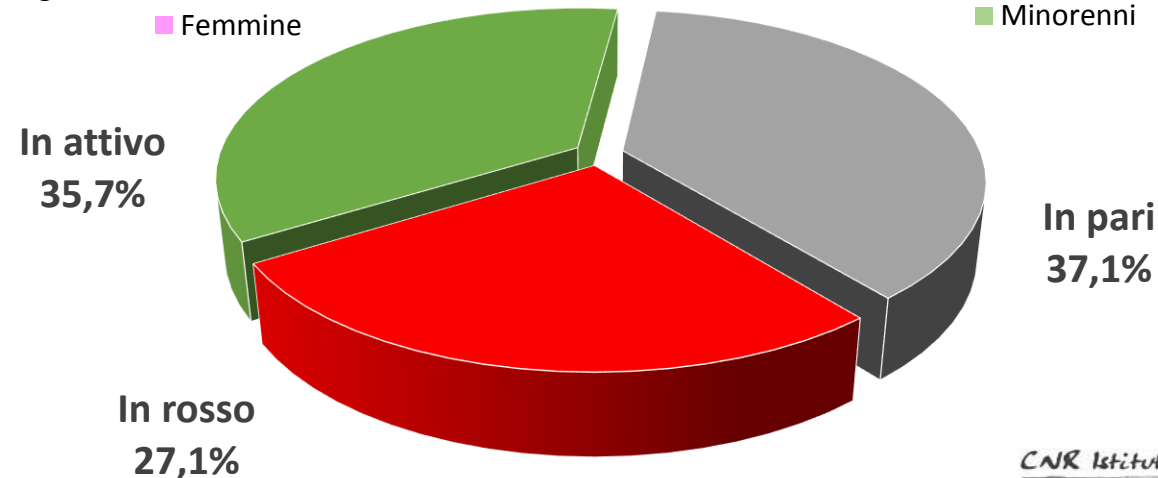
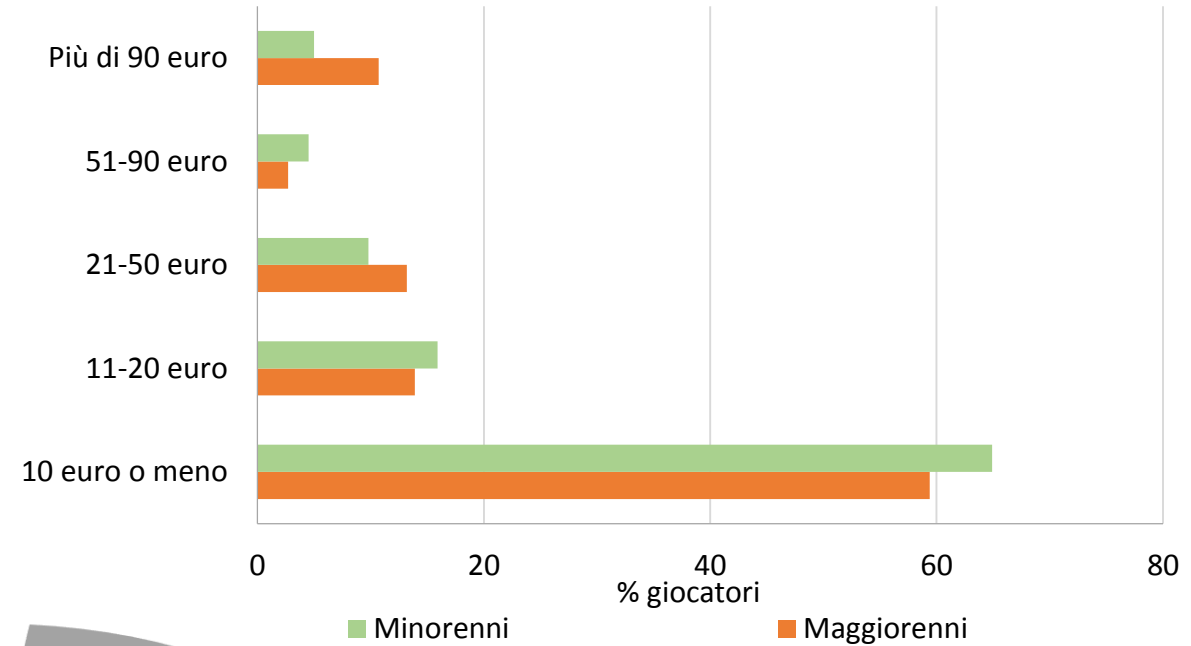
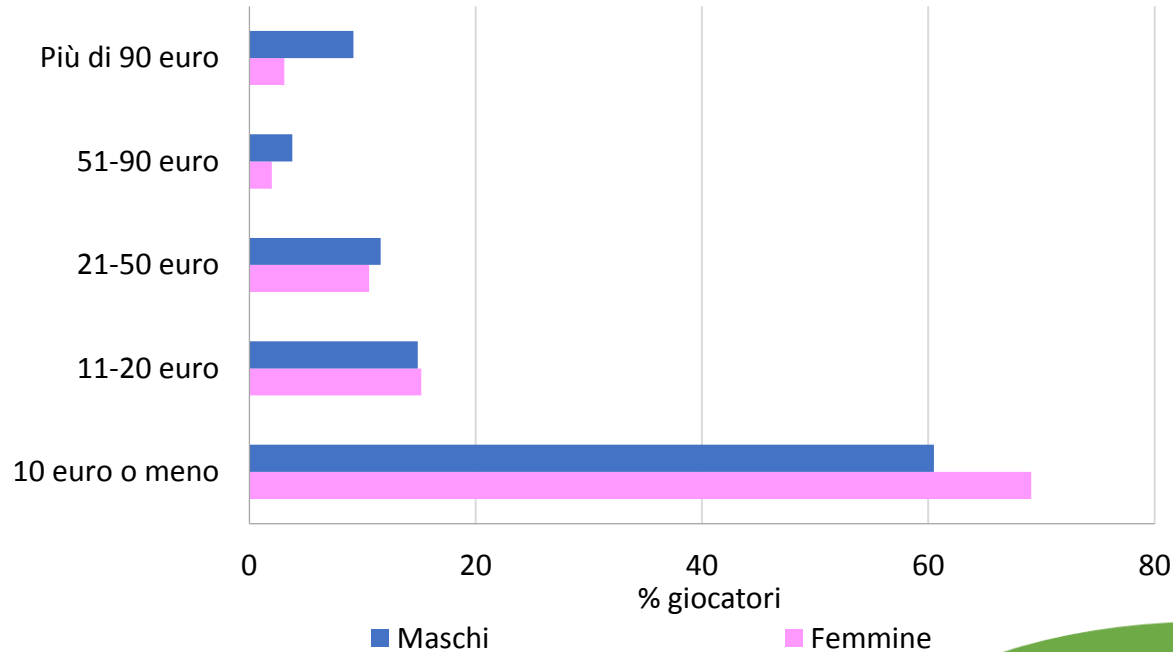


GAMBLING ON-SITE: LUOGHI DI GIOCO



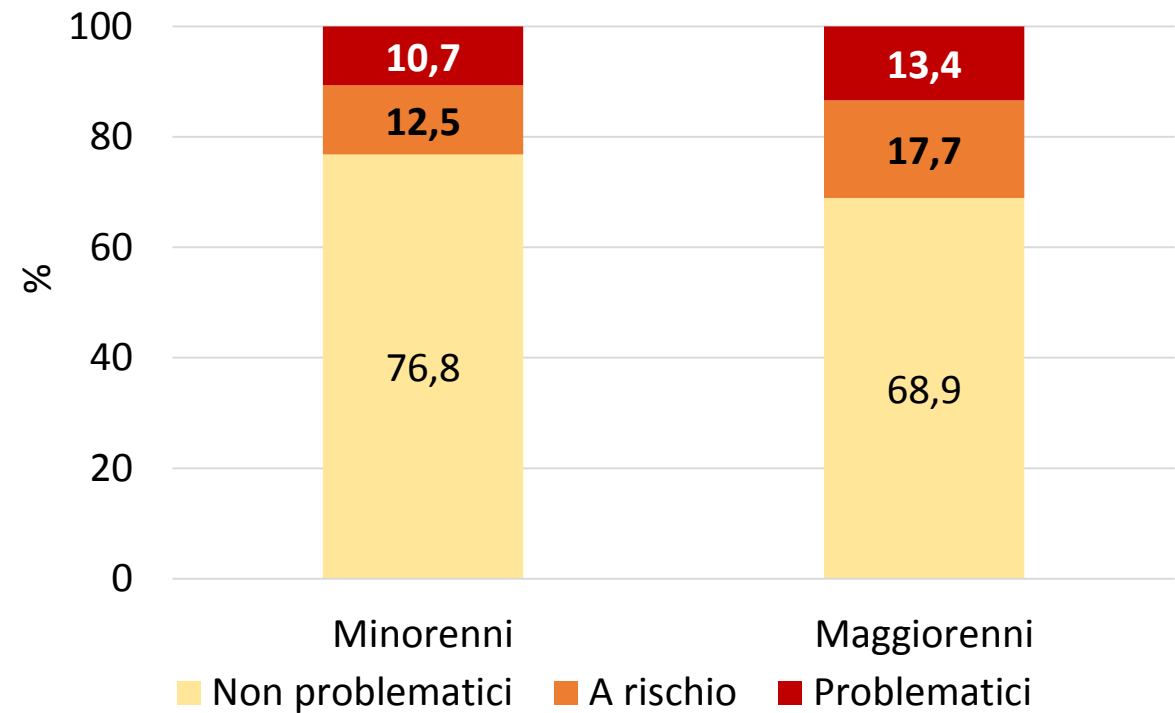
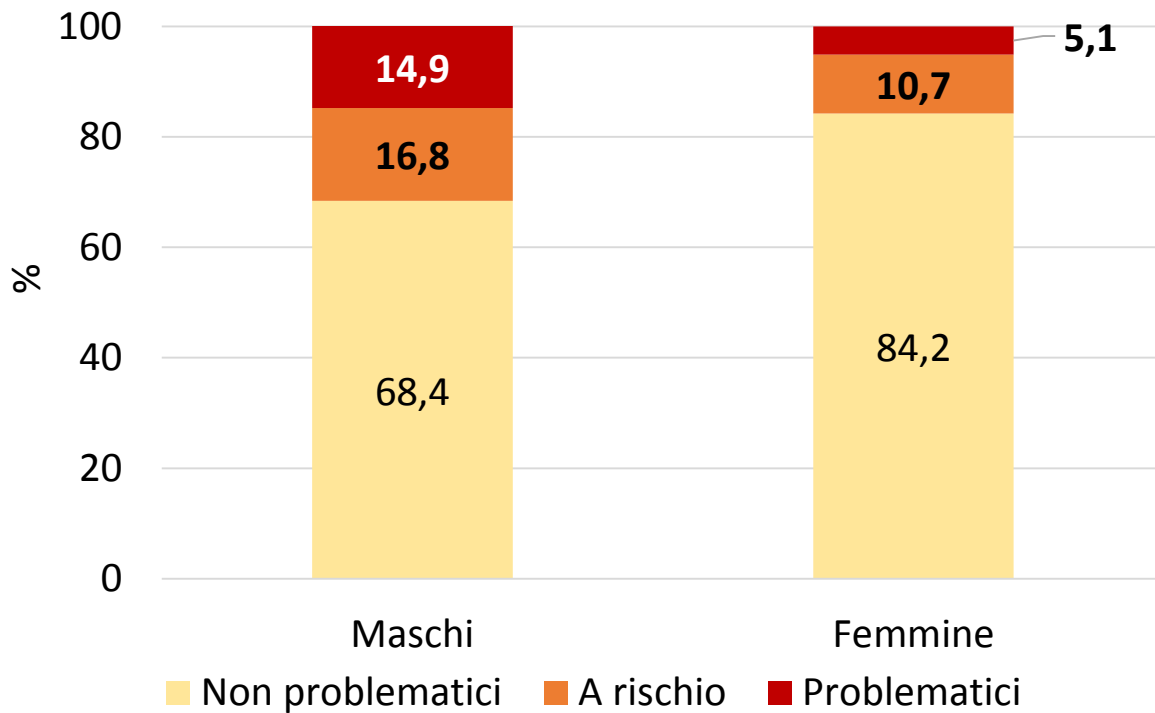
GIOCO D'AZZARDO: SPESA SOSTENUTA

Negli ultimi 30 giorni, il **62%** ha speso al massimo **10 euro**, il 14,8% fino a 20 euro, l'11,6% massimo 50 euro e di nuovo per l'**11,6%** è stata **superiore a 50 euro**

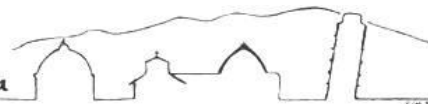


GIOCO PROBLEMATICO: PROFILI DI GIOCO

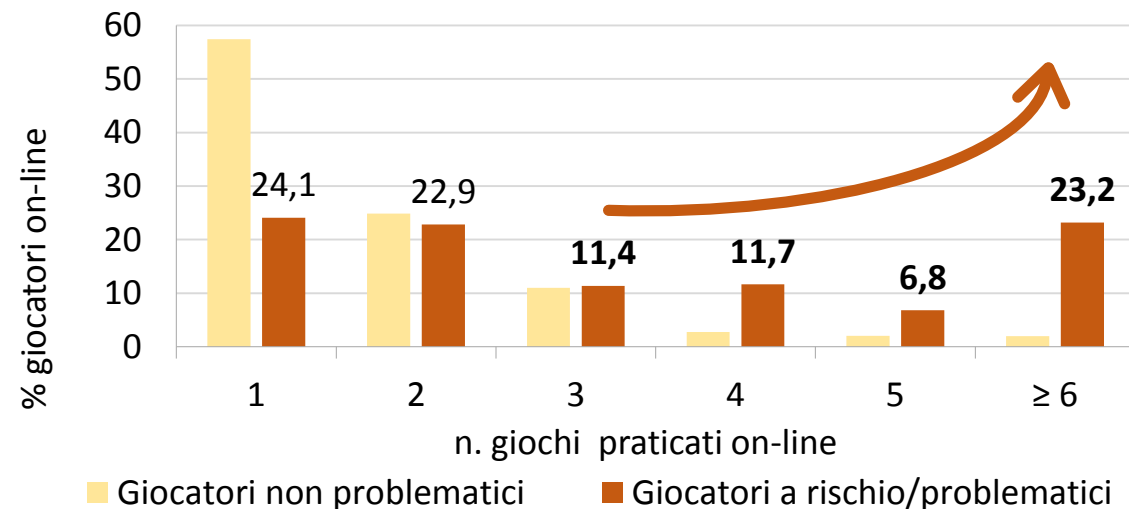
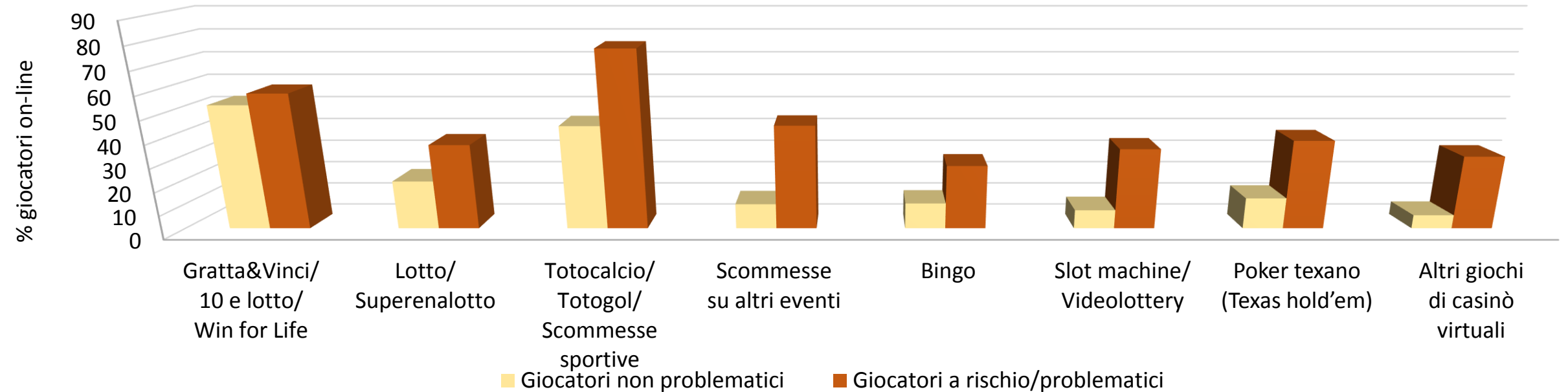
Dal test di screening **Sogs-Ra**, quasi 3 giocatori su 4 sono definibili “giocatori non problematici” (73,3%), il **14,8%** sono “a rischio” e l’**11,9%** “problematici”



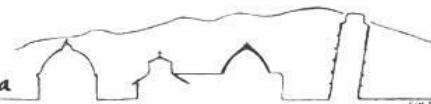
Rispetto alla rilevazione ESPAD® Italia 2017 le percentuali dei profili di rischio risultano più alte (“a rischio”: 13,5%; “problematici”: 7,1%)



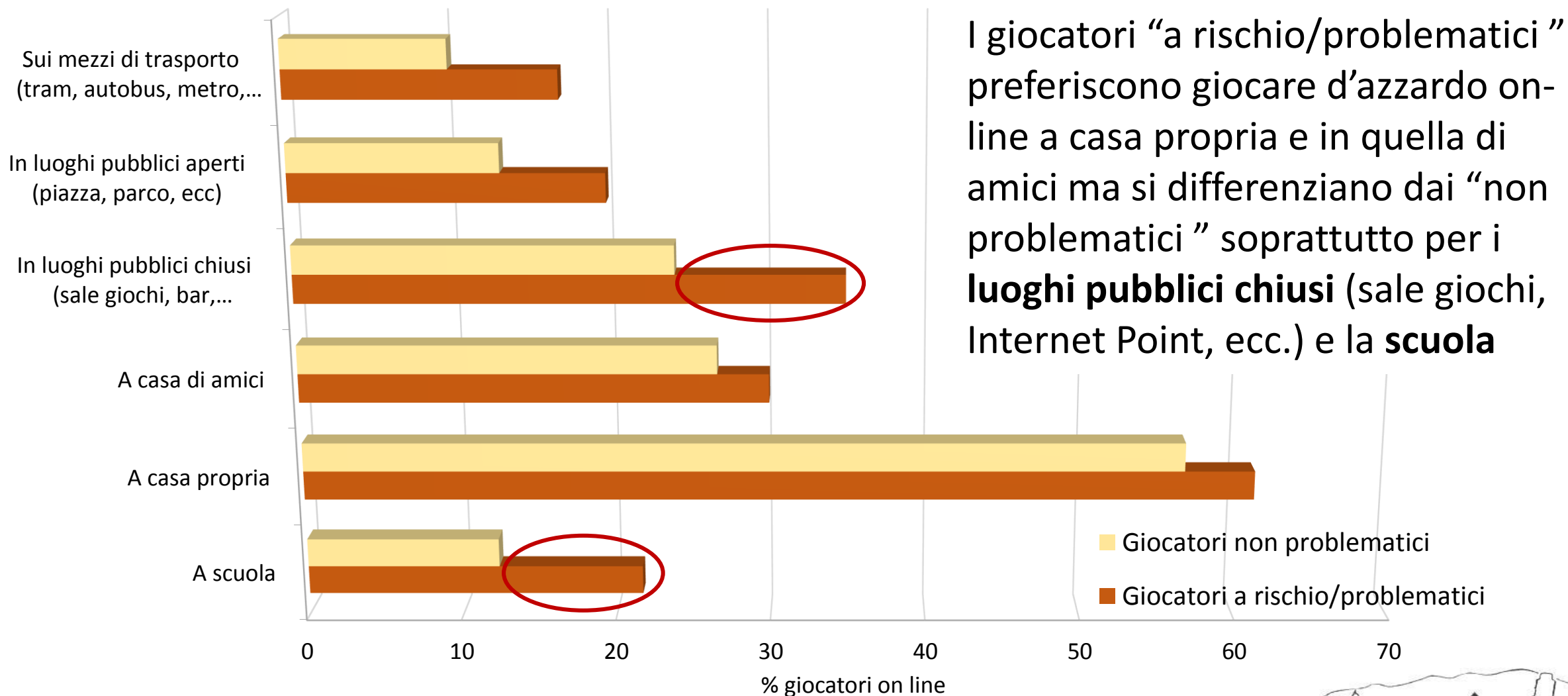
GIOCO PROBLEMATICO: TIPOLOGIE E NUMERO DI GIOCHI ON-LINE PRATICATI



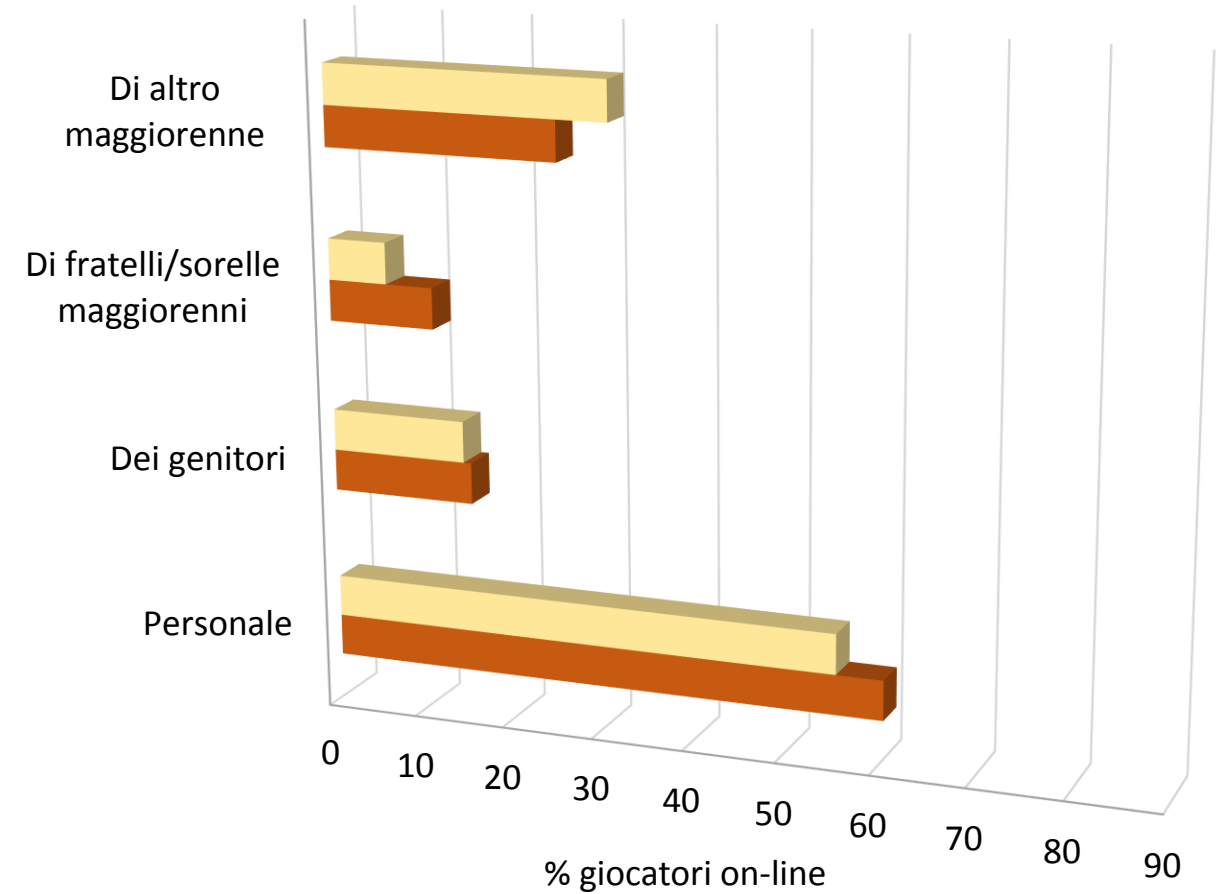
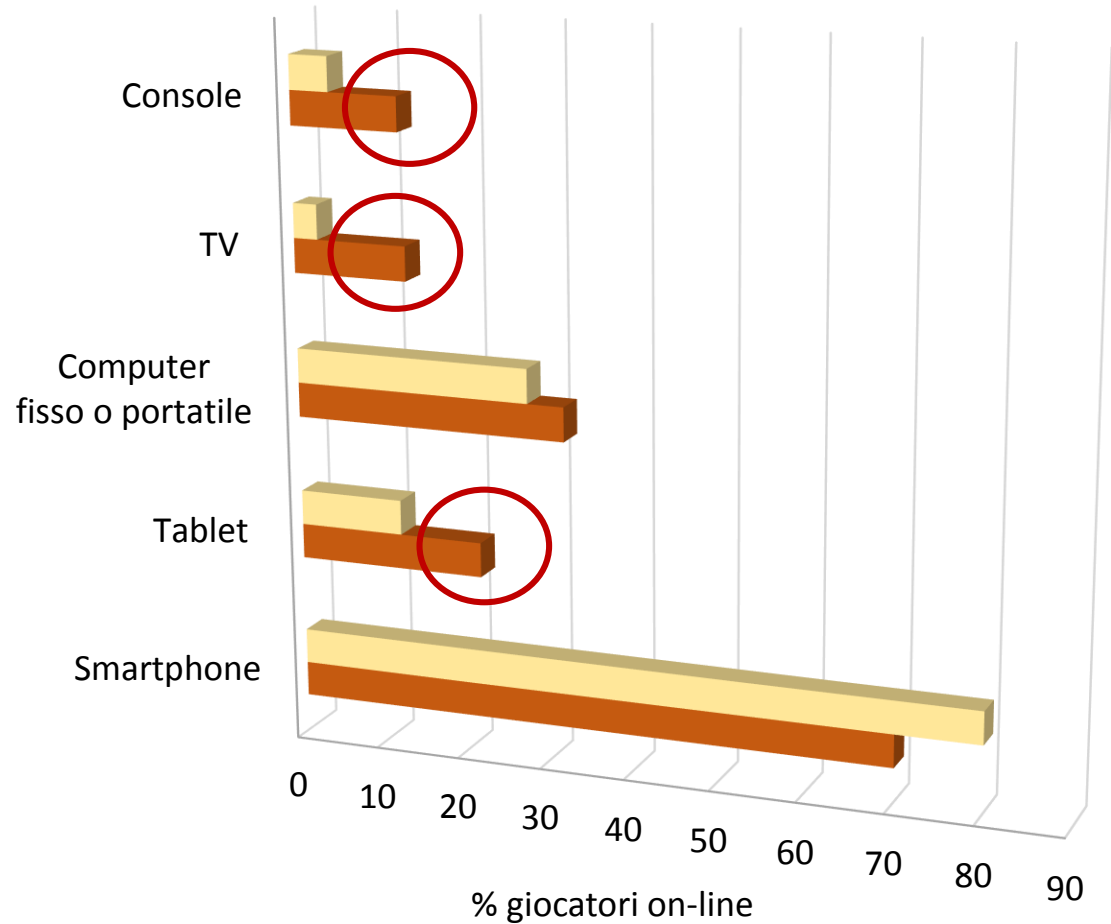
I giochi preferiti sono Totocalcio/Totogol/ scommesse sportive, lotterie istantanee e scommesse su altri eventi e tendono a giocare a più giochi contemporaneamente: il **53,1%** gioca ad almeno 3 giochi



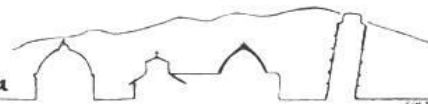
GIOCO PROBLEMATICO: LUOGHI FREQUENTATI PER I GIOCHI ON-LINE



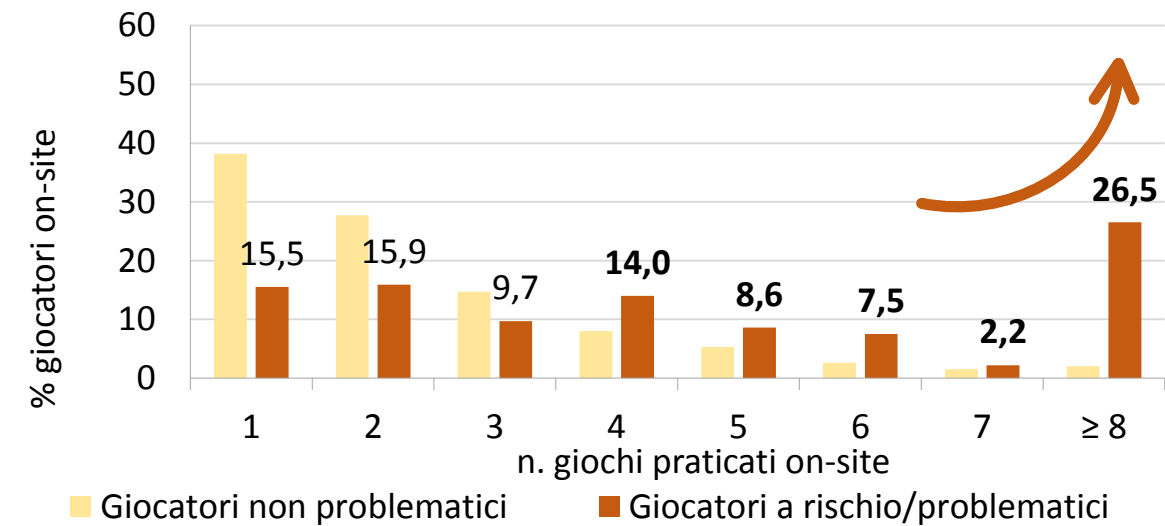
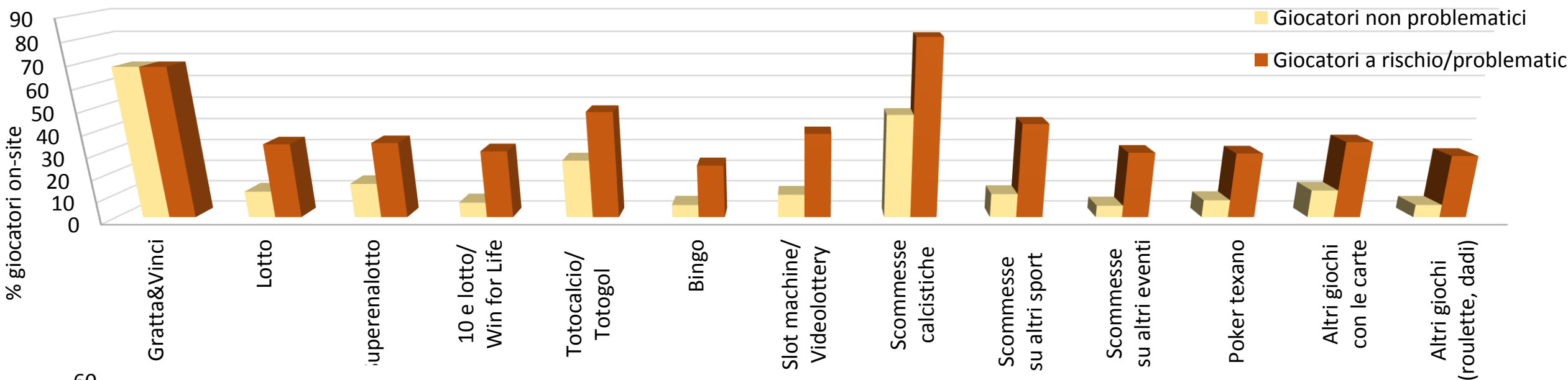
GIOCO PROBLEMATICO: DEVICE E ACCOUNT UTILIZZATI PER IL GIOCO ON-LINE



■ Giocatori non problematici
■ Giocatori a rischio/problematici

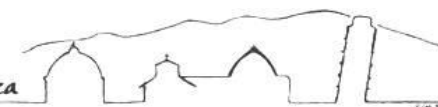
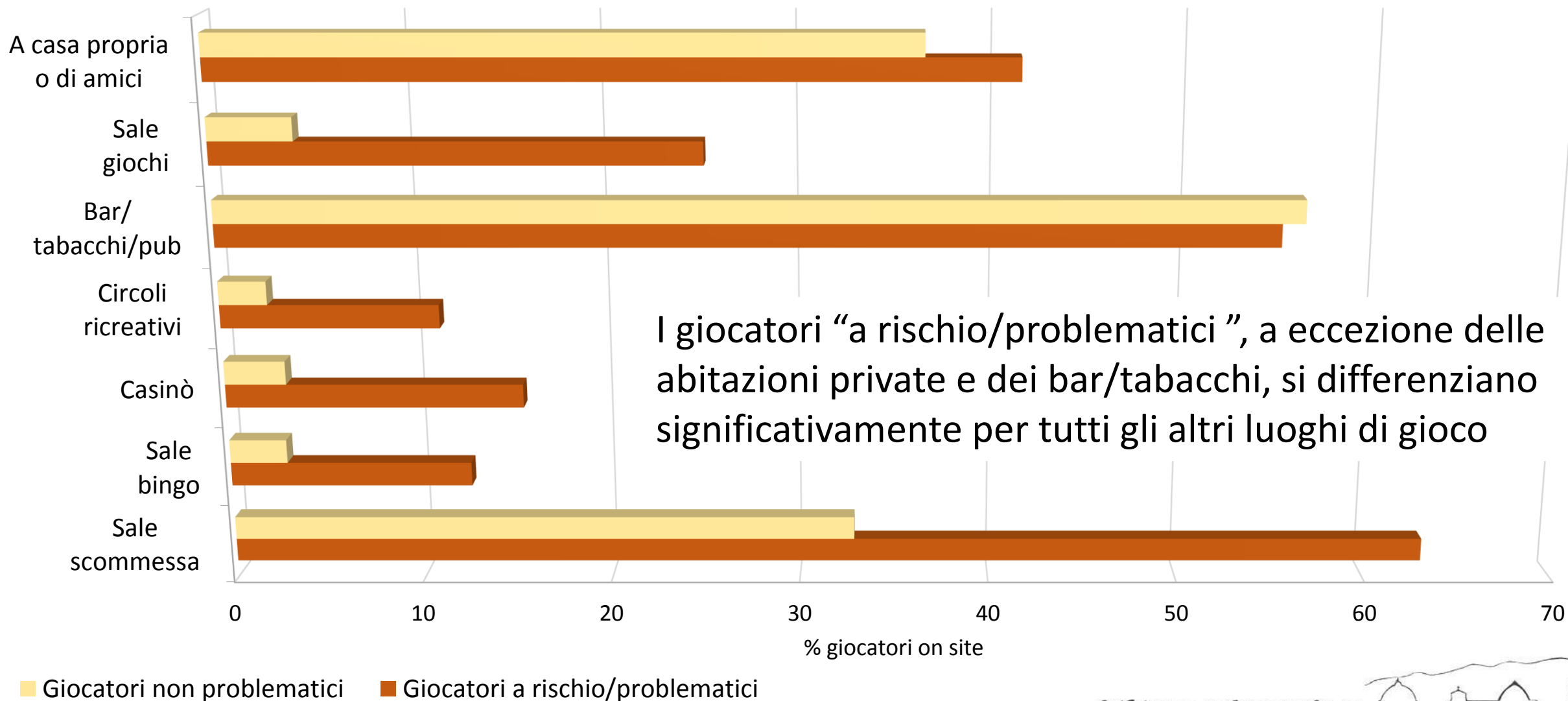


GIOCO PROBLEMATICO: TIPOLOGIE E NUMERO DI GIOCHI ON-SITE PRATICATI



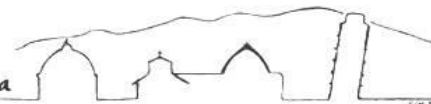
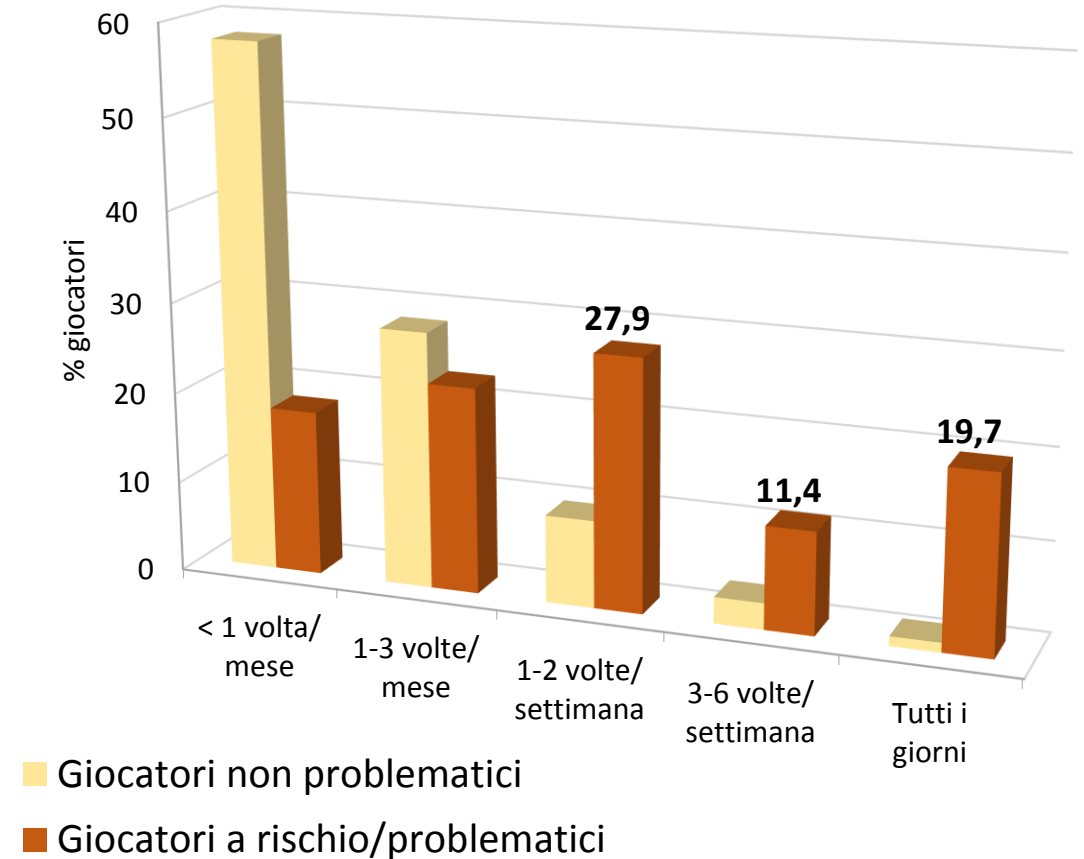
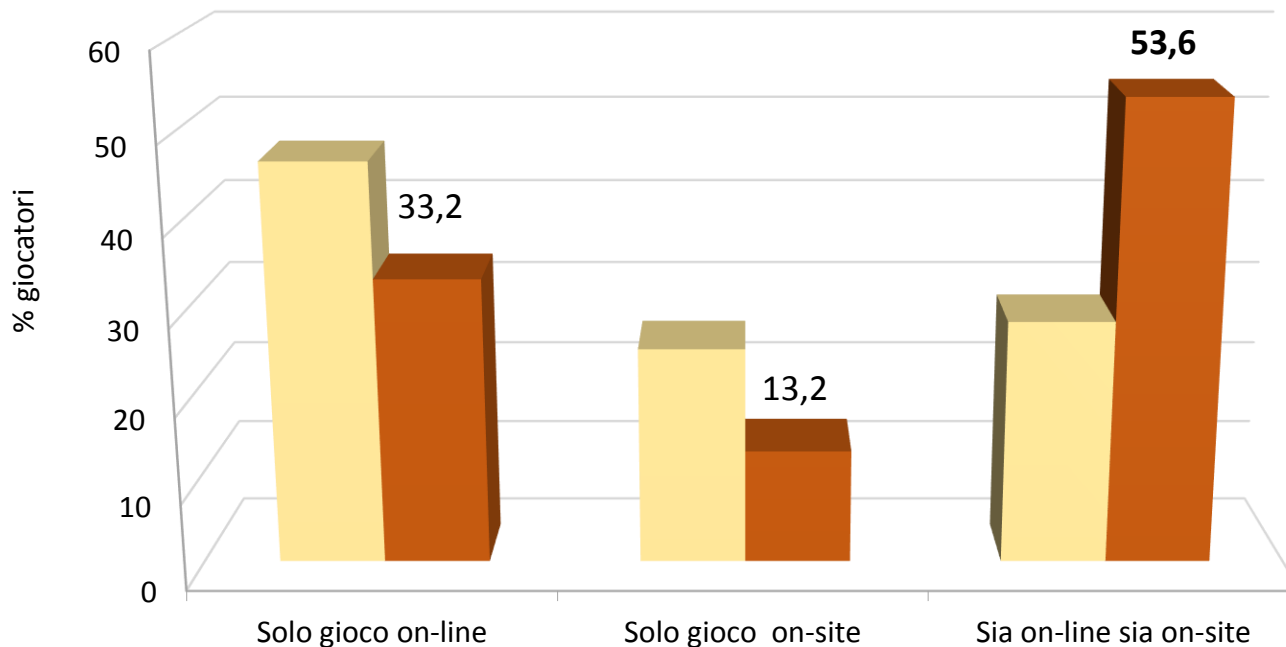
Preferiscono fare scommesse sugli eventi calcistici e giocare ai Gratta&Vinci.
Il **59%** gioca ad almeno 4 giochi contemporaneamente e oltre ¼ a 8 o più

GIOCO PROBLEMATICO: LUOGHI FREQUENTATI PER IL GIOCO ON-SITE



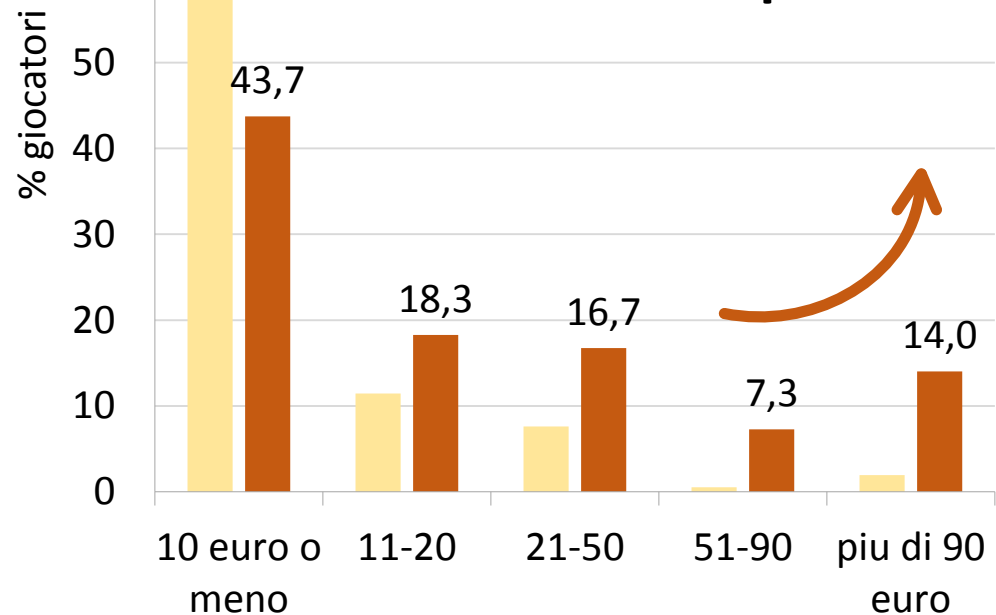
GIOCO PROBLEMATICO: TIPO DI GIOCO PRATICATO E FREQUENZA

Il **59%** dei giocatori “a rischio/problematici” gioca almeno **una volta la settimana** e quasi il **20%** gioca **tutti i giorni**. Oltre la metà ha giocato, nell’anno, sia on-line sia on-site.

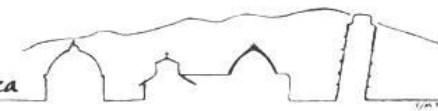
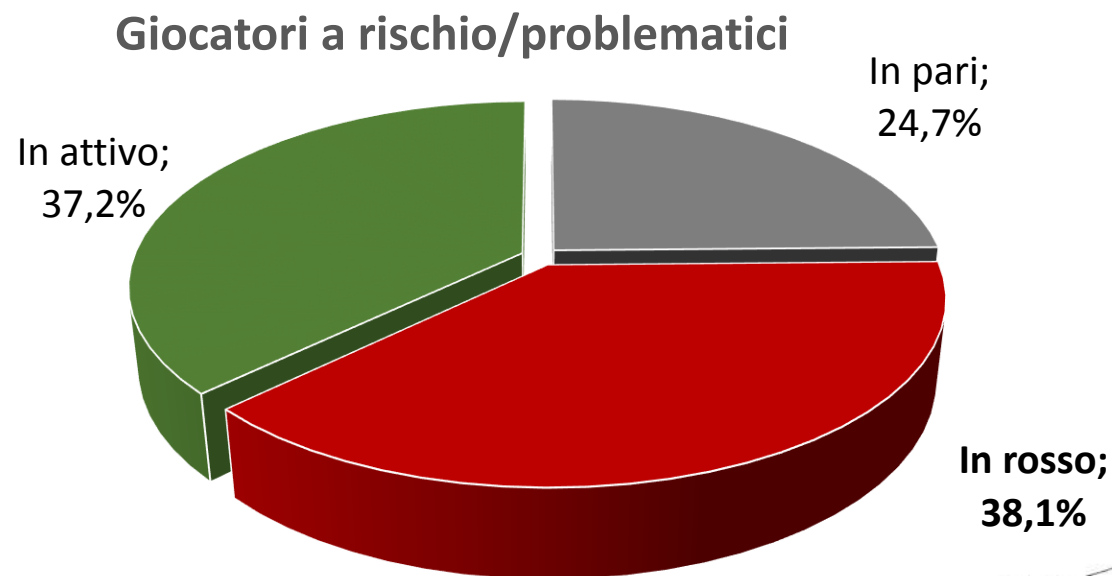


GIOCO PROBLEMATICO: SPESA SOSTENUTA E PERCEZIONE DEL BILANCIO

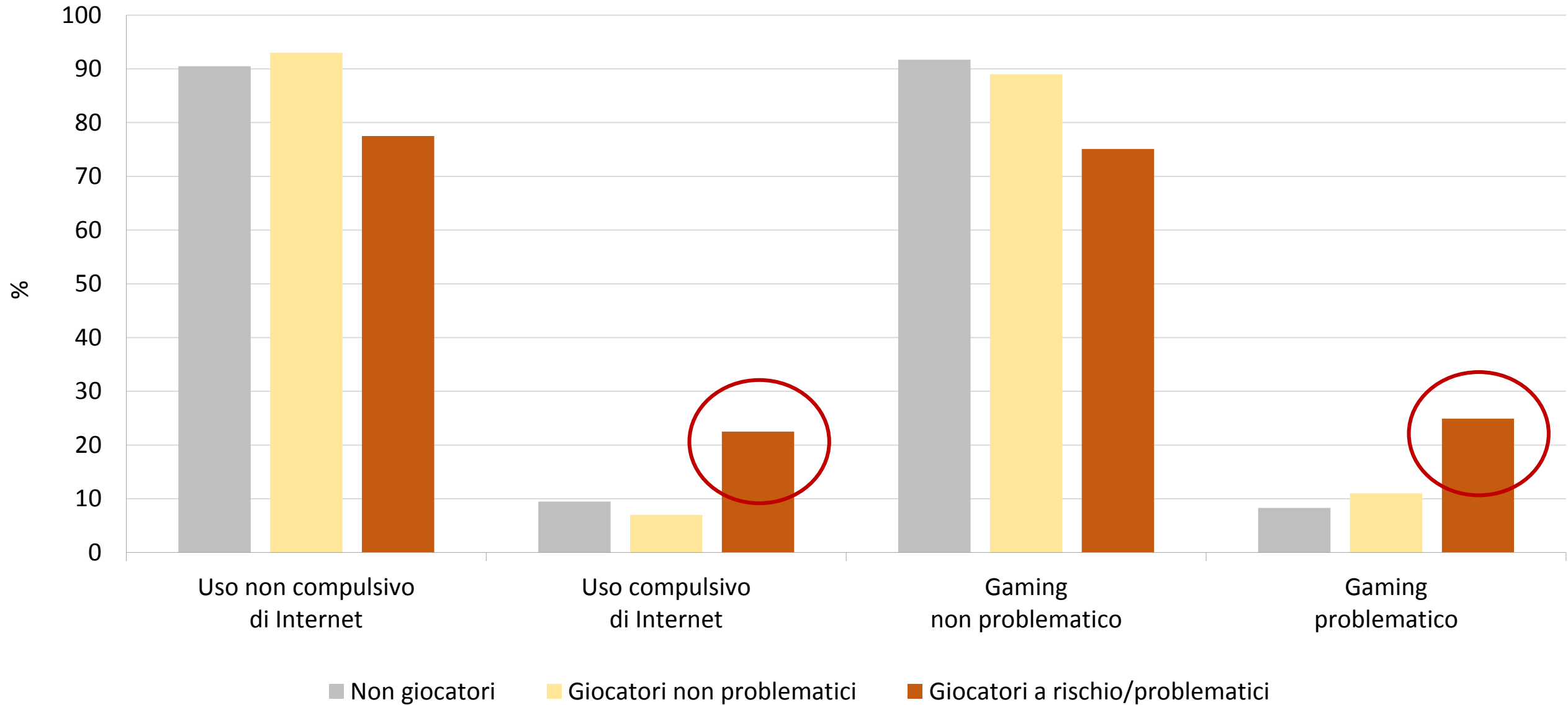
Il **38%** dei giocatori “a rischio/problematici” ha speso **20 o più euro** nell’ultimo mese e il **38%** afferma di aver **perso denaro**



■ Giocatori non problematici
■ Giocatori a rischio/problematici



GIOCO PROBLEMATICO E ALTRI COMPORTAMENTI



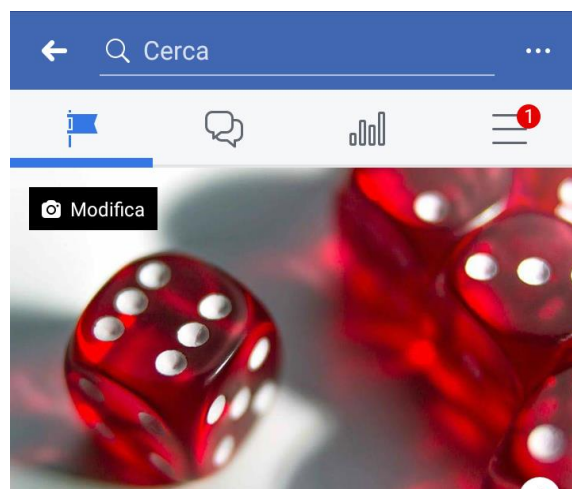
GAMBLERS: CARATTERISTICHE DEI GIOCATORI PROBLEMATICI



MILANO NO SLOT

Grazie per l'attenzione

Per aggiornamenti e notizie
seguici su:



Lab. di epidemiologia e ricerca
sui servizi sanitari
epid.ifc.cnr.it
+ @EpidemiologiaRicercaCNR

**@EpidemiologiaRicerca
CNR**



Si ringrazia:

Pietro Spinelli, Evelina Ferraris, Daria Alice Maistri, Sara Valmaggi
Corrado Celata, Rita Gallizzi, Sonia Caronni, Sergio Salviati
Alberto Barni, Floriana Colombo, Savino Accetta, Andrea Donati

Roberta Potente, Claudia Luppi, Luca Bastiani, Elisa Benedetti
Sonia Cerrai, Lucia Fortunato, Loredana Fortunato
Antonella Pardini, Stefanella Pardini
Giuliano Resce, Chiara Sbrana, Marco Scalese, Rita Taccini
e tutta la Sezione di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari